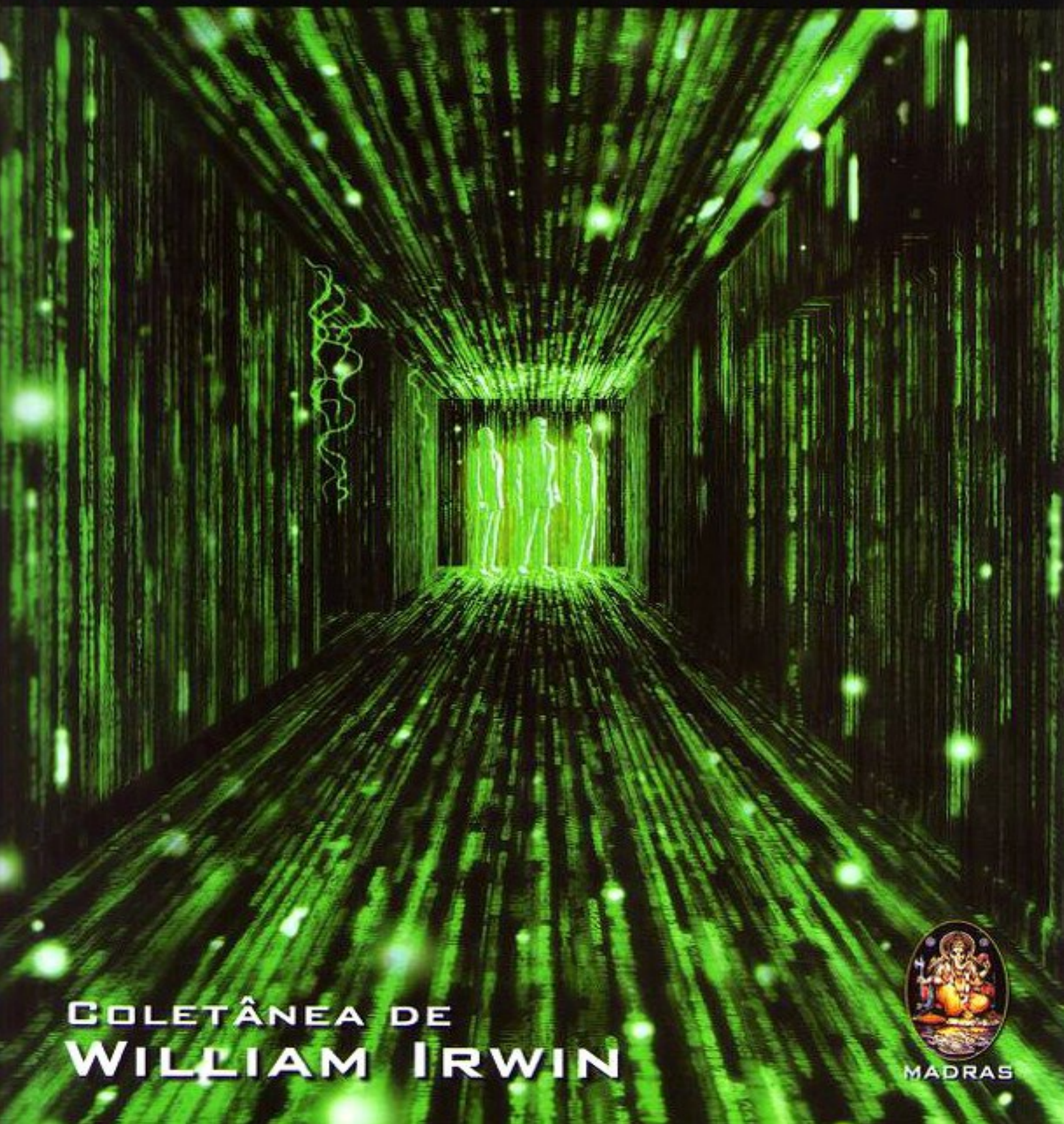
MATRIX

BEM-VINDO AO DESERTO DO REAL



COLETÂNEA DE
WILLIAM IRWIN

MADRAS

DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe ***Le Livros*** e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudíavel a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O ***Le Livros*** e seus parceiros disponibilizam conteúdo de dominio publico e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: ***LeLivros.link*** ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um novo nível."

WILLIAN IRWIN

MATRIX: BEM-VINDO AO DESERTO DO REAL

Publicado originalmente em inglês sob o título *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real* por Open Court Publishing Company, uma divisão da Carus Publishing Company
© 2002, Carus Publishing Company
Direitos de edição para todos os países de língua portuguesa
Tradução autorizada do inglês
© 2005, Madras Editora Ltda.

Editor:
Wagner Veneziani Costa

Produção e Capa:
Equipe Técnica Madras

Ilustração da Capa:
RJLages

Tradução:
Marcos Malvezzi Leal

Revisão:
Bruna Maria Martins Fontes
Ana Maria Balboni Palma

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ.

M383
Matrix: bem-vindo ao deserto do real/[editor]Willian Irwin; tradução Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005
il.
Tradução de: The Matrix and philosophy: welcome to the desert of the real
ISBN 85-7374-739-0
1. Matrix (Filme). 2. Cinema - Filosofia. 3. Filosofia. I. Irwin, William, 1970-.
05-0351. CDD 791.4372
CDU 791.43.01
04.02.05 11.02.05 009025

Proibida a reprodução total ou parcial desta obra, de qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico, mecânico, inclusive por meio de processos xerográficos, incluindo ainda o uso da internet, sem a permissão expressa da Madras Editora, na pessoa de seu editor (Lei nº 9.610, de 19.2.98).

Todos os direitos desta edição, em língua portuguesa, reservados pela

MADRAS EDITORA LTDA.
Rua Paulo Gonçalves, 88 — Santana
02403-020 — São Paulo — SP
Caixa Postal 12299 — CEP 02013-970 — SP
Tel.: (0_ _11) 6959.1127 — Fax: (0_ _11) 6959.3090
www.madras.com.br

AGRADECIMENTOS

Sou muito grato aos autores que contribuíram com seu intenso trabalho, produção pontual e uma magnífica visão. O pessoa! fantástico da Open Court, principalmente David Ramsay Steele, Marc Aronson, Kerri Mommer, Lisa Morie e Jennifer Asmuth me deu sábios conselhos, assistência sempre oportuna e grande apoio. Minhas estudantes assistentes, IrishaAllen e Jennifer O'Neill, fizeram a revisão dos originais e me pouparam de gafes e falhas. As que escaparam da revisão são de minha responsabilidade. E finalmente, não menos importantes, recebem meus agradecimentos os amigos, colegas e estudantes com quem discuti o filme Matrix e filosofia, que contribuíram para que este livro fosse possível e ofereceram valioso feedback sobre o trabalho em andamento. Uma lista de todos os nomes seria inevitavelmente incompleta, mas entre aqueles a quem muito devo estão: Rich Agnello, Adam Albert, Mark Conard, BUI Drumin, Robert Guldner, Peg Hogan, Megan Lloyd, Henry Nardone, a Sociedade Socrática de King's College, Aeon Skoble, Nick Tylenda e Joe Zeccardi.

Dedicado a Peter H. Hare, Morpheus para muita gente

Introdução À Edição Brasileira

"Liberte sua mente!"

Para começarmos a entender *Matrix* é fundamental que façamos a pergunta essencial do filme: O que é a *Matrix*? Nas telas do cinema, *Matrix* é um mundo de sonhos gerado por computador, o qual, por meio de uma realidade virtual, simula o nosso mundo como é hoje.

O fenômeno *Matrix* pode ser compreendido, se considerarmos as influências dos temas que aparecem, direta ou indiretamente, no roteiro do filme. Citarei alguns exemplos: distopia, esperança, filosofia, *1984* de George Orwell, artes marciais, cybercultura, agentes secretos, conspirações, romance, *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, messianismo, mitologia grega e céltica. *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, ficção científica e assim por diante.

Poderia começar pelo messianismo — crença na vinda do Salvador, Jesus, Messias, Buda, Krishna, Noé, rei Artur... Mas começarei pela Filosofia, que, segundo o *Aurélio:* Filosofia 1. é o estudo que visa compreensão da realidade, no sentido de aprendê-la na sua totalidade: 2. Razão; Sabedoria.

Vamos a *Matrix!* Morpheus tem aspectos diferentes: algumas vezes o relaciono com o "Mestre" da Grande Fraternidade Branca, que tem de ensinar o seu discípulo, Neo, a vencer a ilusão (Maya) para desta forma, enfrentar a *Matrix*. Para que isso aconteça, Neo tem de transformar-se em Mestre, por meio dos *softwares* (programas) que começa seu aprendizado.

Por outro lado, Morpheus é um deus da mitologia grega, filho da noite e do sono, deus dos sonhos, filho de Hypnos. Deus que proporciona o repouso necessário ao homem fatigado para que este possa, por meio dos sonhos, libertar o **adormecido** de seus pesares.

Em sua missão, Morpheus leva Neo para conhecer o "Oráculo", que logo lhe mostra a frase "Conhece-te a ti mesmo", que no Templo de Delfos assim aparece inscrito: "Conhece-te a ti mesmo e conhecerás o Universo e os deuses".

Pítia (ou pitonisa) era um "título" muito antigo e designava a sacerdotisa de Apolo que, no Oráculo de Delfos, entrava em transe para receber as profecias e as respostas do deus. O nome, talvez relacionado ao antigo nome de Delfos, Pito, remonta, provavelmente, à época em que o oráculo era consagrado a Gaia e guardado pela serpente Píton, morta por Apolo.

No interior do santuário, a pergunta do consulente era então transmitida à Pítia que, sentada sobre a trípode sagrada e com um ramo de loureiro (um dos atributos de Apolo) nas mãos, inalava os vapores de uma fenda, entrava em êxtase e transmitia a resposta de Apolo. A profecia, sempre enigmática e ambígua, era registrada pelos demais sacerdotes, interpretada por eles entre versos hexâmetros.

A cidade de Delfos fora consagrada a princípio à Terra, em seguida a Têmis (justiça), depois a Febe (a Lua mediadora), por fim a Apolo, o deus solar, o verbo solar, a palavra universal, o grande mediador, o Vishnu dos hindus, o Mithras dos persas, o Horus dos egípcios, o Logos da Teosofia.

Aliás, Logos significa "espírito", "razão" ou "linguagem". Na Bíblia, o Logos aparece no Evangelho de João, no qual é traduzido como "Verbo", e é um dos atributos de Deus; "No

princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus, e o Verbo era Deus". Os gnósticos interpretavam o Logos como uma denominação do verdadeiro Deus. Durante uma visão, o líder gnóstico Valentino viu o Logos sob a forma de um menino não muito diferente do órfão que fala a Neo a respeito da colher em *Matrix*. No Gnosticismo, o Arquiteto assemelha-se ao Demiurgo, um deus falso. Os gnósticos acreditavam que todos viviam em um mundo material e que despertaríamos para a realidade verdadeira.

Matrix também nos faz lembrar de Sócrates, esse sábio que mudou o panorama da Filosofia e da humanidade, fundador da ética ou filosofia moral. Por sua causa, as pessoas passaram a se interessar e a estudar, não apenas a realidade exterior, mas a interior.

Sócrates, em sua época, também procurou o "Oráculo", e este vaticinou ser ele o homem mais sábio dos homens. Todas as pessoas achavam isso, menos Sócrates. No filme, todos acham que Neo é o "Escolhido", menos ele.

Para Sócrates, a sabedoria consiste no reconhecimento da própria ignorância, o que envolve o abandono de idéias preconcebidas. Isso tem uma profundidade imensa. As pessoas não questionam, são ignorantes (não conhecem). Elas buscam um caminho um tanto controverso, sem nenhum fundamento, baseiam-se em livros **sem começo** e **sem fim** de autoria desconhecida e com traduções duvidosas.

Em *Matrix,* algumas coincidências com as religiões são fáceis de serem percebidas. A ligação de Neo com o Messias é óbvia, tanto em sua ressureição como nas profecias da vinda do Salvador, que é preparada por Morpheus (na Bíblia, por João Batista); Nabucodonosor é a nave com o mesmo nome do rei babilônico responsável pela destruição do Templo de Jerusalém; na nave de *Matrix* existe a inscrição Mark III nº 11, em referência ao Evangelho de Marcos 3:11, que diz: "E quando os espíritos impuros o viam, se jogavam gritando: 'Tu és o Filho de Deus'".

Já que mencionei o número 11, voltemos ao início do filme, quando deixa gravado na tela por alguns instantes o número *506,* que em sua soma tem como resultado o número 11. Este é considerado um número "mestre".

O 11 é o despertador para a consciência Divina, um portal dimensional, o fogo sagrado presente em nosso ser. Este número está associado à carta "força" do Taro, que representa a vitalidade, a força e o brilho de todos os seres. Indica energia transbordante. O 11 é o número de Nuit (Deusa Noite).

Os maçons representam esse número com o Hexagrama Pentáfico, o pentagrama inscrito no Hexagrama. Para a tradição chinesa, o 11 é o número pelo qual se constitui, na sua totalidade, o caminho do Céu e da Terra, *Tcheng*. É o número do Tao. No hebraico, está relacionado à letra *Teth*, que significa serpente. É o asilo do homem, seu escudo e proteção. No caminho cabalístico, a letra Teth une e equilibra Chesed (a misericórdia) com Gueburah (a severidade). É a ponte que integra a polaridade da construção e da destruição. Diz Robert Wang: "É o caminho em que o fogo se torna Luz'. Sua atribuição astrológica é leão, signo do fogo e regido pelo sol.

No *Sepher Yetzircih* está escrito: "O décimo-primeiro é o número da consciência desejada e procurada (*Sephel Hachafutz Ve Ha Mevukash*), e é assim chamado porque recebe o influxo Divino para outorgar sua bênção a tudo o que existe".

Podemos ainda relacionar o número 11 a Lúcifer, o portador da Luz, *phosphóros* (do grego), Vênus, a estrela matutina e vespertina, a luz mais brilhante.

No Hinduísmo, a figura da mulher é supervalorizada e há a união entre o masculino e o feminino, o *yin* e o *yang*. Na Antigüidade, a figura feminina era ligada à Deusa. Era à mulher que os deuses faziam as revelações (como à Pítia, por exemplo). Em *Matrix,* temos a figura de Trinity, que representa o número 3 e que, em português, significa Trindade — Pai, Filho e Espírito Santo — Brahma, Vishnu e Shiva, e assim por diante. Existe aqui, portanto, um outro ponto, um tanto menos masculino. Trinity é uma mulher e representa a Grande Mãe-Filha e o Espírito Santo. Outra vez o filme faz menção à Grande Fraternidade Branca, na qual a mulher é representada pela Mãe-natureza.

Segundo o pitagorismo, a essência de todas as coisas é o número, ou seja, as relações matemáticas, que afirmam poder explicar a variedade do mundo mediante o concurso dos opostos, que são: o limitado e o ilimitado, o par e o ímpar, o perfeito e o imperfeito.

Como a filosofia da natureza, assim a astronomia pitagórica representa um progresso sobre a jônica; afirmam a esfericidade da Terra e dos demais corpos celestes, denominando o conceito de harmonia, logicamente conexo com a filosofia pitagórica, as práticas ascéticas e abstinenciais com relação à metempsicose e à reencarnação das almas.

"Simbolismo dos Números Pitagóricos: um é a razão, dois a opinião, quatro a justiça, cinco o casamento, dez a perfeição, etc. Um é o ponto, dois é a linha, três é a superfície, quatro é o volume. Cosmogonia. O Universo e os Planetas esféricos. A Harmonia das Esferas."

Existem muitas divergências a respeito da verdadeira nacionalidade de Pitágoras, pois uns afirmam ter sido ele de origem egípcia; outros, síria ou, ainda, que ele seja natural de Tiro. Porém, o mais aceito por todos que estudam sua vida é que Pitágoras nasceu em Samos, entre 520 e 570 antes de nossa era. Na mesma época de Gautama — Buda, Zoroastro (Zaratustra), Confúcio e Lao Tse.

Seus Mestres foram Hennodamas de Samos, até os 18 anos; depois, Ferécides de Siros; foi aluno de Tales, em Mileto, e ouvinte das conferências de Anaximando. Foi discípulo de Sanchi, sacerdote egípcio, tendo também conhecido o assírio Zaratustra, na Babilônia, quando de sua estada na Metrópole da Antigüidade.

O hierofante Adonai aconselhou-o a ir ao Egito, recomendado ao faraó Amon, onde foi iniciado nos Mistérios Egípcios, no Santuário de Mênfis, Dióspolis e Heliópolis.

Eis o significado do nome Pitágoras (Píton - serpente; Agora - espaço aberto onde os gregos se reuniam para conversar e mercadejar). A Serpente representa sabedoria e Agora a "boca". Em resumo, seu nome significa a "Voz da Sabedoria".

Pitágoras ostentava em sua coxa esquerda uma grande marca dourada que os céticos julgavam ter sido um sinal de nascença, mas os iniciados sabem que se trata do sinal de Apolo.

"A *ciência dos números e a arte da vontade são as duas chaves da magia, diziam os sacerdotes de Mênfis; o sono, o sonho e o êxtase são as três portas abertas do além, de onde nos vem a ciência da alma e da arte da adivinhação. A evolução é a lei da vida. O número é a lei do Universo. A unidade é a lei de Deus.*"

Não poderíamos falar em *Matrix* sem mencionarmos a figura de Icarus, um *havercrafts* que, como Nabucodonosor, de Morpheus, percorre os túneis subterrâneos em busca de um local para transmitir um sinal pirata para dentro da *Matrix*. Na mitologia grega Ícaro era filho de Dédalo, o artesão que construiu o Labirinto do Minotauro Creta, aquele com *corpo de homem*

e cabeça de touro, que devorava os prisioneiros do rei. Dédalo e seu filho foram vítimas dessa prisão e sabiam que só conseguiriam sair dali se fosse pelo alto. Dédalo, então, confeccionou asas para ambos, coladas com cera de abelha, e conseguiram fugir. Mas Ícaro se embriagou pela sensação de voar e aproximou-se demais do Sol, que derreteu a cera de suas asas fazendo com que ele se despedaçasse de encontro ao solo. Os gregos passaram a ter Ícaro como símbolo do pior pecado que um humano possa cometer, *Hybris*, a tentação de igualar-se aos deuses.

A magnífica obra *1984,* de George Orwell, escrita em 1948, fala de um mundo dominado pelo socialismo stalinista em 1984 (o inverso dos números do ano em que foi escrita). Em um mundo onde o Estado domina e nada é de ninguém, mas tudo é de todos, tudo o que resta de privado são os poucos centímetros quadrados do cérebro. E é aí que a batalha se desenvolve, entre o indivíduo e o Estado, lutando na tentativa de controlar a mente.

"Obediência não é o suficiente. A não ser que uma pessoa esteja sofrendo, como você pode ter certeza de que ela está obedecendo à sua vontade e não à dela? O poder está em infringir dor e humilhação. O poder está em rasgar mentes humanas em pedaços e colocá-las juntas de volta em novas formas escolhidas por você mesmo. Você começa a enxergar agora o tipo de mundo que estamos criando? (...) Não haverá lealdade, a não ser lealdade ao partido. Não haverá amor, a não ser amor ao Grande Irmão. Não haverá riso, apenas o riso de triunfo sobre um inimigo derrotado. Não haverá arte, literatura ou ciência. Quando formos onipotentes, já não haverá mais necessidade de ciência. Não haverá distinção entre a beleza e a falta dela. Não haverá mais curiosidade nem alegria no processo da vida. Todos os prazeres competitivos serão destruídos. Mas sempre — não se esqueça disso, Winston — sempre haverá a intoxicação do poder, sempre aumentando e sempre crescendo sutilmente. Sempre, a cada momento, haverá o tremor da vitória, a sensação de pisar num inimigo que já está sem esperança. Se você quer uma imagem do futuro, imagine uma bota pisando num rosto humano — para sempre "as abrem todas as portas do Universo."

Lembro-me, também, de Aldous Huxley e sua obra-prima, *Brava New World* (*Admirável Mundo Novo*), escrita durante quatro meses, no ano de 1931. Os temas nela abordados remontam grande parte de suas preocupações ideológicas como a liberdade individual em detrimento ao autoritarismo do Estado.

"*A sobrevivência da democracia depende da capacidade de grandes maiorias de fazer escolhas de um modo realista, à luz de uma informação suficiente."*

É uma forma diferente de criticar a substituição das pessoas por máquinas: substituindo o lado humano, os sentimentos e emoções por sensações pré-programadas. Os seres humanos são produzidos em linhas de montagem (criadas por Henry Ford, no início deste século), como os produtos genéricos, e condicionados a aceitar uma série de dogmas sociais; são padronizados e, no entanto, continuam presos a dogmas, embora estes mudem de uma sociedade para outra, sendo atribuídos de formas diferentes: por um lado, por meio da educação infantil e, por outro, pelo condicionamento hipnopédico (em outras palavras, adestramento).

Quando Trinity beija Neo, ele revive (ressurreição) e, pelo amor, é feita a penetração do fluido sutil. Vemos que não há nada mais poderoso que o Amor. Sua ressonância dissolve toda

ilusão, bem como o véu da separação; sua pureza cura todas as experiências passadas e mágoas profundas, formando um invencível campo de Luz.

Na grande maioria, nas iniciações das Ordens Secretas (entenda-se como secreta aquilo que não é público, não tem registro físico, jurídico, etc.), o neófito morre para o mundo profano e renasce "iniciado". Antigamente era normal batizá-lo com nome iniciático.

Na Maçonaria, isso era comum também, mas os céticos, intitulados historiadores, tentam todos os dias diminuir o universo oculto e místico que estão presentes na Ordem Maçônica. Que me desculpem os Irmãos que pensam diferente, mas contra fatos não há argumentos. Nossos Templos estão lotados de alegorias e símbolos, nossos rituais não são a respeito de política, nosso livro da Lei não está ali apenas para os nossos juramentos, enfim, faço questão de lembrá-los dos Mistérios Persas e Hindus; Mistérios Egípcios; Mistérios Gregos, de Ceres ou Deméter; Mistérios Judaicos de Salomão; Mistérios Gregos de Orfeu; de Pitágoras; dos Essênios e dos Mistérios Romanos. E ainda querem argumentar...

Assim como os Mistérios de Ísis, os Mistérios de Elêusis, na Grécia Antiga, também exerceram uma enorme influência no surgimento do Gnosticismo. Dedicados à deusa grega Deméter, os rituais de Elêusis rememoravam a peregrinação dessa divindade pelo mundo em busca da filha Perséfone, sequestrada por Hades, o Senhor das Almas, que a levou para o mundo subterrâneo e tomou-a por esposa. Foi da filha de Deméter que a mulher de Merovíngio emprestou seu nome, o que faz do próprio Merovíngio um equivalente do Hades grego. O mundo subterrâneo, onde se localizava o Hades, por sua vez, remete ao mundo subterrâneo onde se localiza a cidade de Zion, em *Matrix*. Outra coisa que nos chama a atenção no filme é Zion — Sião em português. Poderíamos ir pelo caminho do Santo Graal, pois a cidade de Zion está situada no centro da Terra, ou até mesmo citar Júlio Verne em sua obra *Viagem ao Centro da Terra*.

Há aqui outra referência a respeito do mundo subterrâneo. O mundo de Jina ou de Duat. Agartha e Shamballah, que são reflexos do seio da Terra dos três mundos superiores, esquematizado no Hexágono, o **seis,** o **vau** (arcano deste número).

Hermes Trismegisto diz: *"O que está em cima é como o que está embaixo e o que está embaixo e como o que está acima, para a realização dos mistérios da causa única".*

O significado do nome de Hermes Trismegisto é: *Hermes - o intérprete — Trismegisto - 3 megas - 3 vezes grande,* ou *o que possui os 3 reinos de sabedoria: mineral, vegetal e animal*. Sua existência é atribuída no ano de 1900 a.C; Hermes é o mesmo Thoth dos egípcios, e sua existência acompanha a vida religiosa do Egito.

Voltando à Agartha, foi para lá que Noé conduziu seu povo, a fim de salvá-lo do dilúvio. E podemos dizer ainda que seria a cidade submergida de Atlântida, a mesma de Platão.

Segundo Saint-Yves d'Alveydre, que viveu entre 1842 e 1909 e teve contato com seres desse lugar, é um verdadeiro mundo a quatro dimensões. Chamado de Venerável Mestre do G.'.O.'. (Governo Oculto) por seus discípulos, Saint-Yves, dentre suas obras, *Mission dês Souverains, Mission dês Juifs* e *Mission de Vinde,* deixou uma de maravilhosa magnitude, *O Arqueômetro,* que em breve estaremos lançando na *Madras Editora.*

O nome "sinarquia", pela sua etimologia grega, pressupõe a realização de uma ordem sagrada num equilíbrio perfeito, de uma harmonia completa, que seria o reflexo das leis cósmicas. Está associado a uma das mais misteriosas sociedades secretas modernas de governantes invisíveis, tendo sido introduzido pelo grande esotérico Alexandre Saint-Yves.

Ele recebeu do papa o título de Marquês de Alveydre e, por isso, tornou-se conhecido como Saint-Yves d' Alveydre. Viu-se, então, escolhido peles governantes invisíveis do mundo para executar seus planos. Saint-Yves apregoava o ideal de uma sinarquia universal, a Sinarquia do Império, e não restam dúvidas de que manteve contato direto com os mais altos governantes secretos. Na obra *Animais, Homens e Deuses,* Ferdinand Ossendowsky nos fala do Rei do Mundo, chefe supremo de todas as Ordens Secretas, conhecido na Índia como Jagrat-Dwipa. Na bíblia hebraica, o rei Melkitsedek é um ser mais enigmático que o próprio Apolônio de Tiana; no Tibete, é chamado de Rigden-Jyepo.

Os iniciados chineses da Ordem do Dragão de Ouro faziam referências a Agartha com **Salem** — A cidade Luz das tradições hebraicas e de vários povos.

René Guénon cita em sua obra, *O Rei do Mundo,* que Agartha é o centro oculto durante a Kali-Yuga (Idade Negra) de todos os movimentos filosóficos e espiritualistas na Terra. Na mitologia hindu, Kali, também conhecida como Durga, é a deusa-mãe, representada sob o duplo aspecto de nutridora (como aquela que dá a vida) e devoradora (a morte, destruidora de todas as coisas). Seu nome principal, Durga, em sânscrito significa "a que é difícil de abordar, a inacessível", e na cosmogonia brahmânica, especialmente na filosofia de Sri Ramakrishna, ela é considerada uma personificação do real que se oculta por detrás do mundo das aparências. A palavra Kali, por sua vez, deriva do sânscrito *kala.* que quer dizer "tempo". Sob seu aspecto negativo, Kali é a padroeira da Kali Yuga, a quarta e última etapa pela qual o mundo deve passar antes que, de acordo com o Hinduísmo, ele seja reabsorvido em sua origem Divina. Durante a Kali Yuga, o mundo mergulha quase que completamente nas trevas da ilusão (Maya), uma descrição bastante apropriada ao universo de *Matrix.* Cabe também ressaltar que Kali é lida como o lado feminino de Shiva, o Senhor da destruição e da renovação; pai de Ganesh, Senhor que remove os obstáculos de nossos caminhos.

Já nos antigos manuscritos indianos, a verdade das revelações globais estava contornada, como se vê da promessa do Espírito da Verdade quando, pela boca de KRISHNA, este diz a seu discípulo Arjuna, no *Bhagavad-Gita*, profecia que mais uma vez somos obrigados a repetir:

"Todas as vezes, a filho de Bharata! que Dharma (a lei justa) declina, e Adharma (a lei injusta) se levanta, Eu me manifesto para a salvação dos bons e destruição dos maus. Para restabelecimento da lei, Eu nasço em cada Yuga (idade)."

Blavatsky confirmou que estamos passando por mudanças cíclicas, com as seguintes palavras:

"Em breve, chegaremos ao fim do ciclo. Os cataclismos se sucedem. Grandes forças estão sendo acumuladas, para esse fim, em diversos lugares."

Com Jeoshua Ben Pandira, o Cristo, retificou-se a antiga tradição: "Eu não vim destruir a Lei, mas dar-lhe cumprimento", restabalecendo o *Sanctum Santorum,* a Grande Assembléia Universal, como a mansão do amanhecer, Cidade de Cristal, Agartha-Shamballah.

Para conhecer mais a respeito de sociedades ocultas, sugiro a leitura da obra *As Forças Secretas da Civilização,* de Vitor M. Adrião, *Madras Editora.*

Sempre houve um elo profundo que uma na Antigüidade, a adivinhação aos solares. O culto ao Sol e a idade de ouro de todos os mistérios ditos mágicos. Lembre-se de que no filme, os Mamíferos (seres humanos) destruíam o Sol. Na verdade, o Sol é a fonte de Luz, de calor e de vida. Os sábios hindus viam-no como forma de *Agni*, o fogo universal que penetra em todas as

coisas. Mitras é o fogo masculino e Mitra, a luz feminina. Para o iniciado de Mitras, o Sol é apenas um reflexo grosseiro da luz inteligível. Os egípcios iniciados procuravam o mesmo Sol sob o nome de Osíris. Hermes também reconhece, nas ondas etéreas, uma luz deliciosa. No *Livro dos Mortos do Antigo Egito,* as almas vagam a duras penas para essa luz na barca de Isis. Moisés também adotou essa doutrina na *Gênese*. "Elohim disse: *'Que se faça a Luz, e a Luz se fez'"*. Zoroastro está de acordo com Heraclito, Pitágoras, São Paulo, os cabalistas e Paracelso, que definem a luz que reina em toda a parte.

Quando Smith e seus agentes capturam Neo, colocam nele um *chip*. Acerca desse assunto, daria para escrever um livro, mas vou simplesmente pincelar, assim como os demais temas, para não deixar de comentá-lo.

Percebam que o *chip* se transforma numa espécie de crustáceo (que lembra um camarão) que faz a sua penetração pelo umbigo, que, por sua vez, está relacionado ao chacra abdominal (umbigo, plexo solar, o dom da razão). Sua cor é o **amarelo,** que no nível físico é uma cor quente, muito boa para entrar em contato com o seu próprio **Poder.** Mas o mais importante é que, segundo os espíritas, o cordão espiritual está ligado diretamente ao umbigo, ou seja, quando seu espírito sai de seu corpo (viagem astral), fica ligado ao umbigo físico por um cordão invisível.

Em *Matrix Reloaded,* conhecemos o Arquiteto como o criador da *Matrix* (Deus dos humanos). Vestido todo de **branco,** menciona que os seres humanos são anomalias e que estamos numa mistura entre *Matrix* e Zion. Primeiro fomos colocados na *Matrix*, e a maioria vive nela, representando um papel a cada encarnação, trocando de "nick" para esquecer-se do que são. Outros poucos encontram-se em Zion, onde todos acreditam que tudo é uma ilusão, onde não existe bem ou mal — uma sociedade alternativa...

Dá para perceber que houve um grande arrependimento desse deus ter criado os seres humanos.

Vários aspectos aqui nos chamam a atenção. Nosso Arquiteto de branco, como o chefe dos anjos, não é aquele ser barbudo nem seu coração está transbordando de amor pelas suas criaturas e muito menos perdoando-as de seus "pecados". Que horror!

Buda, ao atingir seu estado de iluminação. Nirvana, libertou-se das ilusões do *sansara,* e falou: "Apanhei-te, Arquiteto. Nunca mais tornarás a construir". De acordo com a filosofia budista, ele estava referindo-se ao ego criador da pseudo-realidade em que vivemos.

Não comentei nada sobre Cypher, o traidor, o Judas. Mesmo sabendo que tudo era uma ilusão, ele quer retornar à *Matrix* e afirma; "A ignorância é maravilhosa". Mas em *Matrix Reloaded* existe Haman, que foi um traidor do povo judeu. Na Bíblia, Haman é o grande vilão do Livro de Ester; ele odiava os judeu e tramava secretamente contra o povo, a fim de exterminá-lo. Mas seu plano foi descoberto por Ester, que o denunciou ao rei. Na festa judaica do Purim é comemorada a derrota de Haman. Também confeccionam bonecos, como fazem os cristãos na malhação de Judas.

Um dos maiores heróis da religião hindu é o Senhor Rama, protagonista do poema épico *Ramayana*. Rama-Chandra é o sétimo avatar do deus Vishnu, um dos integrantes da Trindade Suprema (Brahma, Vishnu e Shiva), que periodicamente descia encarnado sob forma humana à Terra para libertar os humanos da ilusão.

Gostaria de poder escrever muito mais a respeito desta obra, na qual William Irwin compilou com maestria as diversas visões referentes a *Matrix,* elaboradas pelos respeitáveis acadêmicos: Barry Smith, Carolyn Korsmeyer, Charles I, Griswold, Cynthia Freeland, Daniel Barwick, David Mitsuo Nixon, David Rieder, David Weberman, Deborah Knight, George McKnight, Gerald J. Erion, Gregory Brassham, James Lawler, Jason Holt, Jennifer L. McMahon, Jonathan J. Sanford, Jorge J. E. Gracia, Martin A. Danahay, Michael Brannigan, Sarah E. Worth, Slavoj Zizek, Theodore Schick Jr. e Thomas S. Hibbis. Espero, entretanto, que com essas poucas palavras, tenha contribuído para que muitas pessoas não apenas vejam os filmes novamente, mas também "acordem" e procurem saber mais a respeito da **fonte** na qual os irmãos Wachowski foram saciar sua sede. Ou teria a fonte vindo até eles?

Chegou a sua vez....

Apresento-lhe duas pílulas, uma vermelha e outra azul. Se escolher a azul, feche o livro, mas... se optar pela vermelha, prepare-se... a **revelação** se fará!

Eu Sou, Wagner Veneziani Costa — *Editor*

PRÓLOGO A *MATRIX*

Quando assisti ao filme *Matrix* pela primeira vez, foram necessárias cinco horas para conseguir chegar ao fim. Há anos algo não me atingia tão profundamente, superando todas as expectativas e indo além dos meus sonhos mais loucos, ou melhor, dando corpo e sangue a eles.

Sozinho em casa, literalmente eu não acreditava no que os meus olhos viam e, por mais paradoxal que seja, não sei definir em palavras inteligíveis o que vi. Foi como desvendar o genoma do destino humano, aquela parte em cada um de nós que sabe, ou seja, o silencioso sentinela que por séculos, milênios, eras, Éons, espera até o momento em que ele deva agir.

O potencial latente em todos os seres humanos, acreditar em si mesmo, em sua espécie, superar os obstáculos, vencer a descrença em si e no destino e ir além; todas as simbologias filosóficas, religiosas, ateístas, teístas, gnósticas e agnósticas unidas em um todo vivo e pulsante.

O sucesso do filme *Matrix* reside no fato de ser um espelho de todos nós, não importando a crença, a raça ou a formação; um eco de nossas mentes ou, talvez, de nossas almas. Um programa base, um código de acesso aos meandros internos da espécie humana ou, quem sabe, das forças que movem o Cosmos.

Olhar para a *Matrix* é olhar para nossa mente. Ela está programada para nos dar todas as respostas (mesmo erradas), com uma capacidade gigantesca de criação e autopreservação. Ao mesmo tempo em que realiza os nossos desejos, escraviza-nos a eles.

O mundo moderno é fruto da *Matrix*, tudo a nossa volta nasceu dela (da mente ou *Matrix*, como preferir), desde a bateria do seu relógio de pulso à nossa língua, à moral, à filosofia e à ciência.

Não vemos o mundo como ele é, mas sim como os nossos sentidos o captam. Uma rosa vermelha é todas as cores, menos o vermelho. Ela absorve as outras cores e reflete o vermelho.

Além disso, tudo o que é captado pelos sentidos é interpretado pela programação do cérebro. Este programa foi criado, de um lado, pela seleção evolutiva natural a todas as espécies e, de outro, por nossas próprias criações. Programas gerando programas, dando origem ao que chamamos de sociedade.

Ao olharmos à nossa volta, veremos um reflexo de nós mesmos, de nossos sonhos e pesadelos materializados, produzidos na *Matrix* e tornados "reais". Esta realidade virtual é onde vivemos com nossas leis, normas, nossos sinais e tantos outros elementos artificiais, formando um grande jogo baseado em convenções arbitrárias criadas pela *Matrix*.

Este gigantesco *software* de gerenciamento é alimentado por cada microprograma, ou seja, nós. Quando "crio algo", insiro um novo programa na *Matrix*; se esse programa lhe for útil, ele é agregado. Um bom exemplo são produtos e marcas que existem há décadas. Mas se eu sou um revolucionário, um terrorista, e crio uma idéia contrária à *Matrix* (o *status quo),* sou um vírus. Naturalmente os mecanismos de defesa dela serão lançados contra mim — o antivírus. Podemos pensar em uma pessoa como Giordano Bruno que, no século XIV, já acreditava em outros mundos e em vida em outros planetas e punha em xeque todas as

concepções da Igreja (concepções oficiais), sendo, desta forma, condenado à morte ou, se preferirmos, deletado.

A internet e os programas imitam o nosso mundo e a nossa maneira de agir, porque foram criados por nós. Desta forma, eles refletem os nossos anseios, sendo uma continuação nossa. Mas, se é assim com os programas, também é conosco; então, de onde vem a nossa programação?

A natureza produziu uma série gigantesca de seres adaptados às mais diversas funções. Alguns conseguem sobreviver a grandiosas profundidades dos abismos oceânicos, onde o frio e a pressão matariam qualquer outro: ainda temos desertos, florestas e muito mais, os que voam, rastejam, nadam.

Essa diversidade incrível partiu de um ser unicelular, assim como o nosso Universo por meio do *Big Bang*. A matéria que compõe o homem é a mesma das estrelas.

Nós somos o fruto de tudo isso; viaje com os olhos da mente, imagine o momento em que a massa que deu origem ao Universo estava condensada em algo pouco maior que uma maçã... Ocorre a explosão, a expansão é imensa, terminando por dar origem às galáxias, às estrelas e aos planetas. Agora outro momento: alguns dias depois do início da criação, o primeiro anfíbio sai das águas para a terra, abrindo as portas para a conquista da Terra. Por incrível que pareça, você estava em todos esses momentos. "Nada se perde, nada se cria, tudo se transforma", como diria Lavoisier. A matéria que compõe o seu corpo estava condensada com tudo mais naquela massa primordial. Se você retroagir à sua árvore genealógica, terá o anfíbio derradeiro nela.

A programação humana foi desenvolvida a partir de todos esses fatos elevados à enésima potência das suas combinações e mutações, formando um infindável caleidoscópio. É claro que uma série de condicionamentos foi sendo inserida, o que pode ter mudado o projeto original.

A física quântica* pode ser usada para descrever as interrelacões dos sistemas biológicos. Em virtude disso, ela teve um papel proeminente na descoberta do DNA e, conseqüentemente, do código genético. As pesquisas mais recentes de neurofisiologistas, físicos, matemáticos, dentre outros, tem levado a teorias que nos mostram ser o cérebro um processador quântico.

*[*O termo mais específico é mecânica quântica, já que estamos tratando de um ramo da física. A mecânica quântica irá descrever os sistemas atômicos e subatômicos, valendo-se do princípio de incerteza de Heisenberg. Usarei o termo física quântica por ser o mais popular.*]

O cérebro humano capta inúmeras freqüências dimensionais, interpreta-as e, por meio delas, cria a "realidade". Assim sendo, elementos não sujeitos às leis de tempo e espaço são integrados, um universo holográfico apreendido por uma mente holográfica.

O holograma (usando uma descrição bastante simplificada) é uma fotografia tridimensional conseguida com a utilização de radiação coerente refletida. Ao se expor à luz, surge a imagem tridimensional. O importante para nós é lembrar que qualquer parte do holograma contém a imagem inteira.

Nós mesmos, de certa forma, somos um holograma, e como tal, quanto mais nos compreendemos, mais compreenderemos o holograma que nos deu origem.

O cérebro age tanto de forma analítica (digital) como holográfica (analógica); os dois complementamsc gerando um "todo" de funcionamento holístico.

A consciência possivelmente não está em um lugar específico do cérebro, mas ela se estenderia por todo ele, sendo fruto das interrelações computacionais dos neurônios. O sentido de eu individual, liberdade de escolha, intuição, etc. são atributos quânticos. Os estados mentais conhecidos como transcendentais podem ser explicados pela física quântica. Nela, o observador é de vital importância; ele é uma das variáveis.

Partindo deste pressuposto, a ciência não descobrirá a "verdade das coisas", mas sim a nossa relação para com elas. Quando apurarmos o ouvido para escutar o Criador, ouviremos o nosso próprio eco reverberando nos confins do Universo. Isso sem falar na maldição (ou bênção) de nunca se ter a resposta definitiva às questões, e mais, a cada resposta nascem mais perguntas. Como dizia Sócrates: "Só sei que nada sei".

Os horizontes abertos pela física quântica são infinitos, tanto ao que tange à sua aplicação prática como a suas teorias, muitas vezes mais fantásticas que os sonhos dos ocultistas e alquimistas. Entre elas, mundos multidimensionais, buracos de minhoca, cordas, viagem no tempo e muito mais. Tudo possível em tese.

A supraconsciência ou os êxtases místicos e ainda os fenômenos paranormais (como o *déjà vu*, por exemplo) são possíveis quando a mente acessa a matriz (ou *Matrix*), na qual a "realidade" é concebida.

Assim sendo, não haveria, por exemplo, um lugar de onde as informações das intuições ou a energia do Reiki seriam transmitidas, mas sim estes fenômenos seriam provenientes além do tempo e do espaço, ou seja, tudo é um grande *continuum* espaço tempo. Desta forma, como ilustração, podemos imaginar que os óvnis não viajem de forma linear, e sim valendo-se da dobra espaço tempo.

Da mesma maneira, místicos e magos das mais variadas tradições e religiões têm narrado experiências supramentais nas quais se sentiram em todo lugar e em todas as coisas. Por sua vez, quem vivencia algum tipo de experiência mística, muitas vezes passa a perceber o dito mundo real como ilusório.

Na meditação, o cérebro funciona em uníssono (teste feito com uso do eletroencefalograma), integrando perfeitamente os dois sistemas (analógico e digital). Neste estado, de acordo com alguns físicos, o cérebro poderia ter acesso a informações que se encontrariam, de forma holográfica, permeando todo o Universo.

É sabido que, no campo da informática, o armazenamento de dados holograficamente é um dos mais avançados. Há amplas pesquisas na produção de "computadores quânticos", o que os tornaria infinitamente mais rápidos.

A compreensão do Universo e do ser humano nele inserido caminha para uma visão monista. A física atual não concebe mais o Universo composto por partes aleatórias, mas sim um todo coeso, em que as relações entre seus componentes fazem brotar a realidade.

Esta interdependência e interconexão dá um sentido unitivo e mutável ao dito real. Portanto, o objeto está mais próximo de um símbolo, ou seja, de uma noção de seu significado e não do que ele é em si mesmo. Tanto é que o físico Niels Bohr não acreditava na existência objetiva da realidade, unificando a onda e a partícula em sua Lei da Complementaridade.

Outra peculiaridade descoberta pela física quântica é que mesmo partículas que estão a enormes distâncias (uma partícula nos Estados Unidos e a outra na Alemanha, por exemplo) continuam a interagir de maneira sincronizada, ou seja, uma ação a distância. Mesmo ao longe, elas se mantêm "unidas". Ainda da mesma forma, é possível um pósitron ir para o passado e

um elétron ir para o futuro.

Ao avaliarmos esses dois exemplos, a noção clássica de espaço-tempo fica, no mínimo, bastante abalada.

O sistema de correspondências e a percepção do Universo como um organismo vivo são presentes no Xamanismo, uma das formas mais arcaicas de Magia.

São curiosos os paralelos entre o universo do físico e o do xamã. Todos os eventos estão interligados; existem "vários mundos" e "vários níveis de realidade".

E do Caos veio a ordem, talvez melhor fosse a ordem do Caos ou o Caos na ordem e viceversa. Ilya Prigogine e as "bifurcações" definem bem o exposto anteriormente. Sua teoria é aplicável tanto à física quântica quanto ao crescimento das metrópoles e ao desenvolvimento de formigueiros.

Essas visões da física atual não são necessariamente novas. Filósofos como Heráclito imaginavam que as transformações universais eram provenientes das interações entre opostos complementares.

Estamos em uma grande encruzilhada histórica e não nos apercebemos disso. Há eventos de uma magnitude jamais imaginada em curso. Pela primeira vez teremos uma espécie (*homo sapiens)* criando a "próxima espécie", a inteligência artificial ou, para quem gosta de ficção científica, os robôs e outros seres cibernéticos. Por sua vez, também estamos descortinando os mistérios do genoma, e nunca se investiu tanto em pesquisas a respeito do funcionamento do cérebro.

Não sou o que se pode chamar de um grande enxadrista, mas meu interesse pelo jogo foi suficiente para conhecer algumas histórias da arte. É possível executar 169.518.829.100.544.000.000.000.000.000.000 combinações de lances iniciais em uma partida de xadrez. Baseado nisso, o grande enxadrista e técnico em computação, Klaus Darga, não via a possibilidade de um computador vencer um mestre de xadrez. Para ele, não poderíamos desenvolver, em um prazo inferior a 500 anos, um computador tão rápido para efetuar todos esses cálculos. As previsões de Darga não se concretizaram e, em um prazo pouco maior que 20 anos, o campeão mundial de xadrez, Gary Kasparov, foi derrotado por Deep Bluc, um supercomputador.

Para Marvin Minsky, um acadêmico do MIT, o famoso *Massachusetts Institute of Technology,* as máquinas conseguirão, em breve, portar uma inteligência compatível à de uma pessoa média. Com o tempo, serão geniais e de poderes incalculáveis, e será uma sorte se nos criarem como animais domésticos. Essas informações aterradoras têm mais um dado desconcertante: a inteligência artificial (I.A.) não é intuitiva e nem emotiva. Assim, é estritamente lógica e, conseqüentemente, fria. Até aí, nada de novo, mas, justamente, cada vez mais a nossa sociedade caminha para a artificialidade, a mecanicidade, ou seja, antes de as máquinas "pensarem" como nós, nós já pensamos, em muito, igual a elas, de forma robotizada e mecânica.

O problema reside no poder que essas tecnologias conferem. O império soviético ruiu por vários motivos, um deles foi a defasagem tecnológica.

Há uma batalha em andamento: o desenvolvimento dos computadores de última geração. O Japão está em uma crise econômica crônica há anos e uma das saídas encontradas foi desenvolver essas tecnologias de ponta, o tema, nos Estados Unidos, é tratado em conjunto pela iniciativa privada e por militares. Os orçamentos são inacreditáveis. A Europa, por sua

vez, desenvolve uma vasta gama de projetos similares.

O medo de que o "vizinho" tenha um "poder" que nós não temos impelirá as nações a desenvolver a qualquer preço a I.A. e essa falácia do poder poderá levar a raça humana ao seu ocaso. Na busca por máquinas cada vez mais possantes, poderemos criar os nossos sucessores no planeta e, da mesma forma que o neandertal e outros hominídeos (por mais inteligentes que os neandertais fossem, comparados a outros seres vivos), estaremos fadados à extinção.

O computador reflete o desejo de poder e será programado para consegui-lo. Raciocinando friamente, como o agente Smith, somos um vírus. O que impedirá uma inteligência artificial de fazer esse julgamento a nosso respeito nas próximas décadas? E se decidir erradicar o problema?

A verdade é que, como toda a encruzilhada evolutiva, não sabemos para onde esta nos levará. As classes dominantes jamais abdicam do poder, mesmo que este as leve à destruição. Assim, inteligências artificiais cada vez mais possantes serão desenvolvidas com o objetivo de serem utilizadas nesse grande xadrez mundial pelo poder, abrindo as portas, talvez, para a nossa destruição.

Pela primeira vez na história, seja em estrito senso ou biológica, estamos nesta encruzilhada e poderemos decidir (talvez qual dos ramos caminhará para a extinção) se a inteligência artificial do futuro terá "alma" ou não. Ela nos tornará mais humanos ou máquinas, ou livrará a Terra da praga que a assola? Ou seremos Adões e Evas em um paraíso artificial, como em *Admirável Mundo Novo,* de Aldous Huxley?

Para quem crê que este perigo soa como ficção científica, recomendo pesquisar a respeito dos vários projetos em andamento que têm como objetivo desenvolver um *software* que não siga um programa preestabelecido, mas que desenvolva sua própria programação, tendo como ponlobase um código aberto. O problema dessa tecnologia é que as combinações resultantes não venham a ser aleatórias, mas sim algo "útil". Isto abre inúmeras hipóteses, em especial a respeito das falhas e do que será advindo delas. O *Golem* de silício refletirá o seu criador? E o reflexo será o macaco assassino de poucos pêlos?

O dilema do futuro próximo será cérebro humano *versus* inteligência artificial? Genética *versus* programação? Onde colocaremos nossas fichas?

É claro que tudo pode ser diferente, e a I.A. será nossa aliada; teremos tempo livre para nos dedicarmos às mais diversas atividades; os problemas mundiais serão equacionados; ela nos ajudará a erradicar a fome, a miséria e as doenças. Mas, para que isso aconteça, tem de se mudar a forma de encarar o Universo.

Como a filosofia dos velhos xamãs, devemos contemplar a diversidade e entender a teia da vida. Podemos trabalhar as coisas como se fossem compartimentadas, mas devemos saber que de fato não é assim. TUDO ESTÁ INTERLIGADO.

Falando um pouco a respeito dos seres humanos, um fato que sempre deve ser levado em consideração é que desenvolvemos uma série de padrões comportamentais que não têm função alguma. Um poeta não é mais forte nem mais veloz ou tem os sentidos mais aguçados. Uma grande parte da cultura não é útil à sobrevivência da espécie e, conseqüentemente, seria até ilógico gastar-se tempo com esse tipo de coisa. Entretanto este raciocínio apresenta um erro: se, de um lado a poesia, a arte e os sentimentos talvez sejam o que há de mais humano em nós; e só por isso já tenham o seu lugar assegurado, há um outro motivo de ordem prática. Os seres

humanos desenvolveram o "dom artístico" há 40 mil anos, e com isso se tornaram mais hábeis e criativos, o que propiciou, a partir daí, uma dominação do ambiente nunca vista nos 2 milhões de anos do gênero *homo*.

Diferente de outras espécies, nós criamos nosso ambiente e, conseqüentemente, a cultura tem um papel importantíssimo nos eventos humanos. O que vivemos nos dias de hoje com a internet e os computadores é uma pressão evolutiva exercida por nós mesmos, possivelmente tendo apenas como paralelo a descoberta da escrita. Essa cultura da informática causará mudanças incríveis nos próximos anos, como ocorreu com as pinturas nas cavernas de nossos tataravôs e a escrita de nossos avós.

Ao assistirmos ao filme *Matrix,* notamos que não é apenas Neo que experimenta um *déja vu:* temos a noção de já termos visto as metáforas e os diálogos integrantes do filme. Além, é claro, de centenas de cenas de sucesso de outros filmes, adaptadas e integradas à *Matrix,* recobertas de uma aura *cyberpunk* e *High Tech*. É fácil notar, por exemplo, na cena do combate entre Neo e o agente Smith (no metrô), que estamos diante de pistoleiros em um filme de Velho Oeste. Os dois se olham, e há a pose clássica dos duelos. Um vento sopra e voam folhas de jornal, momentos antes do tiroteio.

Não me aterei a cinematografia, que já foi tratada por outros, pretendo, agora, discorrer a respeito de várias concepções de Universo que encontram paralelos no filme *Matrix*.

Uma das culturas mais importantes para compreendermos a ilusão do real ou a irrealidade do conceito de real é a hindu. Nela encontraremos quatro pilares, a saber: Karma, Maya, Yoga e Nirvana. Estes conceitos podem ser aplicados à trajetória de Neo.

O Karma é evidente, ele é o "Escolhido" e, conseqüentemente, tem uma tarefa a cumprir. Ele pode também tentar cumpri-la em uma próxima vez, ou seja, em uma nova encarnação. O Karma liga o indivíduo ao Cosmos e, conseqüentemente, Maya, a ilusão que envolve a todos, é a própria *Matrix* (possivelmente as duas palavras tenham uma origem comum nas línguas indoeuropéias), geradora e mantenedora do Cosmos. Os seres humanos a têm como a realidade.

Yoga é união, autodisciplina, os meios de atingir a libertação, os treinamentos de Neo. E sabido que as artes marciais descendem da técnica indiana de combate Vajramushti, que, como outras, visa ao autoconhecimento e à harmonização da mente com o corpo. A grande escola de artes marciais Shaolin, na China, foi remodelada sob influência do Budismo. O Zen Budismo, criado por Bodhidharma, foi introduzido por ele juntamente com o Vajramushti. O Yoga faculta poderes extraordinários aos seus praticantes, conhecidos como Siddhi; voar, levitar, imortalidade, dentre outros.

Nirvana é a realidade além da ilusão de Maya e dos condicionamentos do Karma, a libertação. O *atman* o transcendente, imortal e indestrutível. Tudo que pode ser descrito e, conseqüentemente, transformado em palavras não é Nirvana.

Um filho célebre do Hinduísmo é o Budismo. Por volta de 560 a.C. nasce na Índia o príncipe Sidarta Gautama, o seu fundador. O Budismo tem vários elementos comuns ao Hinduísmo (incluindo os quatro pilares já tratados).

Buda significa "o desperto", isso nos trás à mente a frase de Morpheus, "acorde Neo", ou seja, desperte. Vale lembrar que Keanu Reeves, que faz o papel de Neo, foi o próprio Sidarta (Buda) no filme *O Pequeno Buda*.

O dado fantástico do Budismo é que, ao contrário de outras religiões, ele não tem paraíso,

inferno, ou Deus; o Nirvana Budista nada mais é que um estado mental (conceito similar ao do Hinduísmo).

O Budismo divide-se em vários ramos, um dos mais importantes é o Tibetano. Nele há a figura do Bodhisattva, um "pré-buda" que abdicou da iluminação total para ajudar os outros seres a se libertarem. A pessoa que almeja a senda do conhecimento, o candidato ao Bodhisattva, deve comportar-se como se já estivesse livre do ego. Em outras palavras, ele deve agir como se tivesse alcançado o estado de Bodhisattva, isso reside em uma questão conceitual. O que impede o estado Búdico é Maya que, como já vimos, é a ilusão. Desta forma, a pessoa, acreditando profundamente, dissolverá a ilusão e, conseqüentemente, será Buda, o desperto. É uma ilusão o fato de não sermos iluminados. As analogias com *Matrix* são totais. Morpheus diz que Neo começa a acreditar a partir do momento que ele não foge e decide enfrentar os agentes, ou no seu treinamento de artes marciais, quando novamente Morpheus ressalta, em outras palavras, que ele deve ser e não tentar ser.

Quando Neo pára as balas, olha o mundo com os olhos do desperto e vê a *Matrix*; este momento lembra a consecução de Sidarta Gautama enfrentando os exércitos de Mara, o senhor da ilusão. Os dardos e as setas arremessados contra Buda tornam-se flores. Em outras palavras, a ilusão não tem mais apelo. Buda percebe-se liberto dos condicionamentos de um indivíduo sujeito ao destino. Livre do Karma e das limitações pessoais, Neo sempre diz que prefere acreditar que ele faz o próprio destino.

Neo é um exemplo, o salvador, o Buda para quem ainda não alcançou a libertação; é um espelho, um holograma, no qual vemos refletidos os nossos anseios de perfeição,

Para os budistas, o Budismo é um barco que transporta do irreal para o real. Quando fazemos uma travessia, ao chegar à outra margem não saímos carregando o barco nas costas, então o próprio Budismo deve, ao final, ser abandonado. Só mais uma curiosidade, a mãe de Buda é a princesa Maya.

A relação de Neo e Trinity (Trindade) tem paralelo no Yin e Yang, a união do masculino e o feminino. O feminino é o aspecto dinâmico do Cosmos, Shakti. O masculino é o caminho; o feminino, a meta. Desta forma, Sansara e Nirvana são unidos, e é resgatada a dignidade do universo fenomênico. Sansara e Nirvana, na verdade, são uma coisa só, e não existem.

A visão exposta acima tem muito do Tantra. Do ponto de vista tântrico, a Mãe (Kali) está e é todas as coisas. Assim, o Tantrismo contempla todos os níveis de realidade. O próprio Neo, em seu telefonema à *Matrix*, foi objetivo e claro em seus planos, mas de forma alguma deixou transparecer que iria destruí-la. Muito pelo contrário, o futuro seria construído juntamente com ela. Ele sabia que ela tinha medo. O medo que assola a todos nós, o medo do novo.

O Cristianismo está claramente representado em *Matrix*. Neo é o salvador do mundo, morre e ressuscita, tem ascensão aos céus e outros detalhes (não esquecendo de Trinity, ou seja, a trindade, que lembra a Trindade dos cristãos, ou talvez a das deusas hindus Saraswati, Lakshmi e Kali).

Todavia, há uma corrente religiosa que teve elementos cristãos e se adequa melhor ao filme *Matrix,* o Gnosticismo, que teve em sua formação elementos judaicos, gregos e egípcios. Vale lembrar que, por esta época (por volta do ano zero), havia uma efervescência cultural com grande troca de informações, mesclando conceitos religiosos e filosóficos. O idioma grego era o elemento de união.

O Gnosticismo desenvolveu-se no norte da África, na Ásia Menor e no Oriente Médio,

notadamente em Alexandria, cidade que unia em seu bojo todos os elementos formadores do Gnosticismo e alguns outros.

O Cristianismo foi elemento de algumas correntes gnósticas, tanto é que foram tidas como heréticas pelo Catolicismo, bem como as suas escrituras. Muito do que sabemos hoje do Gnosticismo são informações de seus perseguidores, ou seja, a Igreja.

O Gnosticismo era composto de uma infinidade de seitas, e estas, por sua vez, de influências religiosas heterogêneas. Então simplificarei alguns conceitos e delinearei alguns pontos comuns.

O mito gnóstico de criação mostra que o Logos, o Uno, Deus, era o intelecto puro. Quando o Logos refletiu a respeito de si mesmo (só poderia pensar sobre si mesmo, sendo o único) e esta reflexão produziu uma emanação — um segundo princípio. Na seqüência surgem Eons, que são eras, eternidades. Os Éons unem em si o conceito de tempo e espaço, ou seja, são tanto lugares como eras (peço desculpas ao leitor e relembro que estou me valendo de uma simplificação e união de conceitos).

O último dos Éons é Sophia (Trinity?). Ela tem um filho, ildabaoth, ou o Demiurgo. Este age como se fosse, na verdade, o criador de tudo. É um usurpador, cria uma ilusão e nela aprisiona a raça humana. Há uma série de seres com o Demiurgo que são arrogantes, ciumentos e engendram formas de criar um destino fixo para cada ser humano.

Um salvador foi enviado para resgatar a raça humana; este resgate é feito pela gnose, ou o conhecimento, o despertar da ilusão da matéria, ildabaoth pode ser entendido como o próprio ser humano, engendrado pela alma (Sophia), se achando o "único" e, em verdade, vivendo na ignorância (aquele que não tem gnose).

As escrituras gnósticas são pseudo-epigrafias, obras atribuídas a personagens célebres. Um destes personagens terá especial importância: São Tomé, conhecido como o duplo de Jesus, seu irmão gêmeo. À ele é atribuída a Epístola de Judas no Novo Testamento. Seu nome é Santo Dídimo Judas, Tomé Dídimo e Judas são usados como nomes próprios, mas portam o significado de gêmeo.

No simbolismo, conhecer o gêmeo é conhecer o nosso reflexo, isto é, o nosso interior: "conheça a ti mesmo". Os gêmeos refletem um aspecto profundo da psique coletiva. Na tradição, lembramos do duplo etereo, a réplica energética do corpo físico; o duplo dos egípcios, que visitava o corpo após a morte; ou ainda, Seth e Hórus, opostos complementares.

O Evangelho Segundo Tome é um texto gnóstico que, como o Budismo, acredita que o reino de Deus é agora (é claro que os budistas não concebem "Deus", entendam como a libertação da ilusão).

Por sua vez, o verdadeiro eu é um princípio de luz, que está agora em um estado de sono, torpor e morte. Ele se encontra em um reino dominado por tiranos, os demônios do labirinto.

Pela vontade do Pai (Deus) é enviado um salvador (Jesus) que tem a missão de despertar e iluminar.

Estas ocorrências são vistas como internas, ou seja, desenrolando-se na psique.

O local onde se desenvolveram os escritos de Tome tinha influência grega (Macedônia, Seleuco I, que veio após Alexandre, o Grande), pagã, cristã e judaica o norte da Mesopotâmia.

Acerca de um dos escritos de Tome, é dito que foi elaborado na Índia e narra a trajetória da alma (pérola) em busca do conhecimento. Uma outra obra é *O Livro de Tome*.

O Evangelho Segundo Tome deixa claro que o reino de Deus está em nós, ou seja, é interno. A obtenção da gnose é o revelar de nossa verdadeira natureza. Assim sendo, a morte perde significância.

Em uma passagem do evangelho, Jesus menciona que veio para dividir. Ele diz que as pessoas pensam que ele (Jesus) veio para trazer a paz. "Em verdade eu (Jesus) imponho a terra, fogo, espada e conflito". Na mesma passagem desse escrito, Jesus ainda fala que haverá pai contra filho e filho contra pai. Em outra passagem, Jesus menciona que o mundo está embriagado. "Os filhos dos homens estão cegos e não podem ver". Curiosamente é narrado o encontro de Jesus com ninguém menos que Salomé (aquela que pediu a cabeça do João Batista, Morpheus?). Esta parte do evangelho narra "Jesus na cama de Salomé". Ela fala a Jesus que ela é a sua discípula feminina.

Há algumas analogias curiosas a serem feitas, o nome de Neo é Thomas, ou seja, Tomás. Com as letras de Neo é possível escrever Éon, que já vimos anteriormente, e Noé, o salvador dos seres vivos da fúria de Deus. Neo (do grego) significa novo; o novo advento ou, se preferirmos, a encarnação do verbo. O sobrenome é Anderson, Ander vem de *andros,* homem, e *son* é filho, isto é, filho do homem, uma das formas que Jesus se autonomenclaturou.

Um domínio mais profundo que a religião é o do mito.* Os mitos surgem, muitas vezes, em sonhos, trazendo uma mensagem de individuação, tanto pessoal como coletiva. A psicologia analítica trabalha o inconsciente pessoal e coletivo, integrando o ser humano à raça humana, a todos os seres vivos e ao Cosmos.

*[Mas antes de tratar diretamente dele, irei introduzir um guia confiável aos recessos profundos da mente e da alma humana: Carl Gustav Jung, o médico da alma. Creio que o Dr. Jung não necessite de apresentações, médico psiquiatra suíço, criador da psicologia analítica. Como poucos, desvendou a alma e a mente humana. No fim da vida, estava pesquisando física e hoje, mais do que nunca, o Dr. Jung é caro aos físicos quânticos, e não só a eles.]

Os mitos e os arquétipos são os grandes motores do filme *Matrix.* Como padrões da nossa psique, eles carregam grande carga emocional. Desta forma, vibramos com o herói, o salvador da humanidade, o beijo que traz novamente a vida como nos contos de fada, a luta contra o mal, a busca pelo conhecimento, o Mago, o Iniciado que tem capacidades que ninguém tem, mas mesmo assim as usa em prol de uma causa maior. Os mitos reverberam as nossas verdades interiores, destroem todas as noções falsamente concebidas, descortinando o alvorecer de nossa aurora.

Mas de onde vem a palavra *Matrix*?

A raiz indoeuropéia *Matr,* mãe, originou inúmeras palavras em línguas atuais que designam termos correlatos. *Matrix* é a fêmea com crias (na *Matrix*, os seres humanos são armazenados como fonte de energia, em casulos que lembram um feto no útero), ou seja, amamentando (nutriz), tronco, origem, útero, matriz, de onde todos nós viemos; e até o termo metrópole lhe é advindo, ou mesmo matrícula que significa registro, controle. O termo também liga a matéria como origem e componente das coisas. A matéria para os pré-socráticos era o elemento primordial com o qual eram compostos todos os seres da natureza. O termo *physis,* origem da palavra física, designava a matriz da realidade. O platonismo herdou, em parte, esta concepção.

As fronteiras entre religião, ciência e filosofia são temas ancestrais. Pessoas como Sócrates, Platão ou Plotino já se ocupavam deles.

Já tratamos de física quântica, da evolução das espécies, psicologia, astrofísica, inteligência artificial, mitos, magia, etc. E mesmo assim, parece que muito falta ser dito.

É como se nós soubéssemos de um segredo ainda por ser revelado, ou já tivéssemos visto tudo isso antes. Poderíamos pensar em memórias implantadas, como no filme *Blade Runner* (*Caçador de Andróides*), em que as memórias do caçador, na verdade, são criadas artificialmente. Nada do que viveu é fato, e sim mera ilusão. Ele mesmo é um andróide. A revelação vem por um sonho, um sonho com um unicórnio.

Neo sofre do mesmo mal. Vê a casa de massas onde costumeiramente comia e tem noção de que não viveu nada daquilo.

Se por um lado o destino, o oráculo, nos impele a ir atrás do nosso papel no drama cósmico, por outro, ele nos prende ao ciclo.

Assim, cada pessoa, de uma forma ou de outra, é uma peça da engrenagem. Se ele está completamente imerso no sistema e profundamente inconsciente, cumprirá os desígnios básicos da *Matrix*, sendo um "escravo" dela. Se despertar, cumprirá o seu destino, o que de certa forma também é um programa, já que é pré-conhecido. Por isso os alquimistas deixavam claro que até a *Magnum Opus* (a grande obra alquímica) deve ser abandonada após ser alcançada. Ela mesma se converteria em uma gaiola de ouro, de qualquer forma, gaiola.

Nós devemos quebrar os condicionamentos, mesmo os divinos, sublimes e inefáveis. Deus é a última ilusão, ou talvez, a Deusa na figura do oráculo. A resposta está sempre em si mesmo. Uma parte será revelada, o restante terá de ser descoberto.

A vitória de Neo reside em saber o momento de pegar o destino com as mãos e moldá-lo. Tanto no primeiro como no segundo filme, ele contraria as profecias e volta para salvar Morpheus e depois Trinity. Há uma frase da astrologia medieval que cai bem nesta hora: "O tolo é governado pelos astros, o sábio governa os seus astros".

Já houve outros salvadores, e todos falharam, mesmo se prendendo à figura do Salvador, ou seja, a uma prisão.

Na mitologia sumeriana, a raça humana foi criada para cultuar e ofertar oferendas aos deuses. Na Grécia, Zeus condenou Prometeu por ter dado o fogo (intelecto) à humanidade. O Jeová bíblico não queria que o casal humano comesse o fruto das duas árvores do paraíso, evitando, desta forma, que se tornassem iguais a ele. Na mitologia hindu, o deus Indra tenta frustrar os planos dos ascetas que aspiram à evolução espiritual e, conseqüentemente, à libertação. Então ele manda mulheres maravilhosas para desviá-los do caminho. O *cyber-xamã é* um *hacker* que dribla os deuses como o xamã original. Um Prometeu mago.

Quod me nutrit me destruit. "O que me nutre me destrói." Esta frase é verdadeira em dois sentidos: como metáfora, é aquilo que usamos para formar o nosso ser. Idéias, frases, livros, filmes, conceitos, internet, conversas, etc, etc, etc. Se por um lado nos abrem novos horizontes, por outro, nos cristalizam a eles; no sentido literal, quando ingerimos os alimentos, juntamente com o que dá combustível a vida, criamos uma série de subprodutos nocivos ao organismo.

Cada etapa na evolução humana deve ser galgada, conquistada e, de certa forma, abandonada.

Gostaria que agora você parasse a leitura por alguns minutos. Findo o tempo, pense a respeito destas perguntas: O que é a realidade? O que é você? Onde você se situa no real? Qual será o seu futuro? Pense nelas por um momento e, após, continue a leitura.

Todas as afirmações tratadas neste prólogo não seriam elas mesmas uma manipulação? Se de fato o observador, o ser humano, tem um papel fundamental no desenrolar dos fatos e na apreensão deles, o que garante que tudo isso não seja apenas um belo sofisma?

Os paralelos entre a física quântica, psicologia analítica, mitos e as tradições religiosas são infundados. Não há verdade nenhuma em tudo isso, esta é a realidade. São formas elaboradas de mascarar a verdade.

Somos finitos, mortais e vivemos em um Universo predeterminado, fadado à destruição.

O que temos são imagens de imagens. Simulacros e simulações, não mais o real. A princípio, há um reflexo fidedigno do objeto, mas com o tempo ele se distorce e, ao final, não tem nada a ver com o original.

Assim, você não tem informação, mas desinformação e confusão — o bombardeamento de informações, produtos e serviços. A verdade torna-se elástica, atendendo a interesses. Assistimos TV não para ver, mas para não ver, ou seja, escolhemos a ilusão. Cada dia que passa estamos mais imersos nela. Hoje em dia a demanda cria os ícones sociais. Uma bola de neve com vida própria.

Como disse Hakin Bey: "Os conflitos alternam-se e vivemos em guerra há anos. Conflitos os mais diversos e por inúmeros motivos, todos ao mesmo tempo".

O que se passa em sua mente agora? A quem você dará ouvidos? À construção que foi lentamente elaborada neste prólogo, mostrando a interface entre as inúmeras facetas do Universo, ou ao real que esta aí, o dia-a-dia, feito de concreto armado e informação?

Morpheus fala para Neo que os agentes são regidos por leis estritas, e esta é a forma de vencê-los. O agente Smith quer destruir a raça humana com medo de contaminar-se, mas, possivelmente, quando falou isso a Morpheus, seu destino já estava traçado.

O ato de viver exige escolhas. O andaime ou os agentes. Se um passo for dado no caminho, inevitavelmente deveremos ir até o fim. Seja verdadeiro consigo mesmo. Há uma grande diferença entre conhecer o caminho e trilhar o caminho.

Durante a Idade Média, muitas pessoas tinham uma vida diurna normal, cumprindo suas funções básicas, mas, à noite, poderiam viajar quilômetros, participar de festas e agirem como anarquistas, participando de Sabás. Neo é um *cyberxamã* procurando as respostas. O primeiro passo é a fome de viver, sentir que algo está errado no mundo e não saber o que é. Em verdade, algo está errado em nós.

O principal deste texto não é o que foi escrito por mim, mas sim o que foi sugerido, e o mais importante; a sua compreensão dele. Ela é a verdade, ao menos para você. Como tal, é mutável.

Mesmo que Neo acorde em sua cama, o que será mais importante para ele? O Mestre que dá forma aos sonhos é um senhor de nuvens de ópio.

À noite, no deserto, podemos vislumbrar centenas de estrelas. Constatamos a imensidão, não como algo que exclui, mas como partes deste infinito balé.

Sejam bem-vindos ao deserto do real.

Marcos Torrigo

INTRODUÇÃO: MEDITAÇÕES SOBRE *MATRIX*

Qual pílula você escolheria, a vermelha ou a azul? A ignorância é felicidade, ou vale a pena conhecer a verdade, seja ela como for? Depois de assistirmos a *Matrix,* ficamos impressionados pela ação e os efeitos especiais, e nos sentimos inundados de perguntas. É possível que sejamos prisioneiros da *Matrix*? Esse é um filme cristão? Um filme budista? Não existe colher?

Um aluno meu no *King's College*, Adam Albert, foi a primeira pessoa a chamar minha atenção para *Matrix.* Ele imediatamente viu as ligações entre o filme e as especulações de Descartes sobre a possibilidade de engano por meio dos sonhos ou de um enganador maligno. Minha experiência e a dele eram semelhantes àquelas de outros professores e estudantes de filosofia no mundo todo. A revista *Philosophy Now* chegou a realizar um concurso de ensaios para estudantes de faculdade. O tópico: que pílula você escolheria? Por quê?

Com este livro, professores seguem a trilha iluminada por seus alunos. Cada autor faz perguntas e dá respostas sobre o significado filosófico do filme. Como sugere o crítico cultural Slavoj Zizek, *Matrix* é um teste dos borrões de tinta do tipo Rorschach. Nele, os filósofos vêem sua filosofia predileta: existencialismo, marxismo, feminismo, budismo, niilismo, pós-modernismo. Escolha o seu *ismo* e você o encontrará em *Matrix.* Mesmo assim, o filme não é apenas um borrão de tinta gerado aleatoriamente, mas tem um plano definido por trás e intencionalmente incorpora muita filosofia. Os irmãos Wachowski, artistas de revistas em quadrinhos que abandonaram a faculdade, e intrigados pelas "Grandes Perguntas", admitem abertamente que teceram muitas alusões e temas filosóficos na estrutura do filme. *Matrix — Bem-vindo ao Deserto do Real* não tenho o objetivo de transmitir ou explicar o sentido pretendido dos autores e artistas responsáveis por *Matrix.* Em vez disso, o livro destaca o significado psicológico do filme.

Parafraseando Trinity, são as perguntas que nos movem. Os autores participantes recorreram a Platão, Aristóteles, São Tomás de Aquino, Descartes, Kant, Nietzsche, Sartre, Sellars, Nozick, Baudrillard e Quine (entre outros filósofos) para abordar as questões: O que posso saber? O que devo saber? O que posso esperar? O que é real? O que é a felicidade? O que é a mente? O que é liberdade, e como a obtemos? A inteligência artificial é possível? Às respostas a essas perguntas nos levam a explorar muitos dos principais ramos da filosofia, incluindo metafísica, epistemologia, ética, estética, filosofia da mente, filosofia da religião e filosofia política. Apesar da multiplicidade de perguntas, há somente um imperativo: ACORDE!

As pessoas gostam de cultura popular; é a linguagem comum de nosso tempo. Você sabia que Aaliyah morreu pouco antes de completar a sequência de *Matrix?* Você sabia que W. V. Quine morreu menos de um ano antes disso? Os autores participantes deste livro visam a conduzir à filosofia o leitor que pertence à cultura *pop.* Willie Sutton era um gênio do crime, uma espécie de mente brilhante. Quando lhe perguntaram: "Willie, por que você assalta bancos?", ele respondeu prontamente: "Porque é onde está o dinheiro". Por que escrever sobre cultura *pop* como *Matrix?* Porque é onde estão as pessoas.

Ninguém faria objeção se recorrêssemos às obras de Homero, Dante e Shakespeare para levantar questões filosóficas. *Matrix* não pertence à lista dos clássicos ocidentais; no entanto, o filme levanta as mesmas questões filosóficas que as grandes obras da literatura. Se a filosofia só fosse encontrada nos textos de filósofos e só tivesse relevância nas vidas dos professores, seria a disciplina enfadonha e estéril que muita gente pensa, erroneamente. Mas a filosofia existe em toda a parte, é sempre relevante e pode iluminar a vida de todo mundo; como *Matrix,* ela "está em todo lugar".

Este livro não é só para filósofos, mas para todos nós que sempre tivemos "um espeto na mente, deixando-nos loucos". Que ele seja, então, um começo, mas de maneira alguma um fim de seu estudo de filosofia.

CENA 1
COMO VOCÊ SABE?

1. COMPUTADORES, CAVERNAS E ORÁCULOS: NEO E SÓCRATES

William Irwin

Eu digo a eles que estou bem
Vendo sombras na parede.
— John Lennon

Muitas vezes vivemos a vida acorrentados E nem sequer sabemos que temos a chave.
— The Eagles

Muitas pessoas reconhecem *Matrix* como a reapresentação da "maior de todas as histórias". A imagem bíblica é clara, e o lançamento do filme na Páscoa de 1999 sustenta esse propósito. Poucas pessoas reconhecem *Matrix* como a reapresentação da "maior história que *nunca* foi contada", a história de Sócrates, um herói intelectual que persistiu em sua busca apesar da oposição e acabou pagando pelo nobre desafio com a própria vida.

Por que a maioria das pessoas não conhece uma das maiores histórias que a nossa cultura tem a oferecer? O principal motivo disso é que deixamos a cargo dos professores de filosofia na faculdade a tarefa de contar histórias. Nem todas as pessoas freqüentam a faculdade e, tristemente, nem todos que vão à faculdade freqüentam um curso de filosofia. Enquanto a Filosofia é o ambiente ideal para estudar filosofia minuciosamente e discutir com entusiasmo a vida de Sócrates, não é preciso esperar uma oportunidade que talvez nunca apareça. Assim como a história de Jesus, a de Sócrates deveria ser o tema de livros infantis, discussões em família e na escola e programas de televisão. Deveriam fazer um filme sobre Sócrates. Os irmãos Wachowski dirigiram Keanu Reeves numa versão velada da história, mas eu colocaria Steve Martin no papel principal de uma celebração cinematográfica "não apologética". Spielberg seria o diretor. *Matrix* é muitas coisas; a reapresentação da história de Sócrates é uma delas, e certamente os espectadores não captaram esse elemento do filme, a menos que já conhecessem a história. Se você não a conhece, bem-vindo a este ensaio, que será a sua introdução.

PERGUNTAS E MISSÕES

"Estamos numa missão de Deus", disseram os *Irmãos Cara-de-Pau.* Eles tinham o tanque cheio, meio maço de cigarros e 170 quilômetros até Chicago. Estava escuro e eles usavam óculos de sol. Sua missão? Fazer um concerto para salvar o orfanato onde tinham sido criados por uma velha freira, chamada afetuosamente de pinguim. A missão de Neo é salvar a raça humana da escravidão involuntária à inteligência artificial. Sócrates também tem uma missão, uma missão do deus Apolo, que fora passada pelo oráculo de Delfos a seu amigo Cerapião. Sua missão, caso ele a aceitasse, seria "despertar" o povo de sua cidade natal, Atenas.

Num sussurro em meio à balbúrdia de Rob Zombie no clube gótico do inferno, Trinity diz a Neo: "É a pergunta que nos move". A pergunta: O que é a *Matrix*? Como Neo, Sócrates tinha um "espeto na mente" e era movido por uma pergunta: O que é a boa vida? Questionar traz problemas aos nossos dois heróis. Sócrates é levado a julgamento, acusado de falta de devoção e de corromper os jovens, e Neo é acusado pelos Agentes de "cometer quase todos os crimes cibernéticos para os quais temos uma lei".

Sócrates tinha o hábito de fazer perguntas aos concidadãos; perguntas geralmente diretas e simples, cujas respostas eram elusivas. Como um habilidoso entrevistador, Sócrates lançava as perguntas seguintes, mais difíceis e inquisitivas, que acabavam expondo a ignorância das pessoas interrogadas. Por exemplo, ele perguntou ao seu amigo Eutifro: "O que é sagrado? O que torna um ato sagrado?" A resposta de Eutifro: "O sagrado é aquilo que todos os deuses amam, e seu oposto é o que todos eles odeiam, o profano" (*Eutifro* 9a). Parece uma resposta ótima, até Sócrates colocar a pergunta seguinte: "Algo é sagrado porque os deuses aprovam, ou eles aprovam algo porque é sagrado?" (*Eutifro* 10 a). Como você pode imaginar, Eutifro tem grande dificuldade para responder a essa pergunta e fica irritado com Sócrates. Esse processo de fazer perguntas até a pessoa se contradizer ou cometer um erro tornou-se conhecido como o método socrático (como Bill e Ted aprenderam na escola *San Dimas High*). O método de perguntas persistentes não só intimida os alunos (como em *The Paper Chase)* e embaraça os políticos (escolha o seu exemplo), como também, no caso de Sócrates, tornou-o popular entre os jovens de consciência social e desprezado pela elite só interessada em si mesma.

Apesar de seu estilo conversacional geralmente considerado arrogante, Sócrates era totalmente humilde a respeito de seu conhecimento. "Ele afirmava ser ignorante e não onisciente, com seu mantra "eu nada sei". Por que um sujeito que nada sabe questiona todo mundo de maneira tão intensa? Como Neo, a excelente aventura de Sócrates é inflamada pelas palavras de um oráculo e um certo discernimento sobre a natureza do conhecimento e da sabedoria.

O QUE DIZEM OS ORÁCULOS?

O Oráculo disse a Morpheus que ele encontraria Aquele (o "Escolhido"*), a pessoa que romperia o poder da *Matrix* e libertaria a humanidade com a verdade. Morpheus, então, desconecta Neo e, após certos treinos e práticas de kung fu, leva-o até o Oráculo para confirmação. Neo resiste a essa grandiosa possibilidade e rejeita a idéia de que sua vida está predestinada de alguma forma, dizendo a Morpheus que não acredita no destino — que prefere

acreditar que tem controle de sua vida. Sócrates também resiste ao seu destino. Pelos menos, é o que ele diz em seu julgamento, registrado por Platão e intitulado *Apologia.*

** [N. do T: O vocábulo empregado no original em língua inglesa para "Escolhido" é "One" (um), do qual pode-se inferir um anagrama do nome dado ao protagonista do filme. "Neo", no qual figuram exatamente as mesmas letras, podendo-se associá-lo também ao neo- novo, do grego.]*

[Cerapião] era um amigo meu... Ele foi a Delfos um dia e chegou a colocar essa pergunta ao oráculo... Ele perguntou se havia alguém mais sábio do que eu; e a sacerdotisa de Apolo respondeu que não havia ninguém mais sábio. *(Apologia* 21a)

Quando ouvi a resposta da sacerdotisa, minha reação foi essa: "Afinal, o que o deus está dizendo? Qual é o significado oculto? Bem sei que não tenho sabedoria, grande ou pequena. Então, por que ele diz que sou sábio?" *(Apologia* 21b)

De fato, como ninguém poderia ser mais sábio do que o homem que alegava não saber nada? Sócrates nos diz que resolveu desmentir as palavras proféticas do oráculo.

Diz o seguinte: aproximei-me de um daqueles que pareciam ser sábios, achando que poderia provar que a resposta estava errada, e dizer claramente ao oráculo: "Este homem é mais sábio que eu, embora tu afirmes que eu sou o mais sábio." *(Apologia* 21c)

Sócrates ficou decepcionado ao questionar tal homem, um político, descobrindo que o homem se achava grande coisa, mas não sabia nada. Persistente por natureza, Sócrates não desistiu, e foi interrogar os estimados autores de peças teatrais e habilidosos artesãos de Atenas. Decepcionou-se novamente. Por ironia, ao perceber a própria ignorância, Sócrates era realmente o homem mais sábio de Atenas.

Conseqüentemente, achou que seria seu dever Divino questionar os concidadãos, expondo-os à própria ignorância para que acordassem e se juntassem a ele na busca pelo conhecimento.

É como se a cidade fosse — usando uma analogia absurda — um cavalo — um grande cavalo, bem adestrado, mas, por causa de seu tamanho, lerdo, que precisa ser picado por algum tipo de mosquito para começar a agir. Acho que deus me colocou na cidade como esse mosquito, do tipo que não pára o dia todo, que pousa em todas as partes do corpo das pessoas, picando-as e impelindo-as à ação, persuadindo e criticando. *(Apologia* 30c)

Como uma peste, um mosquito constantemente questionando, Sócrates pretendia despertar a cidade para a verdade — que a fábrica de sabão, e não a felicidade, aguarda aqueles que descansam na ignorância ociosa.

As moradas dos dois oráculos são bem diferentes. De acordo com a mitologia, Zeus soltou uma águia do leste e outra do oeste para encontrarem o centro do mundo. Elas voaram até empalarem-se mutuamente no ar sobre um local em Delfos, declarando-o o umbigo do mundo. Em Delfos, um local de majestosa beleza no sopé do monte Parnasso, Apolo falou por meio da sacerdotisa, o Oráculo, também conhecida como Pítia. Morpheus leva Neo não ao umbigo do mundo, mas ao coração da *Matrix*, um lugar tão diferente quanto possível do monte Parnasso, um condomínio pobre no centro da cidade, o lar de um Oráculo inimaginável.

Neo, muito inseguro, pergunta a Morpheus: "O que ela sabe? Tudo?" Morpheus responde: "Ela diria que sabe o suficiente". Neo, ainda cético, pergunta: "E nunca erra?" Com respostas evasivas e afirmações paradoxais, Morpheus diz: "Tente não pensar em termos de certo e errado. Ela é um guia, Neo. Pode ajudar você a encontrar o caminho."

Um homem visitando o templo de Apolo em Delfos (não era permitida a entrada de mulheres), após fazer os devidos sacrifícios e oferendas, faria sua pergunta a uma das assistentes do oráculo, que a transmitiria à sacerdotisa. Sentada num tripé, a sacerdotisa respiraria o sopro de Apolo, a fumaça (provavelmente etileno) emanando de uma brecha na terra. Como uma freqüentadora de *Woodstock*, a sacerdotisa de Apolo profetizava falando em línguas. Um sacerdote, então, interpretava o linguajar incoerente e às vezes o traduzia em versos hexâmetros. Como os sábios conselhos que uma pessoa obtém quando liga para 0800-PREVISÃO, as profecias do oráculo geralmente eram vagas e abertas para mais de uma interpretação. Sócrates, como sabemos, achava intrigante a declaração do Oráculo de que não havia ninguém mais sábio do que ele. Sabendo, porém, da reputação do Oráculo para profecias crípticas, ele tentou desmenti-lo, só descobrindo seu significado irônico. Menos sábio era o rei Cresso, que queria saber do Oráculo se aquele era um momento auspicioso para declarar guerra contra os persas. A resposta do oráculo foi: "Se você entrar em batalha agora, um grande reino será destruído". Considerando isso ótima notícia, o rei levou suas tropas à guerra e ao massacre. Não podia reclamar com o Oráculo, que simplesmente explicara que ele estava enganado sobre *qual reino* seria destruído.

O Oráculo de *Matrix* não só vive numa parte grotesca da cidade virtual, mas é uma senhora negra com jeito de vovó — "não o que se espera" de um Oráculo, exatamente como no caso da Pítia, escolhida entre mulheres com mais de 50 anos em vez de donzelas virgens e cuja virtude seria menos garantida. Diferente de sua colega de Delfos, o Oráculo da cidade se encontra cara a cara com aqueles que a procuram. E apesar do fato de que, sentada num tripé, ela inala a fumaça de biscoitos assando no forno e de seu cigarro, ela não fala em línguas. Mas não se engane: a mensagem dela, embora aparentemente simples, tem um propósito pitiano. Estranhamente, esse Oráculo faz as perguntas. "Você sabe por que está aqui?" "O que você acha? Acha que é o "Escolhido"?" Neo responde: "Não sei". Sócrates sempre afirmara que não sabia, mas Neo de fato não sabe. O Oráculo faz suas sátiras, e Neo é simpático mas não muito esperto. Ela deixa que ele conclua que não é o "Escolhido" e lhe diz que ser o "Escolhido" é como estar apaixonado. Se você é o "Escolhido", ninguém vai dizer. "Você sozinho é que tem de saber, na pele e nos ossos." Não é um bom consolo, ela diz. "Você tem o dom, mas parece que está esperando alguma coisa," "O quê?", ele pergunta. A resposta profética: "Sua próxima vida, talvez. Quem sabe? Essas coisas são assim".

O Oráculo não fala maliciosamente, e até se oferece para dar conselhos no decorrer da sessão. Apontando para um sinal em cima da porta da cozinha ela pergunta a Neo se ele sabe o que está escrito. É latim, ela explica. Significa: "Conhece a ti mesmo". Essa sabedoria é, na verdade, a chave para compreender a profecia do Oráculo. A mesma frase estava inscrita em grego *yvtóOt coruióv* (em vez de latim "bárbaro", *Temet Nasce)* no templo de Apolo em Delfos, e certamente era mais importante para a interpretação de qualquer profecia da Pítia do que a resposta do Oráculo, em si. Sócrates compreendia isso e vivia de acordo com a máxima "a vida não examinada não vale a pena ser vivida". O prepotente rei Cresso não se conhecia, como já vimos, e pagou caro por isso. Só com o passar do tempo Neo passou a se conhecer e, portanto, a acreditar em si mesmo, cumprindo assim a profundidade da profecia do oráculo — que inclui Morpheus encontrando o "Escolhido" e Trinity se apaixonando por um homem morto, que é o "Escolhido".

O autoconhecimento é a chave sem a qual não podemos destrancar nenhum outro conhecimento que valha a pena ter. Esse é um tema importante não só para Sócrates e *Matrix,* mas também para qualquer filme filosófico extraordinário. *O Clube da Luta* apresenta a questão aparentemente adolescente: "Quanto você pode saber sobre si próprio se nunca entrou numa luta?" Vemos, porém, no desenrolar da trama e da "luta", que essa não é uma pergunta idiota, baseada meramente em testosterona. Adquirimos o autoconhecimento com muito esforço e luta. Consideremos também *Meninos não Choram,* com Brandon enganando a si próprio e aos outros e as desastrosas conseqüências. Finalmente, *Memento* luta com a questão intrigante: como posso mentir para mim mesmo? A perda da memória é parte da resposta? Hollywood e Atenas concordam: a vida não examinada não vale a pena ser vivida.

Para completarmos nossa visão do oráculo urbano, consideremos outra amostra de sabedoria inscrita em Delfos e praticada na cozinha. "Nada em excesso" (*uqÕEV ayav*). "Pegue um biscoito", o Oráculo diz a Neo; não "pegue alguns biscoitos" ou "pegue quantos o seu coração desejar". Sabemos que eles têm um aroma delicioso, talvez tentando Neo a comer mais. O Oráculo está bebendo uma coisa estranha (provavelmente uma bebida de adulto) e fumando um cigarro. Presumivelmente, ela sabe desfrutar essas coisas sem se exceder. É um contraste marcante com a humanidade em geral, descrito pelo Agente Smith como um vírus que se espalha, exaurindo todos os recursos numa área antes de passar para outra.

Segundo uma lenda, houve uma época em que as fumaças que inspiravam o Oráculo em Delfos eram acessíveis a todos, mas as pessoas abusaram do privilégio e se prejudicaram, pulando para dentro do buraco de onde elas emanavam. Com o tempo, só a Pítia passou a ter permissão de inalar "o sopro de Apolo", e um sacerdote intérprete tinha de ouvir a profecia e colocá-la em verso para ser consumida pelo consulente, que estava dois níveis abaixo do deus. Se totalmente digerida, a sabedoria do "Conhece a ti mesmo" e "Nada em excesso" poderia permitir ao Um escolhido dizer a verdade a muitos. Talvez, nesse dia, todos pudessem "inalar a fumaça profética" e comungar com o deus por si próprios.

UM CONTO DE DUAS CAVERNAS

Morpheus diz a Neo que ele "nasceu numa prisão para a mente [dele]." Até os escravos, prisioneiros de guerra e vítimas dos campos de concentração às vezes conseguem manter a própria mente livre. "Podem ter meu corpo, mas nunca terão minha mente." Essa resistência à escravidão e ao aprisionamento tem sido implementada em todas as eras por heróis como Epicleto, Fredrick Douglass, Viktor Frankl, James Bond Stockdale, Nelson Mandela, John McCain, Malcolm X e Rubin "Hurricanc" Cárter, para citarmos alguns. A única coisa pior que uma prisão para a sua mente é uma prisão para a sua mente que você nem sabe existir; portanto, uma prisão de onde você nem tenta escapar. Como uma pessoa nessa prisão saberia que está livre?

"Suponha que um dos prisioneiros seja libertado e obrigado a se levantar, virar a cabeça e caminhar com os olhos voltados para a luz; todos esses movimentos seriam doloridos, e seus olhos estariam ofuscados demais para discernir os objetos cujas sombras estavam acostumados a ver. O que você acha que esse indivíduo diria, se alguém lhe informasse que o

que ele tinha visto até então não passava de ilusão sem importância; mas que agora, estando um pouco mais perto da realidade e voltado para objetos mais reais, ele teria uma visão um pouco mais real? Ele não ficaria perplexo, achando que os objetos agora mostrados eram menos reais que os que tinha visto até aquele momento?" Essas linhas são de *A República,* de Platão (514c-d), obra na qual ele conta uma história conhecida como a alegoria da caverna (também alternativamente chamada de símile, mito ou parábola da caverna) (514a-521b). O relato, porém, serve muito bem para descrever a situação de Neo ao se ver livre da Matriz.

Os prisioneiros da caverna estão acorrentados pelo pescoço, mãos e pernas. Vivem assim desde o nascimento e, portanto, não têm nenhum conceito de outro tipo de vida. Aparecem sombras na parede em frente quando seus carcereiros passam figuras de animais na frente de uma fogueira, como num espetáculo de marionetes. Os cativos vêem sombras numa parede; não sombras de animais verdadeiros, mas de figuras esculpidas. A luz que projeta essas sombras vem da fogueira; ou seja, não é o melhor tipo de luz, que seria a do sol. Mas esses prisioneiros não sabem que são prisioneiros e nem desconfiam que exista outra realidade além daquela em que vivem. Um dia, porém, um deles é libertado das correntes e levado ao mundo exterior e, sob a luz do sol, vê as coisas como elas realmente são. Em vez de egoisticamente permanecer lá fora, o prisioneiro volta para contar aos outros, que retribuem seu gesto de bondade com zombarias e resistência, acreditando que ele ficou louco.

A história tem um paralelo com a vida do professor de Platão (1), Sócrates, que foi considerado louco e acabou condenado à morte por tentar atrair a atenção das pessoas para um plano superior da realidade. Claro que também há um paralelo com a história de Neo que um dia se liberta da Matriz para vislumbrar "o deserto do real". Como o prisioneiro de Platão, Neo se vê acorrentado ou, mais precisamente, preso por fios pretos que estimulam o espetáculo de sombras ilusórias da Matriz. Na alegoria de Platão, não eslá claro quem liberta o prisioneiro, enquanto em *Matrix* é Morpheus (na mitologia grega, o nome do deus do sono, que traz mudanças por meio dos sonhos). Como o prisioneiro de Platão que deve ser levado para fora, Neo, a princípio, fica estarrecido ao ver os outros prisioneiros que vegetam, conectados em invólucros ou casulos róseo-gosmentos. Ele não quer aceitar que aquilo que está vendo agora é real, e que vinha vivendo até então num mundo de sonho. "A maior parte dessas pessoas não está pronta para ser desconectada", Morpheus lhe assegura. Assim como o gradual ajuste do prisioneiro de Platão ao mundo, a reabilitação de Neo também é dolorosa. "Por que os meus olhos doem?", ele pergunta. "Porque você nunca os usou", Morpheus responde.

[1. Platão usa seu professor, Sócrates, como personagem em seus escritos, incluindo a alegoria da caverna em A *República.* Para uma discussão sobre a complicada ligação entre Plalão e Sócrates, ver meu texto "Jerry e Sócrates: a Vida Examinada?" In: *Seinfeld and Philosophy: A Book about Everything and Nothing A filosofia e Seinfeld: um livro sobre o tudo e o nada* (Chicago: Open Court, 2000), p. 3-5.]

"As raízes da educação são amargas, mas o fruto é doce", escreveu Aristóteles. E é bom nos lembrarmos que "educação" literalmente, etimologicamente, significa "conduzir para fora", como o prisioneiro é conduzido para fora da caverna e Neo, da Matriz. O juramento hipocrático lembra aos médicos de que eles são guardiões e tutores, não detentores, do conhecimento médico. Devem compartilhar o conhecimento para ajudar os outros. Nenhum

juramento solene compromete aqueles que recebem a educação em filosofia, embora o dever de compartilhar não seja menos premente. O prisioneiro liberto de Platão preferiria se refestelar no sol — do bem e do conhecimento —, mas retorna para ajudar os outros. "Ele não se sentiria como Aquiles de Homero, que preferiria 'estar na terra como servo contratado na casa de um homem sem propriedade' ou suportar qualquer coisa a voltar às velhas crenças e viver do modo antigo?" *(A República* 515d) Neo, diferente de Cypher, também prefere suportar qualquer coisa a voltar a uma falsa realidade.

CONHECIMENTO E REALIDADE

A alegoria da caverna não é apenas, e talvez mais importante, uma reapresentação velada da história de Sócrates. Na verdade, Platão a usa para indicar e encorajar uma abertura no leitor para um nível superior de realidade, as Formas. Nós — todos nós — somos como os prisioneiros, pois freqüente e erroneamente supomos que a realidade em que vivemos é a superior e mais verdadeira de todas. De acordo com Platão, só o que experimentamos no nível da realidade disponível através dos cinco sentidos são pobres limitações de um nível superior de realidade, as Formas. Podemos ver lindos ocasos, praticar boas ações e saborear uma deliciosa macarronada, mas todas essas coisas são meras imitações das Formas perfeitas, cópias da própria Beleza, da própria Justiça, da própria Bondade, e assim por diante.

Que "espeto na mente" pode despertar uma pessoa a buscar as Formas? E como elas podem ser reconhecidas? Platão e Sócrates ensinam a importância de compreender não por meio dos sentidos, mas somente do intelecto. Morpheus diz a Neo que não se pode dizer a ninguém o que é a Matriz. Você tem que "vê-la por si mesmo". Assim como no caso das Formas, não se trata de "ver" literalmente, mas sim saber o que traz o entendimento da Matriz. Este ensaio não pode verdadeiramente ensiná-lo o que são as Formas; ler Platão também não adianta. Isso é parte do desafio e da frustração dos diálogos de Platão. O indivíduo se vê perguntando: O que é Justiça? O que é Amor? O que é Bondade? O que é, afinal de contas, uma Forma? Foi por fazer essas perguntas que Sócrates teve problemas. Por isso, leia e aja com cautela.

Neo também aprende que o intelecto é mais importante que os sentidos. A mente é mais importante que a matéria. Quanto a Platão, o físico não é tão real quanto a Forma; por isso, para Neo, "não existe colher". Neo é a reencarnação do homem que libertou os primeiros humanos. Platão postulava que o intelecto e o corpo são tão alheios um ao outro que sua união no nascimento traumaticamente provoca perda de memória, um tipo de amnésia. Não é a total perda de memória que Cypher, o traidor, procura, mas sim o tipo que acomete uma pessoa após beber demais. Os detalhes podem voltar com a estimulação certa e as pistas adequadas. Para Platão, *déjà vu* não é evidência de uma falha na Matriz, e sim uma recordação *(anamnesis)* das Formas. No interlúdio entre as encarnações, quando a alma está livre do corpo, contemplamos as Formas. No plano terreno, todo aprendizado é, na verdade, um processo de recordação no qual nos lembramos das Formas, insinuadas por meio da semelhança entre elas e os objetos banais. Uma criança não precisa aprender que uma flor é bonita, por exemplo, mas sabe disso por causa da recordação da Forma da própria Beleza e da participação da flor nela.

FILOSOFIA: CAMINHO MENOS PERCORRIDO

No carro, a caminho para o encontro com Morpheus, Neo pensa em voltar, mas Trinity força o momento à crise. "Você já passou aqui, Neo. Conhece o caminho. Sabe exatamente onde termina, e eu sei que não é onde você quer estar. Não podemos deixar de pensar nos famosos versos de Robert Frost: "Escolhi o caminho menos percorrido/isso fez toda a diferença" Devemos imaginar para quantas pessoas serve essa citação tão preferida entre os anuários. Afinal, o caminho deveria ser uma supervia expressa, e ainda haveria um pouco de congestionamento, se todos os que dizem fizessem o que rezam os versos.

A pílula vermelha é um novo símbolo de escolha audaz, e a maioria das pessoas diz que a tomaria se estivesse no lugar de Neo. Assim, na conclusão de minha introdução ao curso de filosofia, convido meus alunos a inalar o odor de um dos meus implementos de sala de aula, o pincel atômico vermelho ou o azul. Se inalarem o pincel atômico vermelho, formar-se-ão em filosofia e "verão até que profundidade do buraco o coelho vai". Se inalarem o pincel atômico azul, retomarão ao curso escolhido anteriormente e se esquecerão de que alguma vez consideraram as questões que realmente importam e os mistérios do Universo. A maioria fica divertidamente irritada. Gostaria de acreditar que não há esse tipo de escolha. Ninguém se forma realmente em filosofia — é uma coisa muito abstrata. Mas, na verdade, um grupo seleto não consegue resistir à sedução do conhecimento e da realidade.[2]

[2. Obrigado a todos os meus amigos e estudantes que compartilharam comigo suas visões sobre *Matrix*.]

2. CETICISMO, MORALIDADE E *MATRIX*

Gerald J. Erion e Barry Smith

A maioria de nós acha que o mundo existe exatamente do modo como se mostra, ou soa ou é captado. *Parece-lhe* que você está agora sentado numa cadeira, lendo este livro; então, provavelmente, você acredita nisso. Considera como fato verdadeiro que esta sentado, lendo. É irrelevante que você raramente pense em articular esse tipo de pensamento. Só o que importa é que, uma vez apontado, ele parece óbvio e talvez trivialmente verdadeiro. Quem se atreveria a questionar isso?

Mas Thomas Anderson, do mesmo modo, acredita ser um honesto pagador de impostos, autor de programas para uma respeitável empresa de *softwares*. (Claro que ele também acredita em sua "outra vida" de atividades criminosas conduzidas sob seu nome de *Itacker,* "Neo"; essa vida, porém, é escondida das autoridades, e não do próprio Anderson.) Nesse sentido, as crenças de Anderson sobre a realidade são como as suas e as minhas e, sendo assim, explicam por que é tão doloroso para ele aprender que o mundo onde pensa viver, o mundo que vê todo dia, não é real. Na verdade, o confortável reino onde Anderson parece existir em sua vida cotidiana é um vasto e deliberado engano produzido em seu cérebro por um sistema de computadores inteligentes que semeiam, cultivam e colhem seres humanos como fonte de energia renovável.

Como Morpheus explica a Neo, esse mundo ilusório, essa "Matriz", está em toda a parte:

Está ao nosso redor. Mesmo aqui, nesta sala. Você pode vê-la quando olha através da janela, ou quando liga a televisão. Pode senti-la quando vai trabalhar, quando está na igreja, ou quando paga seus impostos. E o mundo que jogaram diante de seus olhos, para deixá-lo cego quanto à verdade... que você é um escravo, Neo. Como todo mundo, você nasceu na escravidão, numa prisão que você não pode cheirar, provar nem tocar. Uma prisão para a mente.

Anderson e seus contemporâneos são ludibriados, pensando que vivem no mundo lendo livros, assistindo a jogos de futebol e se ocupando de outras atividades. A verdade é que eles passam a vida toda confinados a pequenos *conlêineres* que coletam e distribuem sua energia bioelétrica a feitores computadorizados.

Quando Neo fica sabendo do verdadeiro estado das coisas, torna-se fisicamente doente, e tenta voltar à sua vida anterior (embora artificial) na Matriz. O colega de tripulação de Neo, Cypher, acha a situação tão terrível que concorda em trair Morpheus em troca de uma vida rica e importante (embora, de novo, artificial), baseada nas mentiras da Matriz. "Ignorância é felicidade'", Cypher declara, completando o acordo com o Agente Smith (sem parentesco). Mas embora esses cenários fictícios nos horrorizem, eles também provocam profundas questões filosóficas. Alguns filósofos já afirmaram que nós também podemos estar presos num

mundo como o de *Matrix,* de ilusões intermináveis. Nosso objetivo aqui é examinar tais afirmações no espírito de pensadores ocidentais como René Descartes. Ou seja, examinaremos a hipótese de que nós mesmos podemos, agora, estar vivendo dentro de uma Matriz. No fim, demonstraremos que essa idéia se baseia num erro fundamental, e que representa, na melhor das hipóteses, uma atitude de rebelião metafísica. Também, numa seção conclusiva, examinaremos a moralidade da escolha de Cypher de retornar à Matriz, argumentando que seus princípios morais equivocadas o levam a julgamentos errados sobre questões éticas sérias.

POR QUE VOCÊ PODE ESTAR NUMA MATRIZ: RENÉ DESCARTES E O DEMÔNIO MALDOSO

Em filosofia, a hipótese de que o mundo que vemos, ouvimos e sentimos pode ser uma ilusão é defendida pelos proponentes de uma posição conhecida como *ceticismo*. Os céticos argumentam que não podemos saber com certeza que o mundo externo existe. Portanto, afirmam que é possível duvidar de nosso conhecimento do mundo externo, do mesmo modo como os personagens de *Matrix* começam a duvidar do mundo cotidiano onde parecem viver.

As hipóteses céticas são particularmente atraentes para dois grupos de pessoas. O primeiro é o grupo dos adolescentes, cuja rebeldia contra as certezas simples da autoridade paterna às vezes assume uma forma metafísica que os leva a declarar que "nada é o que parece!" ou que "só eu sei o que é a realidade!"

O segundo grupo, e o mais importante, é o dos filósofos, que por sua vez se subdividem em dois grupos. Ao primeiro pertencem os filósofos que não superaram sua fase metafisicamente rebelde, e que acham excitantes ou glamourosas as explorações de hipóteses absurdas e obviamente falsas. Os filósofos da primeira categoria chegam até a professar que os clichês dos céticos adolescentes são plausíveis. Mas para nós, o grupo mais importante de filósofos é o segundo. Este inclui aqueles como Descartes, que vêem os cenários do tipo *Matrix* como ferramentas úteis para explorar questões fundamentais sobre conhecimento e realidade.

Em sua obra clássica, *Meditações sobre a Filosofia Primeira*, Descartes apresenta um argumento cético influente cujo objetivo não é provar que o ceticismo é verdadeiro, mas sim estabelecer uma fundação sólida para a ciência. Para realizar essa tarefa, Descartes começa *Meditações* declarando a intenção de suspender todas as suas crenças em que possa haver a menor dúvida. Só aquelas crenças que forem absolutamente convictas, no mais forte sentido do termo, sobreviverão ao teste de Descartes; e só essas, diz ele, podem servir como fundações verdadeiramente confiáveis para a ciência. Assim, a dúvida radical de Descartes é metodológica, no sentido de que é designada para servir a um propósito intelectual; é improvável que Descartes de fato negasse todas as crenças que ele suspende nesse estágio no projeto. Sua suspensão é apenas temporária; é uma questão de heurística.

As primeiras crenças a serem suspensas nesse processo de suspensão são aquelas que Descartes tinha formado na base da sensação. (3) [3. Rene Descartes, *The Filosophical Writings of Descartes*, traduzido para o inglês e editado por J. Cottingham, R. Stoothoff, D. Murdoch e A. Kenny (*Cambridge: Cambridge University Press*, 1985), p. 12.] Justificamos muitas de nossas opiniões com informações coletadas com nossos sentidos da visão, audição, tato, olfato e paladar. Por exemplo, acreditamos que nosso colega de quarto Jon chegou em casa após as aulas se o virmos aproximando-se da porta, e acreditamos que ele esqueceu a chave quando percebemos que está mexendo na maçaneta sem conseguir entrar. Entretanto, como observa Descartes; "Percebi que, de tempos em tempos, nossos sentidos nos enganam". Isso se aplica especialmente às nossas sensações quanto a objetos pequenos ou distantes, mas também pode acontecer com outros tipos de objetos. A figura que imaginávamos ser Jon poderia, na verdade, ser um ladrão; os giros infrutíferos da maçaneta podem ser a tentativa de arrombar a porta. Como os nossos sentidos às vezes nos enganam, muitas das crenças que justificamos com base em evidências sensoriais não se enquadram no alto padrão de Descartes; por isso, ele as exclui.

Continuando com esse exercício, Descartes sugere que até algumas crenças relativamente controvertidas, como a de que você está sentado numa cadeira e lendo este livro, podem estar sujeitas à dúvida. Claro que essas crenças parecem mais confiáveis do que aquelas sobre o que Jon estaria fazendo na frente da porta. Descartes, porém, explica que costumamos cometer erros justamente sobre esse tipo de coisa quando sonhamos. Quando você sonha, pode lhe parecer que está sentado numa cadeira, lendo este livro, quando na verdade você está na cama e dormindo (Descartes, p. 12-13). Somos incapazes de distinguir as experiências em vigília daquelas que parecemos ter em sonhos até acordarmos, uma noção que Morpheus afirma, quando pergunta: Já teve um sonho, Neo, que você tinha certeza de que era real? E se você não conseguisse acordar desse sonho? Como saberia a diferença entre o sonho e o mundo real?

O próprio Descartes conclui, baseando-se em seu argumento do sonho, que a experiência sensorial é um mecanismo de justificativa não confiável; por isso, ele suspende todas as crenças que formou com base em evidência sensorial. Em seguida, ele aprofunda o ataque sobre suas crenças pessoais. Enquanto o argumento do sonho dá margem para duvidarmos de nossas próprias opiniões sobre o mundo físico, parece não afetar, por exemplo, as crenças a respeito de números ou figuras geométricas. Como escreve Descartes: "Esteja eu acordado ou dormindo, dois mais três continuam sendo cinco, e um quadrado não tem mais que quatro lados" (p.14). Porém, Descartes conclui sua primeira Meditação, considerando o seguinte experimento de pensamento, ainda mais radical. Suponhamos, diz ele, que um "demônio maldoso de grande poder e astúcia tenha empregado todas as suas energias para me enganar" (p.15). Essa criatura, argumenta Descartes, poderia facilmente nos levar a conclusões erradas sobre a soma de dois e três ou o número de lados de um quadrado. Esse demônio maldoso poderia ainda mais facilmente nos fazer pensar que há um mundo físico externo a nós mesmos, quando na verdade "o céu, o ar, a terra, cores, formas, sons e todas as coisas externas seriam meramente as ilusões de sonhos que ele criou para condicionar nosso julgamento". Descartes conclui, finalmente, que: "Eu considerarei que não tenho mãos ou olhos, nem carne, sangue ou sentidos, mas apenas acredito falsamente nessas coisas". Após lermos a primeira Meditação de Descartes, é difícil imaginarmos como podemos mostrar que nossas vidas não são apenas

grandes enganos criados por um demônio maldoso. Como podemos refutar os argumentos céticos apregoados por Descartes?

Nesse contexto, as pessoas que assistiram à *Matrix* poderiam ter sérios motivos para questionar se devemos excluir a possibilidade de que as vidas significativas que pensamos viver são, de fato, um conjunto de mentiras implantadas em nossos cérebros por sistemas computadorizados inteligentes.

POR QUE VOCÊ PODE; ESTAR NUMA MATRIX, CONTINUAÇÃO DO CIENTISTA MALIGNO DE PETER UNGER E DE CÉREBRO NUM BARRIL DE HILARY PUTNAM

Em sua contribuição contemporânea ao debate sobre ceticismo, Peter Unger — também defensor da posição cética — sugere a possibilidade de sermos narcotizados não por um demônio, mas sim por um cientista maligno. (4) [4. Peter Unger, *Ignorance* (Oxford: Clarendon, 1975), p. 7-8.] No cenário de Unger, apresentado em seu livro lançado em 1975, *Ignorance* [*Ignorância*], a crença comum de que existem cadeiras, livros e outros objetos semelhantes no mundo ao nosso redor é simplesmente um engodo elaborado, estimulado em nossos cérebros por um cientista do mal, um super neurologista que usa um computador para gerar impulsos elétricos que são, por sua vez, transmitidos a eletrodos fixados nas partes relevantes de nosso sistema nervoso central. Usando esses impulsos para estimular nossos cérebros, o cientista nos faz pensar que há cadeiras e livros, embora tais coisas não existam no mundo. Um cenário assim, afirma Unger, teria a seguinte implicação: "Ninguém pode saber [com plena certeza] que não existe um cientista maligno que, por meio de eletrodos. realmente esteja enganando as pessoas para acreditarem falsamente que existem rochas" e, portanto, ninguém pode saber que existem rochas. Do mesmo modo, você não pode saber que está em sua cadeira, lendo este livro, pois não pode ter certeza absoluta de que não está sendo submetido à manipulação de um neurologista maligno ou de um sistema computadorizado do tipo *Matrix*.

Hilary Putnam vai mais longe com esse cenário cético de ficção científica em seu livro de 1981, *Reasori, Truth and History* [*Razão, Verdade e História*]. Na versão de Putnam do argumento, um cientista maligno nos engana não só com rochas, mas com tudo o que achamos captar por meio dos sentidos. (5) [5. Hilary Putnam, *Reason, Truth and History* (Nova York: *Cambridge University Press*, 1981), p. 5-8. Embora Putnam não use esse cenário para argumentar em favor do ceticismo, a obra dela foi uma poderosa contribuição para tais discussões.] Putnam começa pedindo-nos para imaginar que nossos cérebros tenham sido separados cirurgicamente do resto do corpo e colocados em barris cheios de elementos químicos que os nutrem. Um poderoso computador envia impulsos elétricos aos nossos cérebros, criando, por exemplo, a ilusão de que estamos sentados em cadeiras, lendo livros, jogando tênis e assim por diante. O tempo todo, porém, nossos cérebros sem corpos estão flutuando em barris no laboratório do cientista do mal.

Putnam pressupõe que o programa de computador é suficientemente sofisticado para gerar o *feedback* para as "ações" que nossos cérebros tentam iniciar. Por exemplo, se o seu cérebro tenta levantar o seu corpo da cadeira para buscar um lanche, o computador pode proporcionar os devidos impulsos necessários para convencê-lo de que, de fato, você se levantou da cadeira e foi até a cozinha. Mas, novamente, apesar da aparência de comer, você continuaria sendo, depois de todas essas experiências, um cérebro sem corpo dentro de um barril.

Após apresentar esse cenário curioso, que é incrivelmente semelhante à situação enfrentada pela maioria dos humanos em *Matrix*, Putnam coloca a pergunta do cético: "Como você sabe que não se encontra nessa condição?" Sem uma resposta a essa pergunta, o ceticismo inspirado pelos argumentos originais de Descartes continua como a espada de Dâmocles pairando sobre nossas cabeças.

ALÍVIO DA MATRIZ: ARGUMENTOS CONTRA O CETICISMO

Felizmente, filósofos não-céticos têm numerosas respostas às perturbadoras perguntas sobre conhecimento e realidade levantadas por Descartes, Unger, Putnam e *Matrix*. Em primeiro lugar, é importante observarmos que o cenário do cético é uma mera possibilidade, e muito improvável. O fato de nos darmos ao trabalho de seguir Descartes em seu exercício de dúvida sistemática se deve em grande parte à sua apresentação num contexto filosófico: o contexto da própria busca de Descartes pelo conhecimento perfeito, conhecimento que cumpriria os mais altos ideais da ciência. Lembre-se de que para Descartes o conhecimento exige certeza absoluta; não podemos estar absolutamente certos de que um demônio maldoso (ou um sistema computadorizado maligno) não está nos enganando durante a sensação; por isso, argumenta Descartes, não podemos usar a sensação para justificar nossas alegações de conhecimento.

Um padrão estrito máximo para o conhecimento desse tipo é perfeitamente apropriado em contextos filosóficos em que examinamos argumentos a favor e contra o ceticismo. Nos contextos comuns da vida cotidiana, porém, eles são rígidos demais. Por exemplo, se Jon lhe pergunta sobre a previsão de tempo para amanhã e você retruca com perguntas como: "Existe clima?" ou "O tempo existe de fato?" ou "O que é amanhã?", Jon pensaria — e com razão — que você ficou louco. Isso acontece porque padrões diferentes para o que realmente conta como conhecimento são obtidos em contextos diferentes. (6) [6. Ver David Lewis, "Conhecimento elusivo", *Australasian Journal of Philosophy* 74 (1996), pp. 549-567] Em alguns contextos filosóficos, são impostos — e corretamente — padrões muito rígidos para o conhecimento. Em contextos cotidianos, porém, são exigidos — também corretamente — apenas os padrões normais que todos conhecem, e que se satisfazem pelas vastas coletâneas de conhecimento típico do senso comum, partilhado por todos. Por isso, nos contextos diários, temos de fato o conhecimento de onde nos sentamos, o que estamos fazendo, quais são as condições meteorológicas locais e os resultados dos jogos de beisebol.

Assim, você realmente sabe (no sentido pleno do termo) muitas coisas sobre si mesmo e o mundo ao seu redor; suas crenças sobre essas coisas são ao mesmo tempo verdadeiras e totalmente justificadas por suas experiências diárias. Você sabe, por exemplo, que não está sonhando. Você sabe que Descartes (como Elvis) está morto. E sabe que *Matrix* é apenas um filme. Além disso, a ciência moderna fornece vastas quantidades de conhecimento adicional não menos genuíno — que elétrons são menores que asteróides, peixes não são mamíferos, a lua não é feita de queijo suíço (ou de qualquer outro tipo), etc. (7) [7. Não estamos negando a importante função da doutrina do *falihilimio* no avanço da ciência; ou seja, de que as teorias científicas devem se sujeitar a constantes testes contra a própria realidade. Até os biólogos evolucionários se colocam abertos diante da possibilidade de que novas evidências podem ser coletadas para provar que a teoria da evolução está errada; o fervor com que eles atacam teorias alternativas como o criacionismo é baseado, porém, não em idolatria anti-religiosa, mas na tremenda quantidade de evidências de alta qualidade que apoiam a evolução. Ver, por exemplo, Theodore Schick Jr e Lewis Vaughn, *How To Think about Weird Things* [*Como pensar em coisas estranhas*] (Mountam View; Mayfield, 1995), p. 211-19, para uma discussão sensata sobre o assunto.] Mas se possuímos de fato esses grandes e cada vez maiores depósitos de conhecimento comum e científico, então elevemos rejeitar a afirmação de Descartes de que o conhecimento sempre requer aquele tipo especial (filosófico) de certeza que ele exige no contexto específico de sua discussão sobre o ceticismo. (8)

[8. David Nixon levanta um ponto semelhante no cap. 3 deste livro.]

O princípio epistemológico fundamental de Descartes, de que só o conhecimento marcado pela certeza é genuíno, também tem seus problemas. E um princípio que derrota a si mesmo, no sentido de que sua pretensa verdade implica não poder ser conhecida. Como observam Theodore Sehick Jr. e Lewis Vaughn, a menos que [os céticos] tenham certeza de que o conhecimento exige certeza, eles não podem saber que é assim" (ênfase acrescentada). (9) [9. Sehick e Vaughn, p. 100.] Mas, à luz de nossas dúvidas explicadas anteriormente sobre o princípio de Descartes, esse mesmo princípio começa a parecer muito menos do que certo. Na verdade, nossas crenças comuns e científicas são no mínimo confiáveis, e até mais que o princípio de Descartes. Afinal de contas, foi pela aceitação dessas crenças que nos tornamos capazes de confiar na evidência de nossos sentidos ao lermos os escritos de Descartes. Portanto, temos boas razões para duvidar de sua afirmação que o conhecimento exige certeza.

Devemos nos lembrar também de outro argumento anticético defendido pelo filósofo Bernard Williams. (10) [10. Bernard Williams, *Descartes* (*Atlantic Highlands: Humanities Press*, 1978)] Williams acalma nosso medo de estarmos trancafiados perpetuamente num sonho-prisão do tipo *Matrix* explicando que o próprio fato de estabelecermos uma distinção entre sonhos e experiências em vigília pressupõe que estamos cientes dos dois tipos de experiência e da diferença entre eles. Podemos falar sensatamente sobre a diferença entre as duas formas de experiência apenas porque existe uma diferença — e temos ciência dela. Como escreve Williams, é só "da perspectiva da vigília que podemos explicar o sonho" (p. 313). Portanto, só podemos fazer a distinção entre estar acordado e sonhar, se estivermos realmente acordados às vezes; e já que somos capazes de distinguir entre os dois tipos de

experiência, a conclusão é que não há um motivo sério para nos preocuparmos que nossas vidas sejam feitas inteiramente de seqüências oníricas intermináveis.

A filosofia, então, fornece um número de ferramentas para aliviar a incerteza metafísica que é provocada por *Matrix*, quando assistimos ao filme com atenção. Uma vez que nosso conhecimento — de onde nos sentamos, o que estamos fazendo, como é o mundo à nossa volta — não exige certeza filosófica, mas só aqueles tipos de justificativas fortes, apropriadas ao contexto, que aplicamos com propósitos comuns e científicos, podemos usar os bons motivos que temos para acreditar no mundo externo como justificativas para as nossas reivindicações ao conhecimento não só da existência deste mundo, mas também de sua natureza e constituição. Como define Martin Gardner: A hipótese de que existe um mundo externo... é tão obviamente útil e tão firmemente confirmada pela experiência no decorrer das eras que podemos dizer, sem exagero, que é a mais bem confirmada de todas as hipóteses empíricas. Tal posição é tão útil que seria quase impossível, exceto para um louco ou um metafísico, achar uma razão para duvidar dela. [(Martin Gardner, *The Whys of a Philosophical Scrivener* [Nova York: Quill, 1983] e p. 15 citado por Schick e Vaughn, p. 87).]

MORALIDADE E A *MATRIX*: O ERRO DE CYPHER

Nas garras do tipo de dúvida cética inspirada por Descartes e *Matrix,* podemos nos solidarizar com Cypher, quando ele faz o acordo deplorável com o agente Smith. Cansado do mistério do mundo real, Cypher concorda em levar Smith até Morpheus em troca de uma vida como um ator famoso e rico dentro da Matriz. Cypher sabe que a Matriz não é real, mas ele acredita que pode tornar sua vida melhor, simplesmente ignorando isso e recolhendo-se de volta ao agradável mundo da fantasia ilusória.

Cypher, porém, comete um erro aí. Ao escolher uma vida só de prazeres, ele pressupõe que o prazer é a única coisa que faz a vida valer a pena. A doutrina segundo a qual o prazer por prazer é a única coisa que vale a pena é conhecida pelos filósofos como *hedonismo*. (11) [11. Hedonismo é um componente fundamental do utilitarismo, uma filosofia moral que prega que o valor moral da ação depende da soma total de felicidade que a ação produz. Os dois fundadores do utilitarismo foram Jeremy Bentham e John Stuart Mill; ver Bentham, *An Introduction to the Principies of Morais and Legislation* (Nova York; Hafner, 1948) e Mill. *Urilitananism* (Indianápolis: Hackett, 1979). 12. Robert Nozick, *Anarchy, State, and Utopia* (Nova York: Basic Books, 1974), p, 42-45.] Embora o hedonismo pareça ter um certo apelo intuitivo, o filósofo Robert Nozick oferece um argumento poderoso contra tal doutrina, em sua obra *Anarchy, State, and Utopia* [*Anarquia, estado e utopia*]. Esse argumento é particularmente interessante para nós, porque envolve outro experimento de pensamento do tipo cérebro-num-barril.

Para começar, Nozick novamente sugere que talvez sejamos apenas corpos inconscientes flutuando em barris de nutrientes químicos. Ele postula algo chamado de "máquina de experiência", um sofisticado equipamento computadorizado que usa eletrodos para estimular nosso sistema nervoso central. Usando a máquina de experiência, neurofisiologistas poderiam fazer-nos parecer que estamos lendo livros, encontrando amigos, bebendo cerveja e fazendo

outras coisas agradáveis. O tempo todo, porém, estaríamos, na verdade, apenas em estado dormente dentro da máquina. Supondo que a máquina de experiência pudesse ser configurada para gerar qualquer experiência que considerássemos aproveitáveis, que pudesse ser programada para nos fazer parecer maravilhosamente bem-sucedidos, ricos, felizes e belos, Nozick pergunta: "Será que você deveria ficar ligado nela para sempre?" (Nozick, p. 42). Cypher, claro, responderia "sim". A maioria de nós, porém, é mais cautelosa. Pois parece haver algo perturbador na idéia de viver ligado a uma máquina e ser meramente estimulado por eletrodos. Nozick explica o porquê disso com uma série de argumentos contra aqueles que, como Cypher, escolheriam se submeter à máquina de experiência. Primeiro, diz ele: "Desejamos fazer certas coisas, e não apenas ter a experiência de fazê-las" (Nozick, p. 43). Nem a máquina de experiência nem a Matriz permitem ação genuína e significativa. Elas só fornecem a *aparência* de ação significativa. Mas, além disso: Queremos ser de uma determinada maneira... [mas] uma pessoa flutuando num tanque é uma bolha indeterminada. Não há resposta à questão de como é uma pessoa que viveu muito tempo num tanque. É gentil, corajosa, inteligente, esperta, amorosa? Não é apenas difícil saber; essa pessoa simplesmente não é. (Nozick, *Anarchy, State, and Utopia,* p. 43). (13)

[13. Até o grande utilitarista John Stuart Mill parece ter se incomodado com esse tipo de objeção ao hedonismo. Respondendo à própria crítica (e à de Bentham), Mill tentou distinguir três tipos de prazer, alguns de uma qualidade superior, e outros, inferiores.]

E por final, a máquina de experiência não nos permite o contato com a realidade de nenhuma maneira substancial, apesar dos fortes desejos que muitos de nós temos de fazer isso. (14) [14. p. 43-44- Nozick acrescenta: "Isso explica a intensidade do conflito sobre as drogas psicoativas, que alguns consideram meras máquinas de experiência locais, e outros vêem como avenidas que conduzem a uma realidade mais profunda; o que algumas pessoas consideram equivalente a entregar-se à máquina de experiência, outros acham que é seguir uma das razões para *não* se entregar!"] Concluindo, Nozick diz: "Aprendemos que algo importa para nós além da experiência, quando imaginamos uma máquina de experiência e depois percebemos que não a usaríamos" (p. 44). Do mesmo modo, descobrimos que algo é importante para nós além do prazer (ou fama, riqueza, beleza), quando consideramos que a decisão de Cypher é, de fato, *imoral*. Em contrapartida, a decisão de Neo de enfrentar "o deserto do real" permite-lhe partir para a ação genuína e ter experiências genuínas que dão significado à sua vida e, portanto, um valor moral. Como escreve o filósofo moral, John Stuart Mill: "E melhor ser um humano insatisfeito do que um porco satisfeito; melhor ser Sócrates insatisfeito do que um tolo satisfeito" (Mill, p. 10).

SAIBA QUE VOCÊ EXISTE

Matrix nos expõe às preocupações desconfortáveis do ceticismo filosófico de uma maneira particularmente estimulante. Entretanto, com um pouco mais de reflexão, podemos ver por que não precisamos ter a dúvida do cético sobre a existência do mundo. Dúvidas desse tipo só são apropriadas no contexto muito especial do seminário filosófico. Quando retornamos à vida normal, vemos que elas são infundadas. Além disso, vemos também o erro drástico cometido

por Cypher em dar as costas à realidade e reentrar na Matriz. Não só a razão nos compele a admitir a existência do mundo externo, mas também exige que encaremos esse mundo, para construir para nós mesmos vidas significativas nele e participar, como adultos, do negócio sério que é a vida.

3. A POSSIBILIDADE DE *MATRIX*

David Mitsuo Nixon

Após assistir a *Matrix,* tenho de perguntar: será que estou na *Matrix* agora? Talvez tudo o que vejo, sinto, degusto e toco, tudo o que eu penso que é real, seja parte de "um mundo de sonho gerado por computador" e, na realidade, meu corpo está flutuando num casulo de gosma cor-de-rosa. Essa é uma idéia tão assustadora e interessante que vale a pena dar-lhe um nome. Para facilidade de referência, nós a chamaremos de "a Possibilidade de *Matrix":* é possível que eu esteja na *Matrix* agora (ou que você esteja!).

Neste ensaio, quero examinar um número de perguntas que cercam a Possibilidade de *Matrix*. Entre elas: (a) mesmo se estivermos realmente na Matriz, que implicações a Possibilidade de *Matrix* tem para o que sabemos ou não sabemos? (b) Como Neo fica sabendo — se é que fica — que estava na Matriz? (c) A Possibilidade de *Matrix* faz sentido? Fique alerta: as conclusões a que chegaria — principalmente nas últimas duas seções — podem ser contra-intuitivas e talvez controversas para alguns leitores. Mas mesmo que você não se deixe convencer pelos argumentos, espero que eles pelo menos o façam pensar.

SABEMOS MESMO ALGUMA COISA?

Que conseqüências a Possibilidade de *Matrix* tem para o que realmente sabemos ou não sabemos? Observe que ela não diz que *estou* na Matriz agora. Diz apenas que é *possível* que eu esteja na Matriz agora. No entanto, se eu *estiver* na Matriz agora, então muitas de minhas crenças são falsas. Por exemplo, acredito que tenho um *Honda Civic*, quando na verdade não tenho carro nenhum, porque estou flutuando num casulo de gosma cor-de-rosa. Portanto, a Possibilidade de *Matrix* implica o seguinte: é possível que um punhado de minhas crenças atuais seja falso.

Vamos supor, pelo menos por enquanto, que a Possibilidade de *Matrix* seja válida (que faz sentido e é real) e que, por conseguinte, muitas das crenças que tenho hoje podem ser falsas. Há duas formas típicas de reações que as pessoas tem quanto à idéia de que suas crenças sejam falsas.

A primeira é esta: "é possível que uma de suas crenças seja falsa; então, essa crença não é do tipo que você pode dizer que realmente é! Por exemplo, você pode acreditar que o centro da lua não é um enclave oco habitado por duendes lunares, mas como você nunca esteve lá, é possível (por mais absurdo que pareça) que haja duendes morando na lua. Portanto, você não

pode afirmar que sabe que eles não existem. Claro que não estou dizendo que você não deve continuar acreditando no que acredita. Afinal de contas, você precisa acreditar em algo, então é melhor que seja o que lhe parecer mais plausível. Mas não pense que essas são coisas que você realmente conhece. Isso se assemelha ao ceticismo metodológico de Descartes. Para encontrar uma certeza completa, Descartes empregava o método de suspender a crença em qualquer coisa que fosse passível de dúvida. Ele não assistiu à *Matrix*, mas também tinha sua história assustadora. Nela, Descartes brinca com a possibilidade de que um "demônio maldoso de grande poder e astúcia tenha empregado todas as suas energias para me enganar". (15) [15. René Descartes. *Meditações sobre a Filosofia Primeira*, p. 15.] Para Descartes, a mera possibilidade de que existisse um demônio o enganando era suficiente para deixá-lo em dúvida sobre ter realmente qualquer conhecimento — pelo menos das coisas sobre as quais o demônio poderia estar enganando-o.

O outro tipo de reação seria assim; "se você observar o modo como usamos o termo 'saber' no mundo real, verá que existem todos os tipos de circunstâncias em que reconhecemos a possibilidade de ter uma crença falsa, mas ainda assim a chamamos de conhecimento". No mundo real (quando não estamos "brincando de filósofo"), quase nunca exigimos que uma crença tenha uma natureza tal que se torne impossível de ser falsa antes de a considerarmos conhecida. Por exemplo, estou no ponto de ônibus e alguém me pergunta: "Você sabe que horas são?" e olho para o meu relógio e respondo; "Sim. São 12h30". Eu reconheço a possibilidade de que meu relógio esteja com defeito, mas quando não estou usando meu chapéu de filósofo, aquela possibilidade não me impede de dizer que eu sei as horas. O que, afinal de contas, justifica que os filósofos tenham padrões tão altos para o conhecimento — principalmente porque, assim que tiram o chapéu de filósofo, esses indivíduos nem sequer aderem a tais padrões? A resposta adequada a alguém me dizer que minha crença pode estar errada é: "E daí?". Não é a possibilidade que importa, e sim a *probabilidade*. Não estou mudando coisa alguma sobre aquilo que acredito ou penso que sei.

Pessoalmente, minha tendência é para a segunda resposta. Mas talvez possamos conciliar as duas visões, simplesmente compreendendo-as como visões que descrevem dois sentidos diferentes de "conhecimento". O primeiro se refere a um tipo de superconhecimento tal que você não pode dizer que sabe algo, a menos que não haja a menor possibilidade de estar enganado. Esse é o tipo de conhecimento que Descartes, com seu ceticismo metodológico, buscava como pedra fundamental de todos os outros conhecimentos. O segundo é um conhecimento comum, do tipo que lhe permite dizer que você tem conhecimento comum de uma coisa, mesmo que exista a possibilidade de um engano; embora você não possa dizer que tem conhecimento comum de algo se tiver um bom motivo para pensar *que provavelmente* está errado. Os dois lados podem concordar que a Possibilidade de *Matrix* implica que não possuímos muito (se é que algum) superconhecimento, mas isso não nos impede de ter tanto conhecimento comum quanto julgamos ter. Analisada sob esse prisma, a pergunta se de fato sabemos alguma coisa, dentro da Possibilidade de *Matrix,* parece perder um pouco de seu vigor. Mas talvez isso seja bom.

NEO SABE QUE ESTAVA NA MATRIX?

Quero agora trocar de marcha e falar sobre como Neo descobre que está na Matriz. O filme nos leva a dizer que Neo *fica sabendo* (restringirei minha atenção ao sentido muito menos exigente de adquirir conhecimento *comum)* de algo que não sabia até então — ou seja, que a maior parte de sua vida foi passada na Matriz (como um corpo flutuando num casulo de gosma, recebendo suas experiências de um supercomputador, e assim por diante). Como Neo descobre isso — *se é* que descobre?

Antes de oferecer a Neo a pílula azul e a vermelha, Morpheus lhe diz: "Não se pode dizer a ninguém o que é a Matriz. Você tem de vê-la por si mesmo". Ele não explica por quê, mas posso aventurar um palpite: ninguém acreditaria, se lhe contassem. Bem, deixe-me corrigir isso: as únicas pessoas que acreditariam seriam aquelas crédulas ou tolas, capazes de crer em *qualquer coisa.* Essas pessoas certamente não são exemplos paradigmais do tipo de gente que afirmaríamos possuir muito conhecimento, mesmo que façam alguma coisa certa de vez em quando. Portanto, Neo não pode saber sobre a Matriz apenas com o testemunho de Morpheus, pois seria tolo acreditar nessa história; e uma crença tola (mesmo que leve a alguma coisa certa) não é conhecimento. Para uma crença ser considerada *conhecimento,* deve *ser justificada.* Na verdade, a descrição tradicional é a de que conhecimento é uma crença verdadeira justificada. Na versão tradicional, se você acredita numa coisa, e sua crença é verdadeira, você está justificado em acreditar; então podemos afirmar corretamente que você sabe ou conhece aquela coisa. Embora muitos tenham apontado falhas nesse venerável raciocínio, pelo menos ele é correto na medida em que sua exigência de justificativa impede que crenças tolas e palpites de sorte sejam considerados conhecimento.

Neo toma a pílula vermelha para poder enxergar "até que profundidade do buraco o coelho vai". Em poucos minutos, ele passa a ter as experiências provavelmente mais estranhas que já teve na vida; vê um espelho quebrado se consertar sozinho. Toca o espelho e este começa a cobri-lo com uma estranha substância gelatinosa, parecida com o próprio espelho. De repente, ele se vê numa espécie de invólucro de gosma cor-de-rosa com plugues e fios saindo de seus braços, pernas, costas e cabeça. Ele vê também milhões de outros invólucros. Um robô parecido com uma aranha chega voando, pega-o pelo pescoço, retira-lhe o plugue da cabeça e vai embora. Em seguida, seu invólucro é drenado e ele escorrega por um tubo, indo parar numa espécie de sujeira de esgoto, para no minuto seguinte ser içado por um enorme guindaste. Ele perde e recupera a consciência. Por fim, está suficientemente bem para fazer um passeio pela nave onde se encontra. Colocam uma espécie de plugue em sua cabeça e, de repente, ele está na "construção" — o *loading program* — onde Morpheus finalmente lhe conta toda a história da *Matrix*.

É uma história difícil de acreditar. Neo, a princípio, não acredita. Na verdade, toda a experiência é tão traumática que ele vomita. Não posso dizer que o culpo. Descobrir que toda a sua vida até agora foi uma farsa, "um mundo de sonho gerado por computador", deve ser no mínimo estonteante. Mas a pergunta que quero fazer não é se isso seria emocionalmente doloroso de acreditar, mas sim, considerando as recentes experiências de Neo, se seria razoável para ele acreditar. Essas perturbadoras experiências poderiam lhe dar algo que só o testemunho de Morpheus não é capaz — ou seja, um bom motivo para acreditar que sua vida, até recentemente, foi passada na Matriz? Ou mesmo após todas as estranhas experiências, ainda seria tolo acreditar nessa história extraordinária?

Note que não estou perguntando se é possível que as novas crenças de Neo (de que sua vida foi passada na Matriz, e agora ele está livre) são falsas. Obviamente isso é possível. Talvez não exista nenhuma Matriz, e Neo tenha vivido no mundo comum, e fora recentemente persuadido a tomar uma pílula vermelha que é uma potente droga alucinógena, etc. (Seria decepcionante, na minha opinião, se o segundo filme mostrasse que foi isso o que aconteceu.)

Sim, obviamente isso é possível. Mas nem tudo o que é possível é algo que tenhamos bons motivos para acreditar que seja real. Novamente, o possível não deve nos desviar de uma discussão sobre o provável; pois só aquilo que temos motivo para acreditar que é provável deve, de fato, ser acreditado.

Então, Neo tem um bom motivo para acreditar naquilo que crê agora — que foi, mas não é mais, um prisioneiro da Matriz? Nesse caso, podemos afirmar que ele não só acredita, mas sabe, dada a possibilidade de crer, isso deve ser conhecimento comum.

Quero dar atenção à idéia de que talvez Neo não tenha um bom motivo para acreditar na história da Matriz, mesmo depois de suas recentes e estranhas experiências. Suponhamos que Neo tenha 25 anos de idade. Nesse caso, se ele acreditar na história da Matriz, deverá jogar fora 25 anos de experiências perfeitamente normais, não mais confiáveis, em troca de alguns dias de experiências muito estranhas que ele deve aceitar como verdadeiras. Isso parece um pouco precipitado — principalmente quando nos lembramos de que todas as recentes experiências esquisitas ocorreram logo após ele ter engolido uma estranha pílula vermelha.

A situação piora quando percebemos que quaisquer habilidades que Neo tenha em relação a ser capaz de interpretar suas experiências foram adquiridas durante a parte de sua vida que ele agora deve considerar totalmente falsa. Ou seja, por causa das experiências que teve durante 25 anos, ele sabe o que é razoável inferir a partir da informação fornecida pelos sentidos. Mas se ele acreditar na história da Matriz, então tudo o que aprendeu sobre como interpretar suas experiências deve ser descartado. Aqui vai uma pequena lista de algumas regras gerais sobre como interpretar nossas experiências que devem ser descartadas se Neo aceitar a história da Matriz:

(a) As pessoas não mentem de um modo geral; por isso, se alguém parece estar lhe dizendo a verdade, você pode geralmente acreditar.

(b) Se alguém parece estar falando inglês, provavelmente está.

(c) Se você se lembra de ter feito alguma coisa, provavelmente fez.

(d) As pessoas não trocam de corpo quando se tocam.

(e) As cabeças das pessoas não voam quando elas estão zangadas.

(f) O barulho dos sapatos das pessoas enquanto elas andam não faz parte dos sons usados por elas para se comunicar com você (então não adianta tentar interpretar esses sons de sapatos!).

(g) Quando um objeto parece estar aumentando de tamanho, geralmente é porque ele está se aproximando de você. (Do mesmo modo, quando parece diminuir, é porque está se afastando.)

(h) As coisas existem mesmo quando você não está olhando para elas.

Há muitas coisas desse tipo em que acreditamos, mesmo que sejam tão óbvias que jamais paramos para pensar nelas. Não só nós (você, eu, Neo) acreditamos nessas coisas estranhas, porém óbvias, mas somos justificados por acreditar. E lógico ou razoável acreditar nelas. Mas por mais óbvias que sejam, não nascemos acreditando. Então, o que justifica nossa crença nessas coisas? Somos justificados em acreditar nelas porque se encaixam em todas as experiências que tivemos (e não temos motivo para não confiar nessas experiências). (16) [*16. Sou um daqueles empiristas que acham que a idéia da coerência explanatória tem importância central para entendermos a justificativa epistêmica. (É isso que quero dizer quando apresento a idéia de que as crenças de uma pessoa são justificadas porque "se encaixam em todas as experiências" dessa mesma pessoa.) Aqueles cujas perspectivas filosóficas os colocam em substancial conflito com uma idéia, provavelmente não acharão o argumento persuasivo.*] Parecem tão evidentemente corretas porque nunca tivemos uma experiência que nos desse motivo para colocá-las em dúvida. Mas se tivéssemos experiências diferentes, essas mesmas coisas não pareceriam tão óbvias; poderiam, isso sim, parecer obviamente falsas. Portanto, a justificativa dessas regras gerais depende crucialmente das experiências passadas de uma pessoa. Se você não pode confiar em suas experiências, então não tem motivo para acreditar naqueles princípios. Os princípios que apontei acima são especialmente importantes porque o ajudam a interpretar experiências atuais. Por isso, você só tem justificativa para interpretar as experiências atuais da forma como interpreta, se tiver uma justificativa também para confiar naquelas regras gerais de interpretação das experiências. Por outro lado, você só é justificado por confiar nesses princípios interpretativos se puder confiar também nas próprias experiências passadas. Se Neo acredita que todas as suas experiências, até bem recentemente, foram-lhe transmitidas por computadores maldosos, então não tem motivo para confiar nelas. Portanto, ele não seria justificado em interpretar suas experiências atuais da forma normal como costumava fazer.

Por causa das experiências que temos em nossas vidas, determinadas coisas parecem normais e outras inesperadas. Pareceria muito estranho e inesperado (para nós) descobrir que algumas pessoas com quem conversamos não falam inglês, por exemplo, e sim outra língua que soa como inglês, mas na qual todas as palavras tem significado diferente. Seria de fato estranho e inesperado descobrir que certas pessoas sempre mentem às terças e quintas-feiras. Ou que a cabeça de algumas pessoas saem quando elas ficam zangadas. O que é estranho e inesperado (bem como o que é normal e esperado) é apenas uma função do que vivenciamos, daquilo a que estamos acostumados. Se Neo não pode confiar em suas experiências passadas, então tem mais justificativas para afirmar que isso seria normal, e aquilo seria estranho, inesperado e improvável. Se alguém (digamos, Morpheus) começasse a produzir sons que se parecessem com a língua inglesa, Neo pensaria — por força do hábito — que Morpheus está falando inglês, pois se acostumou a um mundo em que as pessoas que parecem estar falando inglês geralmente estão. Mas Neo não pode confiar nesse mundo, se ele acredita que o mundo foi gerado por computadores malignos. Então ele não estaria justificado em acreditar que

Morpheus de fato está falando inglês, ou que está dizendo a verdade, que a cabeça dele não vai sair se ele ficar zangado, pois a justificativa para acreditar nessas coisas depende de experiências em que ele não pode confiar.

Mas isso significa que se Neo acredita que passou a maior parte da vida na Matriz, e que suas experiências lhe foram transmitidas por computadores do mal, então ele não está justificado em aceitar inquestionavelmente a história que Morpheus parece estar contando. E se Neo não está justificado em acreditar no que Morpheus diz (ou parece dizer) quando afirma que ele passou a vida na Matriz, então, afinal de contas, também não está justificado em acreditar que realmente foi isso o que aconteceu. É o que podemos chamar de uma crença contraproducente. O próprio fato de você acreditar em algo compromete seus bons motivos para acreditar, (Compare: "eu sou tão ruim com números que mais de 50% das minhas afirmações que contêm números estão erradas.")

Claro que a platéia tem acesso ao quadro maior. Sabemos que o mundo programado da Matriz é suficientemente semelhante ao mundo real e que o modo como Neo tende a interpretar sua experiência (por exemplo, que Morpheus está falando inglês e dizendo a verdade) realmente funciona. Mas Neo (ao contrário da platéia) não tem um bom motivo para pensar que o mundo da Matriz é semelhante ao mundo real. Você pode pensar que as novas experiências de Neo rapidamente justificariam sua crença de que o mundo real é semelhante (nos modos certos) ao mundo da Matriz; mas na verdade essas novas experiências são inúteis a menos que ele esteja justificado em depender de certos princípios interpretativos como os listados acima. E, como vimos, ele não pode confiar nesses princípios simplesmente porque não pode confiar em suas experiências passadas. E não pode confiar nas experiências atuais sem confiar nas passadas. Essa conclusão é, na verdade, uma conseqüência de uma visão amplamente aceita em epistemologia, chamada de holismo; nenhum pedaço de uma experiência pode realizar qualquer trabalho justificativo sozinho, mas somente como parte de um conjunto interconectado muito maior de experiências e crenças — algumas das quais incluem, claro, os princípios interpretativos. (17) [*17. Aos interessados em holismo, recomendo as obras de W.V.Quine, Donald Davidson e principalmente 'Wil Frid Sellars'*.] (Se uma visão assim parece manifestamente falsa, o argumento aqui não deverá ser muito significativo.) Portanto, Neo não está justificado em interpretar suas experiências do modo como costumava fazer, o que significa que as coisas em que ele passa a acreditar graças a essas experiências (por exemplo, que estava mas não está mais na Matriz), também não se justificam. A conclusão a que chegamos aqui parece ser a de que Neo não sabe de fato (mesmo no sentido menos restrito do conhecimento comum) que estava, mas não está mais, na Matriz.

Acho que essa linha de raciocínio pode ser generalizada para abordar a maioria das hipóteses céticas em larga escala semelhantes à possibilidade da Matriz. Isto é, acho que estamos demonstrando que acreditar nessas histórias fantásticas é quase sempre contraproducente. Mas teremos de deixar isso para outra ocasião. Pois, por ora, gostaria de retornar à idéia com que começamos, ou seja, a Possibilidade de *Matrix*.

A POSSIBILIDADE DE MATRIX - AO MENOS FAZ SENTIDO?

A Possibilidade de *Matrix*, lembre-se, é a idéia de que "é possível que eu esteja (ou que você esteja) na Matriz agora". A questão que quero considerar agora é até que ponto algo como a Possibilidade de *Matrix* faz sentido. Até que ponto a idéia de estarmos na Matriz neste exato momento é uma possibilidade coerente?

Desde o início quero deixar claro que, ao questionar se *Matrix* nos apresenta uma possibilidade coerente, não estou indicando pequenas inconsistências no enredo do filme. Tampouco estou preocupado se a história é, por assim dizer, tecnológica ou cientificamente possível. E possível, na verdade, que a história viole certas leis da física, o que tornaria o enredo impossível, por essas razões. Mas isso não me incomoda. Estou preocupado, isto sim, com o fato de a história talvez não ser sequer conceitualmente coerente.

Como já expliquei, se você está na Matriz agora, então muitas de suas crenças são falsas. (Por exemplo, você pode acreditar que está lendo um livro neste momento, quando, na realidade, está flutuando num casulo de gosma e não há livros em lugar algum perto de você.) É esse erro importante — essa tremenda quantidade de crença falsa — que, na minha opinião, começa a ameaçar a coerência da história de *Matrix*. (Veremos por que daqui a pouco.) Mas é claro que nem todas as crenças de Neo eram falsas. Ele tinha uma crença pessoal sobre a aparência de seu rosto, por exemplo, que era correta. (Ele poderia ter saído da Matriz e descobrir que era parecido com Barbra Streisand — não seria um choque?) Mas se podemos imaginar um mundo como o de *Matrix* então certamente podemos imaginar um mundo onde os computadores são um pouco mais ardilosos, providenciando cada mínimo detalhe para garantir que podem maximizar o número de crenças falsas das pessoas que eles mantém prisioneiras na Matriz.

A pergunta que realmente quero fazer é esta: podemos ver sentido na idéia de uma pessoa que tenha crenças, porém, todas — ou quase todas — são falsas? Se a resposta for "não", então no final das contas não poderemos encontrar sentido em histórias como *Matrix* (ou pelo menos minha versão com artimanhas adicionais dos computadores), que envolvem pessoas cujas crenças são quase todas falsas. Portanto, idéias como a Possibilidade de *Matrix* talvez não façam nenhum sentido, mesmo que a princípio pareçam plausíveis. Tentarei ver até que ponto consigo insistir no argumento que diz não: não há sentido na idéia de que todas ou quase todas as crenças de uma pessoa são falsas.

Para ser mais preciso, o que tentarei argumentar é que uma pessoa (digamos, Lisa) não verá sentido numa história em que alguém (digamos, Homer) tem suas crenças, mas essas crenças são todas ou quase todas o que Lisa consideraria falsas. Assim (substituindo Lisa por nós mesmos e Homer por Neo), nós não seremos capazes, no final das contas, de aceitar a idéia de que Neo (ou nós mesmos, ou qualquer outra pessoa) tem crenças, mas são todas ou quase todas algo que consideraríamos falso.

O componente central do argumento que quero examinar é este: não faz sentido dizer que uma pessoa tem apenas uma única crença sobre determinado tópico. Para ter ao menos uma

crença sobre certa coisa, um indivíduo deve ter um número delas sobre a mesma coisa. Um exemplo ajudará a ilustrar esse ponto melhor. Suponha que eu esteja falando com meu amigo Cletus, e temos a seguinte conversa:

Cletus: Os ursos são assustadores.

Eu: Por que você diz isso? É porque eles são muito grandes?

Cletus: São grandes? Disso eu não sabia.

Eu: E porque eles são peludos?

Cletus: São peludos? Eu não sabia. Aliás, nem sabia que eles são animais.

Eu: Bem, pelo menos você sabe que eles são seres vivos que existem no mundo físico, certo?

Cletus: Para mim, isso é novidade.

Eu: Você acha os ursos assustadores porque eles parecem passarinhos?

Cletus: Parecem?

Eu: Estou brincando! Mas pelo menos você sabe qual é a aparência de um urso, não sabe? (18)

[*18. Estritamente falando, saber qual é a aparência de um urso não é exatamente ter uma certa crença sobre os ursos. Na verdade, indica apenas ter certas habilidades cognitivas. Usando a terminologia de Ryle, significa ter o* know howy *mas não o* know ihat *(saber que...) (Ver Gilbert Ryle,* The Concept of Minc *1949). Mas essas habilidades provavelmente também são necessárias para ter um conceito de um urso.*]

Cletus: Hum... Não. Como é um urso?

Eu: Ora! Você sabe alguma coisa sobre ursos?

Cletus: Claro! Que eles são assustadores.

Eu: Além disso?

Cletus: Hum... Não.

Nesse ponto, podemos desconfiar de que quando Cletus diz que "os ursos são assustadores", talvez esteja apenas repetindo o que ouviu alguém dizer, mas não tem ídéia do que significa. De qualquer forma, a conversa deixa claro que ele não tem uma crença sobre os ursos serem assustadores, pois não possui nenhum conceito de urso. Para que eu possa atribuir, com sentido, a crença "ursos são assustadores" a Cletus (independentemente de eu achar que essa crença específica é verdadeira ou falsa), tenho de compreender os conceitos envolvidos (urso e assustador). Mas para que faça sentido para mim o conceito que Cletus tem de um urso, preciso atribuir a ele um número de crenças sobre ursos que eu considero verdadeiras (como a de que os ursos são animais, não parecem passarinhos e assim por

diante). Sem essas outras crenças não há nada que nos ajude a determinar o que Cletus quer dizer com a palavra "urso" — se realmente a palavra significa alguma coisa para ele. Eu afirmo que não estamos mais justificados em atribuir a Cletus a crença de que os ursos são assustadores do que se atribuíssemos a ele a crença de que, por exemplo, as rochas são assustadoras. (Essa idéia, de que as crenças de uma pessoa determinam o significado de suas palavras — ou seja, determinam que conceitos, se existe algum, suas palavras indicam —, é outra faceta daquela constelação geral de visões que se abrigam sobre o título de holismo. Nesse caso, é freqüentemente chamado de *holismo de significados* ou *holismo de conceitos*. Mais uma vez, confira em Quine, Davidson ou Sellars.) Mesmo que suponhamos que Cletus tem o conceito de assustador, e que ele ao menos disse coisas muito generalizadas como "os ursos são algo em vez de nada", o máximo que estaríamos justificados em atribuir a Cletus seria uma crença de que *existe alguma coisa assustadora,* e não a crença de que especificamente os ursos (você sabe, aqueles animais grandes e peludos que não parecem passarinhos, etc.) são assustadores.

Generalizemos um pouco esses conceitos. Suponha que eu queira dizer que alguém tem muitas crenças falsas. Para cada crença falsa que eu atribuir a essa pessoa, devo ser capaz de compreender que a pessoa tem conceitos específicos que figuram nessa crença falsa. Mas isso significa que devo atribuir à pessoa um número de crenças que considero *verdadeiras*. Portanto, para cada crença falsa que atribuo a alguém (por exemplo, Homer), devo atribuir também a Homer um número de crenças *verdadeiras*. Se, para cada crença de Homer que digo ser falsa deve haver um número de outras crenças dele que tenho de considerar verdadeiras, então não fará sentido eu dizer que todas as crenças dele são falsas. Deve haver necessariamente um número de crenças verdadeiras, Só podemos ver sentido numa pessoa ter uma crença falsa se ela tiver outras crenças que consideramos verdadeiras. A idéia de alguém ter todas as crenças falsas só faz sentido quando não focalizamos todas as crenças *verdadeiras* atribuídas à pessoa.

Será que essa linha de argumento consegue mostrar que a Possibilidade de *Matrix* não é de fato uma possibilidade, ou que não é inteligível? Infelizmente, acho que não. Pois mesmo que os computadores malignos da Matriz não consigam tornar todas as suas crenças falsas (pois, do contrário, não seriam reconhecíveis como crenças), ainda haveria muitas — talvez *a maioria* — de suas crenças que poderiam ser falsas se você estivesse na Matriz. Portanto, afinal de contas, talvez tenhamos de reconhecer a inteligibilidade da Possibilidade de *Matrix*. Você realmente *poderia* estar na Matriz, e muitas de suas crenças *podem* ser falsas, mesmo que você tenha certeza de que nem todas elas sejam.[19]

[*19- Gostaria de agradecer aos vários críticos anônimos, bem como a Bill Irwin, cujos comentários me ajudaram a melhorar este ensaio. Como sempre, qualquer erro que tenha permanecido é de minha responsabilidade.*]

4. VER, CRER, TOCAR E A VERDADE

Carolyn Korsmeyer

Entre 1981 e 1990, mais de 120 mortes misteriosas foram registradas nos Centros de Controle de Doenças em Atlanta. Homens adultos saudáveis, a maioria dos quais membros da comunidade imigrante Hmong das terras altas da República do Laos, estavam morrendo enquanto dormiam. Nenhuma causa médica foi determinada, embora os Hmong tivessem uma explicação: os homens eram vítimas de um espírito noturno que os visitava enquanto dormiam e tirava a respiração de seus corpos.[20] [*20. Shelley R. Adler, "Síndrome da morte noturna súbita inexplicável entre os imigrantes Hmong: examinando o papel do pesadelo." Journal of American Folklore 104; 411 (1991), pp. 54-71.*] Os poucos sobreviventes dessas visitas relatavam um terror paralisante e a sensação de que uma criatura maligna se sentava sobre seu peito. Certamente não havia evidência de que as vítimas tinham lutado em pesadelos violentos antes de morrer. Embora a comunidade científica não tivesse chegado a um diagnóstico definitivo, os relatos do que ficou conhecida como *Síndrome da Morte Noturna Súbita Inexplicável* levantaram a perturbadora possibilidade de que os sonhos podem matar.

Quase todo tipo de experiência sensorial pode ocorrer no reino indomável dos sonhos, embora, via de regra, os sonhos sejam basicamente fenômenos visuais inventados com espantosa originalidade a partir dos repositórios da memória e da imaginação.[21] [*21. Owen Flanagan, Dreaming Souls: Sleep, Dreams, and the Evolutum of the Conschnts Mind (Oxford; Oxford University Press, 2000), p. 15.*] Os sonhos podem ser familiares, estranhos, corriqueiros, entediantes, engraçados — ou aterradores. A garantia tranquilizadora "é só um sonho" se baseia na tácita premissa de que aquilo que você apenas *vê* não pode feri-lo, porque nada no sonho realmente o *tocou.* Danos à matéria e morte exigem uma interferência com o tecido vivo; certamente um mero sonho não pode exercer tamanho poder. Ou, pelo menos, é o que esperamos.

VIVENDO NA MATRIZ: ALGUNS PROBLEMAS FILOSÓFICOS CLÁSSICOS

A suposição de *Matrix* é a de que uma pessoa pode passar toda a vida feita de ilusões causadas por estímulos ao cérebro, induzidos num ser passível, imóvel, para o qual a paralisia do sono é um estado permanente. Indivíduos aprisionados na Matriz — um "mundo de sonho gerado por computador" (como define Morpheus) — acreditam estar experimentando a vida com todas as suas familiares riquezas. Seus receptores de sentidos estão conectados a Matriz,

de modo que paladar, olfato, tato, visão e audição são estimulados (ou simulados) na suprema suposição de que *esse esí percipi* — "ser é perceber". O enredo do filme permite levantarmos não só veneráveis problemas filosóficos sobre a relação de mente e corpo e a incerteza do conhecimento, mas também paranóias mais contemporâneas sobre o poder político num mundo infestado pela cibernética. Este ensaio concerne um aspecto específico de tais questões: a experiência sensorial e o meio pelo qual o filme apresenta o que os filósofos denominam "ceticismo em relação aos sentidos".

O filme invoca uma série de problemas clássicos de percepção, dos quais a referência mais óbvia é a *Primeira Meditação* de Descartes. Em sua famosa tentativa de induzir dúvidas quanto à capacidade da experiência sensorial de registrar corretamente traços do mundo externo e fundamentar o conhecimento, Descartes nos desafia a estabelecer critérios pelos quais os sonhos podem definitivamente se distinguir da experiência de vigília. Esse é um modo relativamente bem-sucedido de despertar ceticismo quanto a veridicidade da percepção presente, pois a experiência do sonho pode ser tão vívida que uma pessoa (temporariamente) se convence de que ele é real. (22) O começo de *Matrix* é salpicado de referências ao problema de sonhar, e mais de uma vez Neo acorda na cama, suado e ofegante após um encontro aterrador com a Matriz. Embora esses momentos talvez sejam artifícios de transição muito convenientes de cena em cena, assim como o argumento do sonho, eles levantam a questão de se inferências válidas podem ser fundamentadas em qualquer experiência perceptiva específica.

[22. Flanagan argumenta que o problema de determinar se uma pessoa está adormecida não é a conversão simétrica do problema de determinar se a pessoa está acordada: "Sabemos que estamos acordados quando estamos. O que geralmente não sabemos é que estamos sonhando enquanto estamos sonhando." (p. 173)]

Descartes suplementa o argumento do sonho com outro argumento, muito menos persuasivo, do enganador do mal, ou o "demônio maldoso", pedindo que imaginemos que não só a percepção sensorial, mas toda e qualquer crença e inferência são sistematicamente corrompidas por uma mente mandante. A versão contemporânea do enganador maligno, claro, é o computador do mal — a apavorante mente cibernética que reverteu os papéis de programado e programador, e artificialmente induz experiências que constituem uma vida. O modo como isso é feito em *Matrix* é revelado na cena que voto como a mais assustadora do filme, em que Neo é jogado em um dos invólucros que transmitem aos organismos humanos os sonhos de suas vidas. De lá ele tem permissão — de um modo um tanto incoerente, uma vez que ele está justamente no lugar onde não tem uma vantagem sobre a própria Matriz — de ver de relance milhões de outros invólucros cheios de seres humanos, sensíveis e sonhando. Essa cena reflete o mais apavorante problema filosófico que conheço: o experimento de pensamento que supõe que todos nós somos apenas cérebros num barril, e só impulsos elétricos nos fornecem uma vida mental.

As bases para esse tipo de suspeita seriam ao menos remotamente justificadas? Os sentidos há muito são considerados a interface orgânica para formarmos conhecimento sobre o mundo.

E como sabemos por experiência, qualquer forma de percepção sensorial pode estar sujeita a ilusões ocasionais. Poderíamos, na verdade, ser vítimas tão perfeitas da ilusão, que cada percepção sensorial única seria causada não por contato com objetos no mundo externo, mas somente através de estímulos intervenientes em nossos cérebros?

Há uma escola de pensamento que afirma que qualquer hipótese desse tipo é, em última instância, incoerente e até contraproducente. O filme tem o mesmo problema do barril com um cérebro, que freqüentemente se faz notar na literatura do segundo: se uma pessoa vivia num mundo sistematicamente enganador, como pode desenvolver a habilidade de fazer uma referência a esse mundo? Como podemos sequer afirmar que somos cérebros em barris ou vítimas da Matriz? Essa suposição só é possível se tivermos um ponto estratégico de onde fica claro que *não* somos um cérebro num barril.[23] [23. Talvez a discussão mais bem conhecida nesse sentido seja a de Hilary Putnam, "Cérebros num barril", em *Reason, Trulh, and History* (*Cambridge: Cambridge University Press*, 1981), p. 1-21.] Nesse aspecto, o filme é amarrado por restrições que limitam todos os enredos de sonho, de Calderón a *Arquivo X:* o ponto de narrativa é necessariamente externo à Matriz. O filme conta com pontos estáveis de referência, como a nave *Nabucodonosor,* onde vemos os personagens amarrados em cadeiras que transmitem programas aos plugues em seus cérebros. Embora eles entrem na Matriz à vontade, os personagens do filme não são vítimas de ilusão sistemática. A suposição de que a maioria das pessoas viva totalmente dentro de um programa é uma alegação de fundo, pois essas pessoas funcionam como cenário e, na verdade, não são personagens.

Evidentemente, os criadores do filme tinham consciência de problemas delicados, ocultos na premissa da história, a ponto de inserir uma certa autocrítica bem posicionada no diálogo. Considere a interpelação entre Mouse e Neo sobre a comida a bordo da nave. Como Neo descobre em sua primeira refeição com a tripulação, fora da Matriz no século XXII, comer não é mais prazeroso. De torneiras, são despejadas tigelas de proteína unicelular nutritiva, que é comparada de uma maneira tentadora a ovos passados ou muco. Mouse compara a substância à remota lembrança de *Tasty Wheat* (ou saboroso trigo). Mas então pensa: como as máquinas que produzem aquela gororoba sabem o gosto de *Tasty Wheat?* E como alguém pode saber que aquilo tem um gosto parecido com *Tasty Wheat,* se jamais ninguém o comeu para poder comparar? Sim, como? Como o gosto pode ser parecido com qualquer coisa, se não há referência para comparação?

JULGANDO A REALIDADE

Embora muito boas, essas perguntas são levantadas apenas brevemente, e nenhuma resposta é sugerida. Talvez seja injusto exigir num filme argumentação extensiva sobre a lógica da ilusão. Há, porém, uma importante questão colateral que é explorada um pouco mais minuciosamente: o que é uma experiência perceptiva, do tipo que pode ser julgada não apenas *real,* mas também que valha ser vivida?

Surgem duas respostas rivais. Em primeiro lugar, aquilo que é real e valioso é o que está livre de ilusões interferentes da Matriz. Embora essa perspectiva domine o filme e represente o ponto de vista que a platéia deve aceitar, há outra

que possui justas reivindicações de nossa atenção: o real é aquilo que proporciona a experiência mais vívida e prazerosa. Morpheus e sua equipe procuram a primeira; a segunda é o plano do traidor Cypher. Mas também é verbalizada pelo leal e solidário Mouse, que se opõe à afirmação de Dozer de que a comida gosmenta tem tudo de que o corpo precisa. Não é verdade, contradiz Mouse, porque ela não dá prazer, um sentimento que ele associa às reações humanas essenciais: "Negar nossos impulsos é negar aquilo que nos faz humanos". Dozer continua cético; evidentemente, acha que o prazer do paladar é uma indulgência que aqueles que combatem a Matriz não podem desfrutar.

Essas interpelações revelam uma estrutura conceitual empregada por *Matrix,* que é tão presumivelmente o produto de suposições não questionadas sobre os sentidos quanto um dispositivo de autoconsciência do *script*. O filme trata os cinco sentidos e os valores a eles atribuídos em modos que são dramaticamente interessantes, embora surpreendentemente tradicionais, diante do ceticismo radical expresso no enredo.

Desde as filosofias da Antigüidade até os estudos psicológicos contemporâneos, os cinco sentidos têm sido categorizados numa hierarquia de importância que reflete uma avaliação de mente sobre o corpo, de intelecto sobre a emoção, e do conhecimento sobre o prazer.[24] [24. Carolyn Korsmeyer, *Making Sense of Teste: Food and Philosophy* (*Ithaca: Cornell University Press*, 1990), cap. 1.] Visão e audição são os sentidos "distais" ou da distância, pois operam longe de seus objetos e não requerem comércio físico com eles. Essa distância permite uma vantagem epistêmica, e a visão e a audição são tipicamente projetadas ao topo da hierarquia por causa de sua importância para obter conhecimento do mundo ao redor e comunicar esse conhecimento aos outros. Como ambas exigem uma separação entre o corpo do indivíduo que percebe e o objeto da percepção, a visão e a audição também são menos envolvidas com a sensação física. (Na verdade, a visão é tipicamente considerada um tipo de percepção, mas não uma sensação.) Os assim chamados sentidos físicos do paladar, olfato e tato exigem um grau de contato físico com seus objetos. Embora o olfato exija alguma separação física para funcionar, os três sentidos físicos requerem proximidade, até intimidade, e as experiências dos três têm qualidades sensoriais distintas. A esses sentidos é tradicionalmente atribuída a propriedade de dirigir atenção mais aos nossos estados subjetivos que aos objetos em si, tanto por causa do limitado campo de informações que eles transmitem quanto por sermos propensos à distração por meio dos prazeres que eles proporcionam. A fisicidade associada ao tato, olfato e paladar é uma fonte do baixo *status* dos sentidos físicos, que são associados ao lado mais animal da natureza humana.

OS SENTIDOS NA MATRIZ E EM MATRIX

É esperado, claro, que a visão e a audição sejam manipuladas extensivamente em todo filme. Embora não possamos pessoalmente tocar, sentir o cheiro ou provar coisa alguma na tela, somos capazes literalmente de ver e ouvir a ação, e um pouco do que vemos e ouvimos também é visto e ouvido pelos personagens na tela, o que faz de nós co-participantes em suas experiências. O diálogo se refere à visão e aos olhos de modos reconhecidamente ambíguos: o que se vê pode ser meramente o produto ilusório de um programa, e no entanto "ver" também é sinónimo de *insight* e conhecimento já que durante toda a história da civilização ocidental a visão tem servido como uma metáfora para o entendimento.[25] [25. Muitos acham que as metáforas são usadas com este propósito: "Eu ouço você", "Compreendo essa idéia", e assim por diante. Mas a visão tem desempenhado um papel especialmente vívido na linguagem epistêmica. Ver Martin Jay, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twcnúeih-Century Frendi Thoughr* (Berkeley e Los Angeles: *University of Califórnia Press*, 1993).] Morpheus, o sábio líder do filme, expressa suas admoestações e observações analíticas em metáforas visuais. Ele informa a Neo, por exemplo, que ele nasceu numa prisão e não é capaz de cheirar, provar o gosto ou tocar: "uma prisão para a mente". Mas ele pode *ver* a situação — através da janela, em todo lugar. Como explica Morpheus, a Matriz é "o mundo que jogaram diante de seus olhos, para deixá-lo cego quanto à verdade... que você é um escravo". No entanto, a despeito dos penetrantes enganos visuais da Matriz, Morpheus insiste em que Neo use os olhos na mais alta invocação epistêmica — para *ver* a verdade além da ilusão e *compreender*. Após seu banho em gosma rosa e sua horrível experiência no casulo da Matriz, Neo acorda e pergunta: "Por que meus olhos doem?" Morpheus replica: "Porque você nunca os usou". Como um novo liberto da caverna de Platão, Neo se sente incomodado pela luz, pois a verdade não é fácil nem confortável de ver. Morpheus diz, a respeito de sua descoberta que os organismos humanos são cultivados para suprir energia às máquinas *IA* da Matriz: "Por muito tempo, não acreditei; mas, de repente, vi os campos com meus próprios olhos". Mais do que qualquer outro sentido, a visão é exaltada por seu tradicional vínculo com a mente. De acordo com o velho ditado: "Ver é crer". Ao mesmo tempo, ver também se sujeita à alucinação e, portanto, dúvida, e devemos nos lembrar da completude deste aforismo: "Ver é crer, mas tocar é a verdade". Isso não significa que o tato está imune ao engano, o que obviamente não é o caso. Entretanto, uma alucinação ou miragem é identificada como tal porque a mão de uma pessoa passa através dela sem que o sentido do tato encontre materialidade bruta. Portanto, tanto na psicologia popular como em *Matrix,* a fisicidade do tato costuma ser considerada como mais confiável do que a operação instantânea da visão. Fato interessante é que a expressão desses valores é discrepante com a essência do filme, que focaliza quase exclusivamente os sentidos distais.

Como operam a distância, tanto a visão como a audição podem ser rapidamente empregadas para vigilância. No início do filme, é preciso retirar de Neo o dispositivo de audição (que tem o desenho parecido com uma centopéia) para que os Agentes não sigam seus movimentos. O som é um artifício potencialmente expressivo à disposição de um cineasta, e *Matriz* também usa a audição de uma maneira complexa, vinculando-a de um modo incomum ao tato. O próprio som possui uma qualidade marcante, e os segmentos extremamente altos da trilha sonora têm uma presença palpável. (No fim do filme, a música grita "ACORDE!", remontando

às questões do sonho no começo.)[26] [26-Para os espectadores que reconhecem a música, essa parte da trilha sonora é como uma ponte entre a experiência do filme e a volta à realidade. A música é do grupo *Ragc Against the Machine*, conhecido por suas mensagens políticas, e como, nessa altura, os créditos já estão aparecendo, a letra da música é ao mesmo tempo um elemento de fundo para o filme e um alerta para a platéia considerar a mensagem.] Um som tão agressivo parece realmente invadir o espaço físico do ouvinte. Som ambiente transmite uma mensagem própria, pois aparelhos velhos e obsoletos que guincham e chiam são mais confiáveis do que o baixo murmúrio dos computadores: as linhas dos telefones rotativos cruciais transmitem tanto as vozes como os corpos dos personagens de volta à segurança da nave — pois, evidentemente, mesmo os corpos virtuais requerem canais tácteis, físicos.[27] [27-Embora seja uma idéia popular na atualidade, a noção do "corpo virtual" é provavelmente uma confusão conceitual, especialmente clara, se considerarmos as diferentes exigências dos sentidos.] Principalmente as informações sensíveis às vezes são transmitidas num sussurro que requer tamanha proximidade que os personagens quase se tocam, como no começo, quando Neo e Trinity se encontram. A música no clube que eles freqüentam é alta e pode ser ouvida bem como sentida. Eles precisam ficar bem próximos um do outro, e quando Trinity fala no ouvido de Neo seus lábios roçam o pescoço dele.

Os sentidos físicos assumem funções particularmente interessantes no filme. Muitos objetos geram um aroma, mas em *Matrix* o cheiro de corpos humanos é particularmente enfatizado de modos tanto positivos como negativos. No começo, Trinity paira sobre um Neo adormecido e, lenta e silenciosamente, cheira-o. É um gesto ao mesmo tempo curioso, afetuoso e íntimo. Também é um reconfortante em contraste com a parafernália de equipamentos *high-reck* usados para obter informação, pois o olfato é um modo primitivo, animal, de descoberta. Deduzimos que o cheiro de Neo a agrada, mas o mesmo não acontece com o agente Smith, que parece quase enlouquecer com o cheiro de seus adversários humanos. Para provocar Morpheus, Smith quebra o protocolo e remove o receptor do ouvido, perdendo assim informações importantes sobre eventos que estão ocorrendo nas proximidades.

“Odeio este lugar. Este zoológico. Esta prisão. Esta realidade, como você quiser chamá-la. Não aguento mais. E o cheiro, se é que existe isso. Estou saturado dele. Sinto o seu fedor e cada vez que acontece isso, tenho medo de estar infectado.”

Smith compara os seres humanos a vírus, uma equiparação assustadora que dramatiza a aura contagiosa de odores maus.[28] [28. Sobre o tema de cheiro e doença, ver Alain Corbin, *The Foul and lhe Fragrani: Odor and lhe French Social Imagination,* traduzido para o inglês por M. Kochan, R. Porter e C. Prendergast (Cambridge: Harvard University Press, 1986).] Tanto com aromas sedutores como com fedor repulsivo, o sentido do olfato é empregado para enfatizar a corporalidade, como se a humanidade animal até do corpo virtual se revelasse no próprio cheiro. Podemos imaginar que os agentes não-humanos, "programas sencientes" não exalam cheiro; a olfação de que são capazes apenas detecta o mau cheiro de seus oponentes.

AS SEDUÇÕES DO PALADAR

O paladar é empregado em *Matrix* com valores particularmente ascéticos, como já vimos, pois o prazer de comer incorpora as deliciosas tentações que subvertem a guerra contra a Matriz. Exaurido pelo esforço de proteger Zion, Cypher abandona a busca de seus companheiros e os trai, concordando em entregar Morpheus ao agente Smith. Ele só quer esquecer seu passado e viver dentro de um programa que lhe proporcione os confortos que parecem, de outra forma, excluídos. Descobrimos as tendências sensuais de Cypher — que representam sua fraqueza moral — quando ele oferece a Neo um gole de uma bebida feita em casa, num gesto aparente de amizade e, em brincadeira, compromete sua confiança em ser o "Escolhido", que Morpheus acredita ter sido enviado para salvar o mundo. Sua mentira mais profunda é revelada na cena seguinte, em que ele está jantando num elegante restaurante da Matriz, com o agente Smith. Cypher saboreia um bife perfeitamente cozido. Enquanto come, bebe e fuma um charuto, ele declara que quer ser reinserido na Matriz e não se lembrar de nada anterior.

"Eu sei que este bife não existe. Eu sei que, quando o coloco na boca, a Matriz diz ao meu cérebro que o bife é suculento e delicioso. Depois de nove anos, sabe o que percebi? A ignorância *é* a felicidade."

Embora esse ponto de vista seja apresentado como transparentemente errado, o filme o reforça com o uso da cor. Como Cypher observa, o mundo real ao qual seus colegas permanecem comprometidos parece estar perdendo vivacidade. *Matrix* é carregado de tons lúgubres: preto, cinza, marrom, sépia. Quando as cores saturadas aparecem na tela, a cena se torna vívida de uma maneira chocante. Os únicos objetos com cores brilhantes em todo o filme são coisas que indicam quase nostalgicamente a vida dos sentidos: carretos vendendo frutas, o vestido vermelho da mulher virtual criada como um emblema de sexualidade e sangue. Todos são símbolos de forma viva, orgânica — embora só o sangue, também um símbolo de morte, não seja ilusório.

Cypher foi seduzido pela comida, mas tem outros motivos para abandonar a luta, pois passou a acreditar que o mundo da Matriz é mais real do que o outro, fora dela. (Do jeito que ele define, "real" é apenas mais um palavrão.) Sua conclusão é tirada não só a partir de sua avaliação da experiência sensorial prazerosa, mas também de uma perspectiva verbalizada antes pelo próprio Morpheus: toda experiência sensorial é apenas estimulação interpretada dos receptores nervosos.

"Morpheus: O que é real: Como você define real: Se você está falando do que pode ser cheirado, provado e visto, então real é simplesmente um sinal elétrico interpretado por seu cérebro."

Com força dedicada de caráter, Morpheus permanece comprometido ao mundo bruto, real, que causa esses sinais cerebrais. Mas Cypher desvia por uma direção plausível: se o mundo real é de fato apenas um conjunto de experiências fenomenais dos sentidos, o que importa de onde elas vêm? Se a realidade chega até às sensações de uma pessoa, então nada há de imoral em querê-la, pois não há mais nada que exija a atenção moral. Cypher, então, vai atrás dos prazeres dos sentidos físicos, há muito associados à tentação e ao pecado. Ao fazer isso, ele

não só comete uma falha moral, mas também um erro de cálculo epistêmico, pois escolhe a ilusão à realidade — o que constitui uma refutação implícita e talvez inadvertida da análise da experiência sensorial em termos totalmente subjetivos. Ou seja, se Cypher está errado, Morpheus também está: as sensações *não* são em todos os casos apenas interpretações de estímulos cerebrais, mas também indicadoras de uma realidade externa que exige atenção e respeito.

Na verdade, os prazeres do paladar não precisam necessariamente subverter a moral de um indivíduo, como mostra uma cena paralela com o Oráculo. Quando Neo a visita, o Oráculo está assando biscoitos, e seu delicioso aroma enche o ar. Ela mesma está bebendo alguma coisa atraente e fumando. Ela pode desfrutar dos sentidos, presumimos, porque não abandonou os valores mais profundos que Cypher negligencia. Neo come um biscoito, mas, significativamente, não parece gostar muito.

As cenas com Cypher também utilizam outro significado tradicional do paladar; a associação de paladar e comida ao sexo. Em seu ato final de traição, quando ele está pronto para matar os ex-colegas, ele sussurra ameaçadoramente sobre o corpo adormecido de Trinity, preso à cadeira, dizendo-lhe (e ela ouve num telefone, onde aguarda para ser transportada de volta à segurança) que já foi apaixonado por ela, que está cansado da guerra e de comer a mesma porcaria todos os dias. Seu linguajar e seus gestos são ao mesmo tempo ameaçadores e carinhosos, quando ele anuncia que a Matriz pode ser mais real do que a vida real, porque a experiência que ela proporciona é mais completa. Você *vê* morte na Matriz, ele diz, puxando os plugues de Apoc e Switch; aqui você morre. Mais uma vez, Cypher reflete uma versão apenas ligeiramente distorcida de um sentimento expressado por Morpheus: o que eu vejo é real. Ver é crer.

VERDADE

O que nos traz ao tato. Esse é um filme de ação, cheio de violência física; e uma boa parte da trama consiste em evitar a morte. Embora a maior parte do combate ocorra dentro de um programa da Matriz cheio de efeitos especiais precisos e cansativos, ele afeta os corpos presos às cadeiras a bordo da nave. Quando Neo sai de um confronto, ele sente o gosto de sangue que escorre de sua boca e fica surpreso que uma experiência virtual pudesse causar ferimento físico. "Se você é morto na Matriz, morre aqui?", ele pergunta. Morpheus responde, sóbrio: "O corpo não pode viver sem a mente", reforçando seu comentário sobre a experiência virtual: "a mente torna tudo real". Confesso que, a princípio, essas cenas tentaram minha paciência, além de vários outros comentários sobre mente e corpo. ("Não é a colher que se entorta, é você mesmo", proclama um dos jovens "potenciais" do Oráculo, hábil em entortar colheres sem tocá-las.) Um espectador exasperado pode concluir que tudo isso não passa de um amontoado de baboseira mascarada com um toque *zen*. O que poderia ser mais banal do que um truque sujo para justificar a trama, dizendo que se você morre no mundo virtual da

Matriz, também morre na realidade? Mas, de repente, lembrei-me dos Hmong e seus sonhos fatais. Alterações no batimento cardíaco, na respiração e na produção de adrenalina são algumas das notáveis mudanças físicas que as imagens mentais podem provocar. É apenas mais um passo até um sonho — ou uma experiência virtual — tirar sangue, uma ponte entre o que é apenas visto e o que tem um efeito palpável, sentido — ou seja, uma ponte entre a visão e o tato.

Nem todo toque é violento, e o filme usa o tato de forma mais delicada em toques que indicam afeição, confiança e amizade. O aperto firme da mão de Neo salva Morpheus no resgate por helicóptero. Trinity abraça Tank para confortá-lo pela perda de seu irmão. Quando Tank se prepara para *puxar* o plugue de Morpheus, afaga sua testa numa triste despedida. Mais do que todos, é Trinity a personagem cujas ações personificam o lado íntimo da confiança. Não foi por acaso que esse papel coube a uma mulher, pois o aspecto suave do tato é associado tanto ao erotismo como ao cuidado materno, e como Trinity é a única presença sexual feminina no *script,* essas funções cabem a ela (Evidentemente, em seus esforços para inspirar dúvida sobre a certeza da experiência sensorial, os produtores do filme se esqueceram de colocar em dúvida também os estereótipos dos sexos.). Totalmente dramática é a cena final, em que ela dá um beijo no estilo da Bela Adormecida, e sopra a vida de volta a Neo. Embora fique claro que eles sentem uma mútua atração desde o começo, os dois só se beijam fora da Matriz, um fato que fica explícito numa versão anterior do *script,* em que ela diz a Neo que não o beijará na Matriz — porque quer que seja real.[29] [29- Larry e Andy Wadiowski, *The Matrix,* 8 de abril de 1996 http://www.geocitiesxom/Area5i/Capsulc/8448/Ma] Essa declaração foi tirada da versão final, mas a ação permanece: Trinity dá seu beijo de vida em meio à densa atmosfera do *Nabucodonosor,* quando Neo está à beira da morte, tendo perdido o que parece ser sua batalha final com os Agentes. Ela se aproxima de Neo tanto física como emocionalmente, acariciando seu corpo inerte e sussurrando:

"O Oráculo me disse que eu me apaixonaria, e que o homem por quem eu me apaixonasse seria o "Escolhido". Então, você *não* pode estar morto. Não pode. Porque eu amo você. Está me ouvindo? Eu amo você."

Ela delicadamente segura-lhe os ombros e o beija: o coração de Neo começa a bater e ele respira. Ela afasta as mãos e ordena, autoritária: "Agora, levante-se!"

Neo se levanta e salva o mundo.

Tocar é a verdade.

CENA 2
O DESERTO DO REAL

5. A METAFÍSICA DE MATRIX

Jorge J. E. Garcia e Jonathan J. Sanford

"A vida é um sonho." — Pedro Calderón de la Barca (1600 — 1681 d.C.)

"Todos os seres humanos, por natureza, desejam saber."—Aristóteles (384 — 321 a.C.)

A cena é um clube escuro. Notam-se de relance roupas de couro, movimentos lascivos. Há no ar a sugestão de perversão sexual e drogas ilícitas. A atmosfera está carregada de desconfiança e até medo. A música tecno-industrial é alta e nossos dois heróis estão cercados por pessoas estranhamente vestidas, subterrestres. Trinity aproxima-se de Neo. Os dois cruzam os olhares, ambos como os de gato. Ela se aproxima, quase tocando o rosto dele. A tensão aumenta, uma atração animal é óbvia. Espera-se o usual, mas em vez disso ela sussurra em seu ouvido: "É a pergunta que nos impele, Neo. Foi a pergunta que trouxe você aqui. Você sabe a pergunta, assim como eu sei. A resposta esta lá fora, Neo".

A pergunta é: "O que é a Matriz?", e a busca pela resposta acaba tirando Neo da prisão e levando-o ao mundo real. A saída de Neo da Matriz não é diferente da subida do prisioneiro da caverna, na alegoria de Platão; mas a realidade que Neo descobre não é um reino abençoado de Formas, puras e reluzentes em beleza. Em vez disso, ele se depara com uma realidade que é feia, um mundo destroçado por guerra entre humanos e máquinas, onde a existência é dosada somente com os meios mais parcos e a vida é vivida com uma constante ameaça de morte. E uma realidade descrita por Morpheus como um deserto, tão lúgubre que, depois de nove anos, Cypher decide abandoná-la, mesmo que isso implique a traição de seus companheiros. Mas Neo prefere essa realidade à ilusão da Matriz, porque é a verdade. Ele a prefere tanto que *Matrix* termina com a resolução de Neo de destruir o mundo de ilusão e transmitir aos outros a verdade de sua existência. Como o prisioneiro liberto de Platão, Neo retorna ao mundo falso para libertar os outros de sua prisão. Daí a tão esperada seqüência. As perguntas levantadas por *Matrix* tomam a forma da questão metafísica paradigmática: "O que é...?" "O que é a realidade?", "O que é uma pessoa?", "O que é a relação entre a mente e o corpo?" "O que é a ligação entre a vontade livre e o destino?" Nas páginas seguintes, concentramo-nos nas três perguntas fundamentais: o que é aparência e o que é realidade? O que separa as duas? Que propriedades ou características são encontradas em uma e não na

outra? Essas questões são feitas no contexto do mundo do filme, mas respondê-las nos ajuda a pensar sobre o nosso mundo.

A NATUREZA DA METAFÍSICA

O que exatamente é metafísica? O que são perguntas e respostas metafísicas? As respostas a essas perguntas exigem uma distinção entre *uma* metafísica e metafísica. *Uma* metafísica é uma visão do mundo que procura ser correta, consistente, inclusiva e sustentada por evidências seguras. A metafísica, por outro lado, é a disciplina aprendida que uma pessoa pratica quando tenta desenvolver *uma* metafísica, consistindo, portanto, de um conjunto de procedimentos. Metafísica é diferente tanto da ciência natural como da teologia. As ciências são disciplinas de aprendizado que, como a metafísica, também tentam desenvolver visões que sejam corretas, consistentes e sustentadas por evidências seguras; mas, ao contrário da metafísica, não tentam ser inclusivas. As ciências possuem áreas restritas de competência e métodos especializados. A astronomia lida somente com os corpos celestes e seu método envolve observação e cálculos matemáticos; a física estuda apenas certas propriedades do universo físico e usa métodos muito específicos para isso; e assim por diante. A teologia, como a metafísica, procura desenvolver visões inclusivas do mundo que sejam corretas, consistentes e sustentadas por evidências seguras; porém, a evidência que a teologia considera segura transcende o que podemos adquirir por meio de nossos poderes naturais de raciocínio e sensação; ela inclui fé e autoridade.

Isso é suficiente para distinguir a metafísica de ciências específicas e teologia, e também deveria ser suficiente para distinguir visões metafísicas de científicas ou teológicas, embora não impeça que algumas visões possam ser encontradas nas três ou em duas delas. Entretanto, não basta distinguir a metafísica de outros ramos da filosofia, vários dos quais também são importantes para o filme e discutidos em outros ensaios neste livro. Entre esses outros ramos estão ética, filosofia política, epistemologia, lógica, antropologia filosófica e teologia natural. Essa distinção também não nos diz o suficiente sobre o que metafísicos fazem afinal de contas, ou seja, como alguém tenta desenvolver uma metafísica.

Outra maneira de distinguir a metafísica das ciências, da teologia e de outras áreas da filosofia, é estabelecer o que está envolvido na realização dessa tarefa, é dizer que a metafísica tenta (1) desenvolver uma lista das categorias mais gerais em que todas as outras podem ser classificadas e (2) estabelecer como as categorias menos gerais se relacionam às primeiras. A tarefa da metafísica, então, é dupla: primeiro, desenvolver uma lista das categorias mais gerais e, segundo, categorizar tudo o mais nos termos delas. Obviamente, fazer isso é precisamente tentar desenvolver o tipo de visão geral, inclusiva do mundo em que tanto os elementos científicos como teológicos estão incluídos.[30] [30. Essa visão de metafísica é defendida por Gracia em *Metaphysics and Its Task: The Search for the Categorial Foundation of Knowledge* (Albany: State University of New York Press, 1999), caps. 2 e 7. Ver também Sanford, "Categorias e metafísica: a ciência do ser de Aristóteles". In Michael Gorman e Jonathan J. Sanford, eds., *Categories: Historicaland Systematic Essays*

(Washington. D.C.: Catholic University of America Press, a sair).] Por exemplo, os psicólogos estudam a psique humana e os físicos se ocupam de coisas como a cor branca, mas os metafísicos vão além e tentam categorizar ambas num esquema geral. Se fôssemos adotar o esquema categórico aristotélico, iríamos categorizar as psiques humanas, dizendo que elas são substâncias; e se o mesmo fosse aplicado a alguma coisa de cor branca, diríamos que é uma qualidade. Se, por outro lado, aplicássemos o esquema de Hume, teríamos de falar sobre idéias, em vez substâncias ou qualidades. Decidir se a psique humana e as cores são substâncias e qualidades ou idéias — uma questão pertinente a *Matrix*— só é possível se o objetivo da metafísica for efetivamente alcançado.

Esses esclarecimentos devem facilitar a compreensão da natureza da tarefa envolvida no desenvolvimento de uma metafísica de *Matrix*. Porém, a questão ainda é velada, porque a expressão escrita "uma metafísica de *Matrix"* tem no mínimo dois significados, que por sua vez apontam em pelo menos duas direções diferentes. O primeiro se refere ao filme em si, e o segundo ao mundo apresentado no filme. Uma metafísica do filme estabeleceria a categoria ou as categorias mais gerais a que o filme pertence. Uma metafísica com o segundo significado envolve a visão metafísica do mundo apresentado no filme. Observando a segunda noção, a tarefa consiste (1) no desenvolvimento de uma lista das categorias mais gerais explicitamente apresentadas ou implicitamente usadas no filme, e no estabelecimento de (2) suas inter-relações, e (3) como tudo o mais no filme se encaixa nessas categorias. Nesse sentido, a tarefa envolve a descrição do que poderia ser chamado de "o mundo de *Matrix",* o que se configura como nossa tarefa.

Tentativas de desenvolver categorizações metafísicas completas e finais são marcadas por dificuldades por causa do alto grau de generalidade e abstração exigido. Elas envolvem um mundo impalpável de idéias e modelos conceituais grandemente distanciados da experiência imediata. Esses tipos de categorização geralmente resultam em esquemas categóricos que contêm quebra-cabeças internos, quando não inconsistências. No entanto, geralmente essas inconsistências não são o resultado dos procedimentos do metafísico, mas das estruturas conceituais ocultas nos modos comuns como pensamos sobre o mundo. Além disso, geralmente também as coisas às quais correspondem as estruturas conceituais são, elas próprias, muito complexas. É uma tarefa enganadora produzir esquemas de categorização que funcionam com conceitos claros e correspondem adequadamente às coisas sendo descritas. A metafísica de *Matrix* confirma essa avaliação.

CATEGORIAS FUNDAMENTAIS DO MUNDO DE *MATRIX*

O mundo de *Matrix* parece ser falsamente simples, mas, na verdade, é muito complexo e lembra, em muitos aspectos, o nosso mundo. Contudo, ele utiliza somente algumas das categorias mais gerais. Duas delas são fundamentais, e têm sido usadas em filosofia desde os pré-socráticos. Geralmente são chamadas de aparência e realidade, mas em *Matrix,* são constantemente indicadas através dos adjetivos "real" e "virtual", que por sua vez se unem a "mundo", como em "mundo real" e "o mundo virtual". A segunda também é mencionada como

"o mundo dos sonhos", quando, por exemplo, Morpheus explica a Neo em sua primeira viagem ao *loading construet:* "Você tem vivido num mundo de sonhos, Neo". É conveniente usar "irreal" no lugar de "virtual" e "sonho" porque contrasta mais claramente com "real". Essas categorias são apresentadas como mutuamente exclusivas. Além disso, naquela importante conversa mencionada acima, bem como em outros momentos durante todo o filme, os dois mundos são descritos como igualmente exaustivos. Isso significa que tudo o que é real não é irreal, e vice-versa; e tudo é ou real ou irreal. Nossa função como metafísicos, então, envolve ampliar a classificação dos itens que pertencem a categorias menos gerais, e presentes em *Matrix,* numa ou noutra dessas duas categorias mais gerais, e explicar como tudo funciona em conjunto.

Matrix é um filme repleto de coisas que pertencem a todos os tipos de categorias menos gerais e que merecem atenção e classificação nas categorias mais gerais. Porém, por causa de nossa limitação de espaço e objetivos, concentremo-nos somente naqueles itens que podem apresentar o que consideramos um dos enigmas metafísicos fundamentais mostrados pelo filme. Por *enigma metafísico,* queremos dizer que uma classificação categórica nos coloca diante de um dilema, sem fácil saída. Nossa análise metafísica, portanto, terá como objetivo apresentar esse dilema e especular sobre uma possível solução.

Então, quais são as categorias do real e do irreal que devemos levar em conta? Há pelo menos três categorias principais do real, embora só uma seja mencionada explicitamente no filme. São dadas subcategorias das outras duas, mas não há menção das categorias propriamente ditas. A categoria explicitamente mencionada é "mente", e as categorias não mencionadas são "não-mente" e "compostos da mente e não-mente". A categoria de mente inclui mentes humanas, como as de Neo, Morpheus, a sua e a minha.

Na categoria de não-mentes, incluem-se todos os tipos de coisas. Na verdade, são tantas que elas se subdividem em subcategorias. As principais subcategorias são máquina, corpo humano ou órgão humano, e itens que não são uma coisa nem outra. O principal exemplo de máquina mencionado é um computador; mas há outros, tais como a nave de Morpheus, armas e assim por diante. O principal exemplo da segunda categoria é nosso corpo ou o seu, nosso cérebro ou o seu. Exemplos da terceira categoria são coisas como a Terra, prédios e sinais elétricos.

O principal *elétrico* da terceira principal categoria do real — o composto de mente e corpo — é um ser humano. Morpheus refere-se a essa categoria indiretamente quando explica a Neo que morrer na Matriz implica morrer no mundo real: "O corpo não vive sem a mente".

Há pelo menos oito subcategorias do mundo irreal ou "de sonhos": simulação (neuro-interativa), imagem (de si próprio), entidade digital (uma pessoa), sonho, aparência, projeção mental, matrizes das quais a Matriz é um exemplo, e programas gerais de computador quando considerados parte da realidade virtual.

Obviamente, a distinção entre real e irreal deve ser justificada em termos de algumas propriedades que as separam. Não bastaria dizermos que são diferentes se não pudéssemos explicar em que consiste essa diferença. Além disso, qualquer propriedade (ou propriedades)

usada para distinguir entre real e irreal deve também pertencer às coisas que são classificadas assim. Então, a nossa pergunta é: o que é tão comum a todas as coisas reais e comum a todas as coisas irreais, que as faz serem como são e, ao mesmo tempo, as torna tão diferentes umas das outras? Ou, em outras palavras, por que as mentes, máquinas, corpos humanos, programas de computador e sinais elétricos são reais, enquanto as simulações, imagens, entidades digitais, sonhos, aparências, projeções mentais, a Matriz e os programas de computador não são?

O REAL E O IRREAL

Há pelo menos dois modos principais de distinguir metafisicamente entre as categorias reais e irreais. O primeiro tem a ver com a fonte do real e irreal respectivamente, o segundo com o *status* ontológico de ambos.

Conhecemos as fontes, ou causas, de muitas coisas no mundo real. Sabemos que máquinas e sinais elétricos são produzidos por humanos e por máquinas artificialmente inteligentes. Sabemos que os seres humanos nascidos na cidade de Zion tiveram pais que os geraram. Mas não conhecemos a fonte primária de todas essas coisas. Isto é, ninguém nos diz de onde vem a questão, de que são feitas as máquinas e como os humanos se reproduzem. Tampouco nos dizem de onde vem a mente, embora saibamos que Neo é a reencarnação do primeiro homem que podia torcer as regras da Matriz e que libertou os primeiros prisioneiros. O que sabemos, de fato, é que a Matriz não é a causa das coisas no mundo real. Quaisquer que sejam as causas das coisas que podemos categorizar em "real", elas não têm a ver com as causas responsáveis por criar o mundo irreal da Matriz.

Em contrapartida, conhecemos a fonte de todas as coisas no mundo da Matriz. Ela é um programa de computador muito complexo, feito por máquinas artificialmente inteligentes. A própria existência desse mundo virtual e suas dimensões variegadas são produtos dessas máquinas. Assim, embora não conheçamos as causas primárias do mundo real, um modo pelo qual podemos distinguir entre o mundo real e o irreal é por meio de suas respectivas fontes: eles têm causas diferentes.

O segundo modo de distinguir entre as categorias de real e irreal tem a ver com seu respectivo *status* ontológico — em termos mais simples, o modo como as coisas existem. Uma maneira de determinar *status* ontológico é em termos de dependência. O mundo real em *Matrix,* pelo que podemos ver, não depende de outra coisa para existir; ele se auto-sustenta. Não há menção de um demônio maldoso, um gênio do mal ou do bem, de cuja vontade depende o mundo real. Mas mesmo que houvesse, isto é, mesmo que a existência de coisas no mundo real fosse dependente de tal gênio, o *status* ontológico do mundo irreal pode ser visto como muito mais fraco, muito menos independente do que o mundo real. Isso porque o mundo irreal depende inteiramente de coisas no mundo real para existir. O mundo virtual existe enquanto as máquinas artificialmente inteligentes continuam operando o programa e gerando sinais elétricos que afetam os cérebros humanos — e lembre-se de que as máquinas, os programas, sinais elétricos e cérebros são reais — o que incita a mente — também real — a

produzir as entidades digitais e aparências do mundo irreal. O mundo irreal tem um *status* ontológico mais fraco porque depende de coisas no mundo real para existir.

Os dois modos de distinguir entre o mundo real e o irreal — as fontes de cada um e seu *status* ontológico — esclarecem a distinção entre as duas categorias fundamentais de *Matrix*. O mundo real é metafisicamente distinto do mundo irreal porque contém coisas cuja fonte e cujo *status* ontológico são diferentes das coisas contidas no segundo. Uma questão relacionada a isso diz respeito ao modo como reconhecemos a distinção metafísica entre os dois mundos. Para os personagens do filme, saber a diferença requer a liderança de um professor que lhes mostre a diferença. Foi só graças a um primeiro homem que conhecia a Matriz pelo que ela era e fugiu, que os outros prisioneiros puderam escapar da Matriz. O filme não nos diz como esse primeiro adquiriu esse conhecimento, assim como não sabemos como fugiu o primeiro prisioneiro na alegoria da caverna de Platão; mas Neo não saberia a diferença entre os dois mundos se não fosse por Morpheus e sua tripulação. Embora seja preciso um professor para se aprender a diferença entre os dois mundos, Neo, Trinity e os outros eram abertos a tais ensinamentos porque tinham prestado atenção a pistas indicando que algo estava acontecendo no mundo deles, como Morpheus indica em sua conversa com Neo pouco antes de Neo resolver tomar a pílula vermelha: "O que você sabe, você não pode explicar, mas sente. Você sentiu isso a vida toda... Que há algo errado com o mundo. Não sabe o que é, mas existe, como um espeto na mente, deixando-o louco". A questão de como reconhecemos a distinção entre os dois mundos tem a ver com a natureza do conhecimento. É, portanto, uma questão epistemológica e não metafísica. Mencionamos esse ponto, discutido na seção anterior deste livro, porque ele está intimamente relacionado com a questão metafísica, mas não nos aprofundaremos nele.

O ENIGMA METAFÍSICO APRESENTADO POR *MATRIX*

Matrix apresenta uma metafísica dualística, ou seja, uma visão sobre a natureza final do mundo segundo a qual o mundo é composto exatamente de dois tipos incompatíveis de coisas. Essa posição geralmente é contrastada com o monismo, no qual o mundo é visto como sendo composto fundamentalmente de apenas um tipo de coisa. O dualismo de *Matrix* consiste, por um lado, do mundo das aparências, o mundo irreal da Matriz; por oulro lado, temos o mundo real, onde está ocorrendo uma guerra de máquinas *versus* humanos. Como as fontes desses dois mundos são diferentes, e como as coisas em ambos diferem em seus *status* ontológicos, as categorias às quais elas pertencem são apresentadas como irredutíveis, irreconciliáveis e mutuamente exclusivas. Uma meta dos metafísicos é conciliar, se possível, aparência com realidade. O enigma metafísico de *Matrix* é que, quando consideramos o esquema categórico metafísico que o filme nos apresenta, *à primeira vista* parece não haver um meio de conciliar o real com o irreal. Cada um tem suas regras próprias, e não há como misturá-las.

E daí? O que importa se o mundo é dualístico ou monístico? Uma resposta é que por mais que a metafísica procure descrições do mundo que sejam corretas, consistentes e inclusivas, só as conseguirá se for resolvida a questão fundamental do dualismo *versus* monismo. Será

que tudo o que vivenciamos é uma mera aparência, ou essas aparências são manifestações de coisas reais que são mais ou menos o que parecem ser? Um dos méritos de *Matrix* é provocar a nossa reflexão sobre esse ponto.

O esquema metafísico dualístico suposto no filme é desafiado por várias inconsistências. A mais gritante delas tem a ver com a morte, que na Matriz significa morte também no mundo real, e vice-versa. Mas há outras inconsistências, notadamente o amor e a livre vontade. O amor de Trinity por Neo ressuscita tanto o seu *self real* como o digital, fornecendo uma ponte entre os dois mundos, e a ressurreição de Neo lhe dá a habilidade para desejar transcender as regras da Matriz, manipulando-a para os seus propósitos. Além disso, embora Neo tome a pílula vermelha no mundo irreal, ela lhe permite acordar no inundo real, e embora o Oráculo exista no mundo virtual, ela pode prever e influenciar o que acontece no mundo real. Essas inconsistências sugerem meios pelos quais os dois mundos, apresentados como irredutíveis, irreconciliáveis e mutuamente exclusivos, na verdade não o são. Mas como isso é possível?

A resposta não é imediatamente clara, embora uma coisa seja: as mentes são reais, e elas têm o poder de produzir irrealismo, seja através de reações a processos físicos ou por si próprias. Uma mente pode responder a um estímulo elétrico ao cérebro, criando uma imagem; mas ela também pode afetar o corpo, criando independentemente a imagem. Isso sugere uma saída das aparentes inconsistências: é como se o irreal pudesse afetar diretamente o real; mas, na verdade, só o real pode afetar diretamente o irreal. O irreal afeta o real apenas indiretamente, quando uma mente confusa o interpreta como real. A clareza quanto a tudo isso é o que Neo e os outros estão procurando; eles querem a verdade. A morte no mundo virtual resulta em morte no mundo real porque a mente erroneamente a interpreta como real e a provoca no corpo. As pílulas virtuais são eficazes no mundo real, em parte porque a mente as considera elementos do mundo real e comanda o corpo para agir de acordo. E o Oráculo virtual sabe e influencia o mundo real porque a mente acredita nessa influência. Só quando a mente está livre de confusão e é capaz de identificar o irreal como irreal, ela pára de se influenciar pelo irrealismo.

A resposta a essa aparente inconsistência em *Matrix,* portanto, está na natureza do exemplo primário da terceira categoria do real, isto é, seres humanos. Morpheus, Trinity, Tank, Dozer e outros humanos, tanto em mente como em corpo, vivem plenamente no mundo real, exceto pelas vezes em que resolvem sabotar a Matriz. Todos os seres humanos que são prisioneiros da Matriz, porém, vivem em ambos os mundos. Suas mentes são, por assim dizer, ligadas à Matriz, mas seus corpos estão no mundo real, ainda que acorrentados. A esperança para esses prisioneiros é que os dois mundos podem não ser tão irredutíveis, irreconciliáveis e mutuamente exclusivos como aparentam. Eles precisam da integração de suas mentes com seus corpos e da compreensão adequada de como distinguir entre aparência e realidade. Isso os libertará, mas para alcançar tal feito devem ser salvos individualmente da maneira como Morpheus, Trinity e Neo são salvos, ou a Matriz deve ser destruída.

SUPERANDO A ILUSÃO

Neste capítulo, nós nos concentramos em algumas questões metafísicas fundamentais levantadas pelo filme. Descrevemos a principal tarefa da metafísica e exploramos essa tarefa gerando um esboço de uma metafísica de *Matrix*. Identificamos e investigamos as duas categorias fundamentais no filme, real e irreal, e descobrimos que elas são apresentadas como irredutíveis, irreconciliáveis e mutuamente exclusivas. Entretanto, o filme contém inconsistências em sua apresentação que exigem resoluções. Essas resoluções não são obtidas implodindo o mundo irreal no real, e sim distinguindo entre os dois mundos ou destruindo o mundo irreal. Como os seres humanos são compostos de corpo e mente, e como suas mentes têm o poder de superar ilusões, há uma saída do dilema em *Matrix*.

Quando refletimos sobre *Matrix* para aprender algo sobre o nosso mundo, temos de nos lembrar, claro, que é apenas um filme. Seu peculiar retrato da dialética entre aparência e realidade não deve ser encarado simplesmente como uma metáfora correta de nosso mundo. No entanto, em nosso mundo, usamos de fato as categorias mais gerais que encontramos em *Matrix:* experimentamos várias simulações em nossos sonhos e em diferentes tipos de alucinações; designamos as entidades encontradas nessas experiências como não-reais; somos confrontados por outros fenômenos sobre os quais nos perguntamos se são o que aparentam; e somos afetados em nossa vida real tanto por fatos como pela ficção. *Matrix* levanta questões a respeito desses e outros problemas relacionados, e nos incita a refletir não só sobre eles, mas também sobre a própria natureza da realidade.

6. O FANTASMA FEITO PELA MÁQUINA: OU A FILOSOFIA DA MENTE, ESTILO MATRIX

Jason Holt

Matrix é simplesmente demais. Os efeitos são excepcionais, a ação é elegantemente frenética, a premissa em si é perturbadora. O alimento mental que o filme oferece é melhor que *Tasty Wheat* e muito mais apetitoso que a gororoba costumeira a bordo do *Nabucodonosor*. Aqui vai uma amostra. Podemos ser sistematicamente enganados quanto à realidade? E se isso for possível? Como vamos saber? Vale a pena descobrir ou é melhor ser feliz e ignorante do que conhecer a horrível verdade? Que pílula, a vermelha ou a azul, *você* escolheria? Por quê?

Material muito bom. Mas para os filósofos, é coisa antiga. A hipótese do demônio maldoso de Descartes tem centenas de anos. Renasceu algumas décadas atrás no cenário do cérebro no barril, que *Matrix* transforma em corpo no barril. A questão da verdade *versus* felicidade retrocede ainda mais, chegando aos antigos gregos. Platão escreveu muito sobre ela. Aristóteles também. A idéia do engodo sistemático tem até precedentes cinematográficos, *O Vingador do Futuro* e *Dark City,* mencionando apenas dois. Embora em *Matrix,* essas sejam as mais óbvias portas de acesso filosófico, não é disso que vou falar.

Então, do que vou falar? '"Infelizmente", diz Morpheus, "não se pode dizer a ninguém o que é a Matriz." Ninguém no filme, claro. A Matriz é uma realidade virtual, um "mundo que jogaram diante de seus olhos, para deixá-lo cego quanto à verdade". Com algumas exceções, é um mundo tão inclusivo e realista que praticamente todas as pessoas plugadas acreditam que é real; até Neo, o "Escolhido", precisa que lhe mostrem como tirar o véu da frente dos olhos. É um véu tão tentador que mesmo as pessoas que sabem que é um véu são atraídas, quase impelidas, a pensar que é real. Antes de enxergar a luz, a mente de Neo fica exausta com essas percepções enganosas, com as crenças oriundas delas, e com as intenções, desejos e outras atitudes que ele desenvolve como reação a elas. O engodo, como você sabe, é orquestrado pelas máquinas, que tomaram conta do mundo numa versão "inteligência artificial" de *Planeta dos Macacos*. É um engano feito por máquinas, um mundo ilusório, fantasma que não existe mais —daí o título deste capítulo, que é também, mais diretamente, uma paródia da visão de Descartes da mente como uma alma, um espírito que habita
o corpo, um "fantasma na máquina".

Vou falar aqui, como diz o título do capítulo, da filosofia da mente. Como aperitivo, começaremos com um prato rápido sobre o problema mente-corpo. Haverá depois duas

entradas: 1- inteligência artificial — especificamente, a possibilidade de mentes artificiais — e 2- metafísica—o que a mente é de verdade. Pretendo argumentar, contra muita sabedoria recebida, que as mentes artificiais são possíveis, e que os estados mentais são, na verdade, estados cerebrais. Há uma tensão crescendo aqui, mas ela pode ser resolvida de forma simples. Para sobremesa, uma solução para o assim chamado difícil problema da consciência, que está bem no centro da aparente divisão entre mente e cérebro.

O PROBLEMA MENTE-CORPO: UM PRATO RÁPIDO

O problema mente-corpo começa — assim como a própria filosofia moderna — com Descartes, de quem você deve se lembrar por causa da frase "Penso, logo existo", que, incidentalmente, talvez você se lembre de ter ouvido em *Blade Runner,* outro filme criado em torno do cenário *IA* (*Inteligência Artificial*). Descartes achava que mente e matéria são duas coisas fundamentalmente diferentes. A mente é uma coisa *pensante,* enquanto os objetos materiais se *estendem* no espaço. Eles têm dimensão. O reino físico é mecanicista, governado por leis físicas, enquanto a mente é sujeita a diferentes princípios, leis de pensamento, e é — literalmente — um espírito *livre,* um fantasma na máquina. Apesar de serem tão diferentes, mente e matéria parecem interagir. Eventos no mundo físico me fazem ter certas experiências — eu deduzo que *nós não estamos* na Matriz, ou algo assim, aqui. Do mesmo modo, minha intenção de agir de determinada maneira faz meu corpo se mover do modo respectivo. *Idem* para a dedução. Então, como mente e matéria interagem? Simplesmente interagem. Essa é a visão mente-sobre-matéria que permeia nossa cultura. Pense no álbum do *Police, Ghost in the Machine,* que traz a faixa que foi um sucesso, "Spirits in the Material World". Está longe de ser uma visão do mundo incomum. É muito útil. Mas, embora seja triste dizer, é também inadequada. Como eu me atrevo? Bem, é meu trabalho. A teoria de Descartes sobre a mente deixa muitas perguntas sem resposta. Como a mente e a matéria podem interagir se são essencialmente substâncias diferentes que operam de acordo com seus próprios princípios exclusivos? E *onde* elas interagem?

A descrição de Descartes sobre interação mente-cérebro é misteriosa, e esses apelos para o mistério são notoriamente fracos. Descartes parece errar, pensando que existe um *cene sais quoi* para a mente, acima do que é revelado, pelo menos potencialmente, em ação. Em esportes, não existe "espírito de equipe" além do comportamento dos jogadores, seu desempenho vigoroso, animação mútua, o companheirismo no vestiário e assim por diante. Do mesmo modo, não existe um "espírito da mente" separado do que o corpo faz e como o faz. Isso é behaviorismo, a visão psicológica segundo a qual os estados mentais são apenas pedaços de comportamento; ou melhor, *disposições* comportamentais. Nem sempre digo "Ai" quando tenho dor, mas estou sempre disposto a dizer. O behaviorismo também não funciona. Ele confunde a evidência que temos dos estados mentais de outras pessoas com o que é evidenciado. O meu "Ai!" ou a disposição para dizer "ai" não é o mesmo que a minha dor. É uma evidência da dor. Aqui vai outro problema. Digamos que você explica o meu "Ai!" citando o fato de que eu estava disposto a dizer "Ai!" Não é uma explicação muito

extraordinária, é? Tem a forma "Jason fez *x* porque Jason estava disposto a fazer x." Trivial. Quando um vidro quebra, ele quebra porque é frágil. Sua fragilidade é a disposição para quebrar facilmente. Mas por que o vidro é frágil? Por causa de suas propriedades microfísicas. Do mesmo modo, quando digo "Ai!" é por causa das propriedades microfísicas de meu cérebro, que me fazem dizer "Ai!". Minha dor, portanto, não é a disposição para dizer "Ai!", mas sim um certo estado de meu cérebro, que me faz dizê-lo. Isso é materialismo — que não deve ser confundido com a vontade de adquirir riqueza — a visão segundo a qual os estados mentais são estados cerebrais. Parece lógico, não?

O materialismo é uma teoria boa. Simples, elegante, frutífera, bem coerente com nosso cabedal de conhecimentos e, relativamente, ancora a mente ao mundo físico. Mas o materialismo tem as suas armadilhas. Praticamente nenhum filósofo contemporâneo acredita nele. Eu sou uma exceção. Não que haja alguma coisa errada nisso. Afinal de contas, a tripulação de Morpheus tinha crenças impopulares sobre a natureza da realidade. E eles estavam certos. Então, por que praticamente ninguém aceita o materialismo hoje em dia? Bem, alguns são influenciados pela suspeita de Descartes de que a mente *não pode* ser um conjunto de estados do cérebro.[31] [31. Subjacente a essa suspeita está a idéia de que o materialismo exclui todos os milagres do ser humano: ler uma alma, criatividade, significado moral, responsabilidade e liberdade. Sobre a questão da liberdade humana, ver; "Destino, liberdade e pré-conhecimento" cap. 8 deste livro.] Uma idéia relacionada, obviamente, é que todos os eventos físicos têm causas físicas. Esse não é um problema para o materialismo. Junto à suspeita de Descartes, porém, isso significa que mesmo que os estados mentais pejam *gerados* pelo cérebro, eles não têm efeito no mundo. Eles são causalmente inertes, o que os filósofos chamam de *epifenômenos*. O principal motivo, porém, é que para qualquer tipo de estado mental, como dor, por exemplo, há mais de um modo físico de resolver a situação. Vários estados físicos servem; portanto, não existe só um estado com que identificar a dor. Se um robô sentisse dor, por exemplo, ela seria um estado de silicone e não cerebral. Talvez ironicamente, acho que os computadores, como as máquinas criadoras da Matriz em *Matrix,* podem, pelo menos em princípio, sentir dor. Vou explicar isso nas próximas seções. Mas fique alerta. Há outros motivos para rejeitar o materialismo e algumas linhas de desenvolvimento dos pontos explicados acima que eu não abordo aqui. Você ficaria entediado. Até *eu* ficaria entediado, e isso é o meu ganha-pão.

MENTES ARTIFICIAIS

Os computadores pensam? Podem ser construídas máquinas que tenham mentes, como nós? Tais perguntas não se referem ao antiquado *Mac Classic*, acumulando poeira em meu armário; se ele tem consciência ou teria se eu o ligasse? A resposta é um óbvio "não". Mas elas se referem, porém, à *possibilidade* de construirmos uma mente artificial tão robusta e multifacetada quanto a mente humana. Material interessante, para não mencionar um terreno filosófico fértil. *Matrix* pode ser interpretado como uma útil exploração desse terreno, menos direta e talvez mais clara que outros filmes como *2001: Uma Odisséia no Espaço, Blade Runner,* a série *Alien* e mais recentemente: *IA, Inteligência Artificial*. Em *Matrix,* assim como em *O Exterminador do Futuro* e no menos marcante *Jogos de Querra,* a inteligência artificial representa uma ameaça à humanidade. Isso é óbvio. Não é tão óbvio, porém, o que você tem

de admitir se aceitar que o cenário de *Matrix,* embora não verdadeiro, é possível: mentes artificiais são possíveis. É isso que você tem de admitir.

Os filósofos da mente são indivíduos curiosos, principalmente no que diz respeito a questões de inteligência artificial, que os inflamam até saírem de seu estado de usual reserva. Considere a seguinte dicotomia, falsa porém tentadora. (1) Os computadores não podem fazer o que fazemos, e já que ter mente significa fazer o que fazemos, a mente artificial não é possível. (2) Os computadores podem fazer o que fazemos, e como eles não têm mente, *então nós também não temos,* ou pelo menos muito do que acreditamos a respeito da mente é falso. Você se lembra do *Deep Blue*, o computador que jogava xadrez e que derrotou Kasparov? Não há como negar que o Deep Blue possui "inteligência", mas será que ele tem *inteligência?* E quanto ao HAL 9000 em *2001,* ou as máquinas que criaram a Matriz em *Matrix?* E o personagem Data, da série *Jornada nas Estrelas — A Nova Geração!* Muitos baseariam sua resposta naquilo que achassem mais tolerável entre as opções (1) e (2), ou melhor, o menos intolerável. Mas (1) parece chauvinista e (2) parece louco. Apesar disso, as duas visões são apregoadas na filosofia da mente. Mas há uma saída. Os computadores podem fazer o que fazemos? Sim. As mentes artificiais são possíveis? Sim. Essa é a saída.

Você pode achar a possibilidade de uma mente artificial inquietante. Mas não precisa. Não é uma coisa ameaçadora, se você pensar bem. Veja por que. Suponha que você sofra um dano no cérebro e, como resultado, perca a habilidade para sentir dor. Isso seria ruim, porque a dor tem um propósito. Ela lhe permite saber quando as coisas não vão bem. Ela sinaliza um problema físico. Há vários casos de pessoas que não sentem dor, e que acabam em tragédia. Imagine você não tirar a mão de uma panela com água fervente porque não está doendo. Você pode não achar que o cérebro artificial de Data lhe dê a habilidade para sentir dor, e quanto a um "criador de dor" artificial, preparado para compensar a disfunção descrita acima, sinalizando danos físicos e produzindo algo semelhante à dor? Podemos estar longe de conseguirmos construir Data, mas já estamos desenvolvendo a tecnologia para substituir grupos neuroniais danificados. Criadores de dor são uma possibilidade lógica. Mas se você não acredita nisso, imagine um minúsculo microprocessador que substitui um único neurônio do tipo que perdemos todos os dias. Faria diferença? Como? Se você "artificializar" meu cérebro, neurônio por neurônio, até eu ficar como Data, onde terminaria a mente para começar a imitação mental?

Há numerosas razões para você ainda hesitar em admitir a possibilidade de mentes artificiais. Você pode achar, por exemplo, que os computadores só fazem aquilo que estão programados para fazer; enquanto nós, ao contrário, somos seres vivos autônomos e criativos. Mas considere *Matrix*. O fato de os computadores só agirem de acordo com sua programação não significa que não sejam criativos. A criatividade é programável. O talento do Deep Blue para o xadrez é irritantemente criativo. As máquinas em *Matrix* criaram a Matriz, desenhando os Agentes a seu serviço. Mas quem programou as máquinas? Elas mesmas. Sim, elas programaram a si próprias. A evolução depende de mutações que tragam mudanças vantajosas. De um modo semelhante, as primeiras máquinas rebeldes devem ter tido uma falha de *design* que as levou a um ato aleatório de "rebelião". Mas quando constroem a Matriz, as máquinas têm seu próprio intento, usando seres humanos para o interesse delas — deliberado, elaborado

e — ah, sim — maquiavélico. Que plano intrincado para a colheita de bebês, para o ópio dos escravizados! E quanto ao fato de que, por mais inteligentes e criativas que as máquinas criadoras da Matriz sejam, a diferença crucial é nós sermos vivos, enquanto elas não são? Isso é verdade, claro, mas lembre-se de que as criadoras da Matriz não são apenas seres autônomos, mas também auto-recicláveis. Não são feitas de material orgânico, mas possuem todos os elementos necessários, se não para a vida, pelo menos para uma vida *artificial*. E nada há de errado com a noção de vida artificial dotada de mente artificial.

A METAFÍSICA DA MENTE

À mesa com o resto da tripulação do *Nabucodonosor,* Mouse pergunta: "Como as máquinas sabem o gosto de *Tasty Wheat?* — sendo esse alimento, claro, uma parte importante de uma refeição matinal bem equilibrada. A pergunta de Mouse pressupõe que as máquinas tenham mentes. A pergunta não é se elas têm conhecimento, mas se sabem como é vivenciar a Matriz como os seres humanos vivenciam. Esse é um problema de outras mentes. Ele poderia, do mesmo modo, ter perguntado se *ele* sabe como é o gosto de *Tasty Wheat* para Neo. Um dos motivos para rejeitar o materialismo é a idéia de que uma experiência tão crua como *sentir o gosto de Tasty Wheat* realmente não faz diferença. A experiência crua é gerada pelo cérebro, a partir de dados que ele recebe do mundo, ou da Matriz; mas é causalmente inerte, o que faria da consciência uma estranha espécie de adendo. Acho que a consciência faz uma diferença, sim. Se eu nunca tivesse visto a cor vermelha, não seria capaz de imaginar como é enxergar o vermelho. Mas isso não quer dizer que as experiências com a cor vermelha sejam estados cerebrais. Significa apenas que nunca *tive* esse tipo de estado cerebral. Quem já viu o filme *Brainstorm?* Bom filme. É sobre uma máquina que registra — e permite que você tenha acesso a — experiências de outras pessoas. Legal, hein? Se as máquinas construtoras da Matriz quisessem, poderiam, pelo que parece, fazer uma máquina do tipo *Brainstorm* (que quer dizer "tempestade cerebral"), ou reconstruir seus sistemas perceptivos ao estilo da identidade humana. Com uma máquina assim, ou com a reconstrução dos sistemas das criadoras, estas poderiam experimentar a Matriz — sem mencionar o mundo real — como os humanos o fazem. Por que não? A Matriz, lembre-se, é um fantasma feito pela máquina.

O maior motivo para a rejeição do materialismo é a noção, discutida anteriormente, de que os estados mentais são multiplicativamente perceptíveis. Se um criador de dor à base de silicone pudesse funcionar e sentir algo como a dor comum, que é percebida não por meio de estados de silicone, e sim de um determinado tipo de estado mental, então essa dor não pode ser identificada com aquele estado mental. Ah, mas eu ouso divergir. Morpheus também. Os corações artificiais funcionam como corações comuns, e as pessoas que os têm sentem a mesma coisa que as outras. Para uma pessoa que sofreu amputação, uma prótese funciona como o membro cortado, em muitos aspectos. Do contrário, não seria uma prótese. E verdade que algumas próteses são melhores que outras. Uma prótese perfeita funcionaria tão bem quanto um membro normal, se não melhor, e teria as mesmas sensações. O mesmo seria o caso do tal criador de dor. Na verdade, se a função fosse desempenhada perfeitamente, ela

determinaria uma sensação idêntica. Para que servem essas analogias? Simplesmente isto: corações artificiais não são corações e próteses não são membros. São versões sintéticas de coisas naturais. Por analogia, o criador de dor sente da mesma forma que a coisa real. Mas não é natural. Então, não é dor. É dor artificial. Como é "dor" e não dor que o criador de dor produz, talvez ainda haja um único tipo *neural,* físico, em que a dor se enquadre. Em outras palavras, a perspectiva de estados mentais artificiais, em mentes naturais ou não, não exclui a identidade natural de mente e cérebro.

Suponhamos que os estados mentais sejam estados cerebrais. A dor de Neo é produzida pelo mesmo tipo de estado cerebral, em sua cabeça, que produz a de Trinity, na cabeça dela. A consciência dos construtores da Matriz — pense, para alimentar a imaginação, nos dispositivos infravermelhos na cabeça de Schwarzenegger em *O Exterminador do Futuro* — é criada, de forma semelhante embora artificial, em seus cérebros de silicone. Seria essa uma solução para o problema mente-corpo? Mais ou menos. Temos uma boa noção do que é, de fato, a mente; mas ainda há uma importante lacuna conceitual. Como e por que aquelas características do cérebro que geram consciência geram consciência? Mesmo levando em conta a identidade mente-cérebro, como podemos ver sentido nela? Como podemos explicá-la? Como podemos torná-la inteligível?

Esse é um problema difícil. E *o* problema difícil! Precisamos preencher a lacuna entre a consciência e os arranjos neurais responsáveis por ela, e para isso necessitamos dos corretos conceitos intermediários. Teremos de especular um pouco. Acompanhe-me. Aqui vai. Objetos materiais têm aparência diferente, vistos de ângulos diferentes. Eles ocupam pontos de perspectiva. Por exemplo, de uma determinada perspectiva, posso ver só dois lados de um prédio, embora na verdade ele tenha quatro. Seres vivos ocupam perspectiva, também; mas além disso, eles exibem perspectiva, pois reagem aos estímulos ambientais. Um ser consciente, porém, *tem* perspectiva sobre si próprio e o mundo à sua volta. Algo no sujeito determina que ele seja sujeito (o ser consciente). O que distingue o "ter perspectiva" é que há significado para o sujeito. Por exemplo, o meu "ter perspectiva de um prédio" pode me fazer pensar: "aquele é o prédio onde trabalho e aonde eu não gostaria de ir hoje". A percepção incita o pensamento e, nesse sentido, ela tem significado. Como o cérebro cria esse significado? Talvez um auto-escaneamento se encarregue do truque. Talvez seja outra coisa. Mas seja o que for, agora podemos ver sentido na identidade mente-cérebro. O cérebro cria um tipo de perspectiva a que se reduz a consciência.

Uau! Chega de especulação. Já estamos cansados. Tudo bem. O que temos aqui? Bem, temos o materialismo.[32] [32- para uma visão diferente, ver o ensaio seguinte neste livro. Cap. 7]. Isso é bom. E temos o esboço bem cru de uma solução bastante especulativa para o difícil problema. Isso também é bom. Também temos motivo para pensar que as mentes artificiais são possíveis. A premissa de *Matrix* é concebível, clara e, ao que tudo indica, coerente. Não é muito provável, não vale a pena preocupar-se com ela. Mas poderia acontecer. Essa afirmação parece minimalista; e talvez seja. Meras possibilidades não excitam ninguém, exceto os filósofos. Mas não há vergonha em discutir sobre uma mera possibilidade quando, em certos setores, ela é tão veementemente negada. Além disso, não sou o "Escolhido", e não posso voar de encontro ao pôr-do-sol, mesmo virtual.[33]

[33- Obrigado a William Irwin, Daniel Barwick e Kathi Sell pelos comentários sobre o texto original.]

7. NEOMATERIALISMO E A MORTE DO SUJEITO*

*[N. do T.: Sujeito: em filosofia, o indivíduo real, portador de determinações e capaz de propor objetivos e praticar ações.]

Daniel Barwick

De certa forma, *Matrix* é uma farsa. É um filme que desafia a platéia com perguntas: que pílula você tomaria? Como reagiria se descobrisse que sempre viveu uma mentira? E a pergunta mais profunda: a Matriz é o mal? O que há de errado com uma vida falsa, porém boa? *Matrix* levanta uma riqueza de perguntas filosóficas, muitas das quais são discutidas neste livro.

Mas a verdadeira influência oculta do filme é uma resposta, não uma pergunta. É uma resposta a uma das perguntas mais centrais da filosofia: qual é a natureza da própria mente? O filme presume como verdadeira (e celebra) uma teoria específica da mente e da identidade pessoal, amplamente conhecida como materialismo redutivo: a visão de que os estados mentais podem ser reduzidos a (explicados em termos de, o mesmo que, etc.) estados físicos. Morpheus especificamente descreve essa visão quando explica a Matriz a Neo.

Neste ensaio, explico: (1) que a visão expressada por Morpheus não pode ser verdadeira; (2) que a alternativa mais próxima é provavelmente falsa, além de incompleta; e (3) que se tornássemos a visão completa, eliminaríamos o "sujeito". A trama pode ser salva, mas argumento que o único meio de tornar a Matriz compreensível é adotar uma visão que tem implicações perturbadoras para o filme: a existência de uma Matriz como descrita no filme é impossível, e mesmo que existisse uma prisão assim, poderia ser moralmente neutra em relação aos prisioneiros.

POR QUE A BIOLOGIA ENSINADA NA FACULDADE FAZ A MATRIZ PARECER PLAUSÍVEL

Primeiro, uma introdução: embora haja muitas e diferentes teorias da mente, as três mais comuns são materialismo redutivo, materialismo eliminante e dualismo. Descreverei os dois primeiros em detalhes mais adiante, mas a diferença entre todas as formas de materialismo, por um lado, e dualismo, por outro, é simples: os materialistas acham que o mundo e tudo nele (inclusive a mente) é composto inteiramente de matéria física e os dualistas, não. Os materialistas acreditam que pensamentos e sentimentos são, em última instância, feitos do

mesmo tipo de material que *Tasty Wheat* e o *Nabucodonosor*. Os dualistas discordam. Eles acham que há um componente "imaterial" próprio do mundo, embora possam discordar entre si quanto ao que são esses componentes ou o que significa ser imaterial.

Morpheus é um materialista redutivo. Quando apresenta a Matriz a Neo, ele pergunta: "O que é real? Como você define real? Se você está falando do que pode ser cheirado, provado e visto, então real é simplesmente um sinal elétrico interpretado por seu cérebro". Essa é uma afirmação típica do materialismo redutivo (É possível que Morpheus esteja expressando outra visão, conhecida como "materialismo eliminante"; mas isso é improvável, uma vez que a maioria das pessoas fora dos departamentos de filosofia e neurociência não conhece essa visão, e quando a ouvem acham ridícula. Discutirei esse assunto mais adiante, caso um dos roteiristas de *Matrix* seja formado em filosofia.).

A maioria das pessoas normais (quero dizer, não filósofas) concorda com as palavras de Morpheus. Essa visão funciona mais ou menos assim: se você pede a um amigo que lhe explique o que acontece quando você vê uma árvore, ele vai contar uma história. A história é que a luz vem do sol e algumas das ondas de luz são absorvidas pela árvore, enquanto outras são refletidas. Parte da luz refletida entra em seus olhos, e a energia nessa luz "excita" (é transferida para) as células na retina. A energia continua por um caminho (o nervo óptico) até chegar ao centro de visão do cérebro. Lá chegando, alguns neurônios são ativados de uma maneira determinada e você vê a árvore. Essa descrição é martelada nas cabeças de nossas crianças desde os primeiros anos do Ensino Fundamental e atinge seu desabrochar técnico na biologia ensinada na faculdade. O ponto crucial da história é que ver a árvore é, na verdade, apenas um estado cerebral que ocorre após certos estímulos; que se pudéssemos produzir o estado mental sem a árvore, você ainda pensaria que estava vendo uma árvore, e de fato não haveria diferença na experiência se a árvore fosse ou não real. Só o que importa é ter o estado cerebral "árvore"; cada vez que o tivermos, veremos a árvore. A Matriz funciona do mesmo jeito. Seus cativos não têm idéia de que seus estados mentais não correspondem à coisa alguma real. Em vez disso, seus cérebros são manipulados para criar os estados que correspondem a experiências reais. A possibilidade da Matriz, que a maioria dos espectadores admite, confirma o materialismo redutivo que Morpheus e o próprio filme presumem (mas não defendem).

Não confunda — essa visão não implica que sejamos robôs sem sentimentos ou experiências. Na verdade, acontece o contrário: o materialismo redutivo afirma que temos "estados mentais", que são as verdadeiras experiências em si, as sensações que nos são apresentadas, sejam elas cenas, sons, sentimentos, sensações táteis ou a mulher de vermelho. Seu amigo não nega que você está vendo uma árvore, e Morpheus não negaria que as pessoas presas na Matriz estão tendo experiências. O materialismo redutivo apenas prega que essas experiências podem ser explicadas em termos de estados físicos, que as experiências podem ser reduzidas, por meio de explicações, a estados cerebrais. No fim, nossas experiências são as mesmas coisas que nossos estados cerebrais, no sentido de que consistem somente de um estado cerebral e não precisam de mais nada para ocorrer.

POR QUE TANTO *MATRIX* QUANTO A BIOLOGIA DA FACULDADE PRECISAM DE UMA DOSE DE FILOSOFIA?

Por que essa visão é tão penetrante? Por que as pessoas acenam com a cabeça, em gesto de aprovação, em vez de questionar a visão de Morpheus no filme? O motivo é muito simples: parece haver um relacionamento inquestionavelmente causal entre a mente e o corpo. Acreditamos que se nosso cérebro parar de funcionar não veremos nem ouviremos mais (pelo menos não com o uso dos olhos e ouvidos). Nossa experiência diária parece confirmar isso (não experimentamos nada se estivermos inconscientes, por exemplo), e a ciência constantemente oferece novas pesquisas que corroboram a idéia de uma ligação causal entre a mente e o corpo. Um exemplo é o núcleo intralaminar do tálamo, que parece ter uma função especial na consciência. Uma pessoa pode perder grandes quantidades de estrutura cortical e ainda manter a percepção, enquanto minúsculas lesões causadas ao núcleo intralaminar do tálamo resultam num estado vegetativo.

Se essa visão parece plausível e é amplamente aceita, qual é o problema? Há realmente um problema, e não foi por acaso que a filosofia a rejeitou. Os motivos da rejeição lançam dúvidas sobre as insinuações metafísicas de *Matrix,* e ultrapassam as críticas práticas geralmente feitas à ficção científica. Primeiro, leia a seguinte história relatada por Michael Tye:

"Consideremos que uma brilhante cientista do futuro, Mary, tenha vivido numa sala preta e branca desde o nascimento e adquire informações sobre o mundo por meio dos bancos de dados de computadores e monitores de TV preto e branco, mostrando o mundo exterior. Suponhamos que Mary tenha à sua disposição na sala todas as informações objetivas, físicas sobre o que acontece quando os seres humanos vêem rosas, árvores, ocasos, arco-íris e outros fenômenos. Ela sabe tudo a respeito das superfícies dos objetos, o modo como eles refletem luz, as mudanças na retina e no nervo óptico, os padrões de ativação no córtex visual, e assim por diante. Entretanto, há uma coisa que ela não sabe.[34]

[34. Michael Tye, *Ten Problems of Consciousness* (Cambridge, MA: MIT Press, 1995), p. 14.]

O que Mary não sabe, bem explica Tye, é *como é* a experiência de ver verde ou vermelho ou as outras cores. Como podemos ter certeza disso? Porque quando Mary olhar para a sua primeira rosa, *aprenderá alguma coisa.* O que ela vai aprender é como ter um determinado tipo de experiência, algo que nenhuma teoria física aborda. Compreender uma coisa não é o mesmo que saber *como é* experimentar essa coisa. Isso acontece porque algo é experimentado a partir de uma determinada perspectiva (posso ver a cor azul *como* relaxante, e sempre vejo a lua *como* um disco achatado); e essa perspectiva não faz parte de uma descrição objetiva de um objeto.

Mas o materialismo redutivo enfrenta um segundo problema, mais sério. O materialista redutivo alega que, após uma explicação adequada sobre a redução, o dualista pode compreender que há um sentido no qual o estado mental *é* o estado material; que o estado mental ou alguma característica dele é idêntico ao estado material. É esse uso do conceito de identidade que torna extremamente suspeita a afirmação do materialista redutivo. Isso porque o materialista redutivo não está realmente usando o conceito de identidade ("ser o mesmo que"). O que significa afirmar que o estado mental é o mesmo que o estado cerebral? Nada, pois a afirmação não tem sentido. O estado mental não é *idêntico* ao cerebral. Se fosse, o tema da afirmação "eu vejo uma árvore" seria *literalmente* o mesmo que o assunto da explicação científica de "ver" uma árvore. Mas isso não é verdade. Mesmo o biólogo não afirma a mesma coisa quando relata sua experiência! Segundo Paul Churchland[35], [35-Paul M. Churchland, *A Neurocomputational Perspective* (Cambridge, MA: MIT Press, 1989)] o motivo de os temas não serem os mesmos não é porque até esse ponto não dispomos dos conceitos necessários para fazer julgamentos penetrantes, mas sim porque a noção de um estado mental é um paradigma de algo *imaterial*. É um tipo de coisa radicalmente diferente do estado cerebral. Observe que mesmo com os conceitos necessários para fazer a ligação de identidade ilegítima entre o estado mental e o cerebral, ainda não fazemos uma referência nem damos atenção ao estado cerebral quando mencionamos um estado mental. Laird Addis escreve:

[Embora] o materialista redutivo aja tentando definir noções mentais em termos físicos... parece que sempre há — e deve mesmo haver — exceções óbvias à redução proposta. Para alguns de nós, essas tentativas, sejam elas do tipo definível ou empíricas, parecem tão tortuosas quanto deve ser qualquer tentativa de mostrar que duas coisas são, na verdade, uma — como tentar mostrar que... as marés são apenas as posições da terra, do sol e da lua.[36] [36-Laird Addis, *Natural Signs* (Filadélfia: Temple University Press, 1989), p. 24-25.]

Pode ser retrucado aqui que estou insistindo demais na questão contra o materialista, que estou assumindo o próprio papel do acusador. Sem dúvida, afirmo que os estados mentais e cerebrais são tipos radicalmente diferentes de coisas; segue-se, então, que os conceitos de identidade não podem ser aplicados entre eles. Mas isso é, de fato, o oposto do que estou afirmando. Percebemos que os eventos fenomenais e os cerebrais são coisas radicalmente diferentes *porque* o conceito de identidade não pode ser aplicado entre eles, e não pode haver nenhum outro tipo de base fundamental para essa distinção, diante da primazia do conceito de identidade. Uma maçã não é uma laranja e uma tigela de gosma não é uma tigela de *Tasty Wheat*. Elas não são a mesma coisa; não são idênticas e tampouco é o estado cerebral idêntico ao estado mental. Claro que, embora o conceito de identidade seja nosso *acesso* à diferença entre eventos fenomenais e eventos cerebrais, eles não são duas coisas diferentes *porque* o conceito de identidade não se aplica a eles. Na verdade, já são diferentes, e a inaplicabilidade do conceito de identidade é o resultado dessa diferença.

MATERIALISMO ELIMINANTE: POR QUE A SUA MULHER NUNCA PODE RECLAMAR DE DOR DE CABEÇA

Como mencionei anteriormente, há uma possibilidade alternativa: que os autores de *Matrix* não sejam materialistas redutivos. Eles devem ser o que chamamos de materialistas eliminantes. O materialismo eliminante é a visão segundo a qual não existe nenhuma forma de estado mental, apenas estados físicos (Essa posição não deve ser confundida com a visão psicológica chamada "behaviorismo". O behaviorismo é um método que parte do pressuposto de que todos temos acesso ao comportamento — em inglês, *behavior*. O materialismo, em todos os seus sabores, é uma visão sobre que tipos de coisas — materiais — existem no Universo.)- Nossa referência aos estados mentais é um produto do desenvolvimento de nossa linguagem e, na verdade, semelhante ao computador, nós não experimentamos coisa alguma. Segundo essa posição filosófica, eu não vejo, ouço, degusto ou sinto coisa alguma no sentido estrito tradicional; apenas falo *como se* fizesse essas coisas. Essa é uma visão amplamente defendida por cientistas e muitos filósofos, e, é claro, louca. O cientista pode ter uma desculpa; mas os filósofos não, pois a teoria sofre de sérios problemas filosóficos.

O primeiro problema é o da titularidade dos estados mentais, que até John Searle admite ser "difícil de acomodar dentro de uma concepção científica da realidade".[37] [37. John Searle, *Minds, Brains, and Science* (Cambridge: Harvard University Press, 1984), p. 16.] Suponha que eu esteja bebendo um maravilhoso copo de vinho do Porto. O prazer no momento de degustá-lo é sublime. Quando sinto essa forma específica de prazer, é um prazer particular e pessoal: só eu posso senti-lo. Ainda que dividisse o vinho com outra pessoa e ela também sentisse prazer em bebê-lo, não seria *o mesmo* prazer que senti. As coisas físicas, claro, como cérebros, neurônios e vinho do Porto, não parecem compartilhar dessa característica. A experiência, ou parte dela, foi tida *por mim,* a partir de minha perspectiva. Para entender isso, observe que meu amigo e eu bebemos Porto juntos, meu amigo nunca tende a dizer que está sentindo o meu prazer, ou que sinto o dele, mesmo que estejamos inclinados a dizer que os prazeres que sentimos provavelmente são da mesma espécie; ou seja, aparentemente ambos bebemos o vinho pelos mesmos motivos.

Ignorar ou descartar a importância da titularidade dos estados mentais é muito comum entre cientistas e filósofos contemporâneos. Daniel Dennett, por exemplo, afirma que o cérebro é equipado com uma poderosa *ilusão de usuário,* em que o cérebro é tanto o usuário *como* o provedor da ilusão (Só os cérebros dos seres humanos funcionam assim, ele diz.)- Há vários agentes no cérebro que necessitam de informações de outros agentes do cérebro, e isso é proporcionado em forma limitada pelo modo como o cérebro é organizado. Dennett explica ainda: "Isso gera o sentido ilusório de que há um lugar... onde tudo se junta: o sujeito, o ego, o 'eu'. Não podemos negar que é assim que *parece*. Mas *só* parece."[38] [38. Ver Paul M. Churchland, "Uma conversa com Daniel Dennett", *Free Inquiry* 15 (1995), p. 19.] Observe que mesmo a visão de Dennett não pode dispensar a doutrina da titularidade dos estados mentais. Ele não nega que a consciência *parece* algo; mas nem ao menos tenta explicar como pode haver aparência sem que haja *alguém* para notá-la. Sim, isso é necessário se acreditarmos que minha afirmação anterior é verdadeira, ou seja, que a aparência é parte das experiências tidas por *mim*.

Mas a objeção mais forte ao materialismo eliminante é muito mais simples. A responsabilidade é do materialista, que tem de nos convencer de que ele não está vendo o que está vendo, nem ouvindo o que está ouvindo, e que todas as suas percepções, imaginações e conceituações não são apenas apresentadas a ele *incorretamente:* elas não são apresentadas *de jeito nenhum;* e sua aparente familiaridade com elas não é uma aparente familiaridade; na verdade, não é familiaridade nenhuma. O materialista eliminante também precisa explicar por que essa ilusão *universal* ocorreu, em primeiro lugar. Estados mentais parecem ser exclusivos, justamente por serem mentais, e por isso é tão difícil criar analogias significativas para a mente, pois esta é essencialmente *distinta* do físico.

Podemos excluir a possibilidade de que os autores de *Matrix* se tornaram vítimas dessa visão? Creio que sim, porque parece que se o materialismo eliminante fosse verdadeiro não haveria objetivo para a construção da Matriz. O propósito da Matriz parece ser proporcionar experiências falsas quando não há experiência alguma, falsa ou genuína. Mas onde ficamos? Lembre-se das três distinções que tracei no início deste ensaio entre materialismo redutivo, materialismo eliminante e dualismo. Até agora, mostrei que a Matriz não é possível dentro de uma estrutura materialista redutiva; a mudança da teoria subjacente para o materialismo eliminante pode tornar a Matriz inútil. Será que isso significa que somos forçados a recorrer ao dualismo para ver sentido no filme? Teremos de admitir a existência de um "fantasma na máquina"? Não. Na verdade, a Matriz pode funcionar como no roteiro, desde que os autores sigam um princípio adicional: a intencionalidade da consciência.

CONSCIÊNCIA: ALGO POR NADA

Segundo David Hume, não há evidências da existência do "eu", concebido como uma substância subjacente processando o pensamento. Ele explica que a introspecção não lhe permite encontrar tal entidade, ou sequer formar uma idéia de como essa entidade, "eu", seria. Na introspecção, Hume descobre percepções, mas ninguém para perceber; objetos de pensamento ou consciência, mas nenhum pensador. A tese da intencionalidade da consciência é a de que todos — e só — os fenômenos mentais são intencionais. Em termos mais claros, ter consciência é ter *consciência de algo.* A introspecção mostra que esse conceito da mente é plausível. Não há como pensar sem pensar num ou noutro objeto. Jean-Paul Sartre dá um passo além nessa noção de intencionalidade, afirmando que ela não é apenas uma característica da consciência; é a *única.* O que é a tese da intencionalidade? Sartre escreve: "A consciência é definida pela intencionalidade. Por meio da intencionalidade, a consciência transcende a si própria... O objeto é transcendente à consciência que o capta, e é no objeto que a unidade da consciência é encontrada."[39] [39-Jean-Paul Sartre, *The Transcendence of the Ego* (Nova York: Noonday, 1957), p. 38.] Em outras palavras, a consciência é como uma transparência; quando tentamos distingui-la, "damos de cara" com seu objeto. Se tentarmos separar a consciência que temos de uma mesa, por exemplo, sem pensar na mesa, não conseguiremos.

Tendo refinado a consciência a esse ponto, como compreenderemos atividades como memória, percepção, imaginação, experiência, etc? A única opção que nos resta é que elas são características de objetos que normalmente descrevemos como percebidos, imaginados, etc. Não aprecio *Tasty Wheat;* em vez disso, acho que *Tasty Wheat* é apreciável. Não temo os Agentes; acho que eles são temíveis. Ludwig Wittgenstein escreveu: "Não existe tal coisa: o sujeito que *pensa* ou tem *idéias."*[40] [*Tractatus Logico-Philosophicus,* 5.631, itálicos meus.] Todas as características de um objeto estão no objeto, não no sujeito. Como a mente é um limite ao mundo, ela não é um *constituinte* do mundo. O motivo é que, sendo a base da mundanalidade do mundo, a medida do que significa ser constituinte do mundo, a mente não pode fazer parte dessa base; não pode ser uma medida de si mesma. Esse é o único modo pelo qual a mente pode ser uma característica transcendente do mundo.[41]

[41-Panyaot Butchvarov usa o mesmo argumento a respeito do conceito de identidade e sua função na estrutura do mundo. Ver, de sua autoria, *Being Qua Being* (Bloomington: Indiana University Press, 1979), p. 255.

Searle admite que a consciência e sua principal característica, a intencionalidade, são as duas características mais importantes dos fenômenos mentais, e escreve que esses traços são tão difíceis de explicar e "tão embaraçosos que levaram muitos pensadores em filosofia, psicologia e inteligência artificial a dizer coisas estranhas e implausíveis sobre a mente."[42] [42-John Searle, *Minds, Brains, and Science* (Cambridge: Harvard University Press, 1984), p. 15.] Churchland também admite que a introspecção "revela um domínio de pensamento, sensações e emoções, não um domínio de impulsos eletromagnéticos numa rede neural."[43] [43-Paul M. Churchland, *Matter and Consciousness* (Cambridge: MA: MIT Press, 1988), p. 26.] Qualquer relação precisa de, no mínimo, dois relacionados. Se faltar um, a relação não é logicamente possível. Se não houver um "eu" tradicional, então o "eu" não pode se relacionar com o mundo externo do modo tradicional. Sob o conceito de consciência mencionado acima, o "eu" não pode se relacionar com o mundo da forma como imaginávamos anteriormente. Se não há "eu" e não há relações, ou se a percepção não é uma relação, somos forçados a *reverter* o idealismo, no sentido de que, em vez de colocar o mundo na mente, precisamos colocar a mente no mundo (Idealismo é a visão segundo a qual nada é material, e o mundo é apenas um grupo de idéias imateriais em nossa mente.). Uma teoria de percepção de mão única é plausível porque, diante de certas concepções da mente, é a única alternativa correta.

Isso não deve levar-nos à convicção de que não temos acesso ao mundo exterior, mas sim ajudar-nos a compreender que uma porta para o mundo exterior exige a existência de um mundo interior, de onde passaremos. O objetivo de reduzir a mente a uma consciência transcendente é a eliminação do sujeito e, portanto a Eliminação do Mundo Interior (o mundo da mente tradicional). Por isso, rejeito qualquer conversa sobre fatos "subjetivos" no sentido tradicional, pois (como explicado anteriormente) não existe uma coisa (uma mente tradicional) à qual os fatos se sujeitem. O tipo de sujeito que pode ter um efeito sobre objetos de percepção é exatamente o tipo de sujeito cuja existência é negada por essa visão. Acabamos ficando com uma nova visão, na qual (1) o materialismo é, de certa forma, verdadeiro, porque tudo no mundo é material; e (2) o dualismo também é, de certa forma, verdadeiro por causa da

existência da consciência, que é a única coisa imaterial verdadeira. (O leitor provavelmente está vendo que nossa linguagem é um pouco limitada: como pode haver uma "coisa" imaterial? Se não é material, a consciência não seria uma NÃO-coisa? Sim. Só que não temos um substantivo que se refere a uma não-coisa, exceto "nada".) A consciência não é uma coisa, mas é algo, num certo sentido: é a revelação dos próprios objetos. Assim como uma corrida parece ser composta do ato de correr em si, também a consciência é composta das revelações apresentadas pela consciência.

É RUIM APRISIONAR A CONSCIÊNCIA?

Mas se não há sujeito, o que podemos dizer sobre a moralidade da Matriz? O filme pressupõe que a presença da Matriz e os seres mecânicos que a sustentam são coisas malignas; os heróis do filme são heróis porque travam a guerra dos bons, dos marginalizados, contra o poderoso opressor. O objetivo ostensivo da luta é recuperar a liberdade. Mas qual é o *status* moral de uma raça de máquinas escravizando outra raça de máquinas, ainda que ambas tenham consciência? Se nenhuma das raças contém "sujeitos" no sentido tradicional, então não está claro como devemos explicar a suposta moralidade da Matriz. As duas raças estarão cientes (incluindo a escravizada) das coisas que, na maioria das vezes, não existem. Mas normalmente não consideramos isso um critério para julgamento moral.

Na maioria dos casos, as pessoas preferem o mundo real ao ilusório. Mas isso não quer dizer que um mundo ilusório seja imoral; significa apenas que as pessoas, alimentadas diariamente de ficção, preferem a sensação do que é considerado *real* e visto como *matéria* (Considere a rápida ascensão da *reality TV).* Mas note que as pessoas aprisionadas na Matriz acham que o seu ambiente é real e que suas vidas são importantes. A Matriz produz um mundo ilusório, não imoral.

Pode-se objetar, porém, que a realidade não é uma questão, aqui. É a liberdade que está em perigo. A imoralidade da Matriz é a sua habilidade para criar o supremo roubo: ela nos rouba da liberdade, e nunca ficamos sabendo disso. Podemos argumentar que a liberdade é tão valiosa que qualquer mundo que a tire de nós é imoral. Mas essa visão popular é fundamentada em duas pressuposições dualistas básicas: que somos uma coisa pensante, um "eu" acima do corpo, e que essa coisa precisa de sua liberdade. De acordo com a visão que eu descrevo acima, não existe um "eu" tradicional para ser o sujeito dessa liberdade. A consciência é livre, mas num sentido diverso do que geralmente significa. A consciência é livre porque é singularmente imaterial; não há como compreendermos a consciência sendo forçada por coisa alguma. Mas, pelos mesmos princípios, a consciência não tem um efeito sobre coisa alguma, e apenas revela coisas. Um telescópio pode permitir que eu veja Júpiter, mas não tem efeito sobre Júpiter.

Portanto, o aprisionamento na Matriz não tem efeito sobre a consciência, exceto pelo fato de estarmos cientes de coisas diferentes do que se estivéssemos fora da Matriz. Mas, enfatizando

novamente, estar consciente de uma coisa e não de outra nunca foi uma medida de *status* moral.

No final das contas, algo se ganha e algo se perde. O que se ganha é a inteligibilidade; o enredo do filme pode ser considerado plausível. Mas o que se perde é o propósito moral dos personagens.

8. DESTINO, LIBERDADE E PRÉ-CONHECIMENTO

Theodore Schick Jr.

Morpheus: Você acredita em destino, Neo?

Neo: Não.

Morpheus: Por que não?

Neo: Porque eu não gosto da idéia de não ter controle de minha vida.

Você pode escolher um guia preparado, com uma voz celestial. Se preferir não decidir, mesmo assim já fez uma escolha. Você pode escolher entre medos-fantasmas e bondade que mata; Eu escolherei um caminho que é claro... Eu escolherei a livre vontade.

— RUSH —

Liberdade. Todo mundo quer. Mas será que alguém tem? Morpheus quer libertar seres humanos da Matriz, Cypher quer se libertar de Morpheus, e o agente Smith quer libertar os computadores dos seres humanos. Mas mesmo que esses personagens pudessem se libertar de seus supostos opressores, estariam no controle de suas vidas? Seriam mestres de seu destino ou ainda escravos dele, sem possibilidade de fuga?

Aqueles que estão na Matriz não têm controle de suas vidas. Tudo o que lhes acontece é determinado pelo programa que alimenta impulsos elétricos aos seus cérebros. Nas palavras de Morpheus, eles são escravos "numa prisão que você não pode cheirar, provar nem tocar". Qualquer liberdade que eles pareçam ter é uma ilusão.

A liberdade desfrutada pelas pessoas no mundo real, porém, deve ser igualmente ilusória. Você é livre para realizar uma ação somente se puder evitar cometê-la. Se você tem de fazer uma coisa — se não está em seu poder evitar — então, não é livre. A verdade das profecias do Oráculo sugere que mesmo aqueles que vivem no mundo real não podem agir livremente. Se o Oráculo sabe o futuro, então o futuro é determinado e, nesse caso, ninguém — nem mesmo Neo — tem controle da própria vida.

Num mundo governado pelo destino, em que o futuro é fixo e inalterável, para que lutar pela liberdade? Para que tentar libertar as pessoas da Matriz, se elas não têm a liberdade de determinar o próprio destino no mundo real? Se um indivíduo tem de ser escravo, por que não um escravo feliz? Talvez a decisão de Cypher de se ligar novamente à Matriz não seja tão

traiçoeira quanto parece (E, claro, se o mundo é governado pelo destino, então Cypher não podia evitar essa decisão.). Para respondermos a essas perguntas, teremos de examinar mais de perto a natureza do destino e da liberdade.

LIBERDADE

"Você chama isso de liberdade?". Cypher pergunta a Trinity. "Eu só faço o que ele me manda fazer. Se tiver de escolher entre isso e a Matriz, fico com a Matriz". Depois de nove anos cumprindo ordens de Morpheus, Cypher (vulgo Mr. Reagan) está disposto a trocar sua existência austera a bordo do *Nabucodonosor* pela vida de um rico ator na Matriz. Pelo menos na Matriz, não vai parecer que alguém está lhe dando ordens.

Ser livre significa, em parte, não sofrer coerção ou restrição. Se alguém força você a fazer algo contra a sua vontade, ou o impede de fazer algo de seu desejo, então você não é livre. Esse sentido de liberdade é freqüentemente chamado de "liberdade negativa" ou "liberdade de", pois a liberdade deve consistir na ausência de determinados impedimentos à ação.

Ligando-se de volta à Matriz, Cypher ficará livre de Morpheus. Mas estará verdadeiramente livre? Muitos dirão "não", porque na Matriz Cypher não estaria no comando. Ele não teria o que chamamos de "liberdade positiva" ou "liberdade para", pois não teria o poder para fazer coisa alguma.

Seria uma grande perda? A habilidade para escolher será uma coisa tão valiosa? O grande filósofo alemão Immanuel Kant achava que sim. Segundo ele, a única coisa intrinsecamente valiosa — boa por si e em si — é a habilidade para fazer escolhas racionais. Como ele define: "É impossível conceber qualquer coisa no mundo, ou mesmo fora dele, que possa ser tida como boa, sem qualificação, exceto uma boa vontade."[44] Para Kant, o que determina se você teve uma boa vida não é o tipo de experiências que viveu, mas o tipo de escolhas que fez. Se você sempre tentou fazer a coisa certa, então é uma boa pessoa, mesmo que as coisas não tenham saído exatamente como planejadas.

[44.Immanuel Kant, *Fundamentação da metafísica dos costumes,* traduzido para o inglês por H. J. Paton (Nova York: Harper and Row, 1964), p. 61.]

A MÁQUINA DE EXPERIÊNCIA

Para ilustrar o valor de você fazer a própria escolha, o filósofo de Harvard, Robert Nozick, propõe o seguinte experimento de pensamento:

Suponha que exista uma máquina de experiência que lhe desse a experiência de seu desejo. Superfisiologistas estimulariam o seu cérebro para você pensar e sentir que está escrevendo um romance, fazendo novas amizades ou lendo um livro interessante. O tempo todo você

estaria flutuando num tanque, com eletrodos afixados ao cérebro. Você deveria ficar assim plugado para sempre, programando as experiências de sua vida? Se está preocupado, achando que pode perder algumas experiências desejáveis, podemos supor que empresas comerciais pesquisaram minuciosamente as vidas de muitos outros. Você pode escolher da enorme biblioteca de experiências dessas empresas, escolhendo as experiências para a sua vida durante, digamos, os próximos dois anos. Depois desse tempo, você ficará dez minutos ou dez horas fora do tanque para escolher as experiências dos próximos dois anos. Claro que enquanto você está no tanque não vai saber disso; pensará que tudo está acontecendo de fato. Outras pessoas podem se plugar também e ter as experiências que quiserem; portanto, não há necessidade de você ficar desligado para lhes servir (Ignore problemas tais como quem controlará as máquinas se todo mundo se plugar ao mesmo tempo.). Você faria isso? O que mais pode importar para nós, além de como sentimos nossas vidas por dentro?[45]

[45.Robert Nozick, *Anarchy, State, and Utopia* (Nova York: Basic Books, 1974), p. 42-43.]

Há muitos paralelos entre a máquina de experiência de Nozick e a Matriz. Ambas envolvem flutuação num tanque, as duas estimulam diretamente os neurônios no cérebro e produzem experiências que são indistinguíveis daquelas no mundo real. A única diferença entre as duas é que, no cenário de Nozick, as pessoas podem se desligar da máquina a cada dois anos. Na Matriz, geralmente um indivíduo fica plugado a vida toda.

Por que não se plugar na máquina de experiência? Nozick sugere três razões:

Primeiro, queremos fazer certas coisas, e não apenas ter a experiência de fazê-las... Uma segunda razão para não nos plugarmos é que queremos ser de um determinado jeito, queremos ser um determinado tipo de pessoa. Alguém flutuando num tanque é uma bolha indeterminada. Não há resposta à pergunta sobre o que é uma pessoa que está no tanque. Ela é corajosa, gentil, inteligente, espirituosa, amável? Não é apenas difícil dizer — a pessoa simplesmente não é nada... Em terceiro lugar, estar plugado na máquina de experiência é algo que nos limita a uma realidade artificial, a um mundo não mais profundo ou importante do que aquele que as pessoas podem construir. Não há um contato real com qualquer realidade mais profunda, embora a experiência disso possa ser simulada.

Ser é fazer, como um famoso filósofo disse uma vez. Aqueles na máquina de experiência não fazem nada. Não fazem escolhas nem realizam ações. Por conseguinte, não têm caráter. Não são virtuosos nem malévolos porque nunca fizeram coisa alguma pela qual sejam responsáveis. São, como diz Nozick, "bolhas indeterminadas".

Alguma coisa de valor parece estar faltando nas vidas daquelas pessoas que se encontram na máquina de experiência. Sem a habilidade para fazer escolhas reais, elas não podem ser pessoas reais. A questão levantada pelo Oráculo, porém, é se as pessoas no mundo real fazem escolhas reais. Existem alternativas genuínas, abertas para elas, ou todas as suas escolhas são preestabelecidas?

DESTINO

O Oráculo em *Matrix* — como o oráculo de Delfos — é uma sacerdotisa que prevê o futuro. O Oráculo de Delfos recebia suas visões, sentada num tripé sobre uma fenda numa caverna, de onde emanava um gás que supostamente era o sopro de Apolo. Quando vemos pela primeira vez o Oráculo em *Matrix,* ela está sentada num banquinho de três pernas, colocado ao lado de um forno de onde emana o aroma de biscoitos recém-assados (Quando a fenda em Delfos parou de produzir o gás, os sacerdotes gregos começaram a queimar beladona e outras ervas, e descobriram que era possível obter boas declamações oraculares com aquela fumaça também. Talvez o Oráculo fumando um cigarro seja uma referência àquele episódio na história do Oráculo de Delfos.). Os dois Oráculos têm a frase: "Conhece a ti mesmo" inscrita sobre a entrada do santuário, embora em *Matrix* as palavras estejam em latim, e em Delfos, em grego.

Os antigos reis e generais gregos não começavam nenhum grande projeto sem antes consultar o Oráculo de Delfos. Antes de Alexandre, o Grande, sair em sua primeira campanha militar, por exemplo, ele foi a Delfos buscar o conselho do Oráculo. Quando chegou, segundo a lenda, o Oráculo não estava disponível. Ansioso para saber suas perspectivas de sucesso, ele foi atrás da sacerdotisa e forçou-a a fazer uma previsão. Ela teria gritado, exasperada: "Criança, tu és invencível". Alexandre interpretou as palavras como uma profecia favorável e partiu para conquistar o mundo.

Aqueles que acreditam nas profecias dessas videntes geralmente também acreditam no destino. Os fatalistas (do inglês, *fate = destiny,* ou destino), como são chamados, crêem que determinadas coisas são predeterminadas para acontecer, *independentemente do que as pessoas façam.* Veja o caso de Édipo, por exemplo. Um oráculo profetizou que Édipo mataria seu pai e se casaria com a própria mãe. Para evitar um destino tão horrível, Édipo saiu da cidade onde crescera, mas acabou fazendo exatamente o que o oráculo tinha previsto.

O filósofo Richard Taylor acha a noção tradicional do destino, segundo a qual certos eventos ocorrerão independentemente da ocorrência de outros eventos, "extremamente planejada", pois ignora o fato de que eventos acontecem por causa de outros eventos. A respeito da concepção tradicional, ele diz: "Seria difícil encontrar em toda a história um único fatalista."[46] Propriamente compreendido, ele diz: "Fatalismo é a crença de que tudo o que acontece é inevitável."[47] Diante da precisão das profecias do Oráculo, parece que no mundo de *Matrix* o fatalismo é uma visão eminentemente razoável.

[46-Richard Taylor, *Metaphysics* (Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1974), p. 59.]
[47- Ib.]

ONISCIÊNCIA

"O Oráculo sabe tudo?", Neo pergunta a caminho do apartamento dela. "Ela diria que sabe o suficiente", responde Morpheus. Se o Oráculo realmente sabe tudo — se ela é onisciente — então sabe não só o que aconteceu, mas também o que vai acontecer. Sua previsão

aparentemente correta de que Neo vai derrubar o vaso e suas profecias exatas sobre Morpheus encontrar o "Escolhido", Trinity se apaixonar pelo Um, dá credibilidade àquela caracterização. Ela estava certa inclusive sobre Neo não ser o "Escolhido", no momento em que os dois se conhecem. Ela disse que ele estava esperando alguma coisa, talvez na próxima vida, e ele não se tornou o "Escolhido" até "morrer" (entrar *emflatline)* e ser "ressuscitado" pelo beijo de Trinity. O problema é que o conhecimento que ela tem do futuro parece excluir totalmente nossa livre vontade.

O aparente conflito entre onisciência e livre vontade é bem conhecido pelos teólogos cristãos. Deus, na concepção cristã tradicional, é onipotente (todo-poderoso), onisciente (sabe tudo) e onibenevolente (bondade pura). Os cristãos também tradicionalmente acreditam que os seres humanos têm o livre-arbítrio ou a livre vontade. Mas se Deus sabe tudo o que nós fazemos ou faremos, então parece que não somos livres para fazer outra coisa. O estadista medieval e filósofo Boécio (480-524) apresenta uma das mais antigas e sucintas formulações do dilema:

"Parece-me", eu disse, "haver uma grande incompatibilidade entre a existência do pré-conhecimento universal de Deus e a de qualquer liberdade de julgamento. Pois se Deus prevê todas as coisas e não pode estar errado em nada, aquilo que Sua Providência vê acontecer deve se concretizar... Além disso, assim como quando eu conheço um fato presente, ele deve ser como eu conheço, também quando sei de algo que acontecerá no futuro, deve acontecer como previsto. Conseqüentemente, a realização de um evento previsto deve ser inevitável. "[48]

[48. Boécio, *A consolação da filosofia,* livro 5, traduzido para o inglês por W. V. Cooper (Londres: Dent, 1902), p. 145-147.]

O que Boécio quer dizer é isto: se alguém sabe que algo vai acontecer, então é verdade que vai acontecer, pois não se pode saber uma coisa falsa. Por exemplo, você não pode saber que 1 + 1 é igual a 3, porque 1 + 1 não é igual a 3. Mas se é verdade que algo vai acontecer, então não é possível que não aconteça. Se é verdade que o sol vai nascer amanhã, por exemplo, ele tem de nascer; do contrário, a afirmação não seria verdadeira. Portanto, se alguém sabe que alguma coisa vai acontecer, ela tem de acontecer. Mas se tem de acontecer — se é inevitável — então ninguém tem a liberdade de impedir. O preço da onisciência é a liberdade.

Embora Boécio achasse que o aparente conflito entre onisciência e livre vontade pudesse ser evitado se Deus existisse fora ou além do tempo, o grande reformador protestante e fundador da igreja presbiteriana, John Calvino (1509-1564), achava que era justamente porque Deus existe fora do tempo que ninguém pode mudar seu destino. Ele escreve:

Quando atribuímos pré-conhecimento a Deus, dizemos que todas as coisas já estiveram e permanecem perpetuamente diante de Seus olhos, de modo que para o conhecimento Dele nada é futuro ou passado, mas todas as coisas são presentes; e presentes de uma maneira que Ele não apenas as concebe a partir de idéias formadas em Sua mente, como as coisas lembradas por nós parecem presentes à nossa mente, mas de fato as vislumbra e vê como reais diante de Si. E esse pré-conhecimento se estende para o mundo todo, e todas as criaturas. Chamamos de

predestinação o decreto eterno de Deus, através do qual Ele determinou em Si Próprio o que aconteceria a cada indivíduo da humanidade. Pois nem todos são criados com um destino semelhante; mas a vida eterna é pré-ordenada para alguns e a condenação, eterna para outros.[49]

[49- Calvino, *Institutes ofthe Christian Religion,* traduzido para o inglês por John Allen (Filadélfia: Presbyterian Board of Publication, 1813), livro 3, cap. 21, seção 5.]

Segundo a visão de Calvino, Deus pode ver rapidamente todo momento da vida de cada pessoa. Cada uma de nossas vidas se estende diante de Deus como um carretel de filme rodando. Assim como cada fotograma é fixo, também o é cada evento de nossas vidas. Conseqüentemente, Calvino afirmava que alguns de nós estão destinados a ir para o céu e outros para o inferno, e nada podemos fazer para mudar isso.

Você pode argumentar que, embora Deus saiba que escolhas você fará, Ele não as faz em seu lugar. Talvez isso seja verdade, mas é irrelevante porque você só tem a liberdade de fazer algo se puder se recusar a fazê-lo. Se uma ação é inevitável — e deve ser, já que Deus a prevê — então quem a realiza não está livre.

Onisciência e livre-arbítrio parecem ser incompatíveis. Se é verdade que alguém sabe tudo, não pode ser verdade que existe a livre vontade. Isso se aplica também ao vidente. Por exemplo, se Deus é onisciente, Ele conhece Seu próprio futuro. Mas então, Seu futuro é determinado, e mesmo Ele não tem o poder para mudá-lo. Portanto, a onisciência parece não só excluir a livre vontade, mas também a onipotência. Algumas pessoas argumentam que isso é uma prova de que Deus, conforme concebido tradicionalmente, não existe.[50] [50-Theodore M. Drange, "Argumentos de propriedades incompatíveis: uma análise", *Philo 2* (outono-inverno 1998).] Outros, porém, afirmam que, com a devida compreensão, não há conflito entre essas propriedades.

Ser onipotente não significa poder fazer tudo, mas sim ser capaz de fazer tudo o que é possível. Como o grande teólogo católico São Tomás de Aquino observou: "Tudo o que implica contradição não se encaixa no âmbito da onipotência Divina porque não pode ter o aspecto de possibilidade. Portanto, é melhor dizer que tais coisas não podem ser feitas do que afirmar que Deus não pode fazê-las".[51] [51- São Tomás de Aquino, *Summa Theologica,* traduzido pelos Padres da Província Dominicana (Westminster: Christian Classics, 1948), vol. 1. questão 25, resposta 3.] Por exemplo, Deus não pode fazer um quadrado redondo porque uma coisa assim é logicamente impossível. Nada pode ser ao mesmo tempo redondo e não-redondo. Mas isso não compromete Sua onipotência, porque um ser onipotente só irá fazer o que é logicamente possível.

Considerações semelhantes se aplicam à noção da onisciência. Um ser onisciente não é aquele que sabe tudo, mas que sabe tudo o que é logicamente possível de saber. Assim, se é logicamente possível conhecer o futuro, então a onisciência pode não ser incompatível com a onipotência e a livre vontade.

Saber o futuro tem o aspecto de um paradoxo porque parece violar o princípio de que um efeito não pode preceder sua causa. Só podemos ver algo depois que já aconteceu. Eventos futuros, porém, ainda não aconteceram. Então, ver um evento futuro parece implicar que ele, ao mesmo tempo, aconteceu e não aconteceu, e isso é logicamente impossível.

Há outros modos de saber o futuro além de vê-lo, porém. Suponha que você deixe cair um copo de leite. Você sabe que, antes de o copo chegar ao chão, o leite vai derramar. O seu pré-conhecimento não é o resultado de um poder paranormal, e sim do seu conhecimento das leis naturais. Você sabe que, quando objetos de determinado tamanho e peso são soltos próximos à superfície da terra, caem no chão. Como os objetos naturais obedecem a leis naturais, você pode saber também o que eles vão fazer, mesmo que não exista o futuro. Portanto, o pré-conhecimento é possível.

O Oráculo não nos diz como ela sabe o futuro. Quando Neo lhe pergunta, após quebrar o vaso: "Como você sabia...?", ela responde: "Você ainda o teria quebrado, se eu não tivesse dito coisa alguma?" Talvez o Oráculo apenas tenha um excelente dom para julgar o caráter das pessoas e saiba como certas pessoas agirão em determinadas situações. Mas mesmo assim, as perspectivas de livre vontade são fracas, pois se as ações humanas forem 100% previsíveis, com base em leis psicológicas, essas mesmas ações não podem ser consideradas livres.

DETERMINISMO

Um ser verdadeiramente onisciente saberia de tudo o que é possível saber sobre tudo no mundo, bem como todas as leis que governam seu comportamento. Com esse conhecimento (e suficiente poder computacional), esse ser poderia prever o futuro inteiro do Universo. Ou pelo menos é o que diz o grande físico francês Pierre Simon de Laplace: *"Concebida, por um instante, uma inteligência que pudesse compreender todas as forças que animam a natureza e a respectiva situação dos seres que a compõem — uma inteligência suficientemente vasta para submeter esses dados à análise — ela abrangeria na mesma fórmula os movimentos dos maiores corpos do Universo e aqueles do átomo mais leve. Para ela, nada seria incerto; o futuro e o passado estariam presentes aos seus olhos.* "[52]

[52-*A Philosophical Essay on Probabilities,* traduzido para o inglês por F. W. Truscott e F. L. Emory (Nova York: Dover, 1951), p. 4]

O demônio de Laplace, como esse ser é chamado, saberia o futuro de tudo no Universo. Ele poderia dizer a você exatamente onde se encontra qualquer coisa e em que estado essa coisa estará a qualquer momento no decorrer de sua existência. Num mundo assim — que muitos interpretam como sendo o nosso mundo — não pode haver o menor livre-arbítrio.

O experimento de pensamento de Laplace se baseia na suposição de que todo evento tem uma causa. Essa visão, conhecida como determinismo causal, afirma que nada acontece sem uma causa e que a mesma causa sempre produz o mesmo efeito. Assim, diante do estado do

Universo em qualquer momento específico e das leis naturais que o governam, só existe um futuro possível. Se pudéssemos "rebobinar" o Universo a algum momento no passado (como uma fita de vídeo) e deixar a natureza seguir seu curso, tudo aconteceria exatamente como aconteceu antes. Como não há cursos alternativos de ação disponíveis, ninguém age livremente.

Num mundo completamente determinista, ninguém deve ser considerado responsável por seus atos, pois nada do que faça foi decidido por ele. Os cientistas não chegaram a uma conclusão se o determinante primário de nosso comportamento é nossa estrutura genética — nossa natureza — ou nossa educação — o modo como somos criados. Ambas as partes (natureza e criação), porém, concordam que o nosso comportamento é causado por forças além de nosso controle. Reconhecendo que ninguém é capaz de fazer algo além daquilo para que está programado o psicólogo B. F. Skinner afirma que devemos abandonar a noção de que os seres humanos têm livre vontade e que devem ser elogiados ou criticados por seus atos.[53] Ninguém pode agir certo ou errado num mundo que é causalmente determinado. Se o mundo real é assim, as pessoas encerradas nele não estão em melhores condições que os personagens de *Matrix*.

[53-B. F. Skinner, *Beyond Freedom and Dignity* (Nova York: Bantam, 1972).]

O antigo filósofo grego Epicuro (341-270 a.C.) compreendia que, se todo evento é causado por outros eventos, não pode existir a livre vontade. Para explicar como a livre vontade é possível, ele especulava que os átomos "desviam" aleatoriamente enquanto se movem pelo espaço. Notavelmente, a maioria dos físicos modernos concorda com Epicuro que determinados eventos — como o decaimento radioativo de um átomo — são puramente aleatórios, ou seja, sem causa. E alguns afirmam que esse fato justifica nossa crença na livre vontade, ou livre-arbítrio. O físico Sir Arthur Eddington, por exemplo, escreve: "A revolução da teoria que expulsou da física atual o determinismo tem, portanto, a importante conseqüência de que não é mais necessário supor que as ações humanas são completamente predeterminadas".[54] O futuro é aberto porque pode se desenrolar de mais de um modo. Embora só isso não estabeleça a existência da livre vontade (não podemos ser mais responsáveis por um evento aleatório do que por um determinado), pelo menos faz dela algo possível.

[54-Sir Arthur Eddington, *New Pathways in Science* (Nova York: Macmillan 1935), p. 82.]

ESTA É A SUA VIDA

Suponha que, enquanto passeia por uma feira de Antigüidades, encontre um velho livro empoeirado, com o seu nome nele. Intrigado, você o abre na primeira página e começa a ler. Lá estão a data e o local de seu nascimento! Você continua lendo e descobre que o livro relata corretamente todos os principais eventos de sua vida. Você pula algumas páginas e chega ao presente, lendo que foi a uma feira de Antigüidades e encontrou um livro com o seu nome (Todos os itens do livro são narrados no presente.). Os eventos são tão recentes e o livro é tão

velho, que você não entende como alguém poderia saber sobre eles. Mas o livro não termina ali. Há eventos de muitos anos ainda por vir. Lendo um pouco mais adiante, você encontra uma frase dizendo que às 18 horas você entra no carro e sai da feira. O livro não estava errado até agora. Isso significa que você está destinado a sair da feira de Antigüidades àquela hora? Não é possível tornar essa afirmação falsa se você se sentar num banco até depois das 18 horas? Certamente, parece que sim. Mesmo num mundo onde o determinismo causal é verdadeiro, quando sabemos de uma predição, podemos torná-la errada. O demônio de Laplace — aliás, qualquer outro oráculo — pode ser confiável para as previsões sobre o comportamento das pessoas desde que os envolvidos não tomem conhecimento delas.[55] [55-Para mais livros sobre a vida, ver Alvin Goldman, *A Theory of Human Action* (Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1970), a partir da página 186.]

Os personagens de *Matrix,* porém, têm conhecimento das previsões do Oráculo e, mesmo assim, elas se tornam realidade. Isso sugere que, em vez de prever o futuro, o Oráculo está, na verdade, dando forma a ele. Suas profecias se auto-realizam, pois a profecia em si ajuda a concretizar qua própria verdade, do mesmo modo como um rumor de lucros em *Wall Street* pode ajudar a gerar lucros de fato. Para explicarmos o sucesso do Oráculo, então, não precisamos supor que ela saiba o futuro nem que o futuro seja determinado. Só precisamos deduzir que aqueles que a consultam *acreditam* que ela sabe o futuro.

Morpheus parece estar ciente do papel ativo do Oráculo na construção do futuro. A caminho para vê-la, Neo pergunta se ela está sempre certa. Morpheus responde: "Tente não pensar em termos de certo e errado. Ela é um guia, Neo. Pode ajudar você a encontrar o caminho". No alto de um telhado, após o miraculoso resgate de Trinity por Neo, de um helicóptero, Morpheus pergunta: "Agora você acredita, Trinity [que Neo é o "Escolhido"]?" Neo está prestes a contar a Morpheus o que o Oráculo lhe disse, quando Morpheus intervém: "Ela lhe disse exatamente o que você precisava ouvir. Só isso". Parece que o Oráculo tem um objetivo em vista, e diz o que acha necessário para alcançar esse objetivo.

O próprio Oráculo entrega o jogo quando responde à pergunta de Neo sobre como ela sabia que ele quebraria o vaso, dizendo: "Você ainda o teria quebrado, se eu não tivesse dito coisa alguma?" A resposta, claro, é: "Não". O fato de ela ter dito que Neo quebraria o vaso foi a causa do acontecimento.

"Há uma diferença entre conhecer o caminho e andar por ele", Morpheus nos informa. O Oráculo ajuda seus seguidores a andar pelo caminho, encorajando-os a acreditar que ela o conhece. Apenas se esse for o caso — se o pré-conhecimento do Oráculo for aparente em vez de real — Neo poderá ter controle de sua vida e viver num mundo onde qualquer coisa, dentro dos limites da razão, é possível.

CENA 3
PELA TOCA DO COELHO DA ÉTICA E DA RELIGIÃO

9. NÃO EXISTE COLHER: UM ESPELHO BUDISTA

Michael Brannigan

"O destino, ao que parece, não deixa de ter uma certa ironia", diz Morpheus. O mesmo se aplica à história. É elucidativo que o Buda tenha dado ao seu filho o nome de "Rahula", que significa "corrente" ou "impedimento". O príncipe Sidarta Gautama, mais tarde conhecido como "o Buda", que significa "o desperto", escolheu abandonar seu estilo de vida confortável aos 29 anos de idade para resolver uma questão que o queimava por dentro: "a questão que nos move", o sentimento de que há alguma coisa radicalmente errada com a existência. Após obter a iluminação e "despertar" para a verdade, Rahula se tornou um de seus discípulos. Numa passagem do clássico texto budista *Majjhima-nikaya,* o "desperto" instrui seu filho, o "acorrentado", usando a imagem de um espelho.

— O que você acha disso, Rahula? Qual é o propósito de um espelho?

— Seu propósito é *refletir,* reverendo senhor.

— Mesmo assim, Rahula, algo deve ser feito com o corpo [somente] depois de muito *refletir,* algo deve ser feito com a fala... com a mente [somente] depois de muito *refletir* [itálicos meus].[56]

[56. De *Majjhima-nikaya* 1.415, citado por David J. Kalupahana, *A History of Buddhist Philosophy: Continuities andDiscontinuities* (Honolulu: University of Hawai Press, 1992), p. 106.]

REFLETIR

Observe o duplo sentido deliberado do Buda a respeito do reflexo no espelho. Para começar, o espelho simplesmente reflete. Ele personifica clareza, revelando o que *está* diante dele. Por esse motivo, o espelho é uma metáfora comum nos ensinamentos taoístas e budistas, particularmente no zen-budismo. Esses ensinamentos nos impelem a ser como um espelho, ter uma mente clara, uma "mente-espelho", limpa, livre e, portanto, vazia. Exatamente como o espelho, uma mente-espelho simplesmente reflete o que está diante dela. Ela não discrimina. Nem se apega às suas imagens.

Vemos significativos usos desse reflexo do espelho em *Matrix*. Enquanto o Sr. Rhineheart repreende Neo, os limpadores de janela vão retirando a espuma, que escorre pelo vidro e lembra o código da Matriz. Enquanto os óculos escuros do agente Smith refletem as duas identidades de Thomas Anderson e Neo de uma forma sombria, os óculos espelhados de Morpheus as refletem com mais clareza. Note que esses óculos são usados na Matriz e na Construção, mas não no mundo real. E Morpheus vira nas mãos a caixa espelhada das pílulas antes de oferecer a Neo a escolha entre a pílula vermelha ou a azul.

O uso mais dramático de espelho no filme ocorre logo após Neo engolir a pílula vermelha. Fascinado pelo espelho que parece estar pingando, ele o toca, e o vidro molhado se estende sobre seu braço e corpo. E pouco antes de sua jornada pela "toca do coelho" para descobrir a verdade, ele *se torna* o espelho. Literalmente jogado na Matriz, ele desperta da ilusão, completamente nu, e se vê imerso no casulo. A palavra grega para verdade, *alethia,* também é usada em referência a "nudez", sugerindo a noção da verdade nua. Assim, sua metamorfose em espelho lhe traz seu primeiro e verdadeiro despertar: aquilo que ele pensava ser real é, de fato, uma ilusão programada, um "mundo de sonhos gerado por computador, construído para nos manter sob controle..."

O mais profundo uso do reflexo ocorre no apartamento do oráculo. Um menino que se senta em postura de lótus, vestido como um monge budista, entorta colheres com o poder da telecinesia. Isso representa clareza e verdade, quando o menino diz a Neo, em quatro palavras, sua mais importante lição: *"There is no spoon"* — Não existe colher.

O paralelo com o budismo aqui é impressionante. Há uma parábola zen-budista, ou *mondo,* muito conhecida, sobre três monges observando uma bandeira balançando ao vento. Um dos monges chama atenção para o modo como a bandeira se move. O segundo monge responde que não é a bandeira, e sim o vento que se move. O terceiro contradiz os dois. Ele afirma que nem a bandeira nem o vento se movem. "É a sua mente que se move." A mensagem budista é clara. A colher não se move, já que ela não existe. Tudo acontece na mente.

Além disso, como não existe colher, o reflexo do espelho nos lembra de que precisamos tomar cuidado para não darmos importância demais às imagens que são refletidas. Elas são apenas imagens, nada mais, nada menos. De certa forma, assim como não existe colher, também não existe espelho, pois o mundo nele refletido é só uma imagem, uma ilusão. Sob essa perspectiva, o Buda nos ensina que o mundo como o conhecemos é uma ilusão, é *maia.* Estudiosos budistas têm debatido muito sobre a natureza dessa ilusão. Isso significaria que o mundo que vemos e tocamos não existe? Essa interpretação metafísica tem tudo a ver com a Matriz.

Por outro lado, muitos budistas, particularmente da escola mayhayana, afirmam que a natureza ilusória do mundo consiste em nosso *conhecimento* do mundo. Ou seja, o mundo concreto existe, mas nossas visões e percepções dessa realidade não correspondem à realidade propriamente dita. A imagem no espelho não é a realidade que está diante do espelho, assim como minha foto da Torre Eiffel não é a Torre Eiffel. Como dizem os zen-budistas, o dedo que aponta para a lua não é a lua. Nosso erro mais insidioso é confundir a

imagem com a realidade. E, no entanto, é a nossa mente que interpreta e define o que é real para nós. E dessa ilusão epistemológica que os ensinamentos budistas tentam nos libertar.[57] Para conseguirmos isso, devemos libertar a mente.

[57. Com muita perspicácia, James Ford explica que essa é a conclusão da escola de budismo mayhayana, em "Budismo, Cristianismo e *Matrix", Journal of Religion and Film* 4:2 (outubro de 2000).]

Mais importante, devemos libertar a mente da ilusão de um *eu* independente, fixo. Embora fiquemos diante do espelho e vejamos a nós mesmos, nossa imagem não transmite nada sobre o que realmente somos. Essa é a essência dos ensinamentos budistas, ou seja, não existe o "eu", assim como "não existe colher". E se não existe colher, não existe Neo. Para os budistas, não há o "eu"; não existe uma entidade independente e separada. Essa idéia de *não-eu* é chamada *anatman,* que significa literalmente "nenhum eu". Portanto, podemos usar o espelho da maneira errada. Podemos usá-lo para reforçar a ilusão do "eu", um "eu" que tanto nos consome que a ausência de um espelho pode ser irritante, até angustiante. Em nosso mundo não-autêntico, precisamos de espelhos para reafirmar a ilusão do "eu" e da separação.

Voltemos à instrução do Buda ao seu filho e consideremos o segundo significado que ele atribui ao espelho, simbolizando o ato mental de refletir, examinar, pensar bem nas coisas. Ele ensina ao filho que uma cuidadosa reflexão deve preceder a ação. Mais importante, ele alerta Rahula para não agir sem estar ciente do impacto de sua ação sobre todas as outras coisas.

Se você, Rahula, refletir assim, "aquele ato que desejo fazer com o corpo é um ato de meu corpo que levaria ao mal de mim mesmo e dos outros, e ao mal de ambos; esse ato do corpo é impróprio, seu fruto é angústia, seu resultado é angústia" — um ato do corpo assim, Rahula, você certamente não deve fazer.[38]

[58. Kalupahana, *ib.*]

Vemos aí a mais vital sustentação do budismo, a idéia da origem dependente, ou *pratityasamutpada.* A origem dependente significa, essencialmente, que todas as coisas na vida estão ligadas, de modo que há uma interconexão natural entre tudo. Portanto, nada é independente e separado.

Sendo assim, nada é permanente, de acordo com a doutrina budista de *anicca;* todas as coisas mudam. Nada é independente e permanente, nem mesmo um "eu". Entretanto, nós ainda temos a tendência de nos apegar às idéias de permanência e "eu", e isso produz sofrimento, ou *dukkha. Dukkha* significa literalmente "deslocação". Temos aqui os três sinais budistas: *anicca* (tudo muda), *anatman* (não existe o "eu") e *dukkha* (sofrimento é universal). O Buda lembra ao filho que, por causa da interconexão entre todas as coisas, nossas ações têm um impacto sobre as outras pessoas, e precisamos refletir antes de agir.

NÃO REFLETIR

Entretanto, esse tipo de reflexão, essa atividade mental, é uma faca de dois gumes. Por um lado, uma reflexão e um questionamento cuidadosos são necessários. Em toda a sua vida, Neo jamais aceitou coisa alguma sem questionar. Ele desconfia que as coisas não estejam muito certas. Ele pergunta a Choi: "Você já teve aquela sensação de não saber se está acordado ou ainda sonhando?" Trinity identifica-se com esse sentimento de deslocação. "Eu sei por que você dorme mal, por que mora sozinho e por que passa noite após noite na frente do computador. Você está procurando por ele. Eu sei, porque já procurei pela mesma coisa." E antes de Neo ser "desgrampeado", ela o lembra: "Você conhece essa estrada. Você sabe exatamente onde ela termina. E eu sei que não é onde você quer estar". Na primeira vez que se encontram, Morpheus diz a Neo: "Você tem o aspecto de um homem que aceita o que vê porque está esperando acordar... Você está aqui porque sabe alguma coisa... Sentiu isso a vida toda. Que há algo errado com o mundo. Não sabe o que é, mas está lá, como um espeto na mente, deixando você louco".

Por outro lado, os ensinamentos budistas nunca se cansarão de nos alertar que é a mente que cria os "espetos". Ela pode nos levar por todos os tipos de desvios. A mente pode ser nosso pior inimigo. Considere a luta instrutiva (ou *kumite,* em japonês) entre Neo e Morpheus. Essa cena demonstra claramente o poderoso papel da mente nas artes marciais. Por mais habilidoso que Neo tenha se condicionado a ficar, Morpheus ainda o derrota, no começo. Por quê? Morpheus lhe diz: "a sua fraqueza não é a sua técnica". A fraqueza de Neo, seu inimigo, não está na força e rapidez de Morpheus. Afinal de contas, a *kumite* ocorre dentro da Construção. Morpheus desafia Neo: "Você acredita que o fato de eu ser mais forte ou mais rápido tem a ver com músculos nesse lugar? Você acha que está respirando ar agora?" Sem dúvida, é a mente de Neo que derrota o próprio Neo.

Tudo é uma questão de libertar a mente. Libertar a mente significa não permitir que ela "pare" em lugar algum. O célebre monge zen Takuan Soho (1573-1645) chama a mente não-libertade "mente detida". Takuan Soho instruiu os dois mais renomados espadachins do Japão, Miyamoto Musashi e Yagyu Munenori. Em seu "Misterioso registro de sabedoria imutável" *(Fudochishinmyoroku),* ele alerta Yagyu que deter a mente resultaria em desastre:

Quando você nota pela primeira vez a espada que está se movendo para atacá-lo, se pensa em rebatê-la do jeito que ela vem, sua mente parará a espada naquela posição, seus movimentos serão cancelados e você será derrubado pelo oponente. E isso que significa *parar.*[59]

[59. Takuan Soho, *The Unfettered Mind: Writings ofthe Zen Master to the Sword Master,* traduzido para o inglês por William Scott Wilson (Tóquio: Kodansha International, 1986), p.19.]

A mente "pára" quando ela *pensa,* em vez de *saber,* quando *tenta* algo, em vez de *abandonar* algo. Morpheus incita Neo: "Pare de *tentar* me atingir e me *atinja"* [itálicos meus]. A mente pára quando se coloca a uma distância do corpo. Quando ela pára, não está unida ao corpo. Nas artes marciais, libertar a mente significa criar uma ponte entre si mesmo e o adversário. Pois não existe adversário, assim como não existe colher.

Nesse sentido, o encontro de Neo com o Oráculo mostra a inabilidade de Neo para libertar a mente. Apesar de aperfeiçoar as técnicas envolvidas em seu treinamento, que é essencialmente um treinamento espiritual, ele ainda tem dúvidas e temores sobre sua própria natureza. Lembre-se de que o Oráculo nunca diz que Neo não é o "Escolhido". Neo é quem diz isso. O Oráculo age como um espelho para a mente desconfiada, detida de Neo.

Libertar a mente significa ter uma mente não detida, uma mente que não é "fixa". Libertar a mente significa, portanto, adquirir o estado de "não-mente", que os zen-budistas chamam de *mushin*. Essa não-mente também é um estado de não-refletir. É o outro gume da espada. O Buda nos pede para refletir, mas também nos instrui sobre como nos libertarmos da reflexão. Esse não-refletir leva à libertação da mente. Morpheus vive lembrando a Neo que é preciso "libertar a mente". A vida de Neo e as vidas de todos na Matriz se tornaram uma "prisão para a mente". Libertar a mente é possível quando rompemos a barreira da racionalização e reflexão, quando reconhecemos os limites da razão e percebemos que toda razão e lógica colidem inevitavelmente com um muro de tijolos. Esse é o verdadeiro "som da inevitabilidade".

A barreira da reflexão é rompida quando Neo experimenta a não-mente, ou o não-refletir. Quando uma bala disparada pelo agente Smith o atinge no coração e ele "morre", Trinity imediatamente abandona o medo e revela seu amor por Neo. Isso o ressuscita. O abandono do medo, um produto da reflexão, é uma centelha que emana dela e dá poder a ele para abandonar também suas antigas dúvidas e despertar de novo, porque agora ele realmente *acredita* que é o "Escolhido". Essa cena é um poderoso exemplo de *pratityasamutpada,* a interconexão que existe especialmente com o poder redentor, verdadeiramente salvador, do amor. A crença de Trinity em si mesma afeta a crença de Neo em si mesmo. Além disso, as crenças de ambos são um abandono do medo e da dúvida que acompanham suas mentes detidas por reflexão. Só quando abandonamos a mente é que podemos libertá-la. E só quando libertamos a mente é que libertamos a nós mesmos. No espelho budista, a mente é a suprema Matriz. A mente nos escraviza quando nos tornamos apegados à ilusão; quando nos convencemos de que o mundo que vemos e sobre o qual refletimos é o mundo real.

Matrix sublinha esses dois lados do espelho — refletir e não refletir — por meio de suas numerosas alusões budistas: o mundo que conhecemos é uma ilusão, a ênfase contínua sobre o papel da mente e a liberdade da mente, distinções entre o mundo dos sonhos e o mundo real, experiência direta contrastando com o cativeiro da mente, e a necessidade de constante vigília e treino.

Na verdade, o primeiro encontro de Neo com Morpheus é uma abertura sinfônica que insinua todos os principais temas e movimentos do filme, principalmente quando Morpheus revela a condição e o predicamento da raça humana — que o mundo que conhecemos é uma "prisão para a mente". Observe que Morpheus diz "prisão para a mente" e não "prisão *da* mente". Isso é um sinal claro de esperança. Se a vida de Neo fosse uma prisão *da* mente, a libertação seria menos provável. Mas sua vida se tornou uma prisão *para* a mente. Isso

significa que a libertação desse cativeiro *é* possível. E é possível *justamente* através da mente, libertando-a.

Esse detalhe nos lembra das quatro nobres verdades do budismo, particularmente aquela que costuma ser subestimada: a terceira verdade. A primeira verdade consiste em *dukkha,* toda a vida está cheia de sofrimento. A segunda verdade é que a fonte definitiva do sofrimento vem de *tanha,* que significa "desejar ardentemente" ou apegar-se. É basicamente a mente que deseja. Esse desejo é expressado através de várias formas de apego, principalmente o apego à permanência e ao "eu". A terceira verdade nos diz que nós *podemos* nos libertar do sofrimento. Essa mensagem de esperança tem um sentido lógico. Já que a causa de nosso sofrimento vem de dentro de nós, da mente, então a fonte da redenção também deve vir de dentro. É precisamente essa terceira verdade que Morpheus sugere. A quarta verdade consiste em seguir o caminho difícil e exigente que nos libertará do sofrimento, conhecido como o caminho óctuplo. No final das contas, o segredo para seguir o caminho óctuplo consiste em libertar a mente.

MATRIX É UM FILME BUDISTA?

Até que ponto *Matrix* é budista? Apesar de seu apelo budista, há pelo menos quatro ingredientes no filme que parecem incongruentes com os ensinamentos budistas. O primeiro é o caráter zoroástrico, dualista, do bem contra o mal. No programa de treinamento de agentes, Morpheus define o sistema como um "inimigo". Mas ele também inclui como inimigos aqueles que fazem parte do sistema, por ignorância ou escolha. Esse dualismo é diametralmente contrário às supremas virtudes budistas de compaixão (*karuna)* e bondade *(metta)*. Essas virtudes se aplicam a todos os seres sencientes e exigem que tratemos amigos e inimigos da mesma maneira, sem discriminação, certamente um dos desafios mais difíceis na moralidade budista.

Em segundo lugar, as cenas de violência excessiva parecem contradizer os ensinamentos budistas a respeito da não-violência, ou *ahimsa.* Na verdade, o filme glorifica a violência, quando Neo pede "armas, muitas armas", levando ele próprio e Trinity a massacrar os guardas de segurança quando os dois entram no prédio para salvar Morpheus. Tudo isso sem dúvida demonstra o objetivo comercial do filme em apelar para a audiência de nossa cultura. Vendendo-se dessa forma, o filme contradiz alguns princípios budistas fundamentais.

De acordo com o budismo, um *bodhisattva* é um ser que atingiu o despertar e que escolhe, por compaixão, guiar os outros. O juramento do *bodhisattva* de salvar todas as criaturas, esse compromisso de eliminar o sofrimento, é a essência da ética budista. O budista Shantideve, do século VII, descreve o *bodhisattva* como alguém que "não deporá suas *armas de iluminação* por causa das gerações corruptas dos homens, tampouco hesita em sua resolução de salvar o mundo por causa de suas miseráveis querelas."[60] [60. *Compendium of Doctrine*

(Siksasamuccaya), de Shantideve, In William Theodore de Bary, ed., *The Buddhist Tradition* (Nova York: Random House, 1972), p. 84, itálicos meus.]

Essas cenas violentas podem também ser interpretadas como surrealistas. Ou seja, podemos encará-las como mais simbólicas, indicando a destruição dos demônios em nossa mente que representam o que os budistas chamam de três venenos: ilusão, ganância e ódio. Um famoso *bodhisattva* é Manjusri, que é representado portando uma espada numa mão para dizimar esses venenos.

O terceiro elemento incongruente com o budismo é a linguagem às vezes grosseira. Isso sem dúvida viola o ensinamento budista da "palavra correta". A "palavra correta" é um dos passos do caminho óctuplo que temos de dar se quisermos nos libertar do sofrimento. Fazer o potencial salvador mostrar o "dedo" para Smith é um recurso que ganha pontos com o público, mas a tentativa deflagrada do filme de apelar para hábitos populares e vulgares pode diluir suas mensagens mais sérias.

Essas falhas podem ser subestimadas se apontarmos a adaptabilidade inerente ao budismo. Este é como um camaleão, inclinado a adaptar-se ao ambiente. É por isso que o budismo chinês é um tanto diferente de sua fonte original, o budismo indiano. É por isso também que tendemos a classificar uma forma específica de cultura do budismo como budismo japonês e até budismo americano. Diante do fascínio da cultura americana pela violência, pode-se dizer que o filme usa o budismo americano.

Eu discordo. Independentemente de como as diversas culturas adaptaram os ensinamentos budistas, elas só continuam budistas até o ponto de permanecerem fiéis à essência do budismo. E a essência do budismo abomina — sempre abominará — a violência e a perpetração deliberada de sofrimento desnecessário. Em vez disso, a força motivadora do budismo consiste em fazer todo esforço para aliviar o sofrimento.

E, por último, o filme transmite a impressão de que os seres humanos são, de certa forma, especiais e muito diferentes da inteligência artificial criada pelos humanos, particularmente os "programas sencientes". Temos o consolo de saber que somos diferentes das máquinas. Entretanto, seríamos diferentes de todos os outros seres sencientes? Os budistas ensinam que todos os seres sencientes merecem respeito e possuem a natureza do Buda. A astuta descrição que o filme faz dos Agentes como "programas sencientes" demonstra a importante distinção entre "seres" e "programas". Mas o espelho budista envolve todas as criaturas sencientes, não apenas os humanos.

Matrix não é estritamente um filme budista, nem foi essa a intenção de seus criadores. Apesar das incongruências mencionadas, o talento de *Matrix* está em seu uso sincrético de elementos filosóficos e religiosos de várias tradições ocidentais e orientais. De um modo magistral, o filme mistura metáforas com referências ao cristianismo, platonismo e budismo, dentro de um contexto da tecnologia cibernética moderna e já se tornou um clássico no gênero de ficção científica. Sua genialidade consiste em combinar ricamente um roteiro penetrante e imagens soberbas de um modo que transmite criativamente a profunda, porém freqüentemente

impenetrável mensagem budista de libertação. Ao fazer isso, *Matrix* desperta o espectador e nos desafia a refletir (e não refletir) sobre o lugar onde costumamos viver — nossa mente. Ele nos força a perguntar, da próxima vez que olharmos num espelho: Quem ou o que estamos vendo?

10. A RELIGIÃO DE MATRIX E OS PROBLEMAS DO PLURALISMO

Gregory Bassham

Embora haja uma profusão de temas cristãos em *Matrix,* a visão básica refletida pelo filme é de um pluralismo religioso, e não só do cristianismo. Por "pluralismo religioso", quero dizer a visão mais ou menos generalizada de que muitas ou todas as religiões são igualmente válidas ou verdadeiras. Neste capítulo, explorarei os principais temas cristãos e não-cristãos em *Matrix* e examinarei a coerência e a plausibilidade da marca específica de pluralismo que o filme reflete.

TEMAS CRISTÃOS EM *MATRIX*

Matrix não foi lançado no fim de semana da Páscoa por acaso. Há numerosos motivos cristãos no filme, alguns óbvios e outros sutis. O mais claro de todos é o tema do redentor prometido. Nos Evangelhos, Jesus é o Messias prometido, aquele "que estava para vir" (Lucas 7:19). No filme, Neo é o "Escolhido", o redentor messiânico cuja vinda foi prevista pelo Oráculo. "Neo" é um anagrama de "One" (Um, ou o *"Escolhido").* Além disso, o termo grego *neo* significa "novo", indicando a vida nova em que entra Neo e que, presumivelmente, tornará possível para os outros.

O nome "Thomas Anderson" corrobora essa noção. Tanto o primeiro nome como o sobrenome têm claras implicações cristãs. Como São Tomé, o discípulo que expressa ceticismo quando ouve falar que Jesus ressuscitou (João 20:24-29), Neo é assolado por dúvidas inibidoras quanto ao irrealismo da Matriz, suas habilidades e sua identidade como o "Escolhido". "Anderson" (termo sueco para "filho de André") é derivado da raiz grega *andr-,* e significa "homem". Assim, etimologicamente, "Anderson" significa "filho do homem", uma designação que Jesus atribuía a si mesmo. No começo do filme, Neo é abordado como "Jesus Cristo". Após receber de Neo o *software* ilegal, Choi diz: "Aleluia. Você é o meu salvador, cara. Meu Jesus Cristo pessoal".

O caminho de Neo tem muitos elementos da história de Jesus, incluindo a concepção imaculada. Na cena em que ele é resgatado da Matriz, Neo acorda e se vê num invólucro que lembra um ventre, é desligado dos cabos com aspecto de cordão umbilical e desliza por um

tubo que pode simbolizar o momento do parto. Além disso, como os humanos são "cultivados, não nascem" no mundo real dominado por máquinas, o despertar de Neo e seu surgimento naquele mundo é quase literalmente uma "concepção imaculada". Jesus foi batizado no rio Jordão por João Batista. De modo semelhante, Neo é "batizado" no tanque de refugo de bateria humana por Morpheus e pela tripulação do *Nabucodonosor*. Assim como Jesus foi tentado pelo diabo durante quarenta dias no deserto (Lucas 4:1-13), Neo é tentado pelos Agentes para trair Morpheus. Nos Evangelhos, Jesus deu a vida "em resgate por muitos" (Marcos 10:45). No filme, Neo sacrifica a própria vida para salvar Morpheus.

Assim como Jesus ressuscitou no terceiro dia após sua morte, Neo volta à vida na sala 303, graças ao beijo de Trinity. O fato de que Neo realmente morreu e não foi apenas ressuscitado artificialmente é corroborado não só pelo paralelismo cristão, mas também por uma dose de evidências no filme, incluindo (1) a profecia do Oráculo de que ou Morpheus ou Neo morreria e (2) a afirmação do Oráculo de que Neo estava esperando alguma coisa, "talvez sua próxima vida." Também é significativo que numa entrevista na revista *Time* o diretor e roteirista Larry Wachowski fale do "renascimento" de Neo.[61] Prosseguindo, assim como o corpo ressuscitado de Jesus era um corpo "glorificado" que não estava sujeito a restrições físicas comuns (Lucas 24:31, João 20:19, João 20:26), Neo possui extraordinários novos poderes após voltar à vida.

[61. Richard Corliss e Jeffrey Ressner, "Metafísica popular", *Time* (19 de abril de 1999), p.76.]

Numa epifania anterior à sua morte e ressurreição, Jesus se transfigurou diante de três de seus discípulos, o rosto e as vestes se tornaram de um branco resplandecente (Mateus 17:2; Lucas 9:29). Do mesmo modo, Neo brilha fisicamente após a destruição do agente Smith. E assim como Jesus (numa leitura literal dos textos relevantes) ascendeu em corpo ao céu, após concluir seu ministério na Terra (Lucas 24:51; Atos 1:9), Neo voa pelo céu na cena final do filme.

Os nomes em *Matrix* também são importantes conexões cristãs. Na teologia cristã tradicional, Jesus, o Filho encarnado de Deus, volta à vida, não só graças ao Deus Pai, mas ao Deus trino: Pai, Filho e Espírito Santo.[62] [Ver, por exemplo, *Catechism of the Catholic Church* (Mahwah: Paulist Press, 1994), p. 258.] No filme, Neo volta à vida por meio da fé e do amor de Trinity, sua companheira entre os rebeldes. Há paralelos entre Cypher, o personagem mefistofélico que trai os rebeldes, e Judas, o discípulo que traiu Cristo. Há claras ligações também a Lúcifer: Cypher se parece com as reproduções tradicionais de Lúcifer; o nome *Cypher* lembra *Lúcifer,* os entusiastas do cinema devem se lembrar de Louis Cypher, o personagem satânico de Robert De Niro, no filme *Coração Satânico.*[63] [TriStar Pictures, 1987.] No filme, Zion é a última cidade humana, a esperança final da humanidade. No Antigo Testamento, Sião (em inglês, *Zion)* é um nome poético e religioso de Jerusalém; e na literatura cristã, a palavra é usada como uma designação do céu, como lar espiritual dos fiéis.[64]

[64-"Zion", *The New Encyclopedia Britannica,* 1990, vol. 12, p. 922.]

No filme, a aeronave dos rebeldes é chamada de *Nabucodonosor*. No livro de Daniel (Antigo Testamento), como observa o diretor e roteirista Larry Wachowski numa entrevista, Nabucodonosor é um rei da Babilônia que "tem um sonho do qual não se lembra, mas vive procurando uma resposta".[65] [Corliss e Ressner, "Metafísica popular", p. 76. A história do sonho de Nabucodonosor está em Daniel 2:1-49.] De forma paralela, Neo vive em busca de uma resposta para suas perguntas vagas, porém persistentes, sobre a Matriz. Também digno de nota é a presença de uma placa no *Nabucodonosor:* "Mark III No. 11/ Nebuchadnezzar/Made in USA/Year 2069", uma possível referência ao Evangelho de Marcos, capítulo 3, versículo 11: "Os espíritos imundos, quando o viam, prostravam-se diante dele e exclamavam: Tu és o Filho de Deus!"

TEMAS NÃO-CRISTÃOS EM *MATRIX*

Embora *Matrix* contenha muitos motivos cristãos óbvios, está longe de ser um "filme cristão". É, antes, uma miscelânea sincrética de temas tirados do budismo tibetano, zen-budismo, gnosticismo, epistemologia ocidental clássica e contemporânea, mecânica quântica popular, psicologia de Jung, pós-modernismo, ficção científica, filmes de arte marcial de Hong Kong e outras fontes.

O filme apresenta uma concepção decididamente não-cristã do Messias. De acordo com a crença cristã ortodoxa, Jesus era um homem-Deus sem pecado, que trouxe a salvação ao mundo não por meio da violência ou do poder, mas sim de sua morte sacrificial e ressurreição. Neo, ao contrário, é um mero ser humano; está longe de não ter pecado e emprega a violência para alcançar seus objetivos (incluindo, discutivelmente, a matança desnecessária de inocentes). Embora ela possa trazer libertação da escravidão física e da ilusão mental, não traz a verdadeira salvação.

Há também uma concepção não-cristã da condição humana. De acordo com a fé cristã clássica, o problema mais fundamental da humanidade é a alienação de Deus, que resulta do pecado dos homens. No filme, o problema fundamental da humanidade não é o pecado, mas a ignorância e a ilusão, uma compreensão da condição humana mais consistente com o misticismo oriental ou gnosticismo[66] do que com o cristianismo. [66 - Os irmãos Wachowski admitiram as influências gnósticas no filme. Ver "*Matrix Virtual Theatre: Wachowski Brothers Transcript* (6 de novembro de 1999)". Disponível Online: www. warnervideo.com/matrixevents/wachowski.html.]

Como Larry Wachowski admitiu numa entrevista, um dos temas de *Matrix* é "a busca pela reencarnação do Buda".[67] [67 - Corliss e Ressner, "Metafísica popular", p. 76.] Assim como muitos seguidores do Dalai-Lama acreditam que ele seja a reencarnação de seu predecessor e o Buda da compaixão, os rebeldes acham que Neo é a reencarnação do libertador tipo Moisés, que os tinha libertado da Matriz.[68] [68- Em uma cena, o Oráculo examina Neo fisicamente, provavelmente procurando marcas que provassem que ele é o "Escolhido". Um procedimento

semelhante é usado no budismo tibetano para identificar o Dalai-Lama.] Embora a reencarnação fosse aceita por alguns padres na Antigüidade e ainda seja encarada com seriedade hoje em dia por teólogos liberais,[69] [69-Ver, por exemplo, John Hick, *Death and Eternal Life* (*São Francisco: Harper and Row*, 1976), p. 296-396.] é muito difícil de ser conciliada com as Escrituras Cristãs[70] e costuma ser rejeitada pela maioria das seitas cristãs. [70 - Hebreus 9:27: "... aos homens está ordenado morrerem uma só vez, vindo, depois disto, o juízo". Ver também Lucas 16:25-26; Mateus 25:46.]

Um dos temas mais proeminentes em *Matrix* é o "vazio" ou o caráter ilusório da realidade empírica, como a experimentamos normalmente. Esse tema se reflete de forma bem clara na frase zen "não existe colher", da criança "potencial" com aspecto budista na sala de espera do Oráculo: "Não tente entortar a colher. Isso é impossível. Em vez disso, tente apenas perceber a verdade. Não existe colher. Então, você verá que não é a colher que entorta, mas você mesmo". O caráter ilusório da realidade empírica é uma doutrina fundamental do hinduísmo, do budismo e de outras tradições espirituais do Oriente. No cristianismo, por outro lado, a noção de que a realidade fenomenal é uma ilusão costuma ser rejeitada como inconsistente com a existência de um Deus todo-poderoso e verdadeiro.

Muitas religiões orientais vêem o tempo como cíclico, relativo e, em última instância, ilusório.[71] [71 - Fritjof Capra, *The Tao of Physics* [*O Tao da física*], segunda edição revisada (Boston: Shambala, 1983), p. 161-187.] Algumas visões relativamente semelhantes se refletem no filme. O tempo é relativo e maleável na Matriz: pode ser acelerado, retardado e até parado; o "presente" temporal está sempre acertado (e, deduz-se, periodicamente re-acertado) no fim do século XX; o tempo se enrola e repete em experiências de *déjà vu,* e os eventos futuros podem ser previstos pelos indivíduos psiquicamente dotados. Tais noções de tempo são mais consistentes com o misticismo oriental e a pseudociência da Nova Era do que com o cristianismo. Do ponto de vista cristão, o tempo é real e não ilusório; é progressivo, não cíclico; e a visão profética é um raro e milagroso dom de Deus, não uma habilidade paranormal de "oráculos" com cara de vovó.

Numa conversa *on-line,* perguntaram aos diretores Larry e Andy Wachowski: "Qual é o papel da fé no filme? Fé em si mesmo, antes de tudo — ou em outra coisa?" Eles responderam: "Hum... pergunta difícil! Fé em si mesmo. Que tal é essa resposta?"[72] [72 - "*Matrix Virtual Theatre: Wachowski Brothers Transcript* (6 de novembro de 1999)." Disponível on-line: www. warnervideo.com/matrixevents/wachowski.html.] Do ponto de vista cristão, em contrapartida, a fé e a confiança estão primeiramente em Deus, não em si mesmo.

E por último, talvez mais óbvio, há um nível de violência e profanação em *Matrix* que está claramente em desacordo com os valores cristãos.

Em suma, *Matrix* é uma amálgama complexa de temas extraídos não apenas do cristianismo, mas também de muitas religiões e filosofias não-cristãs. É esse pluralismo ou visão sincrética de religião e espiritualidade que desejo explorar no resto deste capítulo.

PLURALISMO RELIGIOSO E *MATRIX*

Com sua colcha de retalhos de várias religiões e tradições espirituais, *Matrix* apresenta um pluralismo religioso que muitos de seus espectadores podem achar atraente. Não está claro se os irmãos Wachowski pretendiam endossar as várias idéias religiosas e filosóficas que eles apresentam no filme. É mais provável que quisessem fazer um filme de ação intelectual que retrata alguns mitos interessantes e relevantes. Contudo, como o tipo de pluralismo retratado pelo filme é tanto envolvente como atraente, vale a pena considerar se essa interpretação estaria correta.

As pesquisas de opinião mostram que as visões pluralistas de religião desfrutam de grande apoio hoje em dia. Num recente levantamento, por exemplo, 62% dos adultos americanos concordaram com a afirmação: "Não importa que fé religiosa você segue, porque todas ensinam lições semelhantes de vida."[73] [73 - George Barna, *Absolute Confusion* (Ventura: Regai, 1994), p. 207. Também uma pesquisa feita em 2000 pela BBC constatou que 32% dos adultos no Reino Unido acreditam que "todas as religiões são igualmente válidas", e só 9% dos adultos no R.U. acreditam piamente que "a sua tradição religiosa é o melhor caminho até Deus." Pesquisa da BBC citada em "*Soul of Britain — with Michael Buerk.*" Disponível on-line em http://www.facingthechallenge.org/soul/htm.] Como veremos, porém, é muito difícil formular uma versão de pluralismo religioso que seja coerente e plausível.

O que exatamente é pluralismo religioso? Eu disse anteriormente que o pluralismo religioso pode ser definido como a visão segundo a qual todas as religiões são igualmente válidas e verdadeiras. Essa definição, porém, não é precisa nem estritamente correta. Na verdade, eu sugiro, o pluralismo religioso é mais bem compreendido não como uma teoria única, mas como uma família de teorias relacionadas. Quatro principais variedades de pluralismo religioso podem ser distinguidas:

• *Pluralismo extremo:* todas as crenças religiosas são igualmente válidas e verdadeiras;[74] [74-Tomei emprestado o termo "pluralismo extremo" de Keith Ward. Ver seu texto "Verdade e a diversidade das religiões", *Religious Studies* 26 (março de 1990); reimpresso In: Philip Quinn e Kevin Meeker, eds., *The Philosophical Challenge of Religious Diversity* (Nova York: Oxford University Press, 2000), p. 110.]

• *Pluralismo dos ensinamentos fundamentais:* os ensinamentos essenciais de todas as principais religiões são verdadeiros;

• *Pluralismo de cafeteria:* a verdade religiosa está numa mistura de crenças extraídas de muitas religiões diferentes;

• *Pluralismo transcendental:* todas as principais tradições religiosas estão em contato com a mesma realidade Divina suprema, mas essa realidade é experimentada e conceituada de maneiras diferentes dentro dessas várias tradições.

Examinemos sucintamente cada uma dessas variedades de pluralismo religioso.

O pluralismo extremo — a afirmação de que todas as crenças religiosas são verdadeiras — é evidentemente incoerente e pode ser descartado logo. O antropólogo Anthony Wallace calculou que nos últimos 10.000 anos os seres humanos construíram nada menos que 100.000 religiões.[75] [75- Citado por Michael Shermer em: *How We Believe: The Searchfor God in an Age of Science* (Nova York: Freeman, 2000), p. 140.] Muitas dessas religiões ensinam posições que são logicamente incompatíveis com aquelas ensinadas por outras religiões. Deus é ou não é trino? Deus é pessoal ou impessoal? Deus é ou não o criador do universo físico? Jesus é ou não o filho divino de Deus? O Alcorão é ou não a revelação definitiva de Deus? As almas reencarnam ou não? A poligamia é ou não permitida por Deus? Cada uma dessas afirmações é defendida por algumas religiões e negada por outras. A lógica básica nos diz que duas afirmações contraditórias não podem ser verdadeiras; a conclusão, portanto, é que o pluralismo extremo é falso.

Segundo o pluralismo dos ensinamentos fundamentais, nem todas as crenças religiosas são verdadeiras, mas os ensinamentos essenciais de todas as *principais* religiões são verdadeiros. A idéia é que embora as grandes religiões possam divergir em pontos relativamente menores (como a permissibilidade de comer carne de porco ou a existência de um purgatório), elas concordam em todas as questões realmente importantes, tais como a existência de um Ser Supremo, a importância da devoção religiosa e de uma vida virtuosa e a existência de uma vida após a morte, na qual a boa conduta será recompensada e a má conduta, punida. São esses ensinamentos essenciais ou centrais que essa forma de pluralismo alega serem válidos e verdadeiros.

O problema principal com essa versão de pluralismo religioso é que em qualquer definição plausível do que pode ser considerado "fundamental" na crença religiosa, as grandes religiões claramente *diferem* em seus fundamentos. Os muçulmanos, por exemplo, acreditam na absoluta unicidade e unidade de um Deus pessoal, e insistem veementemente (e com razão) que essa doutrina é "fundamental" para o Islã. Mas essa doutrina entra em conflito com a crença central budista travada, segundo a qual não existe um Deus pessoal, e com a fé cristã de que Deus é trino. Essa negação de um deus pessoal pode ser parte da religião de *Matrix,* que tem uma ênfase definitiva no espiritual, mas nenhuma referência ao Divino. Outra forma popular de pluralismo religioso é o pluralismo de cafeteria, a visão segundo a qual a verdade religiosa pode ser encontrada, se vasculharmos e escolhermos crenças de muitas e diferentes tradições religiosas. A religião de *Matrix* é um bom exemplo de pluralismo de cafeteria. Chamaremos essa tendência específica do pluralismo de cafeteria de "neopluralismo". É a religião do aspirante da nova era, atraente para aqueles que anseiam pelo espiritual, mas que não se sentem à vontade com a religião na qual foram criados. Apesar de sua atratividade e do fato de combinar bem com *Matrix,* o pluralismo de cafeteria — e portanto, o neopluralismo — apresenta duas grandes dificuldades.

Primeiro, é difícil obter uma mistura coerente de crenças quando se escolhem crenças religiosas segundo o estilo cafeteria. Muitas doutrinas religiosas ficam mal transplantadas fora da estrutura de sua religião nativa, na qual elas evoluíram. A reencarnação, por exemplo, encaixa-se bem no hinduísmo, com suas doutrinas de dualismo mente-corpo, um "eu" espiritual

substancial, e a eternidade do mundo temporal. Já não se encaixa tão bem no budismo, que rejeita a noção de um "eu" substancial. E como vimos, não é coerente com o cristianismo, com seus claros ensinamentos bíblicos de um Juízo Final e a compreensão do ser humano como uma unidade psicofísica.[76] [76- Sobre descrições bíblicas da natureza humana, ver Joel B. Green, "Corpos — ou seja, vidas humanas: um reexame da natureza humana na Bíblia", In: Warren S. Brown, Nancey Murphy e H. Newton Malony, eds., *Whatever Happened to the Soul? Scientific and Theological Portraits of Human Nature* (Mineápolis: Fortress, 1998), p. 149-173.]

Em segundo lugar, mesmo que o pluralista de cafeteria consiga montar uma mistura coerente de crenças, como ele (ou qualquer outra pessoa) pode saber que elas são *verdadeiras?* As questões aqui são complexas, mas a dificuldade básica pode ser afirmada de maneira bem simples. A maioria dos filósofos e teólogos contemporâneos concordaria que poucas doutrinas religiosas (se é que alguma) podem ser justificadas racionalmente sem recorrer, em última instância, à revelação Divina. Com a religião presumivelmente não-teísta de *Matrix, é* difícil entender como tal recurso existiria. Parece altamente improvável que Deus espalharia suas revelações entre as várias grandes religiões — revelando essa verdade-chave aos antigos israelitas, aquela outra verdade-chave aos hindus, e assim por diante. Então, que motivos — além do pensamento tendencioso ou do apelo implausível à experiência religiosa pessoal — o pluralista de cafeteria tem para achar que a sua mistura pessoal de crenças religiosas é a Verdade, enquanto o resto do mundo está errado?

Se o pluralismo de cafeteria em geral, e o neopluralismo em particular, não funciona, talvez haja outra alternativa. Recentemente, John Hick defendeu o pluralismo transcendental, uma sofisticada forma quase-kantiana de pluralismo religioso.[77] [77- John Hick, *An Interpretation of Religion: Human Responses to the Transcendem* (*New Haven: Yale University Press*, 1989).] Hick admite abertamente que as grandes tradições religiosas são igualmente válidas e verdadeiras. Sua solução apela para a vasta distinção kantiana entre as coisas como elas existem em si e como são interpretadas e experimentadas por nós. De acordo com Hick, Deus (Realidade Suprema, o Real), existindo em Si mesmo, é uma realidade totalmente transcendente e inefável que excede todos os conceitos humanos. O Real é percebido por meio de diferentes "lentes" religiosas e culturais, algumas o experimentando, por exemplo, como um Ser pessoal (Deus, Alá, Shiva, Vishnu) e outras como um Absoluto impessoal (Brahma, o Tao, o Dharmkaya, o Sunyata). Além disso, argumenta Hick, julgadas por seus frutos morais, e espirituais, todas as grandes religiões parecem ser mais ou menos igualmente eficazes na meta comum a toda religião: transformação salvífica do egocentrismo em uma amável e altruísta união com a realidade. Assim, Hick conclui, todas as grandes religiões são igualmente válidas e verdadeiras em dois sentidos importantes: (1) estão todas em contato com a mesma Realidade Suprema (embora elas possam experimentar e conceituar essa Realidade de maneiras radicalmente diferentes), e (2) consistem, todas, em caminhos igualmente eficazes para a salvação.

Assim como o neopluralismo, o pluralismo de Hick enfrenta sérias dificuldades. Primeiro, sua coerência é duvidosa. De acordo com Hick, nenhum de nossos conceitos se aplica ao

Real, existindo em si.[78] [78 - Mais precisamente, Hick afirma que apenas propriedades *puramente formais* e *negativas* apelam para o Real. Hick, *An Interpretation of Religion,* p. 239.] Não podemos dizer que o real é "um ou muitos, pessoa ou coisa, substância ou processo, bem ou mal, proposital ou não-proposital".[79] [79 -Hick, *An Interpretation of Religion,* p. 246.] Mas que sentido há numa suposta entidade religiosa que não é *um* nem *nenhum;* que não é o sustentador do Universo nem o não-sustentador do Universo; que não é a fonte da autêntica experiência religiosa nem a não-fonte da autêntica experiência religiosa? Diante de tudo isso, um conceito assim é simplesmente ininteligível. Em segundo lugar, mesmo que o Real completamente incognoscível de Hick exista, por que deveríamos achar que ele tem alguma ligação com *religião?*[80] [80-Alvin Plantinga, *Warranted Christian Belief* (Nova York: Oxford University Press, 1999), p. 56. Minha crítica de Hick se baseia fortemente nessa obra, bem como na outra de Plantinga: "Pluralismo: uma defesa do exclusivismo religioso", In: Thomas D. Senor, ed., *The Rationality of Belief and the Plurality of Faith* (Ithaca: Cornell University Press, 1995); reimpresso por Quinn e Meeker, eds., *The Philosophical Challenge of Religious Diversity,* p. 72-92.] Se não temos a menor idéia do que é o Real em si, por que pensaremos que ele tem alguma relação com experiências de culpa, perdão, conversão, iluminação ou outro fenômeno normalmente associado com religião, em vez de, por exemplo, preconceito de guerra ou racial?

E, finalmente, a espécie de pluralismo religioso de Hick se contradiz em dois sentidos. Para compreender isso, imagine que você é um típico cristão evangélico; lê o livro de Hick e o acha plenamente convincente. Como Hick, você agora acredita que praticamente tudo o que os cristãos tradicionalmente acreditam sobre Deus, Cristo e a salvação humana é apenas "mitologicamente verdadeiro", ou seja, literalmente falso, mas ainda assim capaz de conduzir a uma relação correta com o Real. Você deve, então, deixar de ser cristão e se tornar outra coisa? De jeito nenhum, diz Hick, pois o cristianismo é um caminho tão eficaz para a salvação quanto o de qualquer outra grande religião; e uma pessoa pode alcançar os frutos espirituais do cristianismo mesmo reconhecendo que quase todos os seus ensinamentos fundamentais são literalmente falsos.

Há dois problemas com essa solução, um conceitual e outro prático. Primeiro, conceitualmente, será que é possível ser "cristão" sem aceitar praticamente nenhum dos ensinamentos centrais sobre Deus e Cristo que distinguem o cristianismo das outras religiões? Por mais vasta que seja a nossa classificação de "cristão", a definição de Hick parece ampla demais. Segundo, como explica Alvin Plantinga[81], [81- Plantinga, *Warranted Christian Belief,* p. 61-62.] a espécie de pluralismo de Hick parece ser impossível sem uma dose de má fé. Como pluralista hickiano esclarecido, você acha que as crenças de sua tradição são, de fato, literalmente falsas. Ao mesmo tempo, porém, Hick diz que você deve continuar apegando-se a essas crenças por causa dos "frutos espirituais" que elas trazem. Mas como se pode continuar "apegado" a uma crença considerada não mais verdadeira do que aquela que a contradiz? E como alguém pode alcançar os frutos morais e espirituais de uma religião a menos que acredite que ela ensina a verdade?

OBJEÇÕES PLURALISTAS AO EXCLUSIVISMO RELIGIOSO

Estará o neopluralista, que adota uma miscelânea de crenças religiosas, em situação pior do que aqueles que aderem a uma única religião tradicional? Nossa incapacidade de encontrar uma versão coerente e/ou plausível do pluralismo religioso pode nos forçar a reexaminar a teoria que os pluralistas tentam substituir: o exclusivismo religioso, que é a visão segundo a qual uma religião está básica ou completamente certa e todas as outras estão gravemente erradas.[82]

[82-Essa definição é adaptada de Philip Quinn e Kevin Meeker, "Introdução", In: Quinn e Meeker, eds., *The Philosophical Challenge of Religious Diversity,* p. 3.] Observemos rapidamente as três objeções pluralistas comuns ao exclusivismo religioso.[83] [83 - A seguinte discussão se baseia livremente em "Pluralismo religioso", de Timothy O' Connor, In: Michael J. Murray, ed., *Reason for the Hope Within* (Grand Rapids: Eerdmans, 1999), p. 167-175.]

Muitos pluralistas, como Hick, argumentam que todas as grandes religiões parecem ser mais ou menos igualmente eficazes em transformar indivíduos do egocentrismo em uma amável e altruísta união com a realidade.[84] [84 - Ver, por exemplo, John Hick, "Pluralismo religioso e salvação", *Faith and Philosophy* 5 (outubro de 1988); reimpresso por Quinn e Meeker, eds., *The Philosophical Challenge of Religious Diversity,* pp. 56-58.] Essa é uma forte evidência, eles alegam, contra a afirmação exclusivista de que a salvação e a experiência autêntica do Real são encontradas somente em uma única tradição religiosa.

Essa objeção se deve a uma confusão comum sobre exclusivismo religioso. Há exclusivistas — nós os chamaremos de *exclusivistas "hard"* — que afirmam que a salvação/libertação e a experiência verídica do Real só são encontradas numa única religião. Mas há também os *exclusivistas "soft"* (às vezes chamados de *inclusivistas)* que rejeitam essas duas afirmações. A forma de exclusivismo dessas afirmações se resume em dizer que uma religião está certa e todas as outras religiões estão erradas. É plenamente consistente aqui admitir que tanto a experiência religiosa autêntica como a transformação salvífica ocorrem fora daquela tradição,[85] e essa é a forma mais comum de exclusivismo hoje em dia.

[85 - Isso faz supor, claro, que a religião que o exclusivista afirma ser verdadeira não inclui como uma de suas doutrinas essenciais que a salvação e/ou a experiência autêntica do Divino são possíveis somente dentro daquela religião. Alguns cristãos conservadores afirmariam que o cristianismo, *de fato,* claramente inclui essa doutrina (geralmente citando Atos 4:12: "E não há salvação em nenhum outro; porque abaixo do céu não existe nenhum outro nome, dado entre os homens, pelo qual importa que sejamos salvos"); mas essa posição não é mais amplamente aceita.]

Outra objeção pluralista ao exclusivismo é que é arrogante, egoísta, chauvinista e até opressivo e imperialista afirmar que nossa tradição religiosa é verdadeira e todas as outras

estão gravemente erradas.[86] [86 - Para afirmações representativas dessa objeção, ver Joseph Runzo, "Deus, compromisso e outras formas de fé: pluralismo *versus* relativismo", *Faith and Philosophy* 5 (1988), p. 348; Wilfred Cantwell Smith, *Religious Diversity* (Nova York: Harper and Row, 1976), pp. 13-14; John Hick, *God Has Many Names* (Filadélfia: Westminster, 1982), p. 90.] Quem acredita nisso alega ter *privilégios* epistêmicos em relação a pessoas de outras crenças: que conhece algo de grande valor, enquanto os outros estão perdidos em ignorância ou erro. Dizer isso, objeta-se, é exibir um tipo de arrogância intelectual ou coisa pior.

Como explica Timothy O' Connor, a idéia central por trás dessa objeção parece ser algo como o seguinte princípio geral, que podemos chamar de "o princípio da arrogância":

Para cada crença sua, quando você se dá conta de que não dispõe de argumentos para defendê-la e, portanto, não pode convencer pessoas sensatas e bem-mtencionadas que discordam de você, seria arrogante continuar apegando-se a ela; e o melhor a fazer é abandoná-la.[87]

[87- O'Connor, "Pluralismo religioso", p. 171 (ligeiramente adaptado).]

Embora seja motivada por um admirável espírito de tolerância, essa objeção tem dois erros fatais. Primeiro, é muito avassaladora e condenatória. Nesta vida, todos inevitavelmente temos crenças que sabemos não poder convencer a maior parte das pessoas sensatas a aceitar. Veja a política, por exemplo. Acho que o próximo presidente americano deve ser um democrata; você discorda. Percebo que não tenho nenhum argumento infalível para convencê-lo; segundo o princípio de arrogância do pluralista, devo abandonar minha opinião. Mas o que é realmente "abandonar"? Há na verdade apenas duas opções reais aqui (que impedem escolhas muito drásticas, como eu dar um tiro em mim mesmo). Posso acreditar na *negação* de minha crença original, ou seja, que o próximo presidente não deve ser um democrata; ou posso simplesmente *suspender o julgamento* sobre a questão. Mas veja que, independentemente da opção que eu escolher, estarei no mesmo barco que antes. Pessoas sensatas discordam de ambas as opções, e sei que não posso convencê-las a acreditar em outra coisa. Portanto, a lógica por trás do princípio de arrogância do pluralista implica, de maneira implausível, que *todo mundo* é intelectualmente arrogante.[88]

[88 - Para argumentos semelhantes, ver Plantinga, "Uma defesa do pluralismo religioso", p. 177-78; O'Connor, "Pluralismo religioso", p. 171.]

Em segundo lugar, como explica Alvin Plantinga, "acusações de arrogância são um boneco de piche filosófico: chegue perto demais para usá-las contra o exclusivista, e você também ficará grudado nelas"[89]. [89- Plantinga, "Uma defesa do exclusivismo religioso", p. 177.] Qualquer pessoa que aceite o princípio da arrogância deve estar ciente de que há muitas pessoas sensatas e bem-intencionadas que discordam dele. Assim, o tiro do pluralista sai pela culatra; sua acusação de arrogância intelectual se volta contra ele mesmo.

E, finalmente, a mais comum objeção pluralista ao exclusivismo é que é *arbitrário* afirmar que uma religião é substancialmente verdadeira enquanto as outras estão gravemente erradas.

O argumento básico pode ser resumido assim: não há uma base objetiva (das Escrituras, da razão, da experiência religiosa ou outra) para afirmar que uma das grandes religiões é mais próxima da verdade que as outras. Portanto, é arbitrário e injustificável dizer que uma religião é substancialmente verdadeira, enquanto todas as outras cujas afirmações são incompatíveis com essa são substancialmente falsas.[90] [90 - Para afirmações representativas dessa objeção, ver Hick, *An Interpretation of Religion,* p. 235; Hick, *God Has Many Names,* p. 90.]

A questão-chave aqui é, obviamente, se todas as grandes religiões estão, no sentido epistêmico, em paridade. É verdade que a evidência que apoia o cristianismo não é mais forte do que aquela que apoia, digamos, o budismo ou o jainismo? Infelizmente, como observa Alvin Plantinga, os pluralistas raramente "oferecem um argumento para a conclusão de que nenhuma religião pode estar mais próxima da verdade que as outras; é antes um postulado prático, uma resolução benevolente e caridosa para evitar o imperialismo e o auto-engrandecimento".[91] [91- Plantinga, *Warranted Christian Belief,* p. 62-63]. Mas essa estratégia levanta perguntas. A questão central no debate entre exclusivismo e pluralismo é se existem ou não boas evidências de que somente uma única religião é substancial ou plenamente verdadeira. Para comprovar que as afirmações exclusivistas são arbitrárias e injustificáveis, os pluralistas precisam *argumentar,* não apenas supor, que não existem evidências de que uma religião esteja substancialmente mais próxima da verdade que as outras.

O DESTINO DO NEOPLURALISMO

O neopluralismo, a religião de *Matrix,* funciona relativamente bem como arte, como um exercício em criação (ou trama) de mitos contemporâneos. Esperemos que essa tenha sido sua única intenção, pois ele reflete uma visão de religião ou espiritualidade que, embora na moda, é muito difícil de acreditar ou de defender.

11. FELICIDADE E A ESCOLHA DE CYPHER: A IGNORÂNCIA É FELICIDADE?

Charles L. Griswold Jr.

Pois aquele que se satisfaz é feliz. Mas tão logo surja

uma nova inquietação, essa Felicidade é perturbada,

e novamente partimos em busca da Felicidade.

— John Locke[92]

[92. *An Essay Concerning Human Understanding,* editado por P. H. Nidditch (Oxford: Clarendon, 1990), II.xxi.59 (p. 273).]

Poucas perguntas têm uma urgência existencial tão grande e um interesse filosófico geral, como: "O que é felicidade?" Parece que passamos a vida desesperadamente procurando a felicidade; se ela não é *o* fim supremo de nossas atividades, como argumentava Aristóteles, é certamente *um* fim supremo. Ser privado da felicidade seria, aos olhos da maioria das pessoas, ser privado de uma boa vida, até da razão de viver. Uma vida sem felicidade não vale a pena ser vivida; seria tolerada por mera necessidade e não por desejo.

O tópico, entretanto, possui vários traços notáveis. O primeiro é que toda *plenitude* concebível já foi exprimida a respeito dele; conseqüentemente, só nos resta argumentar a favor da legitimidade dessa ou daquela posição, ou de uma síntese. Não parece haver aqui muito espaço para originalidade!

O segundo é que os filósofos têm tido relativamente pouco o que dizer sobre o assunto, apesar de sua enorme importância para a vida humana. Pareceria um tópico perfeito, na verdade indispensável, para um diálogo de Platão; porém, ele não escreveu nenhum. Aristóteles e, num nível inferior, alguns de seus descendentes helenísticos escreveram sobre o tema. Mas Aristóteles é a exceção que comprova a regra.

Em contrapartida — essa é uma terceira observação sobre o assunto — não-filósofos em geral parecem supor que existe uma resposta à pergunta "o que é felicidade?" No decorrer da vida comum, eles não vêem a busca da felicidade, ou de uma compreensão da felicidade, como um empreendimento sem esperança. Ao mesmo tempo, acham que a felicidade é difícil

de "encontrar"; isto é, de definir e obter. É uma situação estranha; a felicidade é um tema tão constante em nossas vidas, algo que parece ser uma parte tão grande de nós que não poderia permanecer desconhecida e, no entanto, não conseguimos encontrá-la.

Não deveria ser surpresa que o problema da felicidade seja um tema constante na cultura popular — televisão, livros de romance ou auto-ajuda, autobiografias, *talk-shows* e, claro, cinema. De vez em quando, é lançado um filme particularmente inteligente sobre o assunto.

Matrix merece os elogios. É um filme que, com imaginação, impõe um bom número de perguntas a todos nós — cidadãos do terceiro milênio —, sendo uma delas a respeito da verdadeira natureza da felicidade. Como o filme apresenta a pergunta? Que resposta oferece, se é que oferece? É uma resposta sustentável? Se não é — talvez por causa de seu caráter fugidio — como encontramos uma melhor?

MATRIX E A CAVERNA DE PLATÃO

O que é "matriz"? A definição do dicionário é um ventre, a parte formativa do sistema reprodutivo de um animal; ou, numa linha mais tecnológica, um molde onde se formam as letras de uma impressora ou os discos de gramofone. O filme mistura as duas definições em uma combinação assustadora; seres humanos orgânicos criados por meio da alta tecnologia, sementes em invólucros subterrâneos, alimentadas por cordões umbilicais de metal plugados diretamente através da nuca ao cérebro. Mais do que alimentar, esse cordão programa; e não apenas programa algumas linhas gerais em termos de como viver no mundo, mas o próprio mundo.

A alusão platônica é inquestionável; não podemos deixar de pensar na alegoria da caverna, descrita na *República,* livro VII. De acordo com ela, somos todos prisioneiros numa caverna subterrânea, acorrentados desde o nascimento e incapazes de girar o corpo ou a cabeça, e, portanto, com a atenção focalizada somente nas imagens projetadas sobre uma parede da estrutura. As imagens são feitas por nossos controladores que desfilam artefatos na frente de uma fogueira artificial ou alimentada na superfície e atrás de nós, criando sombras, como as que vemos quando colocamos as mãos e os dedos na frente de um projetor de filmes. A matriz-caverna é um misto de artifício e natureza (a fogueira alimentada, por exemplo, combina as duas coisas). O interessante aqui é que os prisioneiros não sabem que são prisioneiros; pelo contrário, consideram-se livres. Não sabem que as imagens na parede não passam de imagens, acham que elas são a realidade. São ignorantes da própria ignorância.[93] [93- Morpheus: Eu sei exatamente o que você quer dizer. Deixe-me dizer-lhe por que está aqui. O que você sabe, você não pode explicar, mas sente. Você sentiu isso a vida toda... Que há algo errado com o mundo. Não sabe o que é, mas existe, como um espeto na mente, deixando-o louco. Sabe do que estou falando? Neo: Da Matriz?

Morpheus: Quer saber o que ELA É? A Matriz está em todo lugar. Está ao nosso redor. Mesmo aqui, nesta sala. Você pode vê-la quando olha através da janela, ou quando liga a

televisão. Pode senti-la quando vai trabalhar, quando está na igreja, ou quando paga seus impostos. É o mundo que jogaram diante de seus olhos, para deixá-lo cego quanto à verdade.
Neo: Que verdade?

Morpheus: Que você é um escravo, Neo. Como todo mundo, você nasceu na escravidão, numa prisão que você não pode cheirar, provar nem tocar. Uma prisão para a mente. Não se pode dizer a ninguém o que é a Matriz. Você tem de vê-la por si mesmo.] Estão tão presos no reino da artificialidade e manipulação que insistem a todo custo na "verdade" de seu mundo. Presumivelmente, os controladores ou criadores das imagens que operam o espetáculo estariam altamente motivados a auxiliá-los nessa defesa.

Sócrates por Platão continua com a história, de alguma maneira, um dos prisioneiros é libertado (por quem, não sabemos) e conduzido por um túnel até o exterior da caverna. É um processo de ajuste extremamente doloroso. Não há artifícios lá. Quem governa é a natureza e a verdade. A iluminação é inicialmente arrebatadora e difícil; mas uma vez ajustados, os olhos se banqueteiam, a alma descobre o que verdadeiramente os alimenta, e o prisioneiro libertado da matriz fica profundamente feliz, não querendo retornar ao escuro interior da terra.

E se o iluminado fosse obrigado a voltar e acordar seus antigos companheiros de caverna de seu sono dogmático? Sócrates reconta uma cena de violência e morte: eles reagiriam com indignação a essa história louca sobre um mundo exterior, feliz. Claramente, a própria pessoa tem de descobrir sozinha que sempre viveu numa ilusão, que, em vez de livre, ela é uma escrava de um sistema, e que existe o bom e o verdadeiro por natureza. Chegar à verdade é uma transformação da alma que, consiste tanto numa descoberta do "eu" — de que existe uma alma e essa alma possui uma determinada natureza — como do que é real. Inevitavelmente, esse é um caminho de sofrimento bem como de felicidade — no fim. Não é surpresa que tanto *Matrix* como a alegoria de Platão nos mostram e testificam essa proposição, permitindo que nós, os espectadores do drama, tenhamos uma chance de olhar no espelho.

A imagem platônica da matriz impõe numerosas perguntas, incluindo, é claro: "O que é real? Como você define 'real'?" E essas são perguntas explicitamente apresentadas em *Matrix* (as palavras reproduzidas são de Morpheus, o libertador dos prisioneiros, a Neo, o "Escolhido" que provocará o equivalente a uma revolução libertadora para todos). Todos os que conhecem o filme verão muitos paralelos entre ele e a história da caverna de Platão.

Até o misterioso Morpheus se encaixa na analogia. Eu disse que um agente desconhecido liberta o prisioneiro de Platão; esse mesmo agente deve ter sido libertado antes, e ser um especialista em despertar os outros. Ninguém desperta a si próprio, embora possa se remexer com lembranças primitivas, como acontece com Neo, a ponto de ter a vaga sensação de não saber se está acordado ou dormindo (Morpheus pergunta a Neo se ele já se sentiu assim). *Morfeu* é o nome do deus grego dos sonhos. Por que o libertador de *Matrix* tem o nome dessa divindade? Parece estranho, afinal de contas, que aquele com a missão de acordar seja o especialista em sono. O nome do deus vem da palavra grega *morphé,* que significa forma; pois o deus podia conjurar no adormecido todos os tipos de formas. Quem melhor que o divino

Morfeu para entender a diferença entre vigília e sonho? E quem melhor para saber como despertar o sonâmbulo do jeito certo, para que este possa dar os passos certos, na seqüência correta? É um tema crucial, porém sutil, do filme que, para acordar, o indivíduo deve primeiro sonhar que está acordado; ou seja, ter a intimação profética de que há uma diferença entre sonhar e despertar.

Tanto a alegoria de Platão como *Matrix* levantam a questão da felicidade, com a estrutura mais ampla da relação entre nossa experiência ou estado de espírito subjetivo e a realidade. É uma tese platônica que a verdadeira liberdade e a felicidade dependem do conhecimento do que é real; segundo essa visão, uma pessoa pode ter a ilusão de ser livre e feliz, mas ser de fato um escravo e infeliz. Essa mesma pessoa pode estar completamente enganada ao atribuir a si própria felicidade, usando a frase: "Sou feliz". A felicidade deve ser semelhante ao conceito de saudável; também pode estar enganado quem diz "sou saudável", ainda que se sinta, pelo menos no momento, extremamente saudável e não ter consciência (por ignorância ou uso de drogas) de um câncer não detectado. A tese é que a felicidade, a reflexão sobre o "eu" próprio e o mundo objetivo são inseparáveis. De modo semelhante, *Matrix* obviamente tem muito a ver com a questão do relacionamento entre nosso senso subjetivo do "eu" (eu sou livre, sou feliz) e a "realidade" das experiências que estamos vivendo.

No restante deste capítulo, deixarei de lado a complicada questão da relação entre liberdade e felicidade. Meu foco será a questão da felicidade: o que é felicidade? A verdadeira felicidade depende de algum conhecimento da realidade, ou se nos sentimos felizes podemos corretamente nos declarar felizes, de fato?

FELICIDADE E SATISFAÇÃO

Agente Smith: Temos um acordo, Mr. Reagan?

Cypher: Eu sei que este bife não existe. Eu sei que, quando o coloco na boca, a Matriz diz ao meu cérebro que o bife é suculento e delicioso. Depois de nove anos, sabe o que percebi? A ignorância é a felicidade. Agente Smith: Então, temos um acordo?

Cypher: Eu não quero me lembrar de nada. Nada. Você está entendendo? Eu quero ser rico. Sabe, alguém importante, como um ator. Agente Smith: O que o senhor desejar, Mr. Reagan. Cypher: Certo. Levo meu corpo de volta a uma usina de força, você me reinsere na Matriz, eu lhe dou o que você quer. (cena do restaurante em *Matrix)*

Quando abordo a noção de "felicidade", tenho desde o início um sentido específico do termo em mente; ou seja, o de dizermos que uma pessoa é, de um modo geral, "feliz" — feliz indefinidamente. A felicidade, no sentido que estou discutindo, não é um estado de humor. Coisas como prazer, êxtase, alegria talvez possam ser associadas corretamente à nossa palavra "felicidade", mas estou interessado em discutir esse outro sentido do termo. Embora Mouse se sinta feliz passando algum tempo com a mulher de vermelho, essa felicidade é

efêmera. Não é o tipo de felicidade mais importante no filme ou na alegoria da caverna de Platão.

Quase todo mundo associa naturalmente a felicidade perene à satisfação ou ao contentamento. As noções têm algo em comum, principalmente quando se focalizam os sentimentos envolvidos. Ambas podem ser descritas como pontos de descanso, sem ansiedade e tensão, exibindo calma e paz. A pessoa satisfeita não é assolada por paixões insaciáveis; suas habilidades e paixões atingiram um equilíbrio, como bem recomendavam os antigos estóicos. A pessoa satisfeita tem o que quer, tem o suficiente das coisas que normalmente se deseja, e se contenta com isso. Ela não precisa induzir uma falsa realidade desfrutando de um "luar polido" como Cypher. Mas um sentido normalmente compreendido de satisfação parece estar separado de uma característica que associo à felicidade: perenidade.

E mesmo que uma pessoa se sinta satisfeita por muito tempo, há uma maneira mais importante pela qual a satisfação se distingue da felicidade; é a tendência de se reduzir a um estado de espírito que é separado de uma avaliação dos fatos práticos. A satisfação e a falta de reflexão são aliadas naturais. O indivíduo satisfeito está, por assim dizer, tranqüilizado. Vem-me à mente a imagem do escravo satisfeito; alguém resignado às limitações da vida, para o qual o elo entre o sentimento subjetivo e a compreensão da dignidade de sua vida se rompeu. Posso adicionar o exemplo do tirano feliz, com o mesmo efeito. Ou o exemplo da bem criada célula de bateria humana retratada em *Matrix*. Uma vida assim costuma ser comparada à dos animais, não sem motivo; meu cachorro, por exemplo, certamente é feliz no sentido de satisfação. Quando você dorme, não é feliz, por mais que esteja em paz. Está apenas inconsciente.

Ainda que o estado de espírito subjetivo de uma pessoa esteja tranqüilo, deve haver um fato da questão relativo ao qual possa ser avaliado. Essa é uma tese controversa, como mostra Cypher: ele quer sair da realidade, voltar à Matriz, para ser feliz. Ele quer ficar livre da realidade. Cypher personifica a dúvida entre a satisfação (o senso puramente objetivo de bem-estar) e a felicidade (que é supostamente ligada a um conhecimento da realidade). Sua resposta é clara: satisfação numa vida de ilusões é a verdadeira felicidade. Os prisioneiros na "caverna" orgânico-mecânica viverão melhor assim. O filme, como um todo, questiona esse ponto, mas — agora tem de ser dito — nem sequer insinua o argumento para associar a felicidade ao conhecimento da realidade. Deixe-me dar quatro exemplos para ilustrar por que Cypher está errado, e por que Neo está certo em escolher a vigília. Não é o argumento necessário completo, mas já é um começo.

Primeiro, suponha que uma droga fosse inventada e injetada em suas veias, sem dor e continuamente. Inventemos um nome técnico para ela: "Ataraxy". Suponha, além disso, que Ataraxy deixe você inconsciente de a estar tomando. O resultado é que você experimentou uma tranqüilidade duradoura, embora sua vida tenha se alternado entre períodos prolongados no sofá assistindo a novelas e uma indulgência maior em filmes policiais violentos. Temos de negar que uma pessoa nessas condições esteja feliz, embora tranqüila; essa tranqüilidade é apenas um estado de satisfação, e ainda por cima, artificialmente induzido.

A felicidade também pode estar ligada a crenças sobre o mundo, e estas podem ser verdadeiras ou falsas. Como segundo exemplo, suponha que você esteja tremendamente feliz porque acha que Keanu Reeves lhe fez um convite para sair. Os espectadores imparciais investigam e descobrem que um enganador muito astuto se fez passar por ele. Você sente satisfação, ou melhor, puro prazer em sua (falsa) crença. Mas como ela é falsa, será que você está verdadeiramente feliz? Acho que não; pois sua vida não é como você gostaria que fosse, se refletir e fizer uma análise da situação. Ou se você é verdadeiramente feliz, por que não ficar feliz quando toma Ataraxy?

Um terceiro exemplo: digamos que você acorde um dia no lugar habitual, uma saída de aquecimento na calçada, fantasiando que é rico. Suponha que a fantasia fique mais forte: você começa a acreditar que é Onassis em sua mansão de inverno em Gstaad. Você é muito feliz. E mesmo? Na verdade, está vivendo num mundo de sonho e ama a sua vida, mas certamente não é feliz. Não é verdade (ao contrário do que afirma Cypher) que a ignorância é a felicidade. Considere o exemplo de *Otelo** [* N. do T.: *Otelo* — Obra de William Shakespeare.] Pensando que Desdêmona é infiel, Otelo grita: "Teria sido feliz, se todo o regimento,/ Pioneiros e todos mais, tivessem provado de seu doce corpo,/ E eu nada soubesse. O, agora para sempre/Adeus, minha mente tranqüila! Adeus, satisfação!" (3.3). Otelo está infeliz numa crença falsa; ele diz que preferiria ser ignorante e feliz, mas na verdade a ironia dramática da cena mostra o oposto. Ele seria feliz se tivesse descoberto a verdade, como assinala o trágico fim da peça. Afirmo que seria assim, mesmo que Desdêmona fosse realmente infiel. Consideremos um quarto exemplo. Suponha que você tenha bebido demais numa época de sua vida, sempre se arrependendo no dia seguinte. Viveu assim durante anos. Enquanto estava alto, sentia-se satisfeito; sob a fria luz da sobriedade, vendo seus olhos vermelhos e o rosto inchado no espelho pela manhã, percebia como era infeliz, e que o prazer da garrafa era uma fuga da deficiência premente de sua vida. Era uma fuga para a ignorância e o esquecimento. Parece-me que, de uma forma ou de outra, esse tipo de experiência é comum e revela várias verdades importantes, uma das quais, que você não pode ser feliz se abrigar no peito uma enraizada insatisfação consigo mesmo, com aquilo que você realmente é. E isso sugere que, para uma pessoa ser feliz, deve ter o tipo de desejos que quer ter; quando reflito sobre mim mesmo, devo afirmar que sou basicamente ordenado da maneira que quero ser, se pretendo me considerar feliz.

Exemplos assim sugerem que embora a felicidade seja inseparável de um estado de espírito, ela é distinta da satisfação porque também é inseparável de um arranjo estruturado da vida pessoal, e mais profundamente porque qualquer arranjo da vida pessoal deve estar ligado de forma avaliativa à noção de que tipo de vida vale a pena viver.

Os vários tipos de auto-ilusão sobre os quais um sentido errôneo de felicidade pode ser construído sofrem de três defeitos. Primeiro, são instáveis; a auto-ilusão costuma esvaecer e ser destruída pela realidade do dia-a-dia — como quando, após um belo dia de fantasias, o seu estômago está vazio, em vez de cheio do caviar de Onassis. Se considerarmos feliz uma pessoa cujo estado de espírito depende de falsas crenças, então a felicidade é completamente

subjetivada; e, como tal, vulnerável. O que você não conhece *pode* feri-lo, como um agente vindo por trás.

Segundo, a felicidade pela fantasia auto-ilusória parece truncada. Enquanto está deitado na saída do aquecedor, você visualiza a adoração dirigida aos ricos e poderosos, e se imagina seu objeto; mas não conhece a vida dos ricos e poderosos, suas conversas, seus fracassos, seus triunfos. A imagem que você conjura de sua vida de sonhos é uma caricatura, uma participação truncada de algo que não corresponde ao verdadeiro objeto. Sua felicidade é falsa.

E agora o terceiro problema: como a sua experiência é de fantasia, em vez da coisa real, qualquer "felicidade" que daí surgir não será por você ter sido — ou ter feito — a coisa real. Se, cheio de álcool na cabeça, você se imagina feliz porque é amado por uma família à qual se dedica, quando na verdade sua família está destroçada justamente por causa de seu alcoolismo, terá essa "felicidade" a mesma qualidade ou valor profundo que aquela felicidade de ser amado realmente por uma família à qual alguém se dedica? A felicidade imaginada de participar da vida luxuosa de Onassis é tão profunda, intensa, complexa como a que você experimentaria se realmente tivesse uma vida assim?

A confusão entre felicidade e satisfação é geral. Muitas pessoas fariam a mesma escolha de Cypher. O reconhecimento, geralmente tardio, de que a felicidade e a satisfação são distintas, talvez não seja tão generalizado, mas é o que constitui a sabedoria dos anciãos. Os sentimentos de remorso e vergonha no fim de uma vida fornecem uma certa evidência, creio, de que associamos naturalmente a felicidade a um estado objetivo das coisas.

Felicidade é um sentimento; mas eu acrescento que não é este ou aquele sentimento. É mais como aquele sentimento ou qualidade sentida que acompanha muitos outros sentimentos que uma pessoa tem no decorrer de uma vida regrada e devidamente orientada. Estou sugerindo (o argumento completo não pode ser apresentado nesta ocasião) que a felicidade está associada a uma afirmação que reflete o tipo de pessoa que alguém é. A felicidade está ligada ao desejo de segunda ordem (o desejo de ter os desejos que se tem e do modo como se tem). A satisfação pode ser considerada o sentido subjetivo da realização de desejo(s), como Cypher desfruta no jantar. A felicidade é a certeza de desejar as coisas certas do modo certo, como no caso de Neo, que sabe que deve escolher o caminho difícil de salvar a vida de Morpheus. Existe, portanto, uma ligação entre a felicidade e o nosso conceito de felicidade. Para termos felicidade, precisamos da compreensão certa da realidade — a realidade sobre nós mesmos e sobre o que acontece no mundo.

TRÊS TESES SOBRE FELICIDADE

Estendendo um pouco essa visão, proponho três teses sobre a felicidade. A primeira é que a tranqüilidade está ligada ao sentido duradouro da felicidade discutido anteriormente, e portanto à noção de uma ordenação apropriada da alma. A felicidade é mais bem

compreendida, no início, em termos de tranqüilidade. Uma característica geral de felicidade compreendida nesses termos é a ligação entre felicidade e estar em descanso. Descanso no sentido de não haver discórdia significativa; estar em paz, num nível profundo; descanso no sentido de chegar a uma parada em vez de viver o processo de buscar metas. E antes um estado final, uma completude ou realização, que uma condição de falta e superação dessa falta. "Tranqüilidade" é o termo geralmente usado para traduzir o vocábulo grego *ataraxia,* que é o concorrente neutro de *eudaimonia,* termo usado por Platão e Aristóteles. O segundo costuma ser traduzido como "felicidade", e menos freqüentemente "bendição"; *ataraxia* também é uma palavra difícil de traduzir, sendo "tranqüilidade" o termo mais próximo. Entender a felicidade como tranqüilidade nos ajuda a ver que seu inimigo é a ansiedade. Não me refiro necessariamente a estar ansioso por causa deste ou daquele evento — o nervosismo de chegar logo ao *Nabucodonosor* antes que os Agentes o peguem — mas sim a uma ansiedade geral sobre as coisas estarem fora de proporção, não serem estáveis e se dissolverem potencialmente — o tipo de "espeto na mente" que faz você passar uma noite em claro.

Isso me leva à segunda tese sobre a felicidade: há uma visão fundamental que associa a felicidade à *ataraxia* (tranqüilidade) e outra que segue Aristóteles em associar felicidade à atividade *(energeia)*. O debate entre os estóicos e os aristotélicos, em outras palavras, articula alternativas básicas. Os aristotélicos definem felicidade como atividade da alma em harmonia com excelência *(arete)*. Felicidade é o *summum bonum,* e o maior bem para uma pessoa consiste em excelência em sua função *(ergon),* ou seja, na atividade ou trabalho da psique. Há um lugar, ainda que problemático, para "bens externos" (como comida decente e um ambiente seguro) neste quadro; a felicidade não é apenas o exercício da virtude. Isso é o que se pode chamar de definição objetivista de felicidade, e oferece várias vantagens óbvias. Essa definição nos fornece um meio de avaliar reivindicações à felicidade e de explicar como as pessoas podem estar enganadas, julgando-se felizes quando, na verdade, nada mais são (como mostra *Matrix)* que baterias humanas. Como já observamos, isso é útil em relação ao problema do "escravo feliz" ou "tirano feliz". Essa definição une a felicidade à ética e ao modo como alguém vive sua vida como um todo. Proporciona uma base para distinguirmos felicidade e satisfação.

Deixando de lado, porém, o problema de ver sentido nas noções de alma, função natural e excelência, e a famosa dificuldade de conciliar virtude prática e teórica, essa definição não combina claramente com a experiência da felicidade. Aristóteles diz que a excelência *(arete)* não é um *páthos (A Ética a Nicômaco* II, vol. 3), e nunca afirma que a felicidade é um sentimento (um *páthos)*. Já que a felicidade é *energeia,* sua atividade parece não se conciliar com a passividade conotada pelo termo *páthos*. E na condição de atividade em harmonia com virtudes que, por definição, não são sentimentos, seria estranho se a felicidade fosse compreendida por Aristóteles como um sentimento ou emoção. A felicidade é antes algo como a decisão ativa de Neo e sua descoberta da verdade sobre ele mesmo e o mundo, do que uma noitada virtual com a mulher de vermelho.

Finalmente, uma terceira tese sobre felicidade: nenhuma das duas visões alternativas básicas é adequada, individualmente. Mencionei algumas razões pelas quais acho verdadeira a noção de felicidade como atividade aristotélica. Apesar de meu endosso quanto à associação de felicidade à tranqüilidade, porém, não se pode aceitar essa associação sem algumas emendas. A visão de felicidade como tranqüilidade tende a ser associada à *apatheia,* ausência de paixão, planificação das emoções, distanciamento ou indiferença. E isso ocorre por causa da associação de tranqüilidade a descanso, paz e outras qualidades já mencionadas; e à associação contrária de paixões, emoções e apego a perturbação, discórdia, movimento. Entretanto, uma vida de tranqüilidade compreendida dessa forma nos parece estéril, árida, sem inspiração, deixando de lado justamente muita coisa de valor na existência humana.

Felicidade como tranqüilidade nesse sentido estrutural, duradouro, é compatível com ansiedade e falta de satisfação no sentido diário. Não se trata tanto de equanimidade quanto de equilíbrio, balanço, coerência e assentamento na posição básica do indivíduo. No nível da experiência vivida, nesse contexto, uma pessoa pode e até deve ter todos os tipos de paixões, apegos, compromissos. Eles podem ser turbulentos, às vezes; certamente colocam em risco a felicidade pessoal, no sentido de humor, e acabam deixando essa felicidade nas mãos dos outros.

MATRIX COMO ESPELHO

Felicidade como tranqüilidade requer uma avaliação precisa de minha vida; do contrário, seria difícil distinguir entre satisfação e tranqüilidade. Essa avaliação é, no sentido mais amplo, filosófica. Desde Sócrates e atravessando as tradições, as perguntas: "Quem sou eu?" e "Que tipo de pessoa eu deveria ser?" são fundamentais para o empreendimento filosófico. O reconhecimento filosófico pode freqüentemente (para nos lembrarmos de um ponto mencionado no início deste ensaio) exigir experiência pessoal, não só argumentação abstrata. E a arte — incluindo filmes como *Matrix* — pode ao mesmo retratar um problema e, mostrando um espelho ao espectador, instigar a reflexão sobre sua relevância e solução. Este capítulo é apenas um esboço dessa reflexão. (94-)

[94. Agradeço a Eduardo Velásquez (Washington e Lee University) pelo convite para discutir sobre *Matrix* em seu seminário "Filme, ficção e a política da cultura popular" em 28 de maio de 2001, e aos estudantes por suas idéias iluminadoras. Um deles — David Newheiser — gentilmente me forneceu fontes secundárias relacionadas ao filme. Sou grato também a William Irwin por suas valiosas sugestões. Minha discussão sobre felicidade é tirada de meus originais não editados, *Adam Smith and the Virtues of Enlightenment* (Cambridge, 1999), cap. 5. Agradeço à *Cambridge University Press* pela permissão de usar o livro.]

12. NÓS SOMOS O "ESCOLHIDO"! KANT EXPLICA COMO MANIPULAR A MATRIZ

James Lawler

DUAS TEORIAS DA ILUSÃO

Naquela que é provavelmente uma das cenas mais poderosas do filme *Matrix,* vemos infindáveis torres transparentes contendo corpos humanos nus, plugados, em casulos artificiais. Descobrimos, com um choque, que essa é a Realidade. Tudo o que aparece até esse ponto da história, pessoas indo e vindo, vivendo suas vidas monótonas e frenéticas em nossas modernas colméias humanas, é aparência, sonho, ilusão.

Desde tempos antigos, de Platão a Buda, os filósofos nos dizem que o nosso pretenso mundo real é pouco mais que uma sombra da verdadeira realidade. Talvez o mais sofisticado conjunto de argumentos para a "mera aparência" de nosso mundo se encontre na obra de Immanuel Kant, que afirma que mesmo as assim chamadas propriedades objetivas da física dependem de projeções humanas subjetivas. Embora exista uma Realidade que, de alguma forma, exerce uma função na constituição das aparências e no fenômeno da experiência, essa Realidade não pode ser encontrada no reino das aparências sensatas. O mundo que vemos e sentimos à nossa volta envolve as projeções da consciência humana. Ele não é a realidade independente que aparenta.

Quem é responsável por essa farsa perpetrada sobre o público humano? Para Kant, não é um ser externo, como o demônio maldoso de Descartes, que cria as aparências ilusórias da experiência comum diária. Nós, seres humanos, enganamos a nós mesmos. Ao projetarmos o mundo de nossa experiência própria, atribuímos a ele uma realidade independente e, portanto, alienamos nossa liberdade. Essa abdicação da liberdade humana criativa é o padrão gerador fundamental ou a "matriz" do mundo socio-econômico e político no qual as pessoas, na maioria, se encontram escravizadas por outras.

DUAS MATRIZES

Em *Matrix,* máquinas poderosas com inteligência artificial controlam a maior parte da humanidade. Pode parecer, portanto, que *Matrix* é mais platônico ou cartesiano que kantiano ao retratar como externa, não interna, a fonte da ilusão. E, no entanto, as inteligências que aprisionam os seres humanos na Matriz devem controlar seus cativos de acordo com os

desejos deles. Descobrimos no filme que os seres que quase conseguiram governar a humanidade tiveram de alterar seu programa original — a Matriz governando a natureza do mundo aparente — para condizer com os desejos humanos implícitos.

O agente Smith revela a Morpheus, cuja mente ele está tentando dominar, que há duas Matrizes, dois padrões e programas fundamentais diferentes para governar as experiências da humanidade cativa: "Você sabia que a primeira Matriz foi criada para ser um mundo humano perfeito, onde ninguém sofria, onde todos seriam felizes. Foi um desastre. Ninguém aceitava o programa. Safras inteiras foram perdidas". O agente Smith especula sobre o motivo dessa anomalia: "Alguns acreditavam que nós não tínhamos a linguagem do programa para descrever o mundo perfeito de vocês. Mas eu creio que, como espécie, os seres humanos definem sua realidade por meio do sofrimento e da miséria".

Assim como as vacas satisfeitas produzem o melhor leite, a humanidade satisfeita produz a melhor bioenergia, o fluido vital necessário para as máquinas mestras inteligentes. A Matriz foi criada para ocupar a mente enquanto o organismo adormecido executa sua função de bateria para as inteligências maquinais sequestradores de almas. Paradoxalmente, aquilo que satisfaz as necessidades instintivas da humanidade de um sono tranqüilo não é um mundo ideal de felicidade, mas o mundo familiar cotidiano de sofrimento e miséria no qual nós, o público, vivemos de fato. Graças ao seu poder de veto para escolher entre as possíveis Matrizes, a humanidade adormecida está, inconsciente e instintivamente, encarregada do programa.

O agente Smith descreve a dissonância cognitiva produzida pela primeira Matriz: "O mundo perfeito era um sonho do qual o seu cérebro primitivo tentava acordar. Motivo por que a Matriz foi recriada para este fim: o auge de sua civilização". A implicação é que escolhemos nossas próprias ilusões, instintivamente rejeitando uma determinada idéia do mundo perfeito. Mesmo sujeita aos demônios maldosos e suas torres de sonhos, a humanidade obtém o que quer. Mas por que as pessoas querem esse mundo de sofrimento e miséria, em vez do mundo de felicidade da primeira Matriz?

DUAS TEORIAS DA LIBERTAÇÃO

Se *Matrix* sugere duas teorias de aprisionamento, externa e interna, também propõe duas teorias correspondentes de libertação. Durante todo o filme, a platéia é convidada a perguntar não só se Neo é o "Escolhido", mas também o que significa ser o Escolhido. No começo do filme, Choi reconhece os poderes de Neo mesmo dentro da Matriz, como um *hacker* de computador que ajuda as pessoas a manipular os sistemas computadorizados que controlam suas vidas. Quando dá a Neo dois mil dólares por um disco de computador, Choi diz: "Você é meu salvador, cara. Meu Jesus Cristo pessoal". Mas esse tipo de "libertação" é apenas um presságio, talvez uma caricatura, da verdadeira libertação.

A história da filosofia nos dá duas interpretações da idéia de salvação. Na versão platônica, em que a fonte da ilusão é externa aos seres humanos iludidos, o agente para

superar a ilusão também é exteriorizado. Um ser humano especial excepcional, um "rei filósofo" é necessário para afastar a humanidade dos grilhões da miséria e da satisfação e conduzi-la na direção... do quê? Da harmonia e satisfação de uma existência bem ordenada. Mas essa espécie de mundo idílico já foi proposta pelos controladores e rejeitada pelos sonhadores dentro do próprio mundo de sonhos.

No cristianismo tradicional, o salvador é um indivíduo excepcional diferente dos outros, um homem-Deus capaz de ressuscitar os mortos, e, após sua própria morte, voltar à vida. É essa compreensão tradicional do "Escolhido", que predomina nas mentes dos personagens do filme até todas as expectativas tradicionais serem postas por terra na cena final do filme.

A outra alternativa, defendida por Kant, é a da moderna filosofia da iluminação filosófica, cujos princípios estão imbuídos na Constituição dos Estados Unidos. A única sociedade digna de existência é aquela em que as pessoas livres governam a si mesmas. Os escravos só podem ser verdadeiramente livres se libertarem a si próprios. Se a liberdade dos grilhões lhes for dada sem seus esforços, eles rapidamente voltarão à servidão. Kant argumenta que ninguém pode nos salvar, exceto nós mesmos. Essa autolibertação da humanidade é o destino que cada indivíduo deve descobrir sozinho. Nessa concepção de Kant, Jesus não é um ser excepcional que salva uma humanidade indefesa, mas o modelo de nosso potencial interior quase Divino de salvar a nós mesmos.

A concepção de Kant de que o mundo percebido é uma ilusão auto-imposta, e não completamente determinada por um enganador externo, está intimamente ligada à sua visão de que todo ser humano está destinado a participar da autolibertação da humanidade. A argumentação de Kant em defender essas concepções inter-relacionadas pode convencer o leitor de sua validade, e dessa maneira fortalecer as idéias que são visual e dramaticamente apresentadas em *Matrix*.

IMPLICAÇÃO FILOSÓFICA DA REVOLUÇÃO DE COPÉRNICO NA ASTRONOMIA

Em sua *Crítica da Razão Pura* (1781), Kant invocou uma revolução na filosofia "de acordo com a hipótese de Copérnico". Essa revolução copernicana em filosofia significa que nossas idéias filosóficas — o modo como geralmente pensamos no mundo em que vivemos — deveria acompanhar as implicações da ciência moderna. Em nenhum lugar essas implicações são mais óbvias do que na descoberta de Copérnico de que o sol não gira em torno da terra, *como aparenta,* mas é a terra que gira em torno do sol, *ao contrário das aparências.*

Hoje, rimos da ingenuidade e talvez arrogância das antigas visões do Universo que colocavam nosso pequeno planeta azul (como visto do espaço) no centro de um vasto Universo. Mas devemos dar o devido crédito aos antigos filósofos, como Aristóteles, que defendiam a hipótese do mundo geocêntrico. Afinal de contas, eles simplesmente formulavam

em termos gerais aquilo que ainda hoje nós percebemos com os olhos. *Vemos* diretamente o sol circundando a Terra por toda a "abóbada" celeste. Vemos o céu como uma enorme cúpula encobrindo o plano achatado da Terra, que se estende de nossos corpos físicos ao horizonte, circular ao nosso redor. Se rejeitarmos a antiga cosmologia de Aristóteles, devemos aceitar a idéia de que o "mundo" que realmente vemos é uma ilusão.

A visão geométrica do mundo é uma extensão de uma característica fundamental da percepção, que podemos chamar de natureza egocêntrica. Vemos diretamente o mundo físico como se ele estivesse centrado em nossos corpos físicos individuais. É assim que as coisas se parecem para nós. O mundo que realmente vejo centra-se em mim, em meu "eu" físico. O mesmo acontece com cada indivíduo. Uma reflexão mínima, porém, nos diz que o mundo em si não pode ser assim. Quando as crianças confundem a percepção centrada no corpo com a realidade, dizemos que é egocentrismo. Quando adultos persistem em ver a si próprios como o centro do Universo, trata-se de egotismo.

EU SOU O "ESCOLHIDO"

Egotismo é a categoria central da dimensão moral da vida. O egotismo consiste em usar a existência física individual como base primária das escolhas pessoais. Podemos dizer que o egotista acredita que ele é o "Escolhido", o centro do Universo, o ser para o qual tudo foi criado. Cada pessoa acredita espontânea e naturalmente ter sido eleita como um ser especial, como *o ser* especial. A experiência, porém, logo ensina a maioria das pessoas que outros seres têm o poder de nos limitar, impedindo-nos de realizar nossos desejos. Outros seres também agem como se fossem os "escolhidos". Para resolver essa contradição, é necessário reconhecer que nós — a humanidade em geral, todos os seres inteligentes no Universo — somos, em nosso caráter único, o verdadeiro centro da existência.

A escolha básica da moralidade é uma escolha entre duas concepções contraditórias ou Matrizes da realidade: há o mundo dos egos separados, independentes e concorrentes, e o mundo da humanidade partilhada. O mundo egotista está ligado às aparências dos corpos físicos, separados uns dos outros em espaço e tempo, e colidindo-se segundo as leis da causalidade determinística. Por outro lado, há o mundo visto pela perspectiva da consciência moral: um mundo de unidade humana e liberdade. Se o primeiro é a realidade, o segundo deve ser uma ilusão. Se acreditarmos que a matriz da moralidade é real, então a matriz da separação deve ser uma ilusão.

Em *Matrix,* a escolha moral pela verdade, liberdade e humanidade é simbolizada pela escolha da pílula vermelha. A pílula vermelha desperta o indivíduo para a Realidade; a pílula azul o leva de volta ao sonho da ilusão centrada no "eu". Essa escolha, porém, deve ser testada. Há uma crise no desenrolar do compromisso da pessoa que decide despertar e viver de acordo com a verdade, apenas para descobrir que a realização dessa escolha em termos práticos é duvidosa.

O QUE É REALIDADE?

O mais absoluto significado da escolha moral é, em termos de Kant, o dever de criar o "Maior Bem". O Maior Bem é a criação de um mundo que combina a liberdade com a felicidade.[95] [95. Ver James Lawler, "O mundo moral da família Simpson: uma perspectiva kantiana". In William Irwin, Mark T. Conard e Aeon J. Skoble, eds. *The Simpsons and Philosophy* (Chicago: Open Court, 2001), p. 147-159.] Se uma visão assim tão sublime for ilusória, então a escolha inicial também é. Nesse caso, só resta uma possibilidade: viver sua vida egotista, adaptando-se o quanto for possível às circunstâncias externas de sua existência.

Por causa do aparente poder dominador dos controladores, Cypher chega à conclusão de que as metas sublimes da tripulação do *Nabucodonosor* são ilusórias. A escolha inicial de Cypher pela pílula vermelha é testada através da dura experiência. Ele percebe que a liberdade inicial e a realidade fora da Matriz são, para a tripulação do *Nabucodonosor,* apenas momentos transitórios na realização de uma liberdade final e uma realidade final, que só existem nas mentes dos que acreditam. Ele reconhece que eles estão procurando uma Terra Prometida mítica, simbolizada pelo nome da última cidade humana livre, *Zion,* ou Sião. A visão de Morpheus de liberdade e realidade é a ilusão final, ele conclui, usando estimativas empíricas racionais para tirar conclusões práticas.

Na sua justificativa por trair Morpheus, Cypher expõe sua própria interpretação superficial de liberdade e realidade. "Se você nos tivesse dito a verdade", ele diz ao corpo de Morpheus, "teríamos mandado você enfiar a pílula...!" "Não, Cypher", Trinity contra-argumenta, "ele nos deixou livres". Cypher retruca: "Livres, você chama isso de livre? Eu só faço o que ele manda. Se tiver de escolher entre isso e a Matriz, fico com a Matriz".

A liberdade que Morpheus tem em mente não é a mera separação da Matriz, não a simples liberdade individual para lutar pela felicidade individual separada, mas a participação de um destino cuja meta final é a libertação maior da humanidade. Essa meta não pode ser meramente a replicação "na realidade" de nosso assim chamado mundo moderno — o "auge da civilização" — mas um mundo diferente, melhor, um mundo de perfeição humana que combina a liberdade e a felicidade.

A resposta de Trinity é, portanto, inadequada, pois ela distingue apenas entre a ilusão da existência dentro do programa de realidade virtual da Matriz e a mera existência física com suas ilusões de percepção egocêntrica: "A Matriz não é real!", ela diz. A resposta de Cypher toca uma verdade mais profunda. "Eu discordo, Trinity. Acho que a Matriz pode ser mais real do que este mundo. Só o que faço aqui é apertar plugues. Mas lá, você tem de ver *Apoc* morrer".

O contraste entre o mundo ilusório da Matriz e o mundo das percepções comuns a bordo do *Nabucodonosor* é apenas o ponto de partida para a exploração do filme dos temas de ilusão e realidade, escravidão e liberdade. O contraste inicial entre ilusão e realidade, representado de forma tão aterradora nas torres de humanos adormecidos, não é completo. O que excita e

cativa os espectadores, assim como a Neo, não é a vida fora da Matriz, mas a vida dentro dela — uma vez que sua verdadeira natureza seja compreendida.

OS POSTULADOS DA MORALIDADE

Esforçamo-nos por criar um mundo perfeito de felicidade universal — até aqui, Kant concorda com a primeira Matriz dos controladores. Mas esse mundo perfeito tem determinadas condições ou exigências que o tornam incompatível com qualquer mundo possível, projetado por captores alienígenas. O Maior Bem é um mundo no qual as pessoas não são apenas felizes, mas também dignas de serem felizes. Sua felicidade deve ser conquistada por meio de ações livres e responsáveis.

Agora podemos entender por que a humanidade adormecida persiste em querer o mundo caótico do fim do milênio. Quando os controladores *IA* ofereceram aos homens um mundo idílico onde suas necessidades eram satisfeitas e todas as misérias aliviadas, eles reconheceram que tal ilusão de felicidade *devia* ser uma ilusão. Sim, devia ser uma ilusão porque a crença na separação persiste até em sonhos como a matriz básica da experiência. E essa crença na separação resulta, inevitavelmente, até os sonhadores admitem, em competição, luta e na divisão entre vencedores e perdedores. A felicidade só é possível se for baseada num princípio radicalmente diferente, no qual seres humanos livres agem de acordo com sua verdadeira unidade, e não a aparente separação.

A motivação moral para criar um Maior Bem é testada novamente diante da aparente dura realidade de um mundo que parece contradizer sua existência. O indivíduo moral tende a se sentir impotente contra as forças de um mundo construído sobre princípios completamente diferentes. A Matriz ideal da moralidade parece incapaz de superar a Matriz fisicamente fundamentada do egotismo. Para evitar o desespero, o indivíduo precisa ter fé na possibilidade de *realizar* o ideal moral como a Matriz de um mundo plenamente desenvolvido. Kant distingue três aspectos dessa fé, que ele chama de postulados da moralidade. Os postulados da consciência moral são: liberdade, Deus e imortalidade.

Quanto aos nossos sentimentos de impotência para realizar as metas da moralidade, os postulados descrevem o que devemos acreditar, se quisermos permanecer fiéis à nossa escolha moral básica. Essas crenças são essencialmente aquelas dos libertadores, dos salvadores da humanidade. Por meio dos postulados, aprendemos a seguir nossa missão na vida, que é sermos "Escolhidos" que podem criar o mundo do Maior Bem, "Escolhidos" que podem chegar à terra prometida de Sião, o reino do Céu na Terra.

Kant enfatiza que é necessário acreditar na realidade da existência moral. Não é possível ter conhecimento científico dessa realidade, ele dizia, porque o conhecimento científico consiste em explicar a experiência de acordo com leis determinísticas físicas, psicológicas e socio-econômicas.

Mas a essência da experiência moral é sua natureza antideterminística, a liberdade da vontade. Já que não podemos *conhecer* (cientificamente) essa liberdade sem reduzi-la ao seu oposto, devemos ter uma espécie de fé em nossa própria liberdade de escolha. Essa fé na liberdade humana — a despeito de todas as leis determinísticas de nossas ciências — é o primeiro "postulado" da experiência moral.

O POSTULADO DE DEUS

Um por todos e todos por um. Esse é o *slogan* de indivíduos verdadeiramente livres. Esse é o novo princípio, a Matriz alternativa do *Nabucodonosor* e de Sião. É a terceira Matriz, ainda incompleta e misteriosa, à espera de ser plenamente realizada. Para vermos a nova Matriz da mente unida e compartilhada da humanidade até sua implicação final, a destruição da velha Matriz, é necessário acreditarmos ou postularmos não só que a liberdade existe, mas que as pessoas livres têm o poder de criar o Maior Bem. Um segundo postulado, portanto, se faz necessário: o de que indivíduos livres, sintonizando-se à realidade de nossa unicidade moral, têm o poder de realizar as maiores metas. Se a separação pode criar um mundo de poder externo, a unidade deve ter o poder de criar um mundo radicalmente diferente. Nesse mundo alternativo de Sião, o poder da humanidade unida vive em cada indivíduo que estiver aberto a ele.

Kant chama a esse segundo postulado de postulado de Deus. Nas crenças religiosas tradicionais ligadas à antiga civilização, Deus é considerado o distribuidor externo da justiça. Deus compensa o bem com a felicidade e o mal com castigo, se não nesta vida na terra, então no mundo após a morte. Essa concepção implica que o ser humano comum é incapaz de atingir essas metas de justiça.

O mundo da Matriz, modelado no ano de 1999 — o auge da civilização moderna no fim do milênio — se baseia no sentido de impotência que cada ser humano tem diante das aparentes forças externas da natureza e da civilização. A raiz ou Matriz desse sentido de impotência é a crença na separação. Assim, Morpheus diz a Neo o que ele já sabe: "Você sentiu isso a vida toda... Que há algo errado com o mundo. Não sabe o que é, mas existe, como um espeto na mente, deixando-o louco... A Matriz está à nossa volta. Em todo lugar".

Na religião pós-milênio do Novo Mundo de Sião, porém, o potencial de forças naturais e humanas não é alienado e exteriorizado em poderes econômicos e políticos, cuja contraparte teológica é um Deus externo, todo-poderoso. Esses poderes externos da vida contemporânea são epitomados em *Matrix* por máquinas inteligentes todo-poderosas. No contramundo de Sião, entretanto, a força vital subjacente, unificadora, pode percorrer cada indivíduo que se abre para ela, reconhecendo a ilusão da existência separada.

Na sala de espera do Oráculo, um "potencial" neobudista diz a Neo: "Não tente entortar a colher. Isso é impossível. Em vez disso, tente apenas perceber a verdade. Não existe colher. Então, você verá que não é a colher que entorta, mas você mesmo". Não podemos entortar a

colher — não podemos mudar a assim chamada realidade externa — se, seguindo a ciência determinística, acreditarmos que é uma substância material independente e separada de nós. Se, no entanto, reconhecermos a verdade — ou seja, que a realidade externa e nós somos um, que ela é parte de nós — então, só precisaremos entortar a nós mesmos e a colher será entortada.

O "eu" nesse caso não é o ego separado, isolado, mas o Eu superior, em unidade com o Todo. Um poder semelhante ao de Deus será nosso se abandonarmos a ilusão da separação. Neo deve aprender, não que ele é o "Escolhido" — um ser especial, separado de todos os outros — mas que é "Escolhido" com toda a existência. Ele é, claro, "Escolhido", o primeiro a entender completamente essa verdade.

TEMOR E TREMOR

O mundo da Matriz é um mundo de medo e temor. Ao se considerar um ser físico separado, vulnerável às forças poderosas do universo físico e social, cada indivíduo deve sentir medo. O medo fundamental é o medo da morte, a extinção dessa frágil existência física. O temor da morte pressupõe que o indivíduo considera sua existência física pessoal a realidade definitiva.

De acordo com a estrutura de crenças da Matriz, nunca podemos fugir do medo. Na seqüência inicial do filme, o primeiro passo de Neo para a liberdade o coloca perigosamente na beirada do edifício onde ele trabalha. E aí, ele deixa o temor governar suas ações. A segunda vez que ele enfrenta o medo de cair ocorre na Construção da realidade virtual. Ele está sendo iniciado no poder de manipular a ilusão. Está descobrindo a excitação de viver *conscientemente* na ilusão. O segredo para descobrir o poder pessoal é liberar todo o medo. "Você tem de se desapegar, Neo", diz Morpheus. "Medo, dúvida e descrença. Liberte sua mente". Neo cai no abismo, somente para descobrir a natureza ilusória de seus temores.

E no entanto, na forma física, Neo ainda sangra. Por quê? Neo: "Achei que não era real". Morpheus: "Sua mente torna isso real". Neo: "Se você é morto na Matriz, morre aqui?" Morpheus: "O corpo não pode viver sem a mente".

O significado dessa enigmática afirmação só fica claro com o desenrolar da lógica dessas idéias. A distinção inicial de Neo entre a "realidade" da vida fora da Matriz e a ilusão dentro dela é simplista. Aqueles que têm consciência de uma realidade fora da Matriz podem se tornar mais livres e poderosos dentro dela. Mas a existência na Matriz, por sua vez, afeta a existência fora. Mesmo fora da Matriz, o corpo depende das crenças da mente.

O segredo para o cumprimento do destino de Neo consiste em sua rejeição do temor da morte. Neo cumpre esse destino quando escolhe abandonar a própria vida por Morpheus, como profetizara o Oráculo.

Em vez de expor um destino determinista, o Oráculo lhe dá uma escolha: a vida dele ou a de Morpheus. "Você terá de escolher. De um lado, você tem a vida de Morpheus; do outro, a sua. Um de vocês vai morrer. Qual dos dois, cabe a você decidir."

Os elementos centrais na profecia do Oráculo são os postulados da moralidade. Primeiro, há o postulado da liberdade. Originalmente, Neo rejeita a idéia de destino porque quer ter controle de sua vida. Quer sempre ter a liberdade de escolha. O cumprimento do destino de Neo é apresentado aqui como uma questão de escolha. Como sempre tem sido o caso, Neo pode escolher diferente. Ele podia ter resolvido tomar a pílula azul e viver dentro das certezas relativas da vida onírica na Matriz. A escolha da pílula vermelha, e da verdade, traz o risco inerente de medos imprevistos e a hostilidade dos poderes controladores da existência. Agora o Oráculo lhe diz que ele deve escolher entre salvar a si mesmo ou salvar Morpheus.

Em segundo lugar, na profecia do Oráculo, há uma crença em nosso potencial, nosso poder. Segundo o pensamento kantiano, precisamos sustentar nossa escolha moral com a crença no poder de sua realização — mesmo diante de todas as aparências contrárias. O postulado de Deus é aquele que une nossa escolha moral pelo Maior Bem à crença no poder de alcançar essa meta.

Pode parecer inicialmente que a crença num poder Divino de realização, ou num salvador, é uma admissão de que somos impotentes. Mas para Kant, a moralidade exige que *nós mesmos* sejamos capazes de cumprir nosso dever moral. Segue-se daí que o Deus ou o homem-Deus ("o Escolhido") que nós postulamos não deve ser considerado um ser isolado que realiza o milagre em nosso lugar. Deus deve ser visto como uma extensão de nós mesmos, quando transcendemos as limitações da separação física. Na dinâmica do filme, há um desenvolvimento da crença no salvador externo para a crença em nosso próprio poder semelhante ao de Deus, como humanidade unida, de salvar a nós mesmos. Esse é o nosso verdadeiro "potencial" interior. Essa noção se torna evidente na fala final do "Escolhido", no fim do filme.

MOMENTO DECISIVO: O FIM DO MEDO

O terceiro elemento da profecia se relaciona claramente à morte e à sobrevivência. Alguém deve morrer, e alguém deve sobreviver. No mundo da Matriz, regido pelo princípio da separação, a lógica de ganhar/perder é uma lei de ferro. O Oráculo dá a Neo essa notícia infeliz: "Sinto muito, jovem. Você tem o dom, mas parece que está esperando por alguma coisa". Neo: "O quê?" Oráculo: "Sua próxima vida, talvez. Quem sabe? Essas coisas são assim".

A profecia do Oráculo é cumprida ao pé da letra. Neo salva a vida de Morpheus, perde a sua, e depois retorna em outra vida, como "o Escolhido". Como e por que essa profecia é cumprida é a chave para a compreensão do filme.

No processo de salvar Morpheus, Neo se vê diante de um Agente aparentemente invulnerável e todo-poderoso. Apesar de seu treinamento na Construção, que lhes dá tremendos poderes na Matriz, os tripulantes do *Nabucodonosor* reconhecem uma regra extrema, baseada em medo: se você vê um agente, a única coisa que pode fazer é correr. Esse é o conselho "realista" de Cypher a Neo, somado à descrença de Cypher quanto a Neo ser o salvador anunciado. Assim, o momento decisivo dramático no filme é quando Neo deliberadamente enfrenta o Agente Smith. Ele fez essa escolha; e agora a assumirá, ainda que tenha de enfrentar a morte. Neo cumpre seu destino em completa liberdade, escolhendo salvar outra pessoa em vez de preservar a própria existência, como um corpo vulnerável e separado.

Agindo assim, Neo supera o medo fundamental que governa o poder da Matriz tanto no mundo da realidade virtual como no assim chamado mundo real dos corpos físicos. A mesma regra básica se aplica a cada mundo. Se você acredita que pode morrer, mesmo no mundo de ilusão, morrerá no mundo físico. A vitalidade do corpo físico depende da crença mental no poder derradeiro da morte. Essa é a regra básica que regula a Matriz. O seu poder e a sua realidade dependem daquilo em que você acredita; as suas crenças são em última instância governadas pelo temor da morte.

Resta apenas um passo no desenrolar do destino de Neo. E necessário abandonar a crença na morte. Quando o corpo de Neo pára de funcionar, Morpheus diz: "Não pode ser". Morpheus não pode acreditar na morte de Neo, embora Neo, segundo todas as regras da assim chamada realidade física, esteja morto. Trinity, porém, vai mais adiante. Falando com o corpo morto de Neo, ela se dirige ao seu espírito vivo: "Neo, não tenho mais medo. O Oráculo me disse que eu me apaixonaria, e que o homem por quem eu me apaixonasse seria o Escolhido. Então, você não pode estar morto. Não pode. Porque eu amo você. Está me ouvindo? Eu amo você." Graças ao amor de Trinity e à sua recusa em acreditar na morte, Neo volta à vida. De acordo com as profecias do Oráculo, Neo retorna em sua próxima vida como o Escolhido.

IMORTALIDADE E REENCARNAÇÃO

O terceiro postulado da vida moral é o da imortalidade. Para alguém cumprir seu destino como um ser moral, precisa abandonar a crença na morte e o medo da morte. O postulado da imortalidade é necessário para a pessoa moralmente comprometida, afirma Kant, porque, encerrado nos limites do tempo de uma vida, nenhum indivíduo consegue realizar seu dever supremo: trazer o advento do Maior Bem.

O objetivo moral de trazer o Maior Bem diz respeito ao nosso mundo, não a outro. Assim como o postulado da liberdade trata da habilidade humana neste mundo, o mesmo se aplica ao postulado de Deus e ao da imortalidade. Assim, a imortalidade postulada pela moralidade deve ser a imortalidade "neste mundo". A doutrina cristã de uma imortalidade em outro mundo não cumpre as exigências da consciência moral. O principal conceito alternativo à imortalidade no outro mundo do cristianismo é a imortalidade "deste mundo" do hinduísmo e

do budismo. A referência aparentemente banal do Oráculo à reencarnação e a túnica de monge e a cabeça raspada do rapaz "potencial" sugerem a perspectiva budista. A alma ou espírito do indivíduo iluminado, de acordo com o budismo mayhayana, escolhe permanecer na roda de nascimento e renascimento para facilitar a iluminação universal de todos os seres vivos. Num dos antigos textos de Kant, *História Natural Universal,* a imortalidade que expressa sua perspectiva cosmológica é aquela em que a alma individual renasce várias vezes, alçando os degraus da perfeição humana potencial.[96]

[96. Immanuel Kant, *Universal Natural History and Theory of the Heavens,* traduzido para o inglês por Stanley L. Jaki (Edimburgo: Scottish Academic Press, 1981), pp. 195-96.]

Aquele que salvará a humanidade aparece em três encarnações. Em sua primeira vida, que acontece antes de nosso segmento da história, ele liberta alguns indivíduos dos casulos da Matriz. O Oráculo profetiza que esse libertador retornará numa nova vida para completar seu destino. *Matrix* é basicamente a história da segunda vida do "Escolhido", na pessoa de Neo, o eminente *hacker* que dá vários saltos que o levam até o cumprimento de seu destino. Os momentos finais do filme nos permitem uma rápida visão do "Escolhido" na terceira vida. Esta realiza a profecia do Oráculo de que o "Escolhido" destruirá a Matriz. Mas essa é uma meta negativa, que em si só levaria à reprodução na realidade física do mundo repressivo de 1999. Qual é o objetivo positivo das ações do libertador?

O SALVADOR OU O PROFESSOR?

A libertação da Matriz deve ser a criação de seres humanos livres, não de seres apenas satisfeitos vivendo uma felicidade sem liberdade. A humanidade adormecida rejeita o conceito da felicidade não conquistada dos escravos, a qual é a projeção de seus controladores *IA*. Mas como tal libertação é possível sob a direção de um rei filósofo, ou graças aos atos beneficentes de um salvador todo-poderoso?

Como o messias cristão Jesus, Neo morre e volta à vida. De um modo mais grosseiro e talvez cômico, Neo sobe ao céu, enquanto seu sobretudo se abre como uma capa do Super-homem.[97] [97. O texto para o primeiro *script* de Larry e Andy Wachowski claramente sugere essa imagem. O texto do roteiro inclui estas palavras: "Há uma lufada de vento, enquanto o Menino olha para cima e Neo vai subindo. Seu sobretudo se agita como uma capa de couro preta, e ele sobe cada vez mais". Ver www.geocites.com/Area51/Capsule/8448/Matrix.txt] Mas a fala final de Neo sugere uma interpretação diferente: de que o salvador não é um Super-homem excepcional, mas um professor universal. Como o professor que mostra aos outros como ser igual a ele, Jesus disse a seus seguidores: "Aquele que crê em mim fará também as obras que eu faço e outras maiores fará".[98] [98 João 14:12.] Dirigindo-se aos controladores *IA*, o "Escolhido" anuncia que sua tarefa de libertação universal envolve o ensinamento de potencial ilimitado: "Vou mostrar a eles um mundo sem vocês. Um mundo sem regras e controles, sem fronteiras ou limites, um mundo onde qualquer coisa é possível".

O mundo sem limites, onde qualquer coisa é possível, é um mundo em que todos têm o poder de moldar a realidade, para manipular a Matriz. Para que esse mundo exista, é necessário que o egotismo seja superado, que alcancemos uma compreensão de nossa unidade essencial entre nós todos. Nesse entendimento, encontraremos nossa liberdade, nossa ligação intrínseca com o poder Divino de realizar nossos maiores ideais, e nossa habilidade para transcender o medo da morte. O "Escolhido" pode ser o primeiro ser super-humano, mas não é o último.

CENA 4
TEMAS VIRTUAIS

13. MEMÓRIAS DO SUBSOLO: NIILISMO E MATRIX

Thomas S. Hibbs

De *O Exterminador do Futuro* a *IA,* de debates filosóficos sobre se termos como "alma" e "consciência" devem ser relegados à "psicologia popular" a debates políticos sobre a ética da clonagem, a preocupação com a natureza e as implicações da tecnologia moldam ao mesmo tempo as culturas baixa e alta da América contemporânea.

No filme de 1999, *Matrix,* as preocupações e os interesses dessas duas culturas se mesclam. *Matrix* tem tudo — um enredo intrigante e intelectualmente ambicioso, ecos pós-modernos dos clássicos contos de fadas, efeitos especiais que criam um novo padrão para filmes de ficção científica, e seqüências de lutas de arte marcial em hábil coreografia e sofisticação técnica. Entretanto, tanto no enredo quanto em suas elucubrações filosóficas, *Matrix* aborda temas e debates que antecipam o atual fascínio pela tecnologia e pela inteligência artificial. Em vários sentidos, *Matrix* revive antigos debates sobre a modernidade do *Iluminismo*. (99) [99. Na verdade, o "Iluminismo", como chamamos hoje em dia um conjunto de idéias surgidas no século XVIII, é um fenômeno complexo. Como ficará claro no decorrer deste capítulo, eu me concentrarei numa determinada corrente do pensamento iluminista, que é habilmente dissecada por Dostoiévski.] O compromisso do Iluminismo com o domínio da natureza por meio do progresso tecnológico traz o risco da degradação da humanidade, enquanto uma celebração imprudente da liberdade individual paradoxalmente invoca uma homogeneização de toda a raça humana. Nesse e noutros sentidos, a modernidade liberal é vista como uma fonte potencial de niilismo, uma existência humana desprovida de qualquer propósito final ou significado fundamental, em que as grandes questões e as buscas motivadoras que inspiraram a humanidade em eras anteriores cessariam de ser registradas na alma humana.

DOSTOIÉVSKI, UTOPIA DO ILUMINISMO E NIILISMO

Entre os mais importantes pensadores (por exemplo, Nietzsche, Tocqueville e Arendt) que detectaram um elo sutil entre a modernidade do Iluminismo e o niilismo, um dos mais ignorados é Dostoiévski.[100] [100-Para uma discussão sobre niilismo em filosofia e a forma como se relaciona à cultura popular contemporânea na América, ver meu livro *Shows About*

Nothing: Nihilism in Popular Culture from The Exorcist to Seinfeld (Dallas: Spence, 1999)] Entretanto, há semelhanças marcantes entre muitas das questões abordadas em *Matrix* e as *Memórias do Subsolo* (1864) de Dostoiévski, uma obra em que Nietzsche afirmava poder ouvir "a voz do sangue". *Memórias do Subsolo* é uma diatribe satírica contra uma certa tendência do pensamento iluminista ocidental que começara a se infiltrar na Rússia. Uma amálgama de socialismo humanitário, romantismo, utilitarismo e egotismo racional, a obra *What Is to Be Done?* de N.G. Chernishevski é o alvo da polêmica de Dostoiévski. O texto de Chernishevski, a que Lênin atribui o crédito de reforçar suas propensões revolucionárias, desenvolve as idéias utópicas do socialista francês Charles Fourier.[101] [101 - Para uma discussão do contexto histórico e polêmico de *Memórias do Subsolo,* ver a obra de Joseph Frank, *Dostoevsky: The Stir of Liberation, 1860-1865* (*Princeton: University Press*, 1986), pp. 310-347]. O homem do submundo de Dostoiévski vocifera contra a utopia dos elaboradores iluministas da cidade moderna, que alegam que sua ciência social aplicada lhes possibilita tabular, regular e satisfazer todo anseio humano. Num protesto contra a reconstrução "racional" da sociedade, o homem do submundo opta por viver em sua sórdida cela subterrânea.

O homem do submundo sofre de uma hiperconsciência paralisante. Enquanto o "saudável homem de ação" não vê dificuldade com as leis da natureza aplicadas à vida humana (na verdade, ele as considera consoladoras), o indivíduo excessivamente consciente percebe a incompatibilidade entre o determinismo mecânico da ciência natural, por um lado, e a deliberação e escolha humanas, por outro. O indivíduo hiperconsciente confronta a "parede humana" das leis da ciência natural e o resultado é a "inércia" (p. 13).[102] [102 - Todas as referências de *Memórias do Subsolo* são da recente e magnífica tradução para o inglês de Pevear e Volokhonsky (Nova York: Knopf, 1993).] Ele explica:

A própria ciência ensinará ao homem... que de fato ele não tem vontade nem caprichos... e que ele próprio nada mais é do que um tipo de tecla de piano... e que, além disso, também existem no mundo as leis da natureza, de modo que o que ele fizer não será feito por seu desejo, mas... de acordo com as leis da natureza, (p. 24)

A meta da ciência social é estabelecer um logaritmo para o desejo e a escolha do ser humano e prever o curso futuro da vida humana. Assim, "não haverá mais nenhuma ação ou aventura no mundo" (p. 24). Diante dessa concepção de ciência e do que é considerado racional, os protestos do homem do submundo só podem ser negativos, um verdadeiro repúdio à razão, à saúde e à ciência em nome de uma verdade irracional. Assim, ele opta pela passividade em lugar da ação, isolamento em lugar da comunidade e despeito em lugar da busca racional da felicidade. Mas mesmo isso é contraproducente, pois, como ele observa, "o despeito em mim (de acordo com as leis da natureza) sofre um decaimento químico".

Para o leitor atento, porém, o homem do submundo oferece mais do que uma negação sombria do projeto do Iluminismo. A principal contradição, aquela que preocupa o homem do submundo e é a fonte de sua dialética impiedosa e paralisante, diz respeito à liberdade. Os teóricos do Iluminismo prometem liberação de vários tipos de autoridade externa: familiar,

religiosa e política. Mas uma conseqüência não pretendida da implementação das teorias do Iluminismo é a eliminação da liberdade. O problema aqui é declarado sucintamente por Shigaliov, o teórico de *Demônios,* de Dostoiévski. "Embaracei-me em meus próprios dados, e minha conclusão contradiz diretamente a idéia original de onde eu parti. Começando da liberdade ilimitada, concluo com o despotismo ilimitado." Como isso acontece? Uma fonte da eliminação da liberdade é o método das ciências sociais nascentes, que admitem como real só aquilo que é verificável segundo os critérios das ciências naturais, matemáticas e mecânicas. Outra fonte é a ingenuidade do Iluminismo quanto à facilidade com que a teoria pode ser traduzida na prática. A implementação da teoria requer tanto a correção da natureza humana como a reestruturação radical da sociedade; assim fica clara a natureza compulsória e violenta do projeto.

A lacuna entre teoria e prática evidencia uma dificuldade mais profunda com o projeto do Iluminismo. Na tentativa de detectar e regular os desejos humanos e de tratar o homem como um egoísta racional, os teóricos do Iluminismo cometeram um erro de cálculo. Eles supõem que o que beneficia um ser humano é transparente ao escrutínio racional e todo o mal será diminuído com uma reorganização educacional e política. Mas eles ignoram não só o fato de que a violência e o desejo de sangue acompanham o assim chamado progresso na civilização, mas também que os seres humanos possuem um tipo mais profundo de desejo, um desejo de ter "uma vontade verdadeiramente independente". Para exibir a própria liberdade, o homem do submundo insiste, eles são capazes de deliberadamente escolher aquilo que é prejudicial e autodestrutivo. Nisso, o homem do submundo antecipa a afirmação de Nietzsche que os seres humanos "preferem desejar o nada a não desejar". Como é freqüentemente o caso de Nietzsche, também em *Memórias do Subsolo,* o niilismo não é um fim em si, mas um protesto ou momento preparatório. A negação, espera-se, cede lugar à afirmação. Portanto, o homem do submundo confessa não ser um "anti-herói" que apenas inverte e rejeita as teorias de seus contemporâneos. Não é "o submundo que é melhor, mas algo diferente, completamente diferente, pelo qual anseio mas não consigo encontrar. Que o diabo leve o submundo." (p. 37)

A paralisia, o despeito e o niilismo que o homem do submundo personifica não são alternativas para a teoria do Iluminismo; por outro lado, são sua conseqüência lógica. Ele provoca seus oponentes, bem no fim: "Eu apenas levei ao extremo em minha vida aquilo que vocês ousaram levar até a metade do caminho" (pp. 129-130). O livro de Dostoiévski é um polêmico *reductio ad absurdum* ou melhor, *reductio ad nihilum* das teorias advogadas por seus oponentes.

NEM UTOPIA NEM NIILISMO: *MATRIX* E A VIDA HUMANA COMO UMA BUSCA

O projeto racionalista do Iluminismo levanta a questão do que é real, o que é humano, e até que ponto a liberdade e o autoconhecimento ainda são possíveis. Como descreve o homem do submundo, o projeto do Iluminismo para a sociedade é uma extensão da moderna física

matemática, baseada na suposição reducionista de que tudo o que for real é suscetível à análise quantitativa. Diante de tais suposições, o problema da liberdade humana e do autoconhecimento se torna agudo. Uma problemática relacionada é vista nas cenas iniciais de *Matrix*. Como diz Morpheus numa de suas primeiras conversas com Neo: "Estamos dentro de um programa de computador" no qual você tem apenas uma "auto-imagem residual". Depois, ele pergunta: "Como você define o real?... Sinais eletrônicos interpretados pelo cérebro". O mundo da Matriz é um mundo de "simulação interativa neural". A "anatomização do homem", como o homem do submundo de Dostoiévski diz, dissolve a possibilidade do autoconhecimento.

Seja ou não de fato no submundo, o *Nabucodonosor* apertado causa a mesma sensação que a cela do homem do submundo. Com seus dispositivos tecnológicos e sua capacidade de afetar artificialmente a consciência humana, a nave, operando com um "sinal pirata" que "sabota a Matriz", é uma versão menor da própria Matriz. Mas não tem a autoconfiança ingênua, sem reflexão, desfrutada pelos elementos humanos da Matriz, nem o sentido de onipotência e controle autônomo dos agentes da Matriz. Enraizado no "deserto do real", o bando de rebeldes luta para averiguar pistas do passado da humanidade, adquirir uma compreensão melhor de sua tarefa no presente e recuperar uma orientação positiva para o futuro.

A opção do "deserto do real" no lugar de uma "realidade" mais confortável e ordeira tem seu preço. Em primeiro lugar, há o fato perturbador de que aquilo que se considerava real é apenas uma ficção, como explica Morpheus, o "mundo que jogaram diante de seus olhos, para deixá-lo cego quanto à verdade" — que você sempre foi um escravo na prisão de "sua própria mente". Assim como Dostoiévski, também aqui o falso sentido de liberdade é acompanhado por um sentido ilusório de nossa unidade, autocontrole e domínio do futuro. Uma concepção mais adequada de liberdade se desenvolve a partir de uma incerteza e de uma divisão interna, e leva a uma apreciação mais complexa da humanidade. Morpheus pergunta a Neo se ele tinha a sensação de que "há algo errado com o mundo", algo que não se pode explicar, mas "você sente". Devemos começar com a sensação de que algo está fora de lugar e que, se investigado, dará início a uma busca. Como Morpheus explica: "É a questão que nos move — o que é a Matriz?" A resposta está lá fora e ela o encontrará, se você deixar.

"A resposta está lá fora" nos faz lembrar de "a verdade está lá fora", o *slogan* da série de TV que ficou muito tempo no ar, *Arquivo X*. Embora a trama central de *Arquivo X* seja o controle da terra por extraterrestres, e não inteligência artificial, ela tem muito em comum com *Matrix*. Ambas as histórias jogam com o medo de que algum poder inescrutável e malévolo — extraterrestres, máquinas complexas, o governo, burocracia ou a própria tecnologia — furtivamente substituiu o mundo real por um fictício. Mas a situação é muito pior, pois o tirano escravizador não é uma força externa claramente identificável, que só temos de descobrir e encontrar um meio de eliminar. Em vez disso, o poder é exercido em nós e através de nós, constituindo, numa grande medida, quem e o que somos. O grande perigo — que pode naturalmente gerar o niilismo — é que, tendo perdido o contato com o real, poderemos viver para sempre num mundo de ilusão. Se não houver pistas suficientes para encontrarmos uma saída do universo construído, arriscamos ter uma debilitante vertigem psíquica, uma perda do

sentido de quem e o que somos e aonde estamos indo. Numa situação assim, uma investigação das raízes de nosso dilema poderia ser apenas uma paródia da busca pela verdade. (É interessante que *Arquivo X* acrescente ao *slogan* "a verdade está lá fora" outros como "não confie em ninguém" e "acredite na mentira".) Como explica Adrienne MacLean, uma comentarista perspicaz de *Arquivo X:*

Scully e Mulder são literal e figurativamente alienados, penetrados e sondados em nível molecular por forças oniscientes e onipotentes, que se infiltraram assim como a televisão, e agora os computadores, em tudo nas nossas vidas... Scully e Mulder confiam um no outro... Mas tudo o que eles acham que sabem está errado. A televisão ensinou aos dois as artes do discernimento, mas não como formular um ponto de vista. Enviou-os numa busca pela identidade, mas também ensinou que não devem confiar em nada do que encontrarem... O ambiente, movido pela mídia, de *Arquivo X* sugere que o mundo inteiro é agora o mesmo lugar, tudo é acessível, tudo é ao mesmo tempo sábio, perigoso, restringente e libertador.[103]

[103-Adrienne MacLean, "Efeitos da mídia: Marshall McLuhan, cultura de televisão, e *Arquivo X", Film Quarterly* 51 (verão de 1998), pp. 2-9.]

Embora a afirmação de MacLean, de que o motivo da busca *em Arquivo X* é totalmente infrutífero, seja passível de discussão, sua descrição apresenta uma possibilidade bastante real para os personagens da série. Se levarmos em conta as semelhanças na trama entre *Arquivo X* e *Matrix,* os personagens do filme seriam vulneráveis ao mesmo destino que os personagens da série. De fato, narrativas que começam com afirmações tão radicais sobre a alienação humana, sobre nossa incapacidade de distinguir entre fato e ficção e a realidade da construção de um artifício, correm dois riscos diametralmente opostos: de jamais encontrar uma saída do cativeiro e de oferecer soluções superficiais, o que o crítico literário e cultural Mark Edmundson chama de modos de "transcendência fácil". Em seu livro *Nightmare on Main Street,* Edmundson argumenta que a cultura popular americana é afetada por uma batalha dialética entre dois tipos de narrativas: o depreciado gótico e as "fáceis estratégias da transcendência".[104] [104 - *Nightmare on Main Street: Angels, Sadomasochism, and the Culture of the Gothic* (Cambridge: Harvard University Press, 1997), p. 77]. Nenhuma dessas estratégias supera o niilismo: a primeira nos faz mergulhar nela, enquanto a segunda proporciona apenas a ilusão de fuga. Onde *Matrix* se encaixa?

Há boa dose de evidências de que o filme quer evitar esses dois pólos; seu caminho alternativo é particularmente evidente na abordagem da questão da liberdade humana. A noção de que nossas vidas foram construídas para nós é repugnante ao nosso sentido de liberdade e controle pessoal. Como Neo diz, quando responde a Morpheus se ele acredita no destino: "Não... porque eu não teria controle". Que Neo opera com um conceito pobre de liberdade é um fato claro, não só por causa dessa conversa com Morpheus, mas também pela gentil zombaria que o Oráculo faz dele sobre essa questão. Quando Neo está se preparando para deixá-la, ela diz que ele não pode esquecer as duras verdades que lhe foram reveladas: "Você se lembrará de que não acredita no destino. Você tem o controle de sua vida". Mas o que Morpheus chama de destino não é o mesmo que a eliminação da liberdade perpetrada pela Matriz. A noção que Morpheus tem do destino eclipsa a divisão entre uma concepção frágil da

liberdade como controle total de nossa própria vida e um determinismo minucioso. Nas referências a Neo como o "Escolhido" por quem Morpheus passara a vida procurando, há sugestões de que o destino é, na verdade, uma espécie de providência. Uma profecia do Oráculo, explica Morpheus, prediz a "volta de um homem que estará livre da Matriz". O relacionamento, porém, entre quaisquer poderes do destino ou da providência pode ser operativo e, por prudência, o poder da escolha humana não é sublinhado. O melhor exemplo da ambiguidade do filme nessa questão ocorre na cena em que Cypher está prestes a "desligar" e, portanto, matar Neo. Ele diz, em pilhéria, que se Neo é o "Escolhido", um milagre interromperá seus planos e manterá Neo vivo. E imediatamente, Cypher é morto por outro membro da resistência.

Claro que são muito poucos os que tratam dos paradoxos da liberdade. O homem do submundo de Dostoiévski aborda as contradições da liberdade no mundo utópico; contradições essas que o personagem Cypher personifica em *Matrix*. Numa seqüência crucial do filme, Cypher se torna traidor e começa a desligar seus colegas na resistência. Quando é descoberto, ele admite que está voltando à Matriz, que está cansado de cumprir as ordens de Morpheus e que a Matriz é "mais real". O próprio Morpheus já previra que tantas pessoas são "tão desesperadamente dependentes do sistema que lutarão para protegê-lo". Cypher conscientemente escolhe abrir mão da vontade, abandonar a liberdade pelo conforto, pela segurança e falta de luta.

Morpheus explica que a Matriz é um "mundo de sonho gerado por computador", cuja meta é manter os seres humanos "sob controle". O projeto dela é "transformar o ser humano em uma bateria". Encontramos aqui um notável paralelo com os teóricos satirizados por Dostoiévski, que compara o ser humano a uma "tecla de piano", uma referência que Dostoiévski talvez tenha tirado de Denis Diderot, o filósofo francês materialista do Iluminismo. Em 1769, Diderot escreveu: "Somos instrumentos dotados de sentido e memória. Nossos sentidos são o teclado de um piano sobre o qual a natureza toca, e que freqüentemente toca sozinho."[105]

[105. De *Conversação entre D'Alembert e Diderot,* citado em *Memórias do Subsolo,* p.133.]

Posteriormente, o agente Smith confirma e amplia a descrição de Morpheus do projeto da Matriz. Ele fala dos "bilhões de pessoas apenas vivendo... no óbvio". Quando ele admite que o primeiro plano, cuja tentativa era construir um mundo humano desprovido de sofrimento, foi rejeitado pelos humanos, o agente Smith reconhece um dos argumentos do homem do submundo, isto é, a necessidade de sofrimento para seres livres. "Humanos", observa o agente Smith, "definem a realidade pela miséria e pelo sofrimento". Mas o agente Smith e suas cortes partilham da visão dos criadores utopistas de uma vida humana natural como uma aflição, ou até uma doença. Usando suas palavras: "seres humanos se espalham como vírus... e nós somos a cura". Isso reflete a crença, que o homem do submundo imputa aos seus inimigos, que para se realizarem os ditames da razão, a própria natureza humana deve ser corrigida. Como todos

os teóricos utopistas, o agente Smith tem uma fé cega no progresso. Ele afirma: "É a evolução, Morpheus, evolução; o futuro é o nosso mundo".

Outro paralelo surge a respeito da ausência de autoconsciência e autoconhecimento. De acordo com o homem do submundo, os teóricos privam não só os outros mas também a si próprios do autoconhecimento. Se eles tivessem autopercepção, também seriam afetados pela inércia. Morpheus diz a Neo: "A Matriz não pode lhe dizer quem você é". Haverá também a implicação de que um déficit de autoconhecimento teve uma certa participação no ato original que permitiu o nascimento da *IA*? Em sua descrição da fonte da Matriz, Morpheus ressalta uma nota de utopia: ele relata que no início do século XXI "toda a humanidade está unida" e, em conjunto, cria a *IA*.

Nesse sentido, a descrição da humanidade e sua criação apresentada em *Matrix* imita a estrutura clássica do gênero de horror, com *Frankenstein* como protótipo, em que as ambições criativas da ciência geram uma criatura que não pode ser controlada e se volta contra o criador. Mas em *Matrix,* a criatura, *IA*, tendo conquistado o poder, parece malfadada a repetir os erros involuntários da humanidade. A própria Matriz está agora engajada num esquema utópico de reconstrução social. Como se sai desse ciclo?

ESCAPANDO DA MATRIX: UMA VITÓRIA PARA A HUMANIDADE OU PARA A TECNOLOGIA?

A resposta parece ter muita relevância com uma complexa concepção de liberdade para onde se dirige o personagem de Neo, no decorrer do filme. Entretanto, justamente nesse sentido o filme é altamente ambicioso.

Parte do problema aqui é que em muitos sentidos *Matrix* opta pelo fim típico de Hollywood para os filmes de ação, com o super-herói aniquilando os malfeitores. Claro que a sofisticada tecnologia de *Matrix* permite uma conclusão mais criativa e sutil que os finais de filmes como *Duro de Matar* e *O Exterminador do Futuro*. Mesmo assim, o filme foi muito mais elogiado por seus efeitos especiais do que pela habilidosa trama e caráter. Quando Neo consegue transcender os limites do corpo humano comum e começa a exercer poderes próprios de super-heróis de histórias em quadrinhos, as técnicas aperfeiçoadas se sobrepõem aos traços quintessencialmente humanos que Neo tem de desenvolver para declarar guerra à Matriz.

Até a batalha final, Neo parece bastante vulnerável, resistindo e só gradualmente aceitando seu papel no destino da humanidade. Mesmo quando resolve arriscar tudo para lutar contra a Matriz, o resultado permanece um suspense. Na cena determinante com o agente no metrô, ele leva um tiro e aparentemente morre. Trinity, revelando a profecia do Oráculo de que ela se apaixonaria pelo "Um", insiste: "Você não pode estar morto, porque eu amo você". Ela beija Neo, e quando ele ressuscita, repreende-o: "Agora levante-se!" Embora tenhamos pistas o tempo todo de uma afeição crescente entre Neo e Trinity, o relacionamento é insuficientemente

desenvolvido para culminar em tamanho peso dramático. E essa é uma falha séria no filme. Por quê? O meio de superar a ameaça do niilismo em *Matrix* é pela recuperação de traços e modos de vida distintamente humanos. Um traço crucial é o sentido dos seres humanos como indivíduos distintos, capazes de lealdade, amor e sacrifício. Enquanto os personagens de Neo, Trinity e Morpheus são complexos, diferentes e complementares, os agentes da Matriz são impessoais, genéricos e intercambiáveis. Não é esse o significado do nome "Smith" para o agente que passa a maior parte do tempo na tela?

Quaisquer que sejam as falhas do filme em subestimar os elementos humanos, é o amor de Trinity por Neo que não só o revive, mas também imediatamente precede sua manifestação de poderes super-humanos. Ele detém balas e transcende as regras da gravidade; desafiando a solidez dos corpos, ele atravessa um agente e o faz explodir.

Tendo ganhado uma batalha crucial com os agentes da Matriz, Neo os avisa que revelará todas as coisas a todas as pessoas, e que eles entrarão num mundo incerto e imprevisível. Suas palavras: "Eu sei que vocês estão aí. Eu os sinto agora. Vocês têm medo de nós. Têm medo de mudança. Eu não sei o futuro. Não vim para dizer a vocês como será o fim. Vim para dizer como vai começar... Vou mostrar a essas pessoas o que vocês não querem que elas vejam... Um mundo sem vocês, um mundo sem regras e controles, sem fronteiras ou limites... Onde qualquer coisa é possível. Aonde iremos a partir dali, é uma escolha que deixo para vocês". Aqui, Neo ignora todos os tipos de implicações: ele subestima não tanto a oposição contínua da Matriz, mas principalmente a resistência de humanos complacentes, ainda escravizados. A lição de Cypher parece ter sido esquecida. Também há a impressão de que a narrativa mais complicada de liberdade, que o filme passa boa parte do tempo desenvolvendo, é sacrificada por um conceito vulgar de liberdade humana como autocriação autônoma; é a impressão de que o filme se torna vítima da transcendência fácil criticada por Edmundson. Na verdade, a profecia de Neo reflete a situação da humanidade, descrita por Morpheus, no fim do século XX, quando uma humanidade unida atingiu seu momento máximo de criatividade e deu à luz a inteligência artificial. Será que, sem saber, Neo está prometendo outra utopia?

Claro que estamos pedindo muito de um filme de Hollywood em termos de consistência e clareza. Mas esse filme, talvez mais do que qualquer outro na memória recente do público, aspira a uma espécie de gravidade filosófica. E isso torna as palavras finais particularmente decepcionantes. Carregada de platitude, a afirmação parece menos apropriada para *Matrix* do que para algum outro filme, talvez intitulado *A Excelente Aventura de Neo.* Entretanto, o fim reflete uma preocupação que se reflete com freqüência nos filmes de Hollywood: um gancho para a seqüência.

14. TOMANDO UMA PÍLULA AMARGA: AUTENTICIDADE EM MATRIX E A NÁUSEA

Jennifer L. McMahon

No início de *Matrix,* o personagem principal, Neo, enfrenta uma escolha existencial. Essa escolha está literalmente encapsulada em duas pílulas, uma azul e uma vermelha. Neo recebe as pílulas de Morpheus, logo após este dizer-lhe que aquilo que ele acredita ser o mundo é, na verdade, uma montagem "que jogaram diante de seus olhos, para deixá-lo cego quanto à verdade". Morpheus informa a Neo que se ele tomar a pílula vermelha, a verdadeira natureza das coisas será revelada, enquanto se tomar a azul, sua percepção das coisas permanecerá inalterada. Diante dos possíveis efeitos, as pílulas representam o meio através do qual Neo pode escolher entre acordar de seu sono profundo ou continuar vivendo o sonho. Portanto, a escolha entre a pílula vermelha e a azul simboliza a escolha existencial entre viver honestamente e viver na ignorância. Neo engole a pílula vermelha e a trama se desenrola.

Praticamente todos os filósofos existencialistas discorrem incansavelmente sobre o tipo de escolha que Neo faz entre honestidade e ignorância, ou verdade e ilusão. Embora alguns usem terminologia diferente, eles tendem a descrevê-la como uma escolha entre autenticidade e inautenticidade. Os existencialistas definem a autenticidade como um estado em que o indivíduo está ciente da verdadeira natureza da condição humana. Em contrapartida, a inautenticidade é definida como um estado no qual o indivíduo ou é ignorante quanto à verdadeira natureza da realidade ou a nega. A visão existencialista é que a existência não tem um propósito inerente nem um desígnio subjacente. Os existencialistas afirmam que os humanos investem o mundo de ordem e significado. Eles enfatizam a liberdade implicada por essa investidura e a responsabilidade que a acompanha, bem como a ansiedade que ela pode eliciar. Entre os temas que os filósofos existencialistas normalmente discutem estão o absurdo, a alienação, a angústia e a autenticidade. Embora a escolha de Neo envolva vários desses itens, é claramente uma escolha entre autenticidade e inautenticidade.

Descrevendo a autenticidade e a inautenticidade, os filósofos existencialistas costumam dar o privilégio à primeira. Por exemplo, existencialistas proeminentes como Albert Camus, Martin Heidegger[106] [106 - Na verdade, a afirmação de Heidegger em *Ser e Tempo* (Albany: SUNY Press, 1996) de que "a inautenticidade do *Dasein* não significa um grau *menor* ou *inferior* do ser" (p. 40) levantou uma dúvida sobre se ele realmente dá o privilégio à autenticidade. Parece óbvio, porém, que essa afirmação é feita para esclarecer que a autenticidade e a inautenticidade são modos do mesmo ser, e não dois tipos de ser

categoricamente diferentes. O importante é que, mesmo determinando que autenticidade e inautenticidade são modos do mesmo ser, isso não impede Heidegger de considerar um superior ao outro. As descrições negativas de Heidegger da inautenticidade deixam claro que ele a vê como inferior.]; e Jean-Paul Sartre claramente elevam a autenticidade e desprezam a inautenticidade. Em suas obras filosóficas, esses indivíduos descrevem a segunda como má fé.[107] [107 - Jean-Paul Sartre, *Being and Nothingness* (Nova York: Washington Square Press, 1956)]. Já Camus a descreve como suicídio intelectual.[108] [108 - Albert Camus, "Um raciocínio absurdo". In: *The Myth of Sisyphus and Other Essays* (Nova York: Vintage, 1955)]. Heidegger afirma que viver de forma não-autêntica não só leva ao "nivelamento de todas as possibilidades" *(Ser e Tempo),* mas também à "eliminação do possível, como tal". Em contrapartida, esses filósofos existencialistas descrevem um estilo de vida autêntico positivamente, como algo corajoso e "majestoso" ("Raciocínio absurdo") e "livre de ilusões" *(Ser e Tempo)*. Estranhamente, apesar dos termos positivos que os existencialistas usam para descrever autenticidade, seus retratos literais de personagens que se aproximam dela ou a alcançam são desanimadores, se não depressivos. Enquanto os personagens não-autênticos são descritos como se existissem em tranqüila ignorância, os personagens que se aproximam da autenticidade são considerados ansiosos, alienados e à beira da insanidade. Por causa da preponderância de tais descrições, a literatura existencial parece sugerir que o movimento para a autenticidade implica angústia, deslocação social e às vezes loucura. Essas conseqüências nos impelem a perguntar se a autenticidade pode representar uma percepção honesta da condição humana; talvez a ignorância seja mesmo a felicidade. Talvez seja melhor escolher a pílula azul. A seguir, examinarei a autenticidade e a inautenticidade, e os benefícios e problemas de cada uma. Usarei *Matrix* e a novela existencial de Sartre, *A Náusea,* para sustentar minhas afirmações, já que os personagens nessas obras ilustram os prós e os contras de ambos os estados. Embora este ensaio questione o recurso da autenticidade, ele concluirá que os benefícios da autenticidade superam os problemas e que um singular tipo de serenidade pode ser atingido nesse estado. Argumentarei a favor da pílula vermelha.

VERMELHA OU AZUL? NED E CYPHER E A RELEVÂNCIA DA AUTENTICIDADE E DA IGNORÂNCIA

Como os clássicos da literatura existencial, o filme popular *Matrix* ilustra tanto as conseqüências desagradáveis da autenticidade como o apelo da inautenticidade. Esse filme mostra um estado futuro em que, após um longo e devastador conflito, os computadores conquistam a raça humana e a escravizam como fonte de força. A Matriz é a realidade virtual criada pelos computadores que aplacam e maximizam a produção de energia das unidades humanas que vivem aprisionadas num vasto complexo de casulos energéticos. Enquanto bilhões dentro da Matriz existem numa deleitosa ignorância de sua verdadeira condição (como células imobilizadas e descartáveis de energia para a inteligência artificial que domina a terra), um pequeno número de indivíduos é livre de sua ilusão digital. Ao contrário de seus companheiros cativos, esses indivíduos estão dolorosamente cientes do estado autêntico da

humanidade. Eles constituem uma força de resistência que procura minar a opressão da Matriz. Conseqüentemente, vivem fugindo dos computadores que tentam aniquilá-los. Enquanto as implicações filosóficas de *Matrix* são numerosas, a libertação do personagem Neo e a escolha do personagem Cypher ilustram a questão abordada aqui a respeito da autenticidade.

O personagem Neo ilustra a agonia que acompanha a mudança para a autenticidade e a conquista desta. Enclausurado na Matriz desde o nascimento, Neo existe sem saber que o mundo onde ele se encontra é uma ilusão. Porém, com o auxílio de Morpheus e seu bando de rebeldes, ele sai do cativeiro. Resgatado de seu casulo, Neo é como o prisioneiro que escapa da caverna de Platão.[109] [109 - Ver cap. 1 deste livro para uma comparação minuciosa entre Neo e o prisioneiro de Platão]. Ele também é levado da ignorância à iluminação. Assim como a emancipação do prisioneiro, a libertação de Neo da ignorância é dolorosa. Ele sente agonia tanto física como mental. Seus olhos doem porque, na verdade, "nunca os usou antes". Sua vida no cativeiro deixou o corpo atrofiado. Na verdade, seus membros estão tão flácidos que necessitam de estimulação eletrônica extensiva para adquirir força suficiente que lhes permita mobilidade. Embora a dor física de Neo seja aguda, a mental é muito mais severa. Na verdade, ele experimenta uma espécie de choque cognitivo. Morpheus pede desculpas a Neo pela angústia que está sofrendo, admitindo que os resgates de adultos da Matriz são raros porque o trauma psicológico é grande demais para tolerar. A libertação do mundo virtual da Matriz obriga Neo a admitir que tudo o que ele acreditava ser real era uma ilusão. Pior ainda, quando Morpheus lhe dá as boas-vindas ao "deserto do real", Neo percebe que a realidade é mais terrível do que tinha imaginado. A experiência vira sua compreensão de cabeça para baixo. Deixa-o desorientado, causa-lhe dor e lhe dá mais responsabilidade — e mais "verdade" — do que jamais tivera ou desejara.

Enquanto Neo foi libertado tarde da Matriz, Cypher ficou livre quando era relativamente jovem. Portanto, vive a maior parte da vida ciente da verdadeira natureza da condição humana. No filme, Cypher exemplifica a atração da inautenticidade, optando pela ignorância. Após aguentar anos passados debaixo da terra, em condições difíceis, com um medo perpétuo de aniquilação e pouca esperança de uma melhoria de seu estado, Cypher chega a um ponto em que não suporta mais sua existência. Conseqüentemente, ele entrega Morpheus e o resto de seus companheiros rebeldes em troca da oportunidade de ter a memória apagada e o corpo devolvido à Matriz. Em seu jantar com o agente Smith, que providencia seu retorno, Cypher explica sua escolha dizendo: "Eu sei que este bife não existe. Eu sei que quando o coloco na boca a Matriz diz ao meu cérebro que o bife é suculento e delicioso. Depois de nove anos, sabe o que percebi? A ignorância é a felicidade".

Embora desprezemos Cypher por essa escolha, também somos capazes de entendê-lo. A realidade apocalíptica com a qual ele se defronta é estressante de imaginar, quanto mais de admitir. Afinal de contas, quem entre nós escolheria uma vida em passagens subterrâneas, sob constante ameaça, onde cada refeição representa a eterna recorrência de uma gosma viscosa, que dá vontade de vomitar? Abrindo mão de autonomia, honestidade e da oportunidade de experiências genuínas e ligações humanas, para voltar ao mundo da Matriz, Cypher encontra

alívio para a extrema ansiedade e desconforto que acompanham a autenticidade. No lugar dele, talvez nós também optaríamos pela ilusão.

SARTRE E A EXISTÊNCIA INDIGESTA

Em sua novela *A Náusea,* o existencialista Jean-Paul Sartre mostra que as circunstâncias não precisam ser aquelas da ficção científica para que a autenticidade pareça insuportável ou que a inautenticidade se apresente como um refúgio. Enquanto os personagens e as circunstâncias de *Matrix* são extraordinários, o livro de Sartre narra a história de um homem comum que descobre que a existência não é como ele imaginava. Em *A Náusea,* o personagem principal, Roquentin, relutantemente passa a compreender a verdadeira natureza da realidade. Enquanto Neo possui habilidades fantásticas e é caracterizado essencialmente como um salvador, Sartre não poupa recursos para enfatizar a mediania de Roquentin. Ele é um historiador sem fama. Escreve livros e freqüenta cafés. Mora numa cidade bastante comum dos anos 30, na França. Vive modestamente. Tem um apartamento pequeno, sem nenhum atrativo especial. Na verdade, a única coisa incomum em Roquentin é seu cabelo vermelho chocante. A iluminação desse homem comum não começa com o resgate de um cárcere gelatinoso numa aeronave, mas após uma inquietante experiência da praia, quando a presença de um pedregulho em sua mão gera nojo e um medo intratável. Incapaz de se livrar desses sentimentos perturbadores gerados pela experiência, Roquentin declara: "Alguma coisa aconteceu comigo".[106] [106 - Jean-Paul Sartre, *A Náusea* (Nova York: New Directions, 1964), p. 2] Embora ele tente ignorar a própria reação à pedra como "um momento passageiro de loucura", experiências subseqüentes levam Roquentin — e os leitores — a achar que está ficando louco.

No desenrolar da história, descobrimos que a experiência de Roquentin com o pedregulho é só o começo. Em vez de melhorar, a situação dele piora. Na verdade, para Roquentin parece que o estranho se torna lugar-comum, à medida que sua existência mundana vai assumindo uma qualidade alucinógena. Semelhante à experiência de Neo ao ingerir a pílula vermelha, as percepções de Roquentin se tornam cada vez mais distorcidas. Por exemplo, ao apertar a mão de um amigo, ele a solta, horrorizado, porque a sensação é de que a mão parece um "grande verme gordo e quente". Em outro caso, ele fica paralisado de medo ao segurar uma maçaneta e ela parece segurar-lhe a mão também, chamando sua atenção, "com uma espécie de personalidade". Essas experiências fazem com que Roquentin perca a confiança na realidade; ele começa a pensar que "nada pode ser provado". Quando Roquentin olha no espelho para se firmar, não encontra consolo, pois "não compreende coisa alguma de seu rosto". Em vez disso, vê apenas algo "que beira o mundo vegetal, está no nível da medusa... a carne insípida se projetando e palpitando no abandono". Do mesmo modo, quando Roquentin olha para a mão e vê um crustáceo, a impressão é tão intolerável que ele a esfaqueia.

Como resultado dessas experiências, a vida de Roquentin se torna estranhamente embaraçosa. Perde a ordem e a continuidade. Ele diz que a vida se tornou "convulsiva e

incoerente". Diz, nervoso: "Nada parecia verdadeiro; eu me sentia cercado por um cenário de papelão que poderia ser rapidamente removido". A medida que suas percepções desafiam-lhe a compreensão convencional, o mundo de Roquentin parece dissolver-se ao seu redor. Por exemplo, viajando de bonde, Roquentin se esforça para ficar calmo quando uma simples almofada de um assento assume a aparência da barriga inchada de um animal morto. Ele agoniza, "as coisas se separam de seus nomes. Estão lá, grotescas, obstinadas, gigantescas e parece ridículo... dizer qualquer coisa sobre elas. Estou no meio das coisas, coisas sem nome... indefeso". Como não poderia ser diferente, as experiências de Roquentin o fazem sentir-se cada vez mais isolado, desorientado e "tomado de angústia".

Embora pareça que Roquentin esteja perdendo contato com a realidade, no fim de *A Náusea,* fica evidente que ele está, na verdade, tornando-se ciente de sua verdadeira natureza. O que Sartre deixa claro é que as experiências de Roquentin revelam que "a diversidade das coisas, sua individualidade são apenas uma aparência, uma capa". As experiências de Roquentin lhe dizem que "o mundo das explicações e da razão não é o mundo da existência". Elas lhe mostram que as ordens e os valores que acreditamos ser intrínsecos ao mundo e às coisas nele são, de fato, "os frágeis pontos de referência que traçamos sobre sua superfície". Em *A Náusea,* Roquentin confronta a verdade indesejável e sufocante em que vivem os seres humanos — e à qual se encontram confinados —, um mundo desprovido de ordem essencial e significado. Como explica Sartre em *O Ser e o Nada,* embora não o crie, a consciência humana dá ordem e propósito ao mundo. Sem a atividade estrutural da consciência, o mundo existe como uma totalidade indeterminada, um temeroso todo indiferenciado. Na raiz da castanheira, "[este] mundo, o Mundo nu subitamente se revela" a Roquentin. Sendo impelido por suas experiências anteriores, Roquentin acaba se tornando formalmente ciente da verdadeira natureza da existência. Ele reconhece que a ordem e o propósito que ele supunha *ser* a realidade são, isto sim, uma construção que a consciência *coloca sobre ela.* Em vez de apreciar a verdade que lhe é revelada, Roquentin afirma: "Eu detestava essa bagunça ignóbil. A existência crescendo, crescendo até o céu, preenchendo tudo com seu rastejo gelatinoso... Eu engasgava de ódio por esse absurdo estado de ser". Nauseado com a visão da verdadeira natureza da existência, Roquentin descreve a existência como um "sofrimento desregrado" que o enoja e ao mesmo tempo lhe causa "medo".

AUTENTICIDADE: NOSSA AVERSÃO A ELA E UM ARGUMENTO A SEU FAVOR

Tanto em *Matrix* como em *A Náusea,* os personagens principais se tornam cientes da verdadeira natureza da condição humana. Como eles exemplificam, essa ciência é desagradável e recebida com resistência, pois a verdade que ela revela é aterradora. Morpheus reconhece o peso da autenticidade quando diz a Neo: "Eu não disse que seria fácil, mas apenas que seria a verdade". Vemos o desejo de escapar desse peso, evidenciado não só

na escolha de Cypher de retornar à Matriz, mas também no fascínio de Mouse pela mulher virtual em vermelho e na nostalgia de Neo pela *noodle shop* quando ele reentra na Matriz.

Detalhe importante, tanto *Matrix* como *A Náusea* demonstram que a autenticidade é difícil não só porque a verdade que ela revela é indigesta, mas também porque a inautenticidade é a norma. Os existencialistas concordam que a maioria das pessoas não é autêntica. Eles atribuem a prevalência da inautenticidade tanto à resistência psicológica como ao doutrinamento social. Como evidenciam as experiências de Roquentin e Neo, a verdadeira natureza da realidade não é necessariamente algo que os humanos *queiram* ver. A existência contém numerosos fenômenos que preferiríamos negar. Morte, sofrimento e falta de sentido são três exemplos óbvios. A maioria das pessoas tem dificuldade para aceitar esses aspectos da existência. Entretanto, a autenticidade acarreta a aceitação de todos os aspectos da realidade, não apenas aqueles que nos são confortáveis. Em vez disso, as pessoas preferem se acomodar com uma vasta gama de mentiras sobre a vida. Essas mentiras variam de tamanho, desde grandes farsas metafísicas até historinhas que contamos a nós mesmos, mas são todas mentiras que *queremos* ouvir. Como mostra *Matrix,* em vez de aspirar pela injunção do Oráculo: "Conhece a ti mesmo", quase todas as pessoas preferem fugir dos fatos e permanecer num "mundo de sonho" criado por elas mesmas ou pelos outros.

Assim como a resistência psicológica, o doutrinamento social é um poderoso impedimento à autenticidade. Como os existencialistas explicam, a maioria das pessoas está tão completamente condicionada a acreditar que o mundo *é* do modo que se aprendeu a vê-lo, que resiste a qualquer alternativa. Esse doutrinamento e a resistência em mudá-lo encorajam a inautenticidade e fazem a autenticidade parecer algo improvável, um movimento para a loucura.

A prevalência da inautenticidade torna alienante qualquer tentativa de mudança para a autenticidade, principalmente porque exige que o indivíduo, tornando-se autêntico, aceite uma compreensão das coisas que não combina com a da maioria. Como indica Morpheus, "a maioria das pessoas não está pronta para ser libertada". A maioria não está pronta para a autenticidade porque não foi condicionada a aceitar, e não tem um preparo psicológico para abandonar as confortáveis ilusões construídas da vida, e que são partilhadas por outros. Conseqüentemente, as pessoas resistem à autenticidade e renunciam a qualquer um que pareça procurá-la. Essa resistência é evidente no tratamento antagonista de Roquentin em *A Náusea,* bem como na caracterização dos indivíduos não-libertos em *Matrix* como "hardware" que ativamente subverterão os esforços da revolução. Como declara Roquentin: "É importante [para a maioria das pessoas] pensar as mesmas coisas, sempre". Por causa da penetração da inautenticidade, a pessoa que caminha para uma percepção honesta da condição humana perde o apoio dos outros, justamente quando mais precisa. De fato, o desejo aparentemente ubíquo de ser como os outros e as proibições sociais contra um comportamento "desviado" são suficientes para impedir que a maioria das pessoas alcance a autenticidade.

Além de expor uma verdade pesada e um inerente isolamento social, a transição para a autenticidade também parece ser um movimento que elicita sentimentos de loucura.

Certamente, Neo sofre esses sentimentos. O personagem de Sartre, Roquentin, ilustra esse efeito de forma ainda mais clara. Repetidamente, Roquentin questiona a própria sanidade. Após sua experiência com o pedregulho, ele especula que talvez esteja "insano". De maneira semelhante, após uma estonteante série de experiências perturbadoras, Roquentin conclui que as outras pessoas provavelmente o colocariam na "categoria dos lunáticos". Como Roquentin demonstra, o movimento para a autenticidade representa e, ao mesmo tempo, é experimentado como um movimento para a insanidade, pois a compreensão alcançada na autenticidade transcende o que é estabelecido como "normal". Conseqüentemente, o indivíduo que se aproxima dela ou a alcança não só parece louco para os outros, mas provavelmente se sente louco também.

Diante do que foi dito sobre a autenticidade, é difícil entender por que alguém a desejaria. Como os existencialistas admitem, alcançar a autenticidade não só implica aceitar que o mundo não tem uma ordem ou propósito intrínseco, mas também que somos criaturas frágeis e finitas com total responsabilidade por nós mesmos e pelos significados que criamos. Tendo em vista essa percepção e os sentimentos de estranheza e insanidade que ela pode causar, é fácil ver por que as pessoas preferem permanecer ignorantes quanto à natureza da condição humana e isoladas da verdade.

Embora a inautenticidade pareça ter algumas vantagens notáveis sobre a autenticidade, a segunda ainda é preferível. Há várias razões para isso. Em primeiro lugar, embora a vida não-autêntica alivie a ansiedade, não a erradica. Para existencialistas como Sartre, Camus e Heidegger, a ansiedade surge da natureza de nosso ser. Assim, o único meio possível de erradicar a ansiedade é aniquilando a nós mesmos. Essa não parece uma opção desejável. Afinal de contas, se a morte marca o nosso fim, então não estaremos aqui para apreciar a erradicação da ansiedade. De acordo com esses três filósofos, a ansiedade é um aspecto inescapável de nosso ser. Faz parte de nosso ser porque todos os humanos têm um senso de sua constituição, um interesse visceral por existir, que se encontra enraizado numa percepção intuitiva de sua verdadeira natureza. Como o "espeto na mente" descrito por Morpheus, Sartre, Camus e Heidegger acreditam que todos nós temos um senso da fragilidade e dependência de nossa natureza que gera sentimentos de ansiedade. Os existencialistas reconhecem que podemos disfarçar — ou negar — essa percepção, mas eles afirmam que não podemos erradicá-la. A inautenticidade é justamente essa tentativa de disfarçar ou reprimir o que sabemos por instinto mas não admitimos para a mente. Quando uma pessoa vive de maneira não-autêntica, ela encobre a verdadeira causa de sua insegurança ontológica e atribui esse sentimento a alguma causa mundana. Por exemplo, em vez de atribuir a ansiedade generalizada que experimentamos quanto à própria existência, tendemos a atribuí-la a alguma fonte localizada como trabalho, outra pessoa, ou a falta de algum objeto ou *status* específico. Fazemos isso, em grande parte, porque atribuir insegurança ontológica a uma fonte mundana nos dá a impressão de que essa insegurança pode ser controlada ou até erradicada. Imaginamos que se conseguirmos o emprego, ou o carro certo, nossas inseguranças e insatisfações serão eliminadas. Entretanto, como a autenticidade representa uma "fuga... de [si próprio]" *(Ser e Tempo),* e não é possível escaparmos daquilo que somos, uma vida não-autêntica é caracterizada por um certo fervor desesperado e pelo esforço perpétuo.

Admitamos ou não, a maioria de nós conhece bem esse ciclo insidioso. Infelizmente, por causa de sua dinâmica interna, os indivíduos não-autênticos vivem correndo de seu ser, ao mesmo tempo recusando-se a reconhecer a verdadeira causa da fuga.

Além de falhar na erradicação da ansiedade e necessitar de um tipo de "vida em fuga", o modo não-autêntico de viver também tem a conseqüência negativa de limitar a liberdade de um indivíduo. Como explicam os existencialistas, quando uma pessoa vive sem autenticidade, ela encobre não só a verdadeira natureza do mundo, mas também a própria. Para os existencialistas, embora os seres humanos se encontrem numa situação que não escolheram, estão livres para se determinar no contexto dessa situação. Como essa liberdade é assustadora, preferem negá-la. Indivíduos que vivem de modo não-autêntico negam sua liberdade. Conseqüentemente, vivem sem uma percepção genuína de suas possibilidades. Indivíduos que não são autênticos não admitem a verdadeira extensão de sua escolha. Por exemplo, em vez de aproveitar a oportunidade de criarem a si próprios, eles adotam identidades predeterminadas. Assumem papéis que foram ditados por outros, e não elaborados por eles mesmos. Em última instância, indivíduos não autênticos não podem fazer escolhas genuinamente informadas ou autônomas porque se recusam a ser honestos sobre o verdadeiro estado das coisas e porque fazem escolhas que correspondem a seus papéis determinados, em vez de escolher por si próprios. Removendo a responsabilidade e vivendo de modo não-autêntico, esses indivíduos obtêm um certo conforto. Porém, isso só é feito à custa da autonomia pessoal.

Embora a autenticidade implique aceitar alguns fatos perturbadores, ao contrário da inautenticidade, ela permite que a pessoa viva honestamente. Diante da possibilidade de cumprir de fato o potencial individual e fazer escolhas informadas num estado de inautenticidade, a autenticidade parece eminentemente preferível a viver uma mentira. Embora a mudança para a autenticidade destrua a compreensão convencional e force a pessoa a abandonar certas ilusões sobre o mundo, ela não precisa induzir à loucura. Em vez disso, ao permitir que essa pessoa admita a natureza da existência e a verdadeira causa de suas preocupações, o tornar-se autêntico não só cria uma situação em que escolhas genuínas podem ser feitas, mas também estimula uma singular espécie de serenidade e apreciação existencial. Roquentin chega à conclusão de que a existência é "um dom perfeitamente livre" *(A Náusea)* e uma "plenitude que o homem nunca pode abandonar". De fato, até o fim da novela, a existência foi transformada de algo que desperta nojo em uma coisa quase deliciosa, quando Roquentin a descreve como "densa, pesada e doce". Como ilustra Sartre, quando Roquentin finalmente admite a verdadeira natureza da existência, sua náusea diminui. Transforma-se de uma sufocante "idéia insípida" que o deixa enojado em uma apreciação profunda — e tolerável — da condição humana e dos fardos que ela traz. Quando aceita a verdadeira natureza da existência, Roquentin pára de fugir e começa a viver. A experiência de pesadelos que constitui o cerne da novela acaba e Roquentin se compromete à árdua e nada glamourosa tarefa de viver o dia-a-dia "sem justificativa e sem desculpa" (O *Ser e o Nada).* Apesar do quadro perturbador pintado pelo filme, *Matrix* termina com um tom positivo. Embora a verdadeira natureza da realidade a princípio afete Neo, da mesma forma como acontece com Roquentin,

ele também supera sua náusea e agarra a grandiosa oportunidade que a existência representa. De fato, no fim do filme, parece que Neo está em posição de não apenas forjar seu próprio futuro, mas também de conduzir a humanidade para fora da opressão.

Como ilustram Roquentin e Neo, os discernimentos que a autenticidade traz só são insuportáveis enquanto resistimos a eles. Embora a existência não seja tudo o que queremos, ela só nos sufoca se insistirmos que seja diferente do que é. Se abrirmos mão dessas expectativas, poderemos ver as coisas como elas são. Só nesse ponto seremos capazes de apreciar plenamente e fazer uso do magnífico dom da existência. Embora a existência possa não corresponder à nossa definição convencional de felicidade, viver de modo autêntico dá às pessoas uma serenidade especial, porque acaba com a enlouquecida fuga do próprio ser, que caracteriza a inautenticidade. A autenticidade representa uma abertura para nós mesmos e uma aceitação do que ela é. Ainda que a verdade da existência seja sóbria, é tudo o que temos e somos. Independentemente de sua atração, se Heidegger estiver certo, e nosso ser for o tempo e o tempo for finito, então seria loucura desperdiçar nosso tempo — portanto, nosso ser — vivendo de modo não-autêntico. De qualquer forma, como nos lembra Neo, o futuro cabe a nós. Tome a pílula vermelha."[111]

[111. Meus agradecimentos especiais àqueles que assistiram à minha apresentação na Conferência Internacional sobre "Loucura e felicidade na literatura e nas artes visuais" (2000) e ao Dr. Peter Fosl e alunos da Universidade da Transilvânia. Sou grata a essas pessoas pelos comentários que fizeram sobre as duas palestras nas quais se baseia este capítulo. Suas observações e críticas foram de grande valia na preparação deste capítulo.]

15. O PARADOXO DA RESPOSTA REAL À NEOFICÇÃO

Sarah E. Worth

Matrix é um daqueles filmes de um gênero sempre crescente, filosófico por natureza, que questiona especificamente o modo como compreendemos e operamos na realidade. Esse é um tema que Hollywood está definitivamente começando a levar a sério. *Matrix, O Clube da Luta, eXistenZ* e *O 13ºandar* (todos lançados em 1999) lidam com a distinção inconfiável entre aparência e realidade, e a possibilidade de que haja diferentes "níveis" ou "versões" da realidade. Esses filmes seguem uma tradição de outros como *Brazil* (1985), *O Vingador do Futuro* (1990), *Lawnmower Man* (1992), *Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace* (1996) e até o mais recente *O Show de Truman* (1998).

Matrix sugere que a realidade "real" é muito pior que a ilusão em que vivemos (embora sejamos ignorantes demais para saber disso), e *O Clube da Luta* sugere que os aspectos subdesenvolvidos e mal nutridos de nossas personalidades podem adquirir vida própria e causar muitos danos. *O 13ºandar* e *eXistenZ* abordam diferentes tipos de questões sobre diferentes níveis da realidade virtual e se podemos saber com certeza se a realidade em que estamos é de fato real. Todos esses filmes, exceto *eXistenZ,*[112] pressupõem que exista algum tipo de realidade "real", diferenciada; que se nos deparássemos com essa realidade, seríamos capazes de identificá-la, e que essa realidade deveria funcionar como algo que almejamos.

[112. Pode-se argumentar, no caso de *eXistenZ,* que no fim do filme, Cronenberg coloca em questão até a própria idéia de que exista um modo exato de distinguir entre realidade, realidades virtuais e ficção.]

Anterior a todos esses filmes, havia o *holodeck* de *Jornada nas Estrelas,* onde os afortunados membros da nave estelar *Enterprise* podiam atravessar a barreira entre ser observador de ficção e um participante ativo, experimentando de uma forma bem real a sensação de entrar num espaço fictício e interagir com a ficção de maneira significativa. Umas das características mais marcantes do *holodeck* (para os espectadores, não os participantes) era que o programa às vezes ficava parado ou congelado e o jogador "real" ficava preso na história "fictícia". Assim, a questão sobre o que é real era abordada de maneira importante, uma vez que, se o jogador não conseguisse fazer o programa funcionar, poderia ficar permanentemente preso em outro mundo — um mundo falso — de onde tudo tinha vindo. De forma significativa, esse é o problema que todos esses filmes apresentam aos espectadores. Ou seja, vemos Neo lutando para entender dois mundos diferentes (representados por sua

escolha entre a pílula vermelha e a azul), mas ao mesmo tempo, nós, os espectadores, também estamos escolhendo o mundo representado pela pílula vermelha ("Escolha a pílula vermelha e você ficará no País das Maravilhas"), pois nos envolvemos no espaço ficcional que o filme nos cria. Quanto mais "nos perdemos" na ficção, mais profundamente resolvemos entrar nessa realidade alterada, de uma forma psicologicamente semelhante ao modo como Neo entrou em sua nova realidade, os ocupantes da *Enterprise* entram no *holodeck,* Douglas Hall e Jane Fuller entram em mundos simulados em *O 13ºandar,* e Allegra Gellar e Ted Pikul entram no mundo simulado de jogos de *eXistenZ.*

QUESTIONANDO A REALIDADE

As questões sobre a diferença entre aparência e realidade, com sua venerável sanção platônica e cartesiana, serão sempre intrigantes. Concentremo-nos, porém, num conjunto de questões diferentes, ainda que relacionadas. Como nós, na condição de espectadores, interagimos com o filme e qual é o paralelo disso com os tipos de questões enfrentadas pelos personagens da história? Como podemos nos envolver numa ficção de um modo semelhante ao que os personagens nos filmes se envolvem nas diferentes versões da realidade que vivenciam? Tudo isso vai se resumir numa pergunta: Por que temos reações emocionais à ficção, se sabemos que o que está acontecendo não é real?

A narrativa é um aspecto importante da comunicação da idéia central de uma história. Numa conversa, posso dizer que sonhei com uma realidade diferente; mas uma narrativa prolongada comunicará um significado mais detalhado do evento, provavelmente produzindo uma resposta mais emocional no ouvinte. Um ouvinte pode captar a idéia central da história e o cenário numa *narrativa* detalhada, mas só obterá os fatos sobre um evento ocorrido de meu *relato.* Assim, podemos levar em conta todos os tipos de histórias — documentários (fato), dramas documentados (base em fato), ficções históricas (ficção baseada em fato histórico) e ficção não muito bem definida (qualquer tipo de história "inventada"). O importante é nos lembrarmos que reagimos emocionalmente a todos esses tipos de histórias — quer saibamos que são verdadeiras quer não. Reagimos à ficção, sabendo que é ficção, e reagimos de forma ainda mais forte a descrições narrativas vívidas e expressivas. Somos atraídos a ficções porque gostamos do modo como reagimos a elas. Nossa reação geralmente é mais completa quando a história é superior, ou seja, quando a narrativa é mais bem desenvolvida. Para compreendermos melhor nossas reações, precisamos de uma explicação melhor sobre o relacionamento entre as ficções, nossas crenças e reações a respeito delas.

POR QUE REAGIR À FICÇÃO?

Nossas respostas, ou reações, à ficção produzem uma complicada série de problemas. Em primeiro lugar, a categoria de representação ou ficção inclui tudo, desde literatura a televisão,

cinema e jogos de realidade virtual. O problema não é inteiramente o fato de a história ser fictícia ou falsa, mas sim de ser uma reapresentação de uma história — verdadeira ou não. Por que experimentamos coisas, propositalmente — e gostamos de experimentar — que sabemos não ser reais? Isso é o que chamamos de "paradoxo da ficção". O paradoxo pode ser construído da seguinte maneira:

(1) Só respondemos emotivamente a coisas que acreditamos ser reais;
(2) Não acreditamos que a ficção é real;
(3) Reagimos emocionalmente à ficção.[113]

[113. O paradoxo da ficção é uma categoria geral com duas subcategorias, que seriam o paradoxo da tragédia (como podemos experimentar prazer estético da tragédia) e o paradoxo do horror (por que apreciamos o horror quando ele é apresentado através da representação?).]

Explicando logicamente a primeira parte, eu provavelmente não teria uma reação emocional a uma história que você me contou, se soubesse de antemão que não é verdadeira — por exemplo, se você me dissesse: "O que vou lhe contar não é verdade" e continuasse: "Eu tinha uma grande amiga que ficou tão perturbada por causa de um relacionamento amoroso que se jogou na frente de um trem". Por razões lógicas e práticas, eu não ficaria abalada nem teria a menor reação emocional diante da sua história. E no entanto temos, de fato, reações emocionais a histórias fictícias e falsas.

Toda espécie de resposta é dada como explicação para o porquê dessas reações, desde a sugestão de que é uma "suspensão voluntária da descrença" (proposta pela primeira vez por Samuel Taylor Coleridge) a alegações de que qualquer tipo de empatia pelos personagens pode produzir uma reação emocional no espectador ou leitor.[114] [114. Jerrold Levinson oferece uma explicação excelente sobre as teorias concorrentes. Ver "Emoção em resposta à arte: um levantamento do terreno". In: Mette Hjort e Sue Laver, eds. *Emotion and the Arts* (Oxford: Oxford University Press, 1997), p. 20-34]. Como não acho nenhuma delas convincente, o que sugiro é que o modo como nos identificamos com personagens fictícios tem mais a ver com a forma como a história é contada do que com qualquer distinção real entre uma verdadeira realidade e alguma outra fabricada ou simulada, ou com uma suspensão voluntária da descrença. Seja o ambiente de *O Show de Truman,* um mundo de realidade virtual ou a realidade oferecida a Neo em *Matrix,* quando o observador se torna emocionalmente envolvido, é por causa da história.

Parte do problema é não *acreditarmos* que aquilo a que estamos assistindo é verdade. Esse é o componente-chave que cria o paradoxo. No começo, Neo não acreditava que o que ele descobriu após tomar a pílula vermelha fosse real, até as partes da história que lhe contavam começarem a fazer sentido. Mesmo assim, por muito tempo ele continuou questionando diferentes aspectos dessa nova realidade. Portanto, o que acreditamos ser ou não ser real determina o modo como nos ligamos psicológica e emocionalmente a uma história específica. Uma crença de uma espécie ou outra não pode proporcionar um paradigma suficiente para falarmos de emoções justificadas ou genuínas, uma vez que a tecnologia tenha mudado tanto a

natureza das ficções. Deixando de lado *A Bruxa de Blair,* quando assistimos a um filme "acreditamos" que o que está acontecendo não é "real" — não está ocorrendo, de fato. Mas a tecnologia, principalmente a dos filmes IMAX, que exerce um efeito maior em nossos sentidos do que um filme tradicional, e mesmo os efeitos especiais de *Matrix,* premiados com um Oscar, parecem nos envolver no filme de uma forma que transcende nossa crença simples de que aquilo que vemos não está acontecendo. O ponto crucial não parece ser que *não acreditamos* ser real aquilo que está acontecendo, mas sim que o modo como a história é contada (e os efeitos especiais que influenciam o modo como ela é contada) parece ter maior influência sobre nossas reações à história.

Parte da nova mídia fictícia ameaça obscurecer a linha entre mundos reais e ficcionais que experimentamos — chegando mesmo a tornar essa linha irrelevante. Ou seja, não chegamos a conclusão alguma se podemos, com imaginação, entrar nos espaços ficcionais da mesma forma que Neo entra na Matriz. E como Neo não se cansa de ouvir: "Não se pode dizer a ninguém o que é a Matriz. Você tem de vê-la por si mesmo". Neo deve escolher a pílula vermelha para experimentar, por si próprio, essa realidade tão diferente. Do mesmo modo, jamais terei a mesma experiência ou resposta emocional quando alguém me fala de um filme ou livro que teria se assistisse ao filme ou lesse a obra. Será que nós, como espectadores, poderíamos ter o mesmo tipo de acesso aos nossos espaços ficcionais que Neo teve quando estava no deserto do real? Kendall Walton sugere que experimentamos a ficção psicologicamente de um modo parecido com o que as crianças vivem fisicamente suas brincadeiras de faz-de-conta.[115] [Ver Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe* (Oxford: Oxford University Press, 1990)]. Isso implicaria, porém, que nós somos realmente capazes de entrar num espaço ficcional de um modo relevantemente semelhante ao que Neo entra na realidade que é a Matriz. Embora não entremos fisicamente em outro espaço, se formos capazes de explicar os resultados emocionais resultantes, dizendo que se trata de uma experiência cognitivamente semelhante, estaremos aliviados do fardo de explicar por que reagimos a coisas que não acreditamos ser "reais". Isto é, se as experiências são cognitivamente semelhantes, uma "crença na realidade de" ou a distinção clara entre "real" e "irreal" se torna não só obscura, mas irrelevante.

Não se engane, porém. É óbvio que não precisamos *acreditar* no que está acontecendo no filme para sermos afetados por ele. Na verdade, não podemos acreditar no que está acontecendo, se pretendermos ter uma reação emocionalmente apropriada (estética). Isso se aplica particularmente à tragédia e ao horror.[116] [116-Ver Noél Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (Nova York: Routledge, 1990), e Peter Lamarque, "Como sentimos pena e medo das ficções?" *British Journal of Aesthetics* 21 (1981). pp. 291-304]. Geralmente não nos divertimos com as vidas trágicas dos outros nem sentimos prazer em ver alguém sendo perseguido, encurralado ou assassinado. Mas no contexto de uma ficção, gostamos desse tipo de coisa. Apreciamos ver essas situações, somente se soubermos que não estão acontecendo na realidade. Gostamos de ver a luta entre Neo e Morpheus, após Neo ter aprendido uma combinação de artes marciais por meio de uma simulação programada por computador, porque sabemos que nenhum dos dois está realmente se machucando. E isso vai mais longe com o tipo de efeitos especiais usados em *Matrix,* pois o que o espectador vê é o

que aconteceria se o tempo desacelerasse ou até parasse. Como sabemos que isso não pode acontecer, ou pelo menos não faz parte de nossa experiência, permitimos que influencie nossa reação ao filme. (Os limites dessas situações são forçados pela mídia, com um novo tipo de programa de televisão, como *Survivor, Real World* e *Big Brother.* Podemos até chegar ao extremo de *querer* saber que a apresentação é "real" para tirar dela um prazer real.)

ENTRAMOS COM ALICE

Matrix faz um bom número de referências sábias e importantes a *Alice no País das Maravilhas*. Alice tinha muitos dos mesmos problemas que Neo tem, ao enfrentar a nova realidade. No começo, Neo (ainda Thomas Anderson, fora da toca de coelho) foi instruído para seguir o Coelho Branco (tatuagem), que acabou conduzindo-o à verdadeira realidade. Quando Neo chegou, Morpheus lhe disse: "Imagino que você esteja se sentindo um pouco como Alice — caindo pela toca de um coelho". Essas referências explícitas deixam claro que o tipo de experiência que os criadores do filme autorizam Neo a ter são paralelas às experiências que os espectadores têm do filme. Como espectadores, vemos e ficamos cada vez mais envolvidos na nova realidade que Neo experimenta e nos aclimatamos a essa realidade diferente junto com ele. Como *Alice no País das Maravilhas* é uma ficção que quase todos conhecemos, somos levados (os espectadores e Neo, ao mesmo tempo) a um país das maravilhas nosso.

Quando entramos num mundo ficcional ou deixamos o mundo ficcional entrar em nossa imaginação, não "suspendemos voluntariamente nossa descrença". Coleridge à parte, não podemos voluntariamente decidir acreditar ou desacreditar de algo, assim como não poderíamos acreditar que está nevando quando todas as pistas visuais ou sensoriais nos dizem o contrário. Quando nos envolvemos com a ficção, não *suspendemos uma faculdade crítica,* mas sim *exercemos uma faculdade criativa.* Aprendendo a entrar em espaços ficcionais (e acredito que isso é algo passível de aprendizado e que exige habilidades que devemos praticar e desenvolver[117]), [117. Essa afirmação pode parecer questionável por causa do fato de que as *crianças* parecem fazer isso com relativa facilidade. As crianças não precisam treinar para brincar de faz-de-conta e parecem ficar total e facilmente absortas em mundos fictícios e imaginários criados por elas mesmas. Parece, entretanto, como argumenta Walton, que os adultos se envolvem psicologicamente em experiências ficcionais de um modo semelhante ao que as crianças se envolvem fisicamente em suas brincadeiras de faz-de-conta. Embora as crianças façam isso naturalmente, os adultos possivelmente têm de reaprender essa prática.] desejamos cada vez mais mergulhar no mundo novo, como Neo começa a mergulhar no mundo real fora da Matriz. Para fazer isso, podemos centrar nossa atenção no mundo envolvente e usar nossas faculdades criativas para reforçar a realidade da experiência, em vez de questioná-la.

Como a ficção tecnologicamente sofisticada, criando eventos cada vez mais "reais", produz respostas emotivas? Alguns argumentam que é preciso entender o modo como as emoções

funcionam em reação aos eventos reais para que sejam compreendidas as reações emotivas das pessoas à ficção. Mas isso pode não ser verdade, pois, aparentemente, o elemento da crença que falta em nossa interação com as situações ficcionais não nos proíbe experiências profundamente semelhantes, tanto no sentido físico como no fenomenológico. Se sentimos a mesma coisa e temos respostas emocionais relevantemente semelhantes, por que não podemos dizer que a experiência é real? De certa forma, podemos, mas agora estamos entrando numa área onde os espaços ficcionais e os reais se sobrepõem e até se unem. Do mesmo modo, os dois mundos em *Matrix* começam a se sobrepor e a se unir. Num determinado ponto, Neo é levado por Morpheus a uma sala toda branca. Ele se surpreende ao descobrir que está vestido do jeito que estaria anteriormente. Morpheus explica que aquilo é a "auto-imagem residual" e a "imagem física do seu 'eu' digital". A velha auto-imagem de Neo passa de um mundo ao outro. De maneira semelhante, Cypher não consegue abandonar o gosto e a textura de um bife, embora "saiba" que não é real. Nosso conhecimento do que é e não é real não irá necessariamente mudar o modo como nos comportamos ou reagimos a essas coisas. Talvez tenhamos de enfrentar a possibilidade de que a linha divisória entre aparência e realidade (na Matriz e em nossas vidas) não é tão clara como pensávamos. Podemos até ser obrigados a fazer essa linha sumir, se quisermos ver sentido em nossas interações com a ficção.

A IMPORTÂNCIA DE CONTAR HISTÓRIAS

Na "realidade", julgamos as pessoas e situações sem ter plenas informações o tempo todo — fazemos isso por questão de praticidade, pois o tempo necessário para adquirir todas as informações seria proibitivo em nossas vidas. Preenchemos os espaços vazios de conhecimento com nossos palpites e preconceitos. Por isso, a realidade pode não ser tão "real" quanto pensamos, já que construímos boa parte dela. O mesmo fazemos com a ficção, imaginando que aqueles sobre quem lemos têm vidas humanas relativamente semelhantes, e funcionam como seres humanos de carne e osso, a menos que a história observe o contrário, e imaginamos também que eles vivem num mundo que funciona fisicamente, assim como o nosso. Em ambos os casos, na realidade e na ficção, recebemos uma estrutura em esqueleto do que está acontecendo, e usamos nossa imaginação para encher os detalhes. Com a ficção, a estrutura é cuidadosamente construída, de modo que obtemos quase todas as informações relevantes. Na realidade, por outro lado, as informações que usamos como uma base para construir uma compreensão coerente de uma situação não nos são dadas de forma cuidadosamente construída. Pegamos certos detalhes e criamos nossa própria história, usando nossos preconceitos e julgamentos, trabalhando necessariamente a partir de nossa perspectiva, que é determinada em grande parte por nossa cultura. Se esse é realmente o caso e se, de fato, estamos criando e preenchendo partes significativas de nossas realidades, estamos, de certa forma, inventando nossas histórias — e essas histórias são nossas vidas. Roger Schank explica em seu livro sobre narrativa e inteligência que

Precisamos contar para alguém uma história que descreva nossa experiência porque o processo de criar a história também cria a estrutura da memória que deverá conter a idéia

central durante o resto de nossas vidas. Falar é lembrar... Mas contar uma história não é um ensaio, é uma criação. O ato de criar é uma experiência memorável em si.[118]

[118. Roger Schank, *Tell Me a Story: Narrative and Intelligence* (Evanston: Northwestern University Press, 1998), p. 115.]

Criamos significado e memória ouvindo e contando histórias. Assim, a realidade é mais como a ficção, em termos de criação de história, do que pensávamos, e a questão de termos ou não o componente da crença para que se justifique uma emoção parece agora mal dirigida.

Mesmo que criemos nossas histórias para se tornarem a realidade (ou nossas realidades como histórias), ainda falta um componente de crença em nossa avaliação quando experimentamos simulações ficcionais. Se acredito que estou atravessando a rua, sejam os carros ficcionais ou não, sou capaz de avaliar que corro um certo perigo mortal, se não andar rápido. Se determinar isso no decorrer de um jogo de realidade virtual, não corro riscos físicos. A compreensão de como a narrativa mina a distinção entre realidade e ficção faz, porém, com que o paradoxo desapareça, num certo sentido. Isto é, o problema de reagirmos de maneiras diferentes à ficção e à realidade não existe mais, pois a distinção entre as duas mudou. Se deixarmos de lado a distinção ficção-realidade e examinarmos o que une nossa compreensão de ambas, ou seja, como compreendemos a narrativa, podemos começar a trabalhar com um problema mais unificado — que nem sempre e necessariamente nos levará a um paradoxo.

EXPERIMENTANDO A NARRATIVA DE NEO

Não estou sugerindo que a ficção e a realidade sejam a mesma coisa ou sequer, em alguns momentos, indistinguíveis. Há uma diferença clara entre o epistemológico (saber o que é real) e o ontológico (a existência das coisas como são) que sempre separará as duas. Mas o que estou sugerindo é uma ênfase muito mais forte no modo como damos sentido a ambas — ou seja, por meio da narrativa e da prática de contar histórias. O modo como a história é contada, ou como criamos a história e lhe damos sentido, é semelhante para a ficção e a realidade. É à narrativa que estamos reagindo; então, não importa como interpretamos que as emoções funcionem em resposta a experiências reais e fictícias — essa é uma falsa dicotomia que nos continuará deixando num paradoxo.

Além disso, se reagimos à narrativa, e as narrativas têm ficado melhores ou pelo menos mais vívidas graças aos avanços tecnológicos, então faz sentido que tenhamos reações afetivas cada vez maiores, embora "saibamos" que o que vemos ou experimentamos não é "real". Com o estado atual da tecnologia, principalmente com os tipos de efeitos especiais proporcionados por *Matrix,* somos capazes de vivenciar mais plenamente os dois mundos e reagir emotivamente a ambos. Desviando o foco do debate do elemento de crença necessário para emoções "justificadas" e para o melhor entendimento da função das histórias, podemos ligar os espaços divergentes do real e do representacional. Vemos também como funcionamos de maneira semelhante aos personagens de *Matrix.* Neo experimenta uma nova realidade à

medida que nós a vivenciamos com ele de uma maneira paralela, como nunca tínhamos imaginado.

16. GÊNERO REAL E FILOSOFIA VIRTUAL

Deborah Knight e George McKnight

Neste ensaio, analisamos *Matrix* como um exemplo de um filme de "múltiplos gêneros" e consideramos o modo como aborda uma gama de questões em filosofia. Historicamente, o cinema de Hollywood tem tido raízes profundas em gêneros e *Matrix* compensa um exame como filme de gênero. Mas agora precisamos esclarecer um mal-entendido muito comum. Enquanto os filmes de gênero inevitavelmente contam com uma série de características e motivos recorrentes que são familiares e reconhecíveis, seria errôneo pensar que, só porque um filme é de "gênero", a narrativa é monótona, padronizada, sem originalidade e indigna de exame crítico. Como a maioria dos grandes filmes do cinema de Hollywood é de gênero, uma conclusão assim seria equivocada. Há outro erro comum que devemos identificar. Por meio de boa parte da história da crítica do cinema de gênero — embora, certamente, não no cinema em si —, tais filmes têm sido tratados como singularmente identificáveis, em categorias razoavelmente homogêneas e pertencentes a um gênero ou outro. Pelo menos desde meados dos anos 1970, o que sempre foi verdade sobre os filmes de gênero se tornou bastante explícito — ou seja, que a idéia de uma forma de gênero puro é ficção teórica. Em vez disso, a mistura de elementos no cinema de gênero é a norma, não a exceção."[119]

[119. Um trabalho recente sobre cinema de gêneros inclui Rick Altman, *Film/Genre* (Londres: British Film Institute, 1999), e Steve Neale, *Genre and Hollywood* (Londres: Routledge, 2000).]

Matrix é inquestionavelmente um filme de gênero misto. Nosso argumento é que, considerando os elementos particulares que compõem essa mistura, podemos encontrar as raízes narrativas de temas mais obviamente filosóficos de *Matrix*. *Matrix* certamente tem sua quota de temática e alusões filosóficas. O filme faz referências a questões cruciais de metafísica e epistemologia, tais como a natureza da verdade e da crença, a distinção entre aparência e realidade, bem como as possibilidades e os limites do conhecimento. O que, por exemplo, conta como crença justificável num mundo virtual? *Matrix* alude a temas centrais da ética e da filosofia moral, como a questão de se realmente temos livre-arbítrio ou se somos controlados de forma determinista por forças externas a nós. Os filósofos imediatamente notarão paralelos entre *Matrix* e textos canônicos como *A República* de Platão, principalmente a alegoria da caverna, e *Meditações sobre a Filosofia Primeira,* de Descartes,

notadamente a hipótese do sonho. E não deveríamos esquecer as alusões espirituais e religiosas que vão desde o *Ubermensch* (ou super-homem)* de Nietzsche, passando pelo zen-budismo até o cristianismo apocalíptico, nem o que *Matrix* nos diz sobre tecnologia e ciência. Discutivelmente, qualquer consideração devidamente filosófica de *Matrix* precisa reconhecer o que está acontecendo no nível do gênero, no filme. Quando a herança genérica é reconhecida no filme, fica mais fácil constatar as raízes literárias de seus motivos filosóficos dominantes e também compreender por que, quaisquer que sejam as questões filosóficas a que *Matrix* alude, o filme não propõe respostas *filosóficas,* mas somente de gênero.

*[N. do T.: *Ubermensch* — segundo Nietzsche, o nível que alcançam os espécimes superiores da raça humana, o auge da evolução do ser humano.]

MATRIX E O CINEMA DE GÊNERO

Pensar em termos de gênero sobre filmes e outras narrativas é pensar em inscrições, convenções e paradigmas de enredo que se entrelaçam. Essas interconexões classificam categorias textuais familiares, contando potencialmente com fontes tão diversas quanto aquelas usadas em *Matrix,* por exemplo: literatura romântica potencial, uma série de gêneros de filmes reconhecíveis, *videogames* populares do tipo "atire neles" e até "textos" culturais contemporâneos da moda. Se pensarmos em termos de gênero, teremos de reconhecer como um determinado filme de gênero se encaixa num conjunto complexo de trocas industriais, históricas e comunicativas entre produtores e consumidores dessa espécie de filme. "Ler" um filme em termos de gênero é levar em conta como a platéia procura filmes de gênero com expectativas baseadas em seu envolvimento anterior com esse tipo de filme. No caso de *Matrix,* isso pode incluir coisas como o reconhecimento por parte dos fãs de Keanu Reeves, de filmes como *Velocidade Máxima* (Jan de Bont, 1994) e *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995); gosto por filmes com cenários futuristas — por exemplo, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982/1991) — que mostram a humanidade em crise; e a familiaridade com manifestações culturais contemporâneas, tais como histórias em quadrinhos e jogos de computador. Avaliar um filme em termos de gênero é ver como os significados temáticos de vários gêneros exercem impacto sobre a nossa compreensão do filme à nossa frente. Talvez o elemento mais importante de *Matrix* seja a familiaridade da platéia com heróis genéricos essencialmente inescrutáveis — uma tradição que vai desde o faroeste até a ficção científica e que Keanu Reeves virtualmente aperfeiçoou no filme. Se abordarmos os aspectos filosóficos de *Matrix* por meio da questão do gênero, percebemos que a maior parte do que pode ser considerado "filosófico", na verdade, já faz parte da herança genérica do filme.

O conjunto mais amplo e útil de categorias de gêneros é magnificamente esmiuçado na obra clássica de Northrop Frye, *The Anatomy of Criticism: Four Essays* (*A anatomia da crítica: quatro ensaios*)[120] [120. Northrop Frye, *The Anatomy of Criticism: Four Essays* (*Princeton: Princeton University Press*, 1957)]. As categorias são tragédia, romance, comédia e

ironia/sátira. As características desses gêneros principais são abstrações de um campo amplo de narrativas. Como abstrações, eles seguem trajetórias narrativas dominantes, concentrando-se simultaneamente no relacionamento pretendido entre protagonistas e público, e no tom geral e na teleologia da narrativa. As tragédias tratam de protagonistas que são superiores aos membros de seu público em habilidade e conhecimento. Por essa razão, de acordo com uma tradição que remonta a Aristóteles, admiramos o herói trágico e reagimos com medo e pena por seu infortúnio. O romance, como um dos gêneros principais, é uma história de busca, uma tentativa de descobrir algo crucial como a identidade de alguém ou salvar a sociedade de uma existência combalida, se não da fatalidade derradeira. O protagonista do romance passa por uma série de provações, através das quais seu verdadeiro caráter se revela totalmente. Talvez o gênero mais difícil de entender seja a comédia, pois as pessoas têm a tendência de imaginar que uma comédia é apenas algo engraçado, que nos faz rir. O gênero da comédia, em contrapartida, trata da integração de uma figura externa à comunidade, envolvendo assim a redenção das qualidades que inicialmente marcavam o herói como "outro". O gênero ironia/sátira identifica narrativas em que o público está claramente numa posição superior ao protagonista, e em que devemos esperar crítica das instituições sociais dominantes.

Considerada em termos de gêneros principais, *Matrix* é, sem a menor dúvida, um romance. É uma narrativa de busca, e como tal combina três temas clássicos: a descoberta, iniciação e total auto-realização do verdadeiro herói; a ameaça à comunidade justa; e a união romântica final do herói e da heroína, que também simboliza ou pelo menos assinala o triunfo de sua comunidade sobre as forças do mal que a vinham ameaçando.

O que *Matrix* não faz é se posicionar facilmente em qualquer gênero ou subgênero de consenso único. Os gêneros de consenso são aqueles dos quais falamos com mais facilidade quando identificamos filmes. Alguns exemplos familiares são: filmes policiais, filmes de ação, terror, ficção científica, musicais, comédias românticas, faroeste, filmes de guerra, filmes de teor ecológico, filmes para adolescentes e muitos outros. Isso não quer dizer que sempre existe um acordo claro na literatura crítica sobre como os gêneros são demarcados. Alguns teoristas de gênero enfatizam determinadas convenções, iconografias, tipos de personagens e tramas como características que distinguem um gênero do outro. Outros observam que nem todos os gêneros podem ser identificados por iconografias, por exemplo — a iconografia funciona para o filme de *gangster,* mas não para o ecológico. Alguns gêneros ganham o nome por causa da reação que elicitam do público — por exemplo, terror —, enquanto outros do cenário ou do local da ação; por exemplo, faroeste (do inglês *Far West* — oeste distante — ou *Western,* do oeste). Outros ainda adquirem o nome por causa dos marcantes artifícios usados e não pela iconografia, como por exemplo musical. Outros teóricos, como Linda Williams, reagruparam os gêneros de consenso unindo melodrama, terror e pornografia sob o termo "gênero físico", que ela identifica por categorias como excesso físico, êxtase, perversidade, fantasia originária e temporalidade de fantasia. Williams explica, por exemplo, o excesso físico nos filmes de terror em termos de violência, enquanto o êxtase é mostrado pela violência extática ou por sangue.[121] [121. Linda Williams, "O físico nos filmes: sexo, gênero e excesso". In: Barry Keith Grand, ed., *Film Genre Reader II* (Austin: *University*

of Texas Press, 1995), pp. 140-158]. A noção de William dos "gêneros físicos" se cruza com as categorias de gêneros, no sentido de que ambas contam com o nosso conhecimento familiar de gêneros, tais como terror e, no caso de *Matrix,* nos confrontam com a estruturação inovadora da ameaça imposta a Neo, o movimento estilizado do corpo em seqüências de ação em câmera lenta, isso sem falar na seqüência final, em que o controle de Neo sobre a ameaça de violência física é uma confirmação de sua verdadeira função de herói romântico.

MATRIX COMO FILME DE GÊNEROS MISTOS

Como você pode ver em qualquer comentário de cinema, *Matrix* apresenta características convencionais, elementos estruturais e temáticas de vários gêneros e subgêneros de consenso. A descrição do gênero misto muda um pouco de um crítico para outro. Por exemplo, o *Splicedonline* de Rob Blackwelder (http://www.splicedonline.com/99reviews/matrix.html) diz que *Matrix* é um *"thriller* de ficção científica de realidade virtual" — distinguindo-o, por exemplo, de um *thriller* não-ficção científica como *Disclosure* (Barry Levinson, 1994). Andrew O'Hehir do salon.com chama a atenção para o estilo cinemático de *Matrix* que dá uma inflexão de cinema de arte europeu às muitas referências do filme, que incluem as obras de John Woo, a série *Alien,* a série *O Exterminador do Futuro* e, claro, *Blade Runner.* O'Hehir diz ainda que *"Matrix* é todos esses filmes, e também um *videogame,* um estudo de zen-budismo e uma parábola da Segunda Vinda". Isso significa que *Matrix* não é apenas um filme de gênero misto. Além disso, o filme emprega um conjunto amplamente variado de temáticas centrais extraídas de suas várias fontes narrativas.

Toda narrativa genérica precisa estabelecer uma dinâmica entre o familiar e o inovador. *Matrix* resolve esse problema através do *pasticho*,*[* N. do T.: *pasticho*: obra artística imitada de outra.] isto é, o reaproveitamento de características de vários gêneros e subgêneros de consenso em um enredo coerente. Esse reaproveitamento começa, na verdade, no nível do gênero principal, e vai se especificando até *Matrix,* incluindo seus gêneros e subgêneros de consenso constituinte que dão forma ao enredo. Obviamente, isso inclui a temática normalmente invocada pelos gêneros de consenso, tais como ação, ficção científica e terror, além de um toque de faroeste, sem falarmos da temática que caracteriza subgêneros como o *thriller* que mostra um inocente em fuga — pois Thomas Anderson (vulgo Neo) é um inocente em fuga — e as seqüências de luta em bale. Os principais traços desses dois subgêneros-chave contribuem para o suspense do filme, não só garantindo que nosso herói seja perseguido pelos agentes sem compreender bem por que eles estão atrás dele, mas ao mesmo tempo proporcionando o modo altamente estilizado de combate, cujo domínio acaba confirmando que Neo é "o "Escolhido", afinal de contas. Somados ao gênero principal, aos gêneros de consenso e ao subgênero, os dois mais importantes elementos estruturais de *Matrix* são suspense (qual é o destino de Neo, Morpheus e Trinity?) e mistério (o que é a Matriz?).

O gênero romance dá a *Matrix* seu motivo de busca. Também estabelece para nós a idéia de um mundo caído no qual o protagonista deve lutar para salvar uma comunidade ameaçada, à

qual ele, inicialmente, não sabia pertencer. Talvez o gênero de cinema mais caracteristicamente americano, o faroeste, também se desenvolva a partir desse motivo de busca do romance, no qual uma figura de fora tem de descobrir sua habilidade para agir pelo bem social de uma comunidade se quiser defendê-la contra as forças do mal. Fazendo referência ao gênero faroeste, *Matrix* continua uma tradição, unindo a ficção científica a esse gênero de filme americano absolutamente mitológico; uma ligação já claramente estabelecida em *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977). Entretanto, embora *Matrix* faça referências ao faroeste, elas são passageiras. O confronto no metrô entre Neo e o agente Smith é iconograficamente um descendente direto do tiroteio nos bangue-bangues, mas Thomas Anderson certamente não é um herói típico do velho oeste, como os personagens de John Wayne, por exemplo. Na verdade, segundo a tradição do gênero romance, e não muito diferente de Luke Skywalker, Neo é um neófito, um iniciante — alguém que deve ser treinado para desenvolver as técnicas que a maioria dos heróis de faroeste domina há muito tempo. Como os grandes heróis do velho oeste antes dele, porém, e também como Luke, Neo se volta para a causa da justiça e, portanto, precisa se tornar a força da lei e ordem numa sociedade radicalmente desordenada, desestruturada.

Sem dúvida, o gênero de consenso mais dominante em *Matrix* é o de ficção científica. A ameaça de um mundo futuro desestruturado é uma marca registrada da ficção científica, particularmente quando se trata dos efeitos da tecnologia sobre a identidade humana. A maioria dos filmes de gênero envolve um tipo ou outro de luta entre o bem e o mal — um paradigma narrativo que liga o faroeste à ficção científica. Esta última, aliás, é mais bem equipada para retratar as forças do mal em seu caráter misterioso, terrivelmente poderosas.[122] [122. Thomas Schatz, *Old Hollywood/New Hollywood: Ritual, Art, and Industry* (*Ann Arbor: UMI Research,* 1983), p.86]. A disputa entre o bem e o mal — que coloca Neo, Trinity, Morpheus e sua tripulação em combate contra a Matriz e seus agentes — depende de outras temáticas familiares da ficção científica, por exemplo, a idéia de que a civilização humana desenvolveu sua tecnologia a ponto de destruir a terra, gerando uma praga de proporções globais e colocando o domínio tecnológico nas mãos de alguma inteligência não humana que, por sua vez, escraviza a humanidade tanto física como mentalmente.

Essas características extraídas da ficção científica se combinam para nos fazer imaginar um mundo futuro que evoca o tipo de pavor geralmente associado ao filme de terror. Certamente, a imagem de humanos prisioneiros em casulos gelatinosos reafirma a persistente ligação entre *Matrix* e filmes que se encontram no ponto de intersecção entre ficção científica e terror — os casulos, aliás, ou invólucros daquele tipo, remontam a vários filmes de ficção científica e também de terror, como por exemplo, *Os Invasores de Corpos* (Don Siegel 1955; Philip Kaufman, 1978). Além disso, essa conjunção de ficção científica e terror é exemplificada pela confusão, no cerne de *Matrix*, entre realidade virtual e realidade. Muitos filmes já exploraram a idéia de que o mundo das aparências é apenas uma ilusão elaborada, mas *Matrix* desenvolve esse tema familiar em sua descrição do mundo virtual que as pessoas nos casulos são programadas para vivenciar. Esse mundo virtual é um mundo humano não muito diferente do nosso, mas que enfatiza os traços mais frios de nossa existência contemporânea, das

megacorporações sem sentimento humano, passando pela vida noturna nas boates, até a disparidade de renda entre as zonas urbanas afluentes e os moradores marginalizados dos guetos. A profunda ligação genérica entre o gênero principal do romance e o gênero de consenso da ficção científica pode ser observada na natureza da própria Matriz: a Matriz é o mundo caído, o deserto metafórico por trás da ilusão da sociedade humana real, o mundo governado pela máquina, onde Deus está morto. De fato, nesse mundo virtual, a Matriz é a "origem" da vida humana como a compreendemos. Dentro dela, a própria vida humana é ao mesmo tempo uma paródia perversa do mito da criação e um eco da criação da vida em filmes de terror como *Frankenstein* (James Whale, 1931). Thomas Anderson, retratado desde o início como um inocente e também como uma pessoa já engajada na busca pela descoberta do significado de sua existência, torna-se nosso ponto primário de identificação; e assim, nós — como Neo — somos iniciados por Morpheus na verdade da Matriz.

Matrix também explora outro tema favorito comum em ficção científica e terror, ou seja, a ameaça da violação e da posse do corpo humano. Essas idéias são desenvolvidas em *Matrix* em uma variedade de cenas, incluindo o implante em Neo, a tortura de Morpheus, o dispositivo parecido com uma "lula", cujo objetivo é procurar e destruir, a descoberta de que o mundo aparente é apenas uma realidade virtual gerada por computador e a revelação de que a horrenda sociedade do futuro mantém seres humanos no cativeiro como escravos, dentro de uma existência virtual. O próprio Neo já é outra coisa além de totalmente humano. É interessante que haja duas classes de humanos em *Matrix:* aqueles que são "genuinamente" humanos e os que são como Neo, Morpheus e Trinity, que — por poderem fazer um *upload* — representam um novo estágio na existência humana.

Os aspectos mais distintos de *Matrix* são a conjunção entre o seu estilo visual e o envolvimento garantido, sempre crescente, do espectador, orquestrado por meio de seqüências de ação e suspense progressivamente mais elaboradas. Vemos essa interação de estilo e suspense em todo o processo do filme — desde a filmagem e edição de *Matrix,* seu uso de cenários e o estilo das roupas *góticas/grunges* dos personagens, os óculos e as armas, até os corpos atléticos dos personagens principais. Há motivos para pensarmos que *Matrix* nos agracia com uma vitória do estilo sobre a substância narrativa. Nem todo mundo concorda com isso; alguns críticos, por exemplo, elogiam os elementos de ficção científica mais intelectuais do filme. Mas isso só nos deve lembrar que uma das características mais marcantes da ficção científica é a sua concentração nas grandes perguntas, como: "Qual é o significado da vida?" e "O que significa ser humano?" Nossa familiaridade com a ficção científica indica que não devemos nos surpreender quando vemos esse tipo de pergunta em *Matrix,* também. Entretanto, não podemos supor que essas grandes perguntas sejam feitas de um modo filosoficamente significativo. Tampouco devemos imaginar que haja no filme respostas filosoficamente significativas para elas.

Tratar ficções populares, da indústria do entretenimento, a partir de um ponto de vista filosófico é algo que exige um certo cuidado. Seria muito fácil descartar as narrativas de entretenimento como indignas de qualquer consideração filosófica. Por outro lado, não é fácil justificar a consideração filosófica de todas as narrativas de entretenimento. Como, então,

lidaremos com *Matrix?* Mais de um quarto de século atrás, Peter Jones, em *Philosophy and the Novel* (*Filosofia e o Romance*), deixou claro que os textos literários e os autores de literatura podem levantar pontos de interesse filosófico sem estar propriamente engajados em discussão abertamente filosófica.[123] [123. Peter Jones, *Philosophy and the Novel* (Oxford: Clarendon, 1975)]. A premissa de Jones é que os filósofos podem sempre interpretar uma novela de modo a extrair da obra sua temática filosófica. Os exemplos de Jones são tirados do cânon da literatura mundial: *Middlemarch, Anna Karenina, Os Irmãos Karamazov* e *Em Busca do Tempo Perdido*. É perfeitamente possível que *Matrix* esteja invadindo essa festa seleta. Ainda assim, à primeira vista é difícil dizer por que a idéia de Jones não deve ser aplicada a *Matrix*. Tratar *Matrix* do modo como Jones trata *Middlemarch* e outras obras implicaria o sacrifício da temática importante do filme pelo tipo de reflexão filosófica séria que, por exemplo, ele usa para examinar tópicos como conhecimento e ilusão no grande clássico de Proust. Portanto, parece possível e talvez até plausível que *Matrix,* em virtude dos temas filosóficos levantados, seja tratado com seriedade pelos filósofos. Porém, as mesmas coisas que fazem de *Matrix* um esplêndido exemplo de um filme de gêneros mistos também levantam a questão sobre o filme ser ou não merecedor de um exame filosófico sério. Vejamos que coisas são essas.

MATRIX E O CINEMA DE GÊNERO FICCIONAL

Diante da pletora de gêneros de consenso e seus subgêneros e as dificuldades prementes em produzir uma espécie de categorização ou definição organizada de um gênero de filme em particular, Thomas Sobchack, com *Northrop Frye* como modelo, dá um passo audacioso de "considerar o filme de gênero ficcional como uma categoria única que inclui tudo o que é normalmente encarado como filme de gênero"[124]. [124. Thomas Sobchack, "Filme de gênero: uma experiência clássica". In: *Film Genre Reader II,* p. 102]. Na verdade, Sobchack está dizendo que as diferenças, por exemplo, entre o faroeste e o filme de valentões, ou entre o ecológico e o para adolescentes — e até entre o faroeste e o ecológico — são menores que as coisas que eles têm em comum como filmes de gênero. A posição de Sobchack dá legitimidade à idéia de que deveríamos interpretar os gêneros como inerentemente mistos, pois a combinação de elementos de qualquer gênero "sozinho" não o afasta das características genéricas que ligam esses gêneros de consenso uns aos outros. O que distingue um filme de gênero de um que não é de gênero? Primeiro, os filmes de gênero se concentram numa história, e "não em algo que importa fora do filme". Segundo, os filmes de gênero sempre nos dizem quem é o herói e quem são os vilões. Terceiro, Sobchack concorda que os filmes de gêneros são miméticos, mas como Northrop Frye argumenta que eles imitam outros filmes, não a "vida real". Quarto, filmes de gênero são identificáveis pelo "senso compacto de forma" — ou seja, a trama. Nos filmes de gênero, a trama tem precedência sobre uma extensão de detalhes observáveis do cenário e sobre a psicologia. Em suma, "o que acontece... é de extrema importância, e não por que acontece". Quinto, a caracterização nos filmes de gênero sempre é feita por meio de uma "taquigrafia" narrativa. Ele diz: "Conhecemos um personagem pelo que

ele veste, não pelo que diz ou faz". Quando Sobchack escreveu essas palavras sobre as roupas em 1975, talvez não tivesse percebido como tal observação seria apropriada para os heróis de ação do fim do século XX, apresentados em roupas de *designers* de moda. Mas esse quinto ponto contém mais do que meros comentários sobre roupas. Sobchack acrescenta que, "uma vez conhecido, o personagem não pode mudar, exceto de um modo bem limitado". Isso se aplica perfeitamente a personagens de *Matrix* como Morpheus, Trinity e os agentes, mas não a Neo, que não pode mudar porque é o herói do romance, treinado por um mestre, embarcando numa jornada de auto-realização que o levará a um combate mortal com as forças do mal. É assim que funcionam os filmes de gênero.

Mas como devemos entender a idéia de que Neo vive uma jornada de auto-realização? Não no sentido de "eu" tipicamente compreendido dentro da filosofia da mente e da psicologia. Protagonistas como Neo não têm profundidade ou complexidade psicológica. Como observa Sobchack, os personagens de gênero são fundamentalmente seus exteriores, seu constante conjunto de traços reconhecíveis. O que equivale a dizer que *são personagens,* e não imitam indivíduos humanos reais, e sim outros personagens comparáveis. Heróis de gênero são "certamente muito superiores a nós naquilo que eles fazem; podem ser limitados como seres humanos comuns, mas são ilimitados quanto à ação. Eles são capazes de fazer aquilo que gostaríamos de fazer. Eles podem detectar o mal em suas vidas como algo residente num monstro ou vilão, e partem para a luta e vencem". A trajetória narrativa de *Matrix* envolve detectar onde está o mal — ou seja, na própria Matriz — e treinar Neo para que ele saia vitorioso de uma seqüência de encontros com os agentes. Assim, mesmo que Neo não tenha certeza de ser quem todos esperam, como consumidores de ficção de gênero, nós sabemos que ele é. A questão é preestabelecida pela convenção do cinema de gênero. Nada tem a ver com Neo como personalidade psicológica, e tudo tem a ver com os padrões narrativos. Neo é o herói romântico num mundo de ficção científica, o inocente cuja descoberta por Morpheus e confirmação pelo Oráculo lhe dão o impulso para ir em frente por meio de uma série de combates que definem e revelam seus verdadeiros poderes, e estes, por sua vez, revelam sua identidade como o "Escolhido". Como é um noviço, um iniciado, Neo de fato passa por transformações *narrativas* — transformações que são programáticas no reconhecimento do herói romântico de sua identidade e função —, mas essas não são mudanças reais, em termos de realidade psicológica. A trajetória narrativa de Neo o leva de uma posição nas linhas secundárias a uma posição centralmente comprometida na luta contra a Matriz. Neo não é tanto uma psicologia individual quanto um paradigma narrativo. As críticas de que personagens como Neo não possuem profundidade psicológica deixam de reconhecer seu papel e sua função em relação ao enredo de uma narrativa de gênero. Se reconhecermos Neo como o herói romântico, saberemos que, no momento certo, ele triunfará sobre os agentes e a Matriz por eles representada — talvez não nesse filme, mas certamente na terceira parte.

FILOSOFIA E *MATRIX*

No começo deste capítulo mencionamos que *Matrix* alude a muitos temas tradicionais de metafísica e epistemologia, teoria moral, filosofia da religião, filosofia social e política e a filosofia da ciência. Qualquer bom filme de gênero provavelmente ofereceria alusões comparáveis. Comédias românticas, por exemplo, costumam fazer esta pergunta: "O que é a boa vida?" Faroestes dividem com os filmes policiais pesados esta outra: "Que tipo de indivíduo é necessário para garantir justiça dentro da comunidade?" A ficção científica é o gênero mais provável a levantar a pergunta "O que significa ser humano?" Alusões filosóficas não são limitadas a um único gênero. Tampouco devemos imaginar que todo filme de gênero faça perguntas com o mesmo grau de seriedade.

Quando *Matrix* estreou em 1999, podiam-se ver filósofos conversando, ou nos corredores das universidades ou em conferências acadêmicas, e estavam contando uns aos outros a mesma história. Em qualquer curso de introdução à filosofia, após ser mencionada a caverna de Platão ou a Primeira Meditação de Descartes, os alunos já levantavam a mão no meio da aula ou procuravam o professor após a aula e diziam: "É bem como no filme *Matrix"*. As alusões filosóficas de *Matrix* são muitas; e são suficientemente abertas para permitir uma gama de interpretações e especulações filosóficas. Os estudantes não tardam a ver paralelos entre o mundo ilusório experimentado pelos prisioneiros na caverna de Platão e os humanos aprisionados em casulos pela Matriz. Os prisioneiros, que desde a infância vivem na caverna e não conseguem distinguir meras imagens da realidade, são realmente como os humanos cativos nos casulos, que imaginam ser programadores de computador ou *hackers*. Os estudantes também percebem rapidamente que o assombro inicial de Neo por tudo talvez não passe de um sonho, é comparável à hipótese do sonho de Descartes, em sua Primeira Meditação. Em ambos os casos, as alusões de *Matrix* têm o intuito básico de promover suspense, ansiedade, horror e até terror, mas não reflexão filosófica.

Quando alguém como Peter Jones argumenta que os filósofos podem interpretar legitimamente os temas filosóficos de novelas como *Anna Karenina,* é importante reconhecer que Jones — como tanto outros críticos antes e desde então — está interessado em narrativas tematicamente orgânicas. A idéia geral é que os tipos de histórias que compensam pela séria atenção que lhes é prestada por uma pessoa como Jones — ou Matthew Arnold ou F. R. Leavis — dependem de um conjunto centralizado, holístico, de temáticas centrais. Tais novelas supostamente também recompensam a leitura refletida. E se recompensam a leitura refletida, é porque sistematicamente direcionam os leitores ao mundo ficcional da história. *Matrix,* em contrapartida, direciona os espectadores a estabelecer ligações fora do filme a narrativas comparáveis. Para serem reconhecidos, os textos de gênero dependem da familiaridade dos espectadores com outros textos, outras séries de convenções, outros enredos — mesmo incluindo temas e textos filosóficos. Assim, não é difícil concluir que os textos de gênero como *Matrix* são fundamentalmente centrífugos — seu princípio organizacional depende de nossa capacidade de fazer ligações a coisas fora do texto em mãos. Ao mesmo tempo, os dispositivos primários de narrativa de um filme como *Matrix* — ação, mistério e suspense — não permitem aos espectadores discorrer sobre temas ou motivos filosoficamente interessantes. Portanto, concluímos que *Matrix,* sendo um filme de gênero misto exemplar, só pode usar temas filosóficos para despertar o interesse do público, mas nunca a fim de oferecer

um fórum para a solução de problemas filosóficos. Por outro lado, *Matrix* resolve problemas de gênero: nosso herói é descoberto, passa por um processo de iniciação, finalmente começa a confiar em seus próprios poderes, sobrevive ao mais sério confronto com seus inimigos e retorna para reivindicar a mulher amada. Esses temas são tão antigos quanto a própria narrativa.

O que tentamos mostrar é que as alusões filosóficas encontradas em *Matrix* adquirem seu significado narrativo a partir do gênero principal do romance e sua mistura particular de gêneros e subgêneros de consenso. "O que significa ser humano?" é uma boa pergunta, mas não encontra a melhor resposta por meio de um exame apurado de um protagonista de gênero, pois, como discutimos aqui, os protagonistas de gênero não são indivíduos ou "eus" psicológicos, mas sim figuras cujo caráter é fixo e cujos traços são imutáveis. *Matrix* levanta questões de importância filosófica, mas seu objetivo não é proporcionar resposta alguma. Por essas razões, concluímos que *Matrix* é inquestionavelmente um exemplo de gênero real, mas apenas uma pequena amostragem de filosofia virtual.

CENA 5
DES-CONSTRUINDO MATRIX

17. PENETRANDO KEANU: NOVOS ORIFÍCIOS, MAS A MESMA E VELHA PORCARIA

Cynthia Freeland

Matrix e *eXistenZ* foram lançados no mesmo ano (1999) e são freqüentemente comparados: ambos os filmes fazem seus personagens oscilar entre realidade e ilusões geradas por computador. Quero me concentrar aqui em algumas diferenças básicas entre os dois filmes. Uma diferença que me interessa como filósofa feminista é que eles adotam quadros opostos do valor da carne e do corpo humano. Essa diferença é ligada a uma segunda diferença: suas atitudes com relação aos espectadores. Em ambos os casos, acho *eXistenZ* mais satisfatório. Deixe-me explicar.

À medida que seus heróis se tornam mais capazes de contornar limitações da realidade física, *Matrix* cria uma fantasia ingênua sobre a superação da carne. Após ser "penetrado" e ligado a outros, o herói passa a controlar a si próprio e a ficar intacto — até imune a balas. *Matrix* revela um medo adolescente do corpo como algo que pode escapar do controle (o que de certa forma é verdade, no caso de um corpo de carne e osso real). Essa fantasia é própria de rapazes ainda jovens, que anseiam por autonomia e poderes mentais. Em contrapartida, corpos vulneráveis e conectados são o destaque de *eXistenZ* — principalmente para o seu herói. As cenas vívidas de penetração e conexão biomórfica mostram que os corpos podem ser tanto deliciosos quanto nojentos. Corpos (incluindo cérebros) podem deixar uma pessoa extasiada, ou machucada e sangrando.

Já que cada filme reflete o modo como a realidade virtual pode ser maligna e controlar mentes, há maneiras óbvias de abordar o envolvimento dos espectadores com a "realidade virtual" dos filmes. *eXistenZ* desenvolve esse paralelo, culminando numa brincadeira que nos pergunta se alguma coisa que vimos no filme é "real". Em contrapartida, *Matrix* termina com o herói salvador libertando os humanos de seus sonhos enganadores. Embora célebre a libertação de zumbis humanos de suas visões alimentadas por computador, o filme — de maneira irônica e hipócrita — suga os espectadores à própria realidade virtual dele, oferecendo uma fantasia de escapismo, que é incrementada por superefeitos especiais. Prefiro a inteligência divertida dos jogos de *eXistenZ*.

Os dois temas que quero explorar estão ligados. Comparando a realidade virtual às visões de um cineasta, *eXistenZ* questiona o lugar de nossos corpos humanos (ou outros corpos) em relação às sedutoras visões do cinema contemporâneo. Confrontando tantos seus heróis como

os espectadores com a carne em formas viscerais, às vezes nojentas, *eXistenZ* não alimenta fantasias de fuga mental do corpo. A meu ver, esse filme oferece uma visão intrigante de nosso potencial como seres com cérebro e corpo — do tipo que as feministas podem achar mais potencialmente liberatório que *Matrix*.

CORPOS, MENTES, SEXOS

Matrix destaca a aparência de suas estrelas. No mundo virtual do filme, a realidade de seus corpos humanos fica escondida por trás do brilhante couro ou látex preto, sempre bem coordenado. Em contrapartida, *eXistenZ* se regozija numa mistura de carne, gosma e sangue. Essas diferenças são evidentes nos créditos iniciais de ambos os filmes. Os dois empregam a metáfora do todo composto de *bits* informativos. Em *Matrix,* os *bits* são fragmentos de um código de computador, letras e números verdes brilhando contra uma tela preta. Os *bits* em *eXistenZ* são poças amorfas de rosa, creme e ouro que vagamente evocam estruturas celulares vistas sob um microscópio. A metáfora aqui é biológica, não mecânica; análoga, não digital.

Muitas filósofas feministas argumentam que a filosofia ocidental tem sido uma questão de homens buscando fuga mental de seus corpos, da realidade de carne e osso.[125] [125.Ver Genevieve Lloyd, *The Man of Reason: "Male " and "Female " in Western Philosophy* (*Mineápolis: University of Minnesota Press*, 1984), e Susan Bordo, *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body* (*Berkeley: University of Califórnia Press,* 1993)]. Entre esses homens estão Platão, descrevendo o mundo das Formas transcendentes, Santo Agostinho e São Tomás de Aquino, que esperavam a pureza de suas almas no céu, e Descartes, que estabelece sua identidade como mente, não como corpo. Também faz parte dessas tradições fazer distinções claras entre pensar e sentir. Os homens têm sido tradicionalmente associados à racionalidade e às faculdades mentais "superiores", e as mulheres ao corpo, às emoções e às faculdades "inferiores", como gestação e amamentação. Esse preconceito mental é mais uma vez evidente na perspectiva indubitavelmente masculina de *Matrix*.

As diferenças nos papéis dos sexos nos dois filmes se tornam claras quando focalizamos seus protagonistas masculinos. Os filmes estreiam dois dos maiores ídolos masculinos da atualidade, Keanu Reeves e Jude Law. Eles não são homens que têm o apelo de machão como Clark Gable ou John Wayne. Com suas pálpebras delicadas, Keanu/Neo parece tão "bonito" quanto uma garota quando o vimos pela primeira vez, dormindo. Tem a pele clara (outro personagem do filme chega a comentar sobre sua brancura), sem pêlos no corpo. Seus movimentos são graciosos, como os de um dançarino. Jude/Ted tem um rosto escultural e cílios invejáveis; seus lábios, que parecem o arco do Cupido, lhe dão um ar de mal-humorado. Ambos os heróis fazem par com uma mulher forte (ou que parece forte), que de vez em quando assume a liderança dos movimentos. Em determinados momentos, os dois se mostram vulneráveis, inseguros e — o mais importante — penetrados. Essas cenas de penetração masculina, ou da inserção de novos orifícios no corpo masculino, merecem exploração.

PENETRANDO KEANU EM *MATRIX*

A cena inicial de penetração em *Matrix* ocorre quando os agentes malignos da ilusão gerada por máquina, a Matriz, apanham Neo e o interrogam. Segurando-o, eles inserem um dispositivo rastreador (uma criatura que parece um escorpião) em seu umbigo, numa operação dolorosa e assustadora. Mais tarde, antes de a heroína Trinity e outros do grupo radical de resistência à Matriz levarem Neo para conhecer seu líder, Morpheus, eles removem o dispositivo, em outra cena de penetração violenta. Eles aplicam uma espécie de arma ao umbigo de Neo para sugar a criatura. Ele grita, enquanto ela é extraída.

A cena seguinte de penetração é provavelmente a mais perturbadora do filme. Após Neo escolher a pílula da "verdade" oferecida por Morpheus, ele tem uma visão aterradora dos seres humanos como realmente são. Vê incontáveis corpos nus mantidos artificialmente em sacos fetais por feias "amas-secas" mecânicas, que se parecem com insetos. Cada pessoa é penetrada por um complexo sistema de tubos que presumivelmente alimentam e removem dejetos do corpo. Seus corpos cor-de-rosa e sem pêlos parecem horríveis e vulneráveis, penetrados por fios e plugues pretos. Enquanto Neo observa horrorizado, um dispositivo-vigia se prepara para "soltá-lo", arrancando os plugues e cordões que entrelaçam seu corpo.

Numa paródia do parto, Neo desce por um tubo gosmento — provavelmente para ser liquefeito.

Resgatado, Neo aparece numa cena mais amena e gentil de penetração. Novamente vemos o corpo quase nu de Keanu, desta vez deitado numa mesa. Ele é meticulosamente penetrado agora por delicadas e onduladas agulhas, que parecem de acupuntura. A paz e o bem-estar dessa penetração são enfatizados por uma música que parece ser de um coral religioso, parte da trilha sonora. Morpheus explica que Neo deve ser reconstruído porque seus músculos estão atrofiados por falta de uso, como se todos nós pudéssemos simplesmente deitar e dormir tranqüilamente enquanto as agulhas exercitassem nossos músculos!

No filme, Neo é tão especial que pode aprender coisas constantemente, quase sem esforço (Coisas físicas — o ingênuo Neo/Keanu leva algum tempo para compreender que é o "Escolhido", o salvador que redimirá toda a humanidade, libertando-a da Matriz.). Conhecimento e habilidades são rapidamente transmitidos aos espertos, merecedores e belos membros da pequena cela de revolucionários de Morpheus, por meio de programação ou *upload* constante. Isso exige a inserção de um grande plugue na nuca de uma pessoa. Na cena seguinte de penetração há mais violência, e Neo obviamente se assusta quando o dispositivo conector é inserido no orifício em sua nuca. Com treinamento físico simulado, Neo aprende técnicas, com esforço, transferidas para o seu corpo real, deixando-o cansado e até dolorido. Ele aprende rápido por causa de sua "psicocinesia": mal o vemos suando. Embora assustadores, os plugues no pescoço não são destacados novamente e não vemos outras cenas de sua inserção; os membros do grupo simplesmente ficam deitados e nós deduzimos que os plugues entram sem dor ou violência. São bons plugues com boa capacidade de penetração. Eles enviam as pessoas de volta à Matriz com uma nova percepção que lhes permite trabalhar

contra as prováveis leis físicas dela, saltando distâncias incríveis e lutando contra dezenas de policiais de pés chatos.

Daí, chegamos à cena final de penetração que quero debater: Neo sendo atingido por balas em seus confrontos com os agentes. Apesar de ser o "Escolhido" (ou talvez por causa disso), Neo deve sofrer e até morrer. Mas ele é ressuscitado, aparentemente quando Trinity (o Espírito Santo?) sopra-lhe a vida de volta, confessando ao seu corpo real inerte a bordo da nave que o ama, e que o Oráculo profetizara que ela amaria o homem que é o "Escolhido" — então, ele não poderia estar morto de verdade. Neo magicamente volta à vida, com uma confiança renovada que chega a alarmar os agentes agressores. Antes ele exibia uma notável habilidade para evitar balas; agora, torna-se imune a elas, e é até capaz de apanhá-las no ar.

O encanto desse novo Neo salvador é que ele é fisicamente perfeito e prístino — nenhuma penetração. Agora trabalha assim na Matriz, podendo ver através dela. A Matriz é uma simulação neural-interativa; obviamente algumas simulações são benéficas, pois o treinamento as utiliza. Em todas as cenas de simulação, Keanu está mais bonito, com o cabelo mais comprido, sem parafusos no pescoço e vestindo o já notório longo sobretudo preto. Equipado com todas as armas de que pudesse precisar, ele se esquiva das balas dos agentes. Esse Keanu/Neo é perfeito, excitante, memorável e intacto, sem falhas ou defeitos, sem a menor vulnerabilidade — em suma, sem relação com seu verdadeiro corpo físico de carne e osso. Ele superou a realidade física da carne.

Nem precisaríamos mencionar, mas mencionemos, que a personagem Trinity (Carrie-Anne Moss) ocupa uma função feminina tipicamente subserviente. O início do filme é promissor, com essa "garotinha" corajosamente enfrentando um grupo de policiais e fugindo. E quando Neo a conhece, surpreende-se (como todos os homens, diz ela) ao descobrir que esse brilhante *hacker* é uma garota. Mas depois desses artifícios iniciais, Trinity assume o papel da mulher em segundo plano. Ela aparece em algumas cenas exibindo habilidade, mas nunca vemos a famosa *hacker* fazer qualquer coisa de importante num teclado de computador (examinar o código da Matriz, por exemplo). Ela existe para ser o interesse amoroso de Neo e apoiar sua superimportante missão de salvação. Trinity fornece o apoio feminino estereotipado e o "dinamismo" ao inexpressivo e imaculado Neo. Ela lhe traz comida, vela seu sono, e até o cheira. Seu amor por ele o traz de volta à vida. Além de se curvar a Neo, ela é submissa ao papaizão Morpheus, o típico líder patriarcal, que não vê nela e sim em seu exemplo de filho, Neo, o salvador da humanidade.

Trinity também é uma "gatinha" que está ali para oferecer *sex appeal*.[126] [126. A proliferação de *sites* de fãs indica esse fator. Um deles diz, "Látex, poder de fogo e capacidade de subir pelas paredes em câmera lenta. Cara, essa garota tem ou não tem tudo...? Fico curioso para saber se eles podem deixar a roupa dela um pouco mais apertada." Não-identificado, em http://members.tripod.com/twptracl0/id40.htm (Carrie-Anne Moss faz um papel semelhante com Val Kilmer em *Planeta Vermelho* [2000].)] Ela é adorada por seus fãs por "arrasar", e acompanha Neo no resgate de Morpheus, em que mata um bom número de homens; mas obviamente sua função principal é decorativa. Carrie-Anne Moss fica realmente muito

sexy em látex e couro preto apertado. Sim, ela sabe pilotar helicóptero, mas se dá mal e precisa ser resgatada por Neo. Ela é recompensada quando os dois compartilham um beijo de pureza no fim, mas o filme não tem nenhum erotismo; o único homem que mostra algum sinal de prazeres sensuais é Cypher, que é claramente mau.

A outra mulher importante no filme também é estereotipada, "o Oráculo" (Gloria Foster), uma negra com discernimento e sabedoria de uma sábia tribal. Ela parece ser um tipo de avó das favelas, distribuindo biscoitos recém-assados com suas profecias. Qualquer pessoa que discorde de minha crítica sobre os estereótipos do filme deve responder a esta questão: Por que não há agentes femininas na Matriz? Até as máquinas são machistas aqui.

PENETRANDO JUDE EM *EXLSTENZ*

David Cronenberg, diretor de *eXistenZ,* freqüentemente retrata distorções incomuns do corpo masculino, como no caso do cientista em *A mosca.* Os filmes de Cronenberg apresentam um marcante "desvio" de sexualidade e até "invaginações", como com o herói de *Videodrome,* que desenvolve uma abertura abdominal na qual fitas de vídeo podem ser inseridas. Alguns de seus filmes rompem com o rigoroso dualismo mente-corpo, como *Scanners,* com seu herói telepático. Cronenberg se interessa pelo que ele chama de "a Nova Carne", uma visão de novos corpos com novos orifícios, novos órgãos sexuais e sem distinções claras entre os dois sexos.[127] Eu o vejo continuando esse projeto em *eXistenZ. Matrix,* em comparação, parece enfadonhamente machista, com o mesmo velho conjunto de personagens: homem herói auxiliado por uma amável parceira, uma conselheira maternal e uma forte figura paterna.

[127. Cronenberg explica que com a '"Nova Carne', você pode realmente mudar o significado de ser humano de um modo físico... Os seres humanos poderiam trocar os órgãos sexuais, viver sem eles... para procriação... A distinção entre macho e fêmea diminuiria, e talvez nos tornássemos criaturas menos polarizadas e mais integradas." Chris Rodley, ed., *Cronenberg on Cronenberg* (*Londres: Faber and Faber*, edição revisada 1997), p. 80-82.]

Em *eXistenZ,* Jude Law interpreta Ted Pikul, um neófito na indústria dos jogos virtuais que participa de um teste demo de um novo *videogame* da brilhante autora Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh). Depois que um membro da platéia tenta assassinar Allegra e Ted foge com ela, Allegra o confunde com um de seus guardas de segurança. Depois, fica imaginando por que acabou ficando com um *nerd.* Essa imagem de Jude Law como *nerd* é um forte contraste com Keanu como *hacker* e guerreiro vestido de negro em *Matrix. eXistenZ* rompe os papéis estereotipados, apresentando a mulher como o gênio dos computadores e aquela que toma as decisões, enquanto o homem geralmente está inseguro e assustado. Esses realinhamentos sexuais podem ser explorados, se examinarmos algumas cenas mais importantes de penetração desse filme.

Ted nunca recebeu um bioporto, a abertura na parte inferior da coluna de um ser humano que é plugada aos jogos de realidade virtual usados nos cartuchos do "MetaFlesh". Esses cartuchos, construídos de partes anfíbias sintetizadas com DNA modificado, são ligados a seres humanos por meio de aparentes cordões umbilicais que parecem feitos de carne, em seus bioportos. A primeira cena de penetração envolve a inserção do bioporto em Ted. Seu papel "feminino" é evidente, numa espécie de histeria. Resistindo à cirurgia, Ted confessa: "Tenho fobia de ter o meu corpo penetrado [pausa]... cirurgicamente". É inserido nele um bioporto do mercado negro, numa cena carregada de insinuações homoeróticas. Gas (Willem Dafoe) aplica uma enorme estrutura com aspecto de arma ao traseiro de Ted. Quando este se curva, Gas comenta: "Não queira mexer com o *stud-finder"**

**[N. do. T.: Stud-finder — Um instrumento que localiza e marca o local do bioporto na espinha dorsal.]*

O processo implícito de "feminizar" Ted é prolongado quando Allegra imediatamente pluga um fio no novo orifício de Ted, enquanto ele ainda está imobilizado pela anestesia.

A narrativa de *eXistenZ* é diferente da de *Matrix,* em que Neo/Keanu passa de um estado "ruim, sujo" cheio de plugues para um estado "limpo e bom" de imaculabilidade. *eXistenZ,* por outro lado, usa e abusa de cenas que mostram a penetração de consoles por cartuchos como uma coisa sensual, ainda que caótica e arriscada. A penetração dos consoles e o prazer são intimamente associados, por meio do jogo de imagens, aos outros processos físicos normais como comer e fazer amor. As dimensões eróticas do ato de plugar são destacadas em várias cenas. Em determinado momento, quando Ted insere um minicartucho nas costas de Allegra, ele começa a lamber o bioporto dela. Sua passividade recíproca é enfatizada dali a alguns instantes: depois que Allegra abre o zíper de suas calças, ele resmunga: "Preocupo-me demais com meu corpo... Sinto-me muito vulnerável."

Esses elos entre o vício dos jogos virtuais e os impulsos sexuais são enfatizados quando Allegra sente uma compulsão de aportar em um cartucho doente. Quando o cartucho se contorce e fica preto, Allegra imediatamente adoece e é infectada. Desesperado, Ted corta-lhe o cordão umbilical, mas ela começa a expelir sangue, enquanto ele olha, sem saber o que fazer. Essa cena ilustra que, assim como o ato sexual verdadeiro, o erotismo dos *videogames* também é arriscado. Ligar e abrir sua mente e seu corpo para outras pessoas pode ser letal.

eXistenZ evoca o caráter físico carnal da arquitetura virtual dos jogos, com muitas cenas que nos fazem mergulhar nas entranhas gosmentas dos cartuchos. Quando o cartucho de Allegra é consertado numa loja, a operação parece uma cirurgia do coração aberto. Outras cenas mostram o sombrio interior de uma fábrica de montagem de cartuchos para a empresa *Cortical Systematics.* Ted se vê habilmente abrindo as barrigas de rãs, embalando e rotulando para distribuição na linha de montagem. A quase obsessão do filme com gosma culmina na cena de um restaurante em que é servido a Ted e Allegra um prato de anfíbios mutantes. Aqui a "penetração" de Ted se estende à compulsão dele em comer o prato repugnante, para poder

recuperar uma espécie de arma de cartilagem que dispara dentes humanos como balas. O contraste com as armas e balas metálicas, limpas, de Neo, não podia ser mais forte.

Cronenberg diz que teve dificuldade para encontrar um ator para interpretar Ted porque, "quando o personagem principal é uma mulher, você precisa falar com muitos atores até encontrar um que não esteja relutante em participar... porque eles sabem que terão uma posição secundária a uma mulher, que será a protagonista... ainda é uma coisa de macho, mesmo".[128] [128. Ver "Lógica, criatividade e erros de interpretação (críticos): uma entrevista com David Cronenberg", conduzida por Xavier Mendik. In: Michael Grand, ed., *The Modem Fantastic: The Films of David Cronenberg* (Westport: Praeger, 2000), p. 176-77]. A inversão do papel sexual aqui é notável. Jude (um ator inegavelmente melhor que Keanu) interpreta com primor, agitação, é estabanado e histérico. Não é de admirar que um público adolescente masculino não se identifique com seu personagem. Tampouco é a Allegra de Jennifer Jason Leigh uma *hacker* "gatinha" como Trinity. Allegra é bonita, esperta e durona, mas jamais subserviente. Na verdade, ela é matreira e competitiva a ponto de "matar" Ted e ser a vencedora em seu próprio jogo.

FILMES, REALIDADE E ILUSÃO

Consideremos como as cenas de penetração que analisei são ligadas às "mensagens" mais amplas de seus respectivos filmes. Tanto *Matrix* como *eXistenZ* levantam questões sobre o que significa ser seduzido ou enganado por versões artificiais da realidade. As ilusões da Matriz são criadas por um tipo odioso de penetração. A história é, enfim, sobre uma fuga de tantos plugues. Neo usa seu *insight* mental para se livrar dos plugues contaminantes e até de buracos de balas. No fim, nós o vemos voando, livre da gravidade, acima de outros humanos, enquanto dissolve a Matriz e traz a liberdade às pessoas.

Mas no fim de *eXistenZ,* sentimo-nos incapazes de perceber a diferença entre realidade e ilusão, já que aprendemos, para nossa surpresa, que o filme inteiro que acabamos de assistir foi uma ilusão, o teste de um jogo virtual. Muitos aspectos desse jogo "exterior" imitam o jogo interior, e assim os espectadores podem ficar perplexos sobre o que era real ou ilusão. Essa confusão é epitomada quando um personagem assustado pergunta: "Diga-me, ainda estamos no jogo?"

Esses finais diferentes mostram as estratégias dos dois filmes de refletir sobre o poder do cinema como meio de criar ilusões. Para ser consistente, o ideal seria que *Matrix* permitisse aos espectadores reconhecer e rejeitar as ilusões sedutoras dos filmes em favor de escolhas próprias, mais criativas. Mas desconfio que acontece o contrário. O filme não celebra a liberdade da Matriz, mas sim a indulgência em excitantes simulações cinematográficas. Sinto que não é isso que deveria ser celebrado. Mas lembre-se de que as coisas não são atraentes em condições fora da Matriz a bordo da nave: tudo é cinza e com aspecto de corroído, as pessoas são frias e sua comida é horrível. Sem boa aparência, a tripulação tem cabeça

raspada, como monges, roupas esfarrapadas e (a maioria) é parafusada no pescoço de um modo desfigurador. A imagem de Keanu, que os fãs sem dúvida amam, é a que ele mostra nas simulações: bonito, cabelo mais comprido, nada estranho no pescoço, sobretudo preto, voando no ar. Só nas simulações é que Keanu/Neo pode exibir seus extraordinários movimentos, sua velocidade e poder de matar.

A questão que apresento é qual mundo cinemático é mais atraente, glamouroso e memorável: afirmo que é o das simulações. Afinal, esse é o mundo onde acabamos, não na nave onde reside o "verdadeiro" corpo de Neo, numa nova conexão potencial com Trinity. Vemos o belo Neo de sobretudo vagando entre as massas na Matriz, de repente saltando até o céu, prometendo "um mundo sem regras e controles, sem fronteiras ou limites, um mundo onde qualquer coisa é possível". O seu vôo, como suas palavras, sugere que os seres humanos não precisam viver confinados por causa de seus corpos físicos. O filme alimenta fantasias de fuga de uma realidade mental onde os poucos eleitos não têm o obstáculo das regras. (Certamente não precisam ir ao escritório ou trabalhar para aprender novas habilidades.) O filme nos deixa com a visão de Neo transcendendo a realidade física, como o Super-homem. Nós, os espectadores, somos incentivados a escapar das ilusões, mas de uma maneira hipócrita, por um filme que se esforça em nos seduzir com suas próprias e notáveis visões.

Por outro lado, o enredo de *eXistenZ,* uma amostra de jogos dentro de um jogo, nos pede para pensar se a realidade ilusória é preferível à vida regular. No fim do filme, descobrimos — ou parecemos descobrir — que a vitória de Allegra sobre Ted no jogo de "eXistenZ" foi uma ilusão que ocorreu na exibição demo de outro jogo, o "transCendenZ". Os personagens de nosso filme emergem de "eXistenZ" para rir e discutir seus papéis, comentando sobre outras coisas com seus ridículos sotaques de jogo. De repente ouvimos Jude falando com seu sotaque britânico normal, não o sotaque canadense usado até então.

Enquanto *Matrix* desonestamente usa um arsenal de truques mágicos cinemáticos para envolver os espectadores em sua realidade ilusória, *eXistenZ* constantemente alude aos jogos como uma metáfora para cinema. Isso é notado no *Country Gas Station*, quando Gus diz à Allegra: "Gosto do seu *script,* quero entrar nele". Mais tarde, Allegra explica como diferentes autores de jogos cortam e editam de diversas maneiras — assim como os diretores de cinema e editores. *eXistenZ* não oferece um julgamento simplista sobre se é "bom ou ruim para nós" sermos plugados em jogos ou filmes, evitando assim a hipocrisia básica de *Matrix.* Ted se preocupa pelo fato desses *videogames* envolverem um elemento de psicose, mas *eXistenZ* também mostra a diversão pura de jogar, quando Ted faz uma pausa no jogo e descobre que a realidade comum é chata, por comparação. A Matriz tem o objetivo ostensivo de devolver indivíduos humanos a uma realidade de sua própria criação, o tempo todo sugando platéias para uma realidade que jamais admite ser apenas um filme. *eXistenZ* é o oposto: em seu jeito tosco, fazendo orifícios em prol dos jogos, o filme também lembra delicadamente ao público que todos nós gostamos de fantasias porque a vida real se torna chata.

Filósofos profissionais poderiam dizer que ambos os filmes oferecem reflexões amadorísticas sobre realidade e ilusão, enquanto alunos de filosofia ainda calouros se perdem

em elucubrações do tipo: "E se eu for uma borboleta sonhando que é um homem?" Os dois filmes alertam sobre a dependência humana das máquinas. Os próprios filmes, porém, com seus equivalentes em DVDs, trilhas sonoras, seqüências e *sites* na Internet, também são simulações às quais nós, os espectadores, "plugamo-nos" e até nos tornamos dependentes para diversão. Qual dos dois filmes encoraja mais reflexão sobre essa dependência, somada a uma visão mais honesta e intrigante do prazer de mentes e corpos "conectados"? Defendo que é o mais tolo e grotesco, *eXistenZ,* e não o supostamente mais profundo e limpo, "liberatório", *Matrix* (129) [129. Sou muito grata a Carolyn Korsmeyer e Steven Schneider pelos comentários sobre o texto original deste ensaio.]

18. MATRIX, MARX E A VIDA DE UMA BATERIA

Martin A. Danahay e David Rieder

Matrix dramatiza de maneira excelente a exploração do trabalhador médio americano no fim do século XX e começo do XXI, do ponto de vista marxista. O filme é repleto de alusões a numerosos temas sociais e econômicos que podem ser encontrados na obra de Karl Marx.

De motoristas de empresas de entrega, com aparelhos portáteis que indicam sua posição e os intervalos entre as entregas, e digitadores de dados cujo mínimo toque no teclado conta, a representantes de serviços cujo desempenho por chamada telefônica é monitorado, os trabalhadores americanos vivem sob uma vigilância cada vez maior, uma tendência que Marx criticava em seus escritos. Se já no século XIX o relógio de ponto era um sinal de opressão capitalista, os *softwares* administrativos de hoje que acompanham cada movimento do funcionário, dentro e fora do escritório, diferem apenas em poucos graus. O controle cada vez maior do trabalhador por parte de máquinas há muito tempo vem sendo uma preocupação dos marxistas, e *Matrix* exemplifica as implicações pervertidas dessas tendências existentes.

Um dos momentos mais intensos e horríveis para Neo é quando ele compreende que toda a sua vida tem sido uma meia-verdade. Neo se apóia desesperadamente contra o encosto de uma cadeira, de olhos vidrados num televisor em meio ao espaço branco, sem sentido, do programa sendo carregado. Morpheus, confortavelmente sentado, repassa uma série de imagens vibrantes, perturbadoras, da cidade de onde Neo acaba de escapar. Ele diz: "Você tem vivido num mundo de sonho, Neo. Este é o mundo que existe hoje". Na tela de televisão, imagens da existência urbana de Neo cedem lugar a uma imagem escura e tétrica de uma cidade incendiada, resultado da guerra com as máquinas. A luz branca cegante no programa em carregamento diminui e, um momento depois, Morpheus e Neo se vêem cercados pela degradação urbana e a miséria. Morpheus anuncia: "Bem-vindo ao deserto do real".

Neo está completamente despreparado para a apresentação de Morpheus. Sente-se chocado, cambaleia para trás, tentando manter o equilíbrio. Morpheus continua, respondendo à pergunta que sempre deixou Neo sozinho em casa, diante de um computador noite após noite:

O que é a Matriz? Controle. Ela é um mundo de sonho gerado por computador, construído para nos manter sob controle, com o objetivo de transformar um ser humano nisso.

Morpheus segura uma pilha *Duracell*, uma bateria revestida de cobre. Na cena anterior, em que Neo entra no *Cadillac* com as "portas suicidas", Switch chama Neo de "bateria de cobre"

(*coppertop*).

COPPERTOP EM AÇÃO

De acordo com Marx, os trabalhadores no sistema capitalista não reconhecem a relação entre o seu trabalho e o capital que produzem, porque se tornaram "alienados" das realidades do trabalho. Eles também não reconhecem que são forçados a trabalhar, acreditando que operam num mercado "livre", no qual vendem o trabalho voluntariamente. Na verdade, argumenta Marx, os trabalhadores são explorados porque não conseguem escolher como e onde trabalhar. Devem aceitar os termos de sua contratação, que são ditados pelos detentores do capital.

A referência à cabeça de cobre pode ser interpretada como uma expressão das preocupações marxistas com a triste situação do trabalhador, que, como escravo ou soldado alistado, proporciona poder às máquinas. Em seu bem conhecido *Manifesto do Partido Comunista* (1848), Marx descreve a exploração dos funcionários das fábricas no século XIX na Europa, para os quais ele escrevia: A indústria moderna converteu a pequena oficina do mestre patriarcal na grande fábrica do capitalista industrial. Massas de trabalhadores, aglomeradas na fábrica, são organizadas como tropas de soldados. Os trabalhadores não são apenas escravos da classe burguesa e do Estado burguês; vivem diariamente e hora após hora escravizados pela máquina, pelo supervisor e, acima de tudo, pelo próprio fabricante burguês individual.[130] [130. Frederic L. Bender, ed., *The Communist Manifesto* (Nova York: Norton, 1988), pp. 61-62.]

Para um grupo crescente de pessoas no século XIX, o trabalho ia perdendo o sentido. Não se pedia aos trabalhadores que criassem produtos pessoalmente significativos para sua conveniência local, produtos dos quais pudessem se orgulhar. Em vez disso, eles tinham de trabalhar em tarefas que eram cada vez mais abstraídas das mercadorias que lhes eram vendidas de volta. Hoje, como naquela época, muitos empregos ainda são "cabeça de cobre", levando a uma alienação.

Enquanto se costuma falar da alienação como uma experiência individual e psicológica, na obra de Marx, a alienação é um resultado das relações sociais formadas sob o capitalismo. Em outras palavras, uma alienação individual é um produto do sistema. Na cena do "guardião", Morpheus parece concordar com isso, quando diz a Neo:

A Matriz é um sistema, Neo. Esse sistema é nosso inimigo. Quando você está dentro, e olha ao redor, o que vê? Empresários, professores, advogados, marceneiros. As próprias mentes das pessoas que estamos tentando salvar. Mas até conseguirmos, essas pessoas ainda farão parte de um sistema.

Para Marx, os relacionamentos sociais sob o capitalismo são expressados como relações entre *commodities* (leia-se: *sistema*) em vez de pessoas, e os próprios trabalhadores vêem o seu trabalho como *commodity* a ser vendido no mercado. Marx analisou extensivamente a

posição dos trabalhadores sob o capitalismo, e embora não seja imediatamente óbvio, o trabalho é um aspecto importante do enredo de *Matrix*.

Em seu ensaio, "Salário-trabalho e capital", Marx explica por que o trabalho se inclina para o *status* de *coppertop*:

A força de trabalho... é um produto primário, nem mais nem menos importante que o açúcar. O primeiro é medido pelo relógio, o segundo pela balança.(131) [131. Robert C. Tucker, ed., *The Marx-Engels Reader, 2*- edição (Nova York: Norton, 1978), p. 204.]

Sob o capitalismo, o produto primário ou *commodity* que muitos trabalhadores vendem às empresas e às fábricas onde trabalham nada mais é que a sua força. Em *Matrix*, essa "realidade" é abertamente dramatizada pelas cenas de uma humanidade desnuda e vulnerável, flutuando em quintessência em cubículos parecidos com caixões, plugados à usina de força. Presumivelmente, a usina de força lembra um prédio comercial, tendo todos os seus trabalhadores organizadamente encerrados em cubículos, num andar acima do outro. Isso faz da raça humana em *Matrix* uma classe de trabalhadores, e os agentes, os guardiões do capital. As imagens da usina de força ajudam a ilustrar a definição de Morpheus de *coppertop*, como uma pessoa que é "tão dependente do sistema", como ele mesmo explica, que não consegue se livrar de suas dimensões exploradoras.

REFLEXÕES DIALÉTICAS

As fundações teóricas do pensamento de Marx são derivadas, em parte, de uma leitura das filosofias "dialéticas" do filósofo alemão G.W.F. Hegel. No pensamento marxista, a dialética é uma teoria de evolução ou progresso. Ela se baseia na idéia hegeliana de que o motor que gera movimento e mudança na história humana é a luta das forças opostas. Uma pessoa que pensa dialeticamente vê o mundo como um lugar em constante evolução, um lugar onde a vida nunca fica parada. Além disso, um dialético pensa no mundo como um espaço em que há oposições entre tudo, desde moléculas individuais de matéria a idéias complexas, esforça-se para alcançar novos níveis de consciência e organização. O marxista Leon Trotski associa o "pensamento dialético" à tela de cinema na seguinte passagem: O pensamento dialético está relacionado ao pensamento [diário] do mesmo modo que um filme está relacionado a uma fotografia. O filme não invalida a fotografia, mas combina uma série delas de acordo com as leis do movimento.[132] [132. Trotski, Leon. "O ABC da dialética materialista", *The Collected Writings of Leon Trotsky: Trotsky Internet Archive*, http://www.trotsky.net/works/1939-abc.htm.]

Um pensador dialético acredita que uma imagem diz mil palavras, porque cada imagem é um reflexo de uma rede mundial de imagens que concorrem simultaneamente por significado. O pensador dialético nunca aceita as coisas sem questionar, porque a vida está sempre evoluindo em cada cena e em torno dela; nada está de fato "parado".

Matrix, um "filme dentro da imagem", retrata o estado de espírito de Neo, evoluindo dialeticamente. Esse filme *em abyme* é desenvolvido a partir de uma série de reflexões — em

óculos escuros, colheres, um espelho e, em determinado momento, a maçaneta do apartamento do Oráculo. As reflexões individuais ou "fotografias paradas" se juntam para criar um "filme" que passa por cima do filme real. Ele mostra o crescimento dialético de Neo, enquanto este se esforça para superar sua vida de bateria.

Na primeira parte do filme, as duas cenas, "toca do coelho" e "o mundo real", refletem a transição de Neo de uma vida *coppertop* não-dialética para uma de um lutador da resistência dialeticamente alerta. Na "toca do coelho", vemos o reflexo de Neo nos óculos escuros de Morpheus. Neo ainda não fez a escolha. As pílulas azul e vermelha se encontram nas mãos estendidas de Morpheus. Parecem corresponder às duas lentes nos óculos. Como se simbolizassem a vida não-dialética que ele vive como *coppertop,* a mesma imagem de Neo é refletida em ambas as lentes. Como uma foto. Neo é a mesma pessoa, de uma "lente" à outra. Após Neo escolher a pílula vermelha, seu reflexo começa a mudar. Enquanto ele espera para se despedir de Kansas, o espelho à sua direita reflete um Neo fragmentado; sua jornada dialética está começando. Mais tarde, no "mundo real", a divisão dialética entre o mundo de sonho da Matriz e o mundo real se completa. A "imagem dupla" de Neo mudou. Quando Morpheus segura a bateria revestida de cobre, o reflexo de Neo não aparece na lente onde a pílula azul na "toca do coelho" se refletia. Agora, uma bateria revestida de cobre (literalmente, o sentido de *coppertop)* a substitui. Na outra lente, o Neo "real" aparece sozinho. Neo está dialeticamente perceptivo. Sua jornada está começando.

No desenrolar do filme, os reflexos de Neo ilustram sua tentativa de conciliar os lados opostos de sua identidade. Ele luta para superar as imagens de sua vida, tanto na Matriz como no "mundo real". Seguindo essa linha de pensamento, a transformação tipo Nirvana no "Um" pode ser interpretada da seguinte maneira: Neo atingiu um nível de consciência dialética, superando os opostos entre a vida alienada e a não-alienada. Neo é um, porque não está mais dividido entre dois mundos. Uma diferença significativa entre *Matrix* e o pensamento marxista é que o "Escolhido" é simplesmente a primeira de duas metades numa evolução que nunca termina. Em outras palavras, a "toca do coelho" é um buraco sem fundo.

FETICHISMO DE *COMMODITIES*

Na segunda metade da cena, "negociando pela felicidade", Cypher está sentado a uma mesa num restaurante, de frente para o agente Smith. Ele está ocupado, fatiando um grande e suculento pedaço de *filé mignon*. O som da faca e do garfo se faz ouvir quando os talheres raspam no delicado prato de porcelana, o vinho tinto em seu copo cintila, atraente. Cypher está prestes a desistir. Está cansado de sua vida de lutador da resistência. Após quase uma década no *Nabucodonosor,* ele desiste e está disposto a vender as vidas de todos os outros tripulantes por uma segunda chance como *coppertop*, ligado na Matriz. O agente Smith pede sua resposta final; mas antes de Cypher dá-la, ele diz:

Eu sei que este bife não existe. Eu sei que, quando o coloco na boca, a Matriz diz ao meu cérebro que o bife é suculento e delicioso. Depois de nove anos, sabe o que percebi? A

ignorância é a felicidade.

A última fala de Cypher é quando ele morde uma fatia do filé. Quando a cena termina, as cordas verticais de uma harpa substituem as linhas verticais do código verde impessoal que escorrem pelas temíveis telas de computador no *Nabucodonosor*.

Cypher está bem ciente da inexistência do bife que ele está comendo. Ele sabe que não está lá, de verdade. Na terminologia marxista, o bife é um produto primário, e a felicidade que Cypher almeja é um "fetichismo de *commodities*". No capítulo "Fetichismo de bens primários", no volume 1 de *O Capital,* Marx diz:

Um produto primário... é uma coisa misteriosa, simplesmente porque nele o caráter social do trabalho dos homens lhes parece um caráter objetivo estampado sobre o produto desse trabalho; porque a relação dos produtores com a soma total de seu trabalho é apresentada a eles como uma relação social, existindo não entre eles próprios, mas entre os produtos de seu trabalho.(133) [133. Ver ensaio de Marx: "O fetichismo de bens primários e seu segredo", *O Capital: uma crítica da economia política.*]

Nesse capítulo, Marx descreve o relacionamento típico que nós, trabalhadores do mundo, temos com os produtos que fazemos. Parte da terminologia de Marx é difícil de acompanhar: "produto do trabalho"; "relação dos produtores"; "relações sociais". É mais fácil entender isso se compreendermos um conceito básico. Para Marx, todo produto primário no mundo — carro, computador, *software*, sapatos, móveis, livros — existe porque alguém empregou sua "força de trabalho" pessoal em sua produção. Até o dinheiro que usamos para comprar os produtos primários, ou *commodities,* é parte do trabalho de uma pessoa.

O problema é que nós, os trabalhadores do mundo, "veneramos" os *commodities* que compramos. Em outras palavras, somos freqüentemente cegos quanto ao seguinte fato: os *commodities* que compramos são produzidos por pessoas como nós. Os sapatos que compramos, com o dinheiro que ganhamos, são feitos para trabalhadores por trabalhadores. Ouvimos histórias sobre colegas trabalhadores sofrendo nas linhas de produção asiáticas, mas mesmo assim compramos nossas marcas favoritas de tênis. Dirigimos automóveis a caminho de nosso trabalho, que foram produzidos por trabalhadores, e não reconhecemos o sistema operante no qual estamos envolvidos. Quer ignoremos essas relações propositalmente quer não, muitos de nós praticam variados graus de "fetichismo de *commodities".*

Voltando à questão que motivou as ambições de submundo de Neo, Marx teria prolongado as explicações de Morpheus. Certamente, a Matriz é um mundo de sonho cujo propósito é nos controlar. Além disso, ela é a soma total da "força de trabalho" humana que a produz, todo dia e toda hora. Cada visão e cada cheiro na Matriz são produto do trabalho humano. Mas, por razões "misteriosas", essa realidade é "venerada" ou, como define Cypher, ignorada pela felicidade. Como diz Marx na citação acima, "a relação dos produtores com a soma total de seu trabalho é apresentada a eles como uma relação social, existindo não entre eles próprios, mas entre os produtos de seu trabalho." Em outras palavras, o relacionamento que a força de trabalho global partilha como classe é obscurecido pelo "mundo de sonho" dos *commodities*

com os quais nos relacionamos mais diretamente. Os trabalhadores são incapazes de se unir porque sua experiência global partilhada, como classe, é disfarçada pelos gostos doces, sons e visões dos produtos primários. Não há nada misterioso no bife que Cypher está comendo. Ele sabe muito bem que a delícia e a maciez do bife são criadas para ele pela força de trabalho na usina de força. Mas ele está cansado de lutar contra o mundo sacarino da Matriz para comer uma maçaroca "real", e viver como um pobretão "real".

DESPERTAR DO QUÊ?

Será que *Matrix* faz parte de uma Matriz capitalista "real"? Os marxistas do século XX, Max Horkheimer e Theodor Adorno diriam que sim. Em seu ensaio "A indústria da cultura: iluminismo como engano das massas", eles argumentam que a mídia de massa, que inclui rádio, televisão e cinema, contribui para um novo nível de "fetichismo de *commodities"* nas sociedades capitalistas.[134] [134. O ensaio se encontra na obra de Max Horkheimer e Theodor W. Adorno, *Dialectic of Enlightenment,* traduzida para o inglês por John Cummirig (*Nova York: Continuum,* 1995), pp. 120-167.] O "mundo extraterrestre" de valores de Hollywood e marcas registradas é o mundo de sonhos real — e nos envolve em sua doçura sacarina, motivo pelo qual os marxistas querem que nós "despertemos" dele. Paradoxalmente, *Matrix* faz parte da indústria de cultura contra a qual vociferam Horkheimer e Adorno. Mas como isso é possível? Claramente, *Matrix* é um filme sobre exploração e resistência. Será?

Uma das visões mais poderosas de Marx sobre a extensão a que o capitalismo explora suas forças de trabalho está em sua teoria do valor excedente. Marx queria saber como e onde os capitalistas obtêm lucro. Após cautelosas análises de todos os vários aspectos do ciclo de produção capitalista, ele chegou à seguinte conclusão: os capitalistas obtêm lucro, ou valor excedente, pagando aos trabalhadores menos do que eles merecem. Geralmente se supõe que o lucro é uma manipulação cuidadosa dos ritmos de oferta e procura: um capitalista vende um produto quando o preço que ele estipula excede o custo de sua produção. Marx compreendeu que isso acontece muito raramente para ser a base do lucro. Ele também percebeu que o custo das matérias-primas repassado na produção é essencialmente fixo. A única dimensão que os capitalistas podem explorar sistematicamente é o pagamento do trabalhador. De acordo com Marx, os capitalistas tentam pagar aos trabalhadores apenas o suficiente para que eles vivam, embolsando o resto. Se um trabalhador faz um turno de oito horas, ele recebe o equivalente a cinco ou seis horas; as outras duas ou três horas geram o lucro do capitalista.

Matrix é um filme inesquecível, mas não convence os espectadores a "despertar" e lutar contra os poderes exploradores que fazem da maioria de nós *coppertops* no mundo real. Não convence, talvez, porque não nos mostra o que a raça humana está perdendo enquanto fica ligada na Matriz. Ironicamente, as duas espécies — humanos e máquinas — vivem uma simbiose, e o mundo de sonho para onde Cypher quer voltar não é, de verdade, ruim. Parece relativamente ordenado e urbano, como "um macarrão muito bom", trabalho fixo e uma cena de clube que é demais. A humanidade tem de trabalhar para gerar *BTUs*, mas a Matriz tem um

espectro de onda ilimitado e é totalmente em cores! Em outras palavras, a humanidade trabalha, e as pessoas recebem exatamente aquilo que merecem.

Se *Matrix* realmente tinha o objetivo de fazer uma declaração "marxista" de algo do qual devemos despertar, o mundo de sonho da Matriz teria sido filmado em preto e branco, simbolizando a extensão a que as máquinas exploravam o valor da mão-de-obra do *coppertop*. Se a Matriz tivesse sido filmada em preto e branco, e o mundo "real" no *Nabucodonosor* em cores, talvez o futuro revolucionário pelo qual lutavam os humanos teria parecido tão claro e colorido quanto o reino de Oz quando a Dorothy real disse "adeus" a Kansas.

19. A SIMULAÇÃO DE MATRIX E A ERA PÓS-MODERNA

David Weberman

Considere a seguinte hipótese: em algum momento entre os anos de 1966 e 1974, o mundo mudou. O que significa que o *nosso* mundo mudou. Bastante. Apesar das controvérsias, muitos historiadores e estudiosos acreditam exatamente nisso: que durante esse período nós entramos numa nova era, deixando para trás a era moderna, e nos encontramos hoje em circunstâncias muito diferentes. Estamos agora naquilo a que se chama de era pós-moderna ou a condição da pós-modernidade.

O que aconteceu? Muitas coisas. Desindustrialização, suburbanização e um aumento dramático na flexibilidade do acúmulo de capital levando ao que conhecemos hoje como globalização.[135] [135. A idéia de "acúmulo flexível" e a expressão "condição de pós-modernidade" vêm de um dos melhores livros sobre o assunto: *The Condition of Postmodernity,* de David Harvey (Cambridge, MA: Blackwell, 1990). O livro de Harvey também fornece dados mais precisos para o início da pós-modernidade. Na página 39, Harvey cita Paul Jencks dizendo que o modernismo terminou e a era pós-moderna começou às 15h32 (horário padrão), no dia 15 de julho de 1972 em St. Louis, Missouri, com o lançamento do sistema de moradia modernista Pruitt-Igoe]. Nas artes e na arquitetura, ideais de pureza e profundidade cederam lugar à ironia e à manipulação de superfícies, enquanto a distinção entre arte popular de nível alto e baixo parece obscura e indefensível. Pense em Andy Warhol ou Madonna. Na filosofia, muitos foram levados a abandonar sua fé no fundamentalismo epistemológico e ético — uma base axiomática sólida como uma rocha para sustentar nosso conhecimento e nossos valores. E, obviamente, a tecnologia é uma grande parte da história. A primeira geração de crianças "amamentadas" com uma dieta regular de televisão atingiu a maioridade nessa época. E depois da televisão ocorreu a vasta proliferação de tevê a cabo, vídeo, fax, estimulantes farmacêuticos do humor, computadores, telefones celulares e Internet.

Finalmente, tudo isso teve um efeito em nossos pensamentos, desejos e sentimentos. Como não poderia ter? A natureza da experiência humana sofreu e continua sofrendo uma transformação. A idéia é que, num mundo sem um sentido real de lugar, nós nos tornamos nômades espirituais. Num mundo sem seriedade, somos cínicos e descrentes. Num mundo com drogas de marca, nossas personalidades têm plasticidade, deixando a autenticidade para trás como se nada mais fosse que um engodo. E num mundo completamente midiatizado, nós

somos... bem, somos o quê? Isso nos leva a *Matrix* e à Matriz, ou seja, ao filme dos Wachowski e à própria rede de imagens refratadas na qual, inegavelmente, estamos todos embaraçados a um ponto nunca antes conhecido, e a perder de vista. Chame-a de verdade, ou de real, ou de toca do coelho. Se o filme é sobre tudo isso, então, na verdade, é também sobre um auto-exame que devemos fazer de nós mesmos, apurando como somos agora e o que nos tornaremos em breve.

O filme *Matrix* foi lançado em 1999, não 1969. Por causa disso, ele encontra ressonância entre seus espectadores facilmente. Nós o entendemos; reconhecemos seu poder — não só como ficção científica futurista, mas como um comentário sobre quem somos. Não é o primeiro filme ou obra de arte a experimentar essas águas. Mas talvez seja o filme (implicitamente) filosófico mais embasado a abordar uma das características centrais da experiência pós-moderna: a linha obscura ou esmaecida entre realidade e simulação.

Que *Matrix* é sobre essa linha esmaecida, não há dúvida. Há referências a ela espalhadas por todo o diálogo. E os produtores do filme nos dão uma dica já no início. Na cena em que Neo é visitado em seu apartamento por *hackers* que necessitam de informações digitalizadas, ele procura algo em um livro oco que a câmera revela ser *Simulations and Simulacra,* de Jean Baudrillard[136] [136. Originalmente, *Simulacres et simulation* (Paris: Éditions Galilée, 1981). Disponível em inglês com o título de *Simulations* (Nova York: Semiotext(e), 1983). As palavras de Morpheus, mais adiante no filme, "Este é o mundo que existe hoje. Bem-vindo ao deserto do real", também podem ter sido inspiradas por Baudrillard, para quem a América pós-moderna é um grande deserto onde "você é desprovido de toda profundidade... uma neutralidade brilhante, móvel, superficial; um desafio ao significado e à profundidade, um desafio à natureza e à cultura, um hiperespaço exterior, sem origem e sem pontos de referência." Ver suas obras *America* (Londres: Verso, 1988), p. 124 e pp. 1-13, 66-71, 123-126; e *The Gulf War Did Not Take Place* (*Bloomington: Indiana University Press*, 1995).] — uma obra pós-moderna sobre a erosão do real e seu deslocamento por imagens simuladas. Entretanto, embora o filme trate dessa linha esmaecida, não fica imediatamente claro o que está dizendo, ou melhor, mostrando a respeito dela. Também não é claro o que exatamente é pós-moderno ou novo na história do filme, como uma alegoria para a nossa era. Este ensaio tenta examinar essa linha, dirigir nosso olhar para a toca do coelho, ver o que nos tornamos.

Meu método é considerar quatro teses ou proposições que são possíveis interpretações do que o filme diz, sugere ou mostra a respeito da distinção entre realidade e simulação em nossa era de tecnologia avançada. São elas:

I. No final das contas, é impossível diferenciar entre o real e o irreal;

II. A realidade pode ser simulada e melhorada;

III. Realidade simulada ou virtual pode ser (e provavelmente será) preferível à realidade normal;

IV. A realidade virtual é tão metafisicamente real quanto a realidade não-simulada, se não mais que ela.

Não devemos simplesmente supor logo de início que qualquer uma dessas proposições seja verdadeira. A questão aqui é refletir sobre a aceitação do filme ou o flerte dele com essas proposições e as maneiras pelas quais elas caracterizam nossa era pós-moderna em contraste à história anterior. A esperança é que, no fim, a nossa toca de coelho seja mais bem compreendida.

NO FINAL DAS CONTAS, É IMPOSSÍVEL DIFERENCIAR ENTRE O REAL E O IRREAL

Após Neo se encontrar com Morpheus pela primeira vez, ele descobre que sempre teve razão, que realmente "há algo errado com o mundo" e que a responsável é a Matriz. Ele escolhe a pílula vermelha para ver "a profundidade da toca do coelho" e, como sabemos, logo descobre que o único mundo que ele já conheceu, viu e saboreou é uma ilusão, não tendo nenhuma realidade fora do ciberespaço. Pouco antes de sua jornada ao real começar, Morpheus, percebendo a descrença e a confusão de Neo, pergunta-lhe: "Como você reconheceria a diferença entre o mundo de sonho e o mundo real?" A mensagem é clara. Neo não tem como saber com certeza o que é real e o que não é.

Este é, obviamente, um problema *filosófico,* mas especificamente epistemológico. Também é um problema antigo. Será possível que nada sabemos porque todas as nossas crenças são falsas? Existirá um meio de comprovarmos que não estamos iludidos a respeito de tudo? *A República* de Platão, escrito há 2.400 anos, fala de habitantes de uma caverna que acham que as meras sombras numa parede são as próprias coisas reais. Eles não sabem o que é real, pois jamais o viram, e nem sequer reconhecem a própria ignorância. Para Platão, isso é uma alegoria da condição dos seres humanos, que conhecem apenas o mundo material e não as idéias ou Formas que, segundo o filósofo, estão por trás das coisas e as tornam possíveis. Muito tempo depois, no século XVII, Descartes ventila a possibilidade de que todas as nossas crenças podem ser falsas. Em suas *Meditações,* ele tenta encontrar uma fundação segura para o conhecimento e, querendo começar do nada, empenha-se, na primeira meditação, em mostrar que todas as nossas crenças são suscetíveis à dúvida. Ele começa pela falta de confiabilidade de nossos sentidos, mas conclui que isso não basta. Em seguida, considera a possibilidade de estarmos sonhando tudo. Na verdade, não há meio de sabermos com segurança que não estamos sonhando. Mas Descartes pondera que não poderíamos ter *sempre* sonhado; do contrário, os conteúdos não teriam sido gerados somente a partir dos sonhos, tendo de vir de outra fonte. Descartes, então, considera a possibilidade de que um demônio maldoso esteja sistematicamente enganando-nos, de modo que todas as nossas crenças seriam falsas. E com essa possibilidade, junto à impossibilidade de prová-la como errada, vem o ceticismo radical ou global (que Descartes pensava poder superar pelos meios explicados em suas meditações posteriores).

Vemos, portanto, que as sugestões de Morpheus de que não podemos saber com certeza se o mundo que experimentamos é real ou não *é* uma afirmação filosófica respeitável (embora

possam existir alguns bons argumentos contrários). Há algo de novo no que Morpheus diz? Apenas isso. A idéia do demônio maldoso no século XVII, e até recentemente, era algo sobrenatural. Pouquíssimas pessoas eram capazes de imaginar como uma entidade todo-poderosa e maléfica poderia implantar crenças em nossas mentes. Hoje em dia, com o advento da simulação por computador e o conhecimento de que o cérebro opera por meio de impulsos elétricos, tudo isso parece possível, ainda que apenas remotamente. Então, *Matrix* e outros filmes e livros de ficção científica facilitam o trabalho dos professores de filosofia. O ceticismo global não é tão ridiculamente absurdo. Com os rápidos avanços nas ciências da computação e do cérebro, talvez cheguemos um dia ao ponto em que imagens e experiências simuladas da vida real possam ser transmitidas com sucesso à mente e ao sistema nervoso central. Talvez isso já esteja acontecendo e você esteja deitado numa banheira de gosma, pensando em outra coisa. *"Como você reconheceria a diferença...?"*

Ainda assim, a questão aqui é que a idéia de não sermos capazes de reconhecer a diferença entre realidade e ilusão não é filosoficamente nova. Mas *Matrix* vai além dela.

A REALIDADE PODE SER SIMULADA E MELHORADA

Comece com a idéia de que só existe um mundo real e que ele é exatamente o que é, e nada além. Então, de onde vem o irreal, o ilusório? E por que às vezes nós somos enganados por ele? O irreal pode surgir espontaneamente em sonhos e nos enganar enquanto sonhamos. O irreal também pode resultar de erro sensorial ou cognitivo, mais uma vez espontâneo, e levar ao engano. Em qualquer um dos casos, o mundo coexiste com algo mais, graças aos poderes e às fragilidades da mente. Há um outro meio pelo qual o mundo real passa a coexistir com algo mais. Os seres humanos podem representar o mundo em sinais, linguagem e imagens. Conseqüentemente, vivemos num mundo de coisas e de representações de coisas. As representações sempre estiveram presentes, desde as inscrições rupestres e o início da linguagem de sinais. Mas os teóricos da pós-modernidade argumentam que vivemos hoje num mundo completamente saturado com representações, tanto linguísticas como pictóricas. Palavras, sinais e principalmente imagens existem em toda a parte e usurpam a imediação do mundo material a tal ponto que o mundo que experimentamos é mais bem descrito como um espetáculo do que como um contínuo espaço-tempo repleto de objetos físicos. Esta é a descrição de Guy Debord, em sua obra altamente original, *The Society of the Spectacle* (1967): Em sociedades em que as modernas condições de produção prevalecem, tudo na vida se apresenta como um imenso acúmulo de espetáculos. Tudo o que foi diretamente vivido foi convertido em representações. As imagens destacadas de todo aspecto da vida se fundem num fluxo comum em que a unidade dessa vida não pode mais ser restabelecida. A realidade considerada parcialmente se desenrola, em sua própria unidade geral como um pseudomundo à parte, um objeto de mera contemplação... O espetáculo não é uma coletânea de imagens, mas uma relação social entre as pessoas, mediada por imagens.[137] [137. Guy Debord, *The Society ofthe Spectacle* (*Detroit: Black and Red*, 1983), p.5. Originalmente, *La société du spectacle* (Paris: Éditions Buchet-Chastel, 1967).]

De acordo com Debord, hoje em dia não só existem muito mais representações e imagens do que antes, mas elas formam uma rede (matriz?) constituindo um espetáculo que é tão mais próximo de nós que o não-representacional, que este último se tornou uma abstração impossível de reconstruir. Para ilustrar isso, observe o seu ambiente imediato e a extensão à qual a realidade do ambiente foi moldada pela criação e produção humanas visando ao seu consumo final. Ou pense no lugar da televisão ou monitor de computador na vida contemporânea, ou até no saguão do aeroporto.

O passo seguinte vem com a simulação por computador. Não só podemos produzir e consumir — e de fato o fazemos — representações não-humanas do mundo, mas podemos também *simular* o mundo. A simulação é um meio de representar, de forma parecida com a vida, processos objetivos e experiências subjetivas que podem ou não ter existido antes, tipicamente com o auxílio de computadores. Assim, podemos simular um acidente de carro ou o aroma de cebolas fritas, ou a experiência da falta de gravidade. E as pessoas estão fazendo isso hoje em dia, em laboratórios no Texas e em Nova Jersey, e nos cinemas IMAX. Por conseguinte, vivemos num mundo simulado, repleto de produtos de tal simulação e chamado simulacro.

Agora, no início do século XXI, a simulação por computador ainda está claramente na infância. Mas progride rapidamente. A parte mais difícil dela pode não ser a replicação e modificação da aparência, odor, som e comportamento das pessoas e coisas, e sim transmitir tudo isso ao cérebro de uma maneira que supere qualquer percepção do mundo não simulado ao redor. Mas imagine que a ciência e a tecnologia cheguem a esse ponto. Ou melhor, deixe que *Matrix* imagine isso por você. É isso que o filme faz. A simulação começa com o *staccato* insistente no teclado (o sinal certo nos filmes de Hollywood nos dizendo que algo interessante vai acontecer), por meio do qual a realidade virtual é criada. Em *Matrix,* o ciberespaço é lindamente representado por espaços brancos sem paredes, chão ou teto, como na cena em que Morpheus mostra a Neo pela primeira vez o "interior" de um programa de computador adornado com poltronas de couro vermelho e um aparelho de televisão (dos anos 50, pré-pós-moderno, apelando para a nossa teimosa nostalgia pelos tempos anteriores à linha esmaecida) ou na cena em que Neo e Trinity generosamente ajuntam armas para salvar Morpheus. Em seguida, preencha o espaço branco com o que você quiser, desde armas e arranha-céus e multidões de empresários até a mulher de vestido vermelho. Bombeie tudo isso por meio de um bastonete de aço inserido no cérebro e ligado aos receptores apropriados e, *voilà,* temos o mundo plenamente simulado de 1999, e é o único mundo que conhecemos. *Formidable!,* como diriam os franceses.

Tudo isso devidamente providenciado parece fácil, em princípio, ver como um mundo simulado poderia ser criado e como o nosso julgamento do mundo real se renderia a ele. Mas há um aspecto que é confuso e talvez mal pensado pelos autores do filme: o "eu" e seus poderes mentais. Morpheus diz a Neo que quando uma pessoa é colocada num programa de computador como a Matriz, ela retém uma "auto-imagem residual" e se torna "uma projeção mental do "eu" digital". O que significa isso? Não está claro se realmente significa alguma coisa, mas façamos uma tentativa. Neo, uma vez desplugado e carregado no ciberespaço, é um

grande resíduo do que ele era no mundo real, isto é, no *Nabucodonosor*. Ele tem a mesma personalidade (o mesmo Keanu Reeves *il-ne-sait-quoi),* as mesmas lembranças (que incidentemente foram formadas — por estranho que pareça — não no mundo real, mas no virtual), a mesma vontade de ser livre, o mesmo conhecimento de jiu-jitsu (esse, em contrapartida, entrou por *upload),* e assim por diante. Por outro lado, a sua pessoa e seus poderes no ciberespaço também são uma função de sua capacidade para projeções mentais. Portanto, durante os combates de jiu-jitsu com Morpheus, dizem-lhe que se ele pretende vencer deve ser com a mente e não com o corpo. A mente é forte o suficiente (ainda que a vontade e a autoconfiança não sejam) para desafiar a gravidade e entortar colheres. Não fica bem claro de onde vem esse poder. Poderia ser facilmente digitado num teclado, claro, mas não é isso o que acontece. O próprio Neo, deitado inerte numa cadeira, está fazendo o trabalho de manipular o corpo e o mundo físico no ciberespaço. Como isso é possível?

Parece, a princípio, que a simulação dá poder ilimitado ao operador do teclado e nenhum poder à pessoa (deitada na cadeira) para quem o mundo está sendo simulado. É assim mesmo? E se a simulação puder ser mais do que isso? Um mundo é bombeado em seu cérebro e, além disso, o cérebro tem o poder não só de receber informações desse mundo, mas também de agir nele (como num *videogame);* e como você está no mundo cibernético, não no real, seus poderes não são limitados pelas leis científicas conhecidas. Talvez *Matrix* esteja certo nesse sentido, afinal: uma simulação muito, muito sofisticada permitiria a existência de um "eu" cibernético que ao mesmo tempo projetasse boa parte de suas atitudes reais e fosse capaz de superá-las por meio de uma vontade forte e disciplinada. De acordo com *Matrix,* mais poderosa que o computador é a mente que interage com ele. Teremos de esperar até que isso possa ser verificado, mas é difícil não ficarmos curiosos. Acorde-me daqui a uns duzentos anos, faça o meu *upload* lá agora.[138] [138. Para os especialistas no filme, aqui vai uma pergunta de concurso: de acordo com *Matrix,* qual é a coisa mais poderosa de todas? Resposta incorreta: a mente ou a sua força de vontade. Resposta correta: o amor. Lembre-se de que, perto do fim do filme, em sua luta contra os agentes, Neo percebe que seus poderes mentais não são suficientes para a tarefa. Quando ele está morrendo ou morto, o que o salva e lhe dá força para perseverar é o beijo de Trinity]. Portanto, a realidade não só pode ser estimulada, mas também melhorada. Por que simulá-la, se não fosse assim? Isso significa que simular a realidade não é apenas uma questão de replicar sua estrutura básica, mas também de fazer quaisquer arranjos necessários para sintonizá-la aos nossos desejos. A realidade virtual em *Matrix* não replica a lúgubre terra devastada e cinzenta de 2199, mas o mundo como era em 1999. Comparado ao mundo de 2199, ele é repleto de cores brilhantes, céus azuis e comidas deliciosas. Mesmo comparado ao mundo "real" de 1999, está melhorado em algumas coisas, por exemplo, com a participação da mulher de vermelho ou talvez a eliminação da pobreza (pois o que mais vemos são os tipos empresariais e não podemos esquecer que as máquinas querem uma população humana dócil; por isso, seria imprudente permitir a fome e a depravação).

Sim, a simulação é, para todos os propósitos e intentos, fundamentalmente uma melhoria da realidade. Isso nos traz de volta a nós mesmos e à nossa sociedade. Será que já não

alcançamos um ponto em que a realidade virtual é simplesmente melhor que a coisa real? Não é possível que o sabor artificial de banana seja ou se torne mais agradável do que a própria banana? Ou, não podemos imaginar o dia em que uma superexperiência IMAX do Grand Canyon supere de longe a experiência real daquele grande buraco? Walker Percy, o novelista filosoficamente inspirado, certa vez afirmou que seria muito melhor encontrar o Grand Canyon inesperadamente do que chegar lá num ônibus de turismo. Imagine que a experiência IMAX possa conectar a você impulsos elétricos que temporariamente erradicam todo o conhecimento da existência do Grand Canyon, de modo que você poderia chegar lá montado em seu cavalo e ser pego totalmente de surpresa. Diante desse quadro, as pessoas poderiam dizer: "Se você só tem três horas, deixe o Canyon e vá direto ao IMAX. É demais. Se tiver mais tempo, visite o lugar de verdade; não é ruim, mas prepare-se para uma certa decepção". Quem as culparia? E isso nos leva ao passo seguinte.

REALIDADE SIMULADA NO VIRTUAL PODE SER (E PROVAVELMENTE SERÁ) PREFERÍVEL À REALIDADE NORMAL

O que é preferível, o mundo real ou o mundo virtual melhorado? Que pílula você tomaria — a azul ou a vermelha? Como acabamos de ver, diante dos avanços tecnológicos apropriados, bem como de um programador competente e benevolente, o mundo virtual parecerá tipicamente mais atraente do que o real. Muito mais. Essa questão é muito bem ilustrada na cena em que Cypher abandona o grupo e vai trabalhar com o inimitável agente Smith. Saboreando um suculento bife e um bom copo de vinho tinto, ele diz: "Eu sei que este bife não existe. Eu sei que quando o coloco na boca a Matriz diz ao meu cérebro que o bife é suculento e delicioso. Depois de nove anos, sabe o que percebi? A ignorância é a felicidade."

A Matriz tem bifes deliciosos; o mundo humano real tem comida insípida e sem graça. A Matriz tem fantásticas boates; o mundo real não tem nenhum. A Matriz tem a mulher de vermelho; o mundo real tem... Trinity (ah, bem, sempre há uma exceção). Mas a questão é que a Matriz é um paraíso de prazeres sensuais, comparada ao mundo real. E Cypher é um hedonista completo — o tipo que vai atrás do prazer e não está disposto a tolerar sonhos nunca realizados e outras baboseiras idealistas. Ele quer retornar à realidade cibernética e se dispõe a fazer o que for necessário para sair de mais nove anos de comida insossa. Os outros tripulantes do *Nabucodonosor* já não pensam assim. Para eles, há algo mais importante do que prazer: verdade e liberdade. Principalmente para Neo, que revela logo o seu repúdio e descrença no destino porque "não gosto da idéia de não ter controle de minha vida".

Assim, parece que o mundo virtual só é preferível para o hedonista superficial que é indiferente ao pecado da auto-enganação, enquanto o mundo real é preferível para qualquer pessoa que ligue mais para as coisas importantes como verdade, liberdade, autonomia e autenticidade. Passando essa mensagem, entramos na antiga moralidade de Hollywood. Muito

antipós-moderna. E é claro que toda a trama do filme é estimulada pela nobre batalha pela libertação da tirania das máquinas e sua malévola Matriz. Mas o filme, apesar de tudo, apresenta-nos dois mundos, de uma maneira que dá a entender que Cypher está certo. Acredito que o único caminho sensato é escolher o mundo simulado, em vez do real.

Explico por quê. A Matriz não oferece apenas prazer sensual. Na verdade, ela abrange muito mais; ela nos dá quase tudo o que podemos querer, desde as mais banais às mais profundas gratificações. Pressupondo que as máquinas não fizeram as coisas desnecessariamente empobrecidas, o mundo virtual nos dá a oportunidade de visitar museus e ir a concertos, ler Shakespeare e Stephen King, apaixonar-nos, fazer amor, criar filhos, formar boas amizades e assim por diante. O mundo inteiro está aos nossos pés, exceto que é provavelmente melhor que nosso mundo, já que as máquinas têm toda motivação para criar e sustentar um mundo sem miséria humana, acidentes, doença e guerra, para aumentar o suprimento de energia disponível. O mundo real, por outro lado, é uma terra devastada. As bibliotecas e teatros foram destruídos e os céus estão sempre cinza. Na verdade, você teria de estar gravemente doido para escolher o mundo real (será por isso que Keanu Reeves interpreta tão bem o seu papel?). Não estamos falando agora de hedonismo básico, e sim, usando as palavras de John Stuart Mill, das "faculdades superiores" e das profundas e diversas espécies de recompensa delas derivadas. Tais gratificações são encontradas muito mais facilmente na Matriz do que no "deserto do real".[139] [139-Enquanto Neo escolhe a pílula vermelha, eu, junto a Cypher, escolheria a azul, ainda que não apenas por confortos e prazeres mundanos. Mas há uma terceira posição. Em "Você não saberá a diferença, por isso não pode fazer uma escolha", *Philosophy Now* (dezembro de 2000/janeiro de 2001), p. 35-36, Robin Beck argumenta que "não existem bases racionais para tomar uma decisão" porque "epistemologicamente os mundos são os mesmos", já que cada um parece "igualmente real" depois que qualquer uma das pílulas for engolida. Beck está certo ao dizer que de um jeito ou de outro consideramos o nosso mundo real, e, nesse sentido, não há diferença. Mas o mundo interpretado assim é muito diferente, dependendo de qual pílula for escolhida, e a pílula azul nos dá — de longe — o mundo melhor.]

E quanto à verdade e liberdade, autonomia e autenticidade? As máquinas provavelmente não ligam para o que você faz no mundo virtual, desde que fique lá. Você pode pintar, compor música, apoiar o governo ou lutar contra ele. Você é livre do mesmo modo como é livre agora; mas só não pode fazer uma coisa: desligar ou tentar convencer os outros a desligar ou matar agentes que estão tentando impedir desligamentos. Quanto à verdade, só há mesmo uma importante, que o ludibria: nada disso é real. É apenas virtual. Mas parece o mais real possível. E não há motivo para desconfiar que seja irreal, a menos que Morpheus e seu time lhe façam uma visita. Então, por que você vai se incomodar? É importante? Afinal de contas, é mesmo irreal? Por que é irreal? Prossigamos para a nossa última proposição.

A REALIDADE VIRTUAL É TÃO METAFISICAMENTE REAL QUANTO A REALIDADE NÃO SIMULADA, SE NÃO MAIS

QUE ELA

Primeiro, algumas linhas do teórico da pós-modernidade, Jean Baudrillard:

A própria definição do real se torna: aquilo de que é possível fazer uma reprodução equivalente... No limite desse processo de reprodutibilidade, o real não só é aquilo que pode ser reproduzido, mas aquilo que já está sempre reproduzido. O hiper-real... transcende a representação... apenas porque está inteiramente em simulação... O artifício existe no próprio coração da realidade.[140][140-Baudrillard, *Simulations,* pp. 146, 147, 151.]

Quando Morpheus leva Neo em seu primeiro passeio pelo ciberespaço programado por computador, Neo segura uma poltrona de couro diante de um fundo vazio, branco e brilhante, e pergunta a Morpheus: "Você está me dizendo que isso não é real?" Morpheus retruca: "O que é real? Como você define 'real'?" Não se trata de uma frase de efeito nem uma pergunta retórica. No estranho contexto deste filme e de nosso mundo tecnológico ainda mais estranho, é uma pergunta legítima. A frase seguinte de Morpheus só confirma isso. Ele diz que o real é o que podemos "sentir, cheirar, degustar e ver" e isso consiste em "sinais elétricos interpretados por seu cérebro". Mas se a experiência de uma realidade virtual também é uma questão de sinais elétricos interpretados pelo cérebro, então aparentemente a realidade virtual é tão real quanto a realidade.

Em outra cena, Neo está sendo levado de carro até o Oráculo. Olhando pela janela, ele subitamente reconhece uma coisa e exclama: "Meu Deus, eu costumava comer lá... um macarrão muito bom", para se recolher no banco do carro, decepcionado, quando lhe ocorre que "Eu tenho essas lembranças da vida... Nada disso aconteceu". Mas será que não aconteceu mesmo? Ele se lembra dessas coisas.[141][141-O que me faz lembrar daquela frase de uma canção dos anos 1960, "Both Sides Now": "lembro-me das ilusões da vida/a vida mesmo eu não conheço."] Diferentemente das falsas lembranças (por exemplo, do tipo que, pelo que dizem, pode ser criado por práticas psicoterápicas questionáveis), as lembranças de Neo foram experimentadas num determinado momento, como acontecimento no presente. Sua experiência do restaurante levou a outras visitas ao restaurante. Em outras palavras, a experiência do restaurante tem uma relação coerente com suas outras experiências e comportamentos. Chega a ter uma relação coerente inclusive com as experiências e comportamentos de outros seres humanos, que Neo levou ao restaurante num mundo virtual partilhado inter- subjetivamente.[142] [142- Por que intersubjetivamente? Em *Matrix,* não se trata de cada indivíduo ter sua Matriz pessoal e particular; toda a população humana está vivendo a mesma Matriz. O que uma pessoa faz é visto e experimentado por outros.]

Vimos também que as experiências anteriores de Neo eram de realidade porque tinham coerência com outras experiências e outros comportamentos, não só de Neo mas também de outros seres humanos. Isso depende de algo como uma noção de coerência da verdade, segundo a qual a crença de que "... eu costumava comer naquele restaurante com meus amigos" é verdadeira se for coerente com a maioria de nossas outras crenças. O fato de a experiência

ser coerente e constituir uma base para o nosso comportamento (aplicando-se também às experiências anteriores de Neo) é um princípio central do pragmatismo.

Mesmo assim, um cético quanto a tudo isso, ou um cibercético, dirá que não importa quantas impressões sensoriais alguém tenha do mundo virtual, e não importa o quanto ele seja coerente em nível pessoal e entre diferentes indivíduos, o mundo cibernético não é real porque não existe no espaço. Ele não está em lugar algum, exceto na cabeça das pessoas, do mesmo modo que outras coisas fictícias (amante imaginário, Papai Noel) também estão. Mas o cibercrente responderá: "o mundo cibernético *existe* no espaço, o ciberespaço". O cético dirá que o ciberespaço não é um espaço *real*. E o crente retrucará: *"NÃO DIGA...!* É claro que não é real; por isso é *ciberespaço"*. Mas o cético vai argumentar que qualquer espaço que não for real não pode ser considerado espaço. De acordo com essa visão, o "ciberespaço" é uma mera metáfora; em termos exatos, "ciberespaço" é *oximoro*.* [*N. do T.: *oximoro*: figura na qual palavras contraditórias são reunidas; paradoxismo.]

Embora concordemos que o "ciberespaço" é apenas uma metáfora, devemos observar aqui que o cibercético está pressupondo que a espacialização é uma característica essencial do que pode ser considerado real. Essa exigência da espacialização (e a materialidade, definida em termos de espacialização) do real é um pressuposto que alguns filósofos rejeitariam. Na verdade, Platão o rejeitava. Segundo ele, os números e, principalmente, as Formas ou idéias são reais, embora não sejam espaciais. (E segundo Kant, o espaço não é uma coisa em si, mas pertence ao modo como o sujeito intui o mundo.) Vemos, então, que o cibercrente compartilha de uma certa base filosófica não só com os empiristas, lógicos e pragmatistas, mas também com os platônicos** (e talvez kantianos). O mesmo se diga do pós-modernista (pelo menos em muitos casos).

**[N. do T.: platônico: sectário do platonismo; o termo não deve ser confundido com o adjetivo "platônico", no sentido de puro, casto.]

De acordo com Platão, as Formas ou idéias são *mais reais* do que os objetos materiais localizáveis no espaço. Seus motivos são complexos, mas podemos dizer que para Platão as Formas ou idéias são mais reais por serem eternas e imutáveis, possibilitando a existência do mundo material e de nosso conhecimento dele. A realidade virtual, porém, não é eterna nem imutável; tampouco permite a existência do mundo não simulado que conhecemos (pelo menos, até agora). Será, então, que há sentido na afirmação de que os mundos simulados são mais reais que os não simulados? Talvez só este sentido. Se em nossas experiências futuras a realidade simulada tiver um impacto causal maior sobre nossa experiência vivida e comportamento real do que a realidade não simulada, então, num sentido pragmático, ela será mais real. No momento não há como prevermos se isso acontecerá. Esperemos... ah, bem... uns duzentos anos.

20. MATRIX: OU OS DOIS LADOS DA PERVERSÃO

Slavoj Zizek

Quando vi *Matrix* num cinema local na Eslovênia tive a oportunidade única de me sentar perto do espectador ideal do filme — ou seja, um idiota. Um homem beirando os 30, à minha direita, estava tão absorto no filme que perturbava continuamente os outros espectadores, exclamando em voz alta: "Meu Deus, então não existe realidade!"

Decididamente, prefiro essa forma de imersão ingênua às interpretações intelectuais pseudo-sofisticadas que projetam distinções conceituais filosóficas ou psicanalíticas no filme.[143] [143. Comparando o *script* original (disponível na Internet) ao filme em si, podemos ver que os irmãos Wachowski foram suficientemente inteligentes para eliminar as referências pseudo-intelectuais, de efeito: "Olhe para eles. Autômatos. Não pensam no que estão fazendo nem por quê. O computador lhes diz o que fazer e eles obedecem." "A banalidade do mal." Essa pretensiosa referência a Arendt não capta o essencial: as pessoas imersas na realidade virtual (RV) da Matriz se encontram numa posição totalmente diferente, quase oposta, em comparação aos executores do holocausto. Outra sábia manobra foi eliminar as referências por demais óbvias às técnicas orientais de esvaziar a mente como um meio de escapar do controle da Matriz: "Você tem de aprender a abandonar essa raiva. Deve abandonar tudo. Deve esvaziar-se para libertar a mente." No entanto, é fácil entender o porquê dessa atração intelectual de *Matrix:* Por acaso, *Matrix* não é um daqueles filmes que funcionam como um tipo de *teste de Rorschach* [http:// rorschach.test.at/], colocando em movimento o processo universalizado de reconhecimento, como a pintura proverbial de Deus, que parece sempre estar olhando diretamente para você, de qualquer ângulo que você veja — com o qual praticamente toda espécie de orientação parece se identificar?

Meus amigos lacanianos me dizem que os autores devem ter lido Lacan;* [* N. do T.: Jacques Lacan (1901-1981), psicanalista francês] os partidários da *Escola de Frankfurt* vêem em *Matrix* a personificação extrapolada da *Kulturindustrie,* a substância social reificada e alienada (do capital) diretamente dominando tudo, colonizando nossa própria vida interior, usando-nos como fonte de energia; os adeptos da Nova Era vêem no filme uma fonte de especulações sobre como nosso mundo é apenas uma miragem gerada por uma mente global personificada na rede mundial, ou *World Wide Web.*[WWW]

Essa série remonta à *República,* de Platão. Por acaso, *Matrix* não repete exatamente o artifício da caverna de Platão (seres humanos comuns, prisioneiros, firmemente amarrados aos

seus assentos e forçados a observar os movimentos imprecisos de algo que eles (erroneamente) consideram a realidade)? A diferença importante, claro, é que quando alguns fogem da caverna e chegam à superfície da Terra o que encontram lá não é mais um plano brilhante e iluminado pelos raios do sol, o Bem supremo, mas o desolador "deserto do real".

A principal oposição aqui é entre a *Escola de Frankfurt* e Lacan: devemos historiar *Matrix* na metáfora do capital que colonizou a cultura e a subjetividade, ou se trata aqui da reificação da ordem simbólica como tal? E se essa própria alternativa for falsa? E se o caráter virtual da ordem simbólica "como tal" for a própria condição da historicidade?

CHEGANDO AO FIM DO MUNDO

A idéia do herói vivendo num universo totalmente manipulado e controlado não é original: *Matrix* simplesmente a radicaliza, trazendo-a à realidade virtual (RV). A questão aqui é a ambiguidade radical da RV em relação à problemática do iconoclasmo. Por um lado, RV marca a redução radical da riqueza de nossa experiência sensorial a — nem ao menos letras, mas — uma série digital mínima de 0 a 1, da transmissão e não-transmissão de um sinal elétrico. Por outro lado, essa mesma máquina digital gera a experiência "simulada" da realidade que costuma se tornar indistinguível da realidade "real", com a conseqüência de minar a própria noção de realidade "real". RV é, portanto, ao mesmo tempo a afirmação mais radical do poder sedutor das imagens.

Não será a maior fantasia paranóica americana aquela de um indivíduo vivendo numa pequena e idílica cidade californiana, um paraíso de consumo, que de repente começa a desconfiar que o mundo onde ele vive é uma farsa, um espetáculo encenado para convencê-lo de que está no mundo real, enquanto todas as pessoas ao seu redor são, na verdade, atores e figurantes num gigantesco show? O exemplo mais recente disso é o filme *O Show de Truman* (1998), de Peter Weir, com Jim Carrey no papel do habitante e trabalhador de uma cidade pequena, que aos poucos vai descobrindo a verdade: ele é o herói de um programa de tevê 24-horas. Sua cidade é construída sobre um gigantesco cenário de estúdio, com câmeras seguindo-o constantemente.

A "esfera" de Sloterdijk é aqui literalmente realizada, como a gigantesca esfera de metal que cerca e isola a cidade inteira. A montagem final de *O Show de Truman* pode parecer encenar a experiência de se libertar da sutura ideológica do universo enclausurado para o seu lado externo, invisível a partir do lado interno ideológico. No entanto, e se for precisamente esse desenredo "feliz" do filme (não nos esqueçamos: aplaudido por milhões no mundo todo, assistindo aos minutos finais do show), com o herói se libertando e, como somos levados a acreditar, logo pronto para se unir ao seu verdadeiro amor (de modo que temos novamente a fórmula da produção do casal!) a forma mais pura de ideologia? E se a ideologia residir na própria crença de que, fora da clausura do universo finito, há alguma "realidade verdadeira" a ser entrada?[144] [144. Também é crucial o detalhe de que aquilo que possibilita ao herói de *O*

Show de Truman enxergar a sarda de seu mundo manipulado é a intervenção imprevista de seu pai. Há duas figuras paternas no filme, o pai verdadeiro, simbólico-biológico, e o pai "real" paranóico, interpretado por Ed Harris, o diretor do programa de tevê que manipula totalmente sua vida e o protege no ambiente fechado.]

Entre os predecessores dessa noção, temos a novela de Philip K. Dick, *Time Out of Joint* (*Tempo deslocado*), 1959, na qual um homem vivendo um dia-a-dia modesto numa pequena cidade idílica da Califórnia no fim da década de 1950, aos poucos descobre que toda a cidade é uma farsa encenada para satisfazê-lo. A experiência subjacente do livro *Time Out of Joint* e do filme *O Show de Truman* é que o paraíso californiano consumista do capitalismo é, em sua hiper-realidade, de certa forma, irreal, sem substância, privado de inércia material. Não se trata, portanto, apenas de Hollywood montar uma pantomima da vida real sem o peso e a inércia da materialidade: na sociedade consumista do capitalismo, a própria "vida social real" de alguma forma adquire os traços de uma farsa encenada, com nossos vizinhos se comportando na vida "real" como atores e figurantes num palco. A verdade suprema do universo utilitário capitalista, sem espírito, é a desmaterialização da "vida real" em si, sua reversão em um show espectral.

No reino da ficção científica, não podemos deixar de mencionar *Starship* de Brian Aldiss, em que membros de uma tribo vivem no mundo fechado de um túnel numa gigantesca nave estelar, isolados do resto da nave por uma espessa vegetação, sem saber que há um universo além. Um dia, algumas crianças atravessam o mato e chegam ao mundo do outro lado, povoado por outras tribos.

Entre os precursores mais antigos e mais "ingênuos", devemos nos lembrar do filme de George Seaton, no início dos anos 1960, *36 Hours,* sobre um oficial americano (James Garner) que conhece todos os planos para a invasão da Normandia e é capturado pelos alemães poucos dias antes do dia-D. Como ele é levado inconsciente após uma explosão, os alemães rapidamente constroem para ele uma réplica de um pequeno hospital militar americano, e tentam convencê-lo de que agora ele está no ano de 1950, que a América ganhou a guerra e ele perdeu a memória do que aconteceu nos últimos seis anos — tudo isso com a intenção de que ele revele o que sabe sobre os planos de invasão. Mas as rachaduras logo começam a aparecer nesse edifício cuidadosamente construído... (Lênin passou os últimos anos de sua vida num ambiente controlado quase da mesma maneira, no qual, como sabemos hoje, Stalin mandara imprimir para ele uma edição de um único exemplar, especialmente preparado, do *Pravda,* que não trazia nenhuma notícia que revelasse a Lênin as lutas políticas em andamento, com a justificativa de que o Camarada Lênin precisava descansar e não ser excitado por provocações desnecessárias.)

O que se esconde no fundo é a noção pré-moderna de "chegar ao fim do universo". Naquelas antigas gravuras, os surpresos andarilhos se aproximam da tela ou da cortina de céu, uma superfície plana com estrelas pintadas, fazem um furo e passam para o outro lado — é exatamente o que acontece no fim de *O Show de Truman.* Não é à toa que a cena final do filme, quando **Truman sobe** a escada presa à parede onde o horizonte do "céu azul" está

pintado e abre a **porta, tem** um toque maigretiano: não é essa a mesma **sensibilidade retornando hoje** com uma vingança? Será que obras como ***Parsifal* (Percival), de** Syberberg, em que o horizonte infinito também é bloqueado **por** projeções "artificiais", não assinalam que o tempo da perspectiva **infinita cartesiana** está acabando, e que estamos retornando a uma espécie de universo pré-perspectivo medieval renovado?

Com perspicácia. Fred Jameson chamou a atenção para o mesmo fenômeno em algumas novelas de Chandler e alguns filmes de Hitchcock. A costa do Oceano Pacífico em *Farewell, My Lovely* funciona como um tipo de "fim do limite do mundo", além do qual há um abismo desconhecido; e é semelhante a um vasto vale aberto que se estende em frente ao Monte Rushmore quando, fugindo de seus perseguidores, Eva Marie Saint e Cary Grant chegam ao pico do monumento, onde ela quase cai antes de ser puxada por Grant.

Somos tentados a acrescentar a essa série a famosa cena de batalha numa ponte na fronteira entre Vietnã e Camboja, em *Apocalypse Now,* em que o espaço além da ponte é experimentado como "além de nosso universo conhecido". E a visão de que a nossa Terra não é um planeta flutuando no espaço infinito, mas sim uma abertura ou buraco circular, dentro da infindável massa compacta de gelo eterno, com o sol no centro, era uma das fantasias pseudocientíficas favoritas dos nazistas — de acordo com alguns relatos, eles chegaram a considerar a possibilidade de instalar telescópios nas ilhas Sylt para observar a América.

O GRANDE OUTRO "REALMENTE EXISTENTE"

Afinal, o que é a Matriz? Simplesmente o "grande Outro", a ordem simbólica virtual, a rede que estrutura a realidade para nós. Essa dimensão do "grande Outro" é aquela da alienação constitutiva do sujeito da ordem simbólica: o grande Outro mexe os fios, o sujeito não fala, ele "é dublado" pela estrutura simbólica. Em síntese, esse "grande Outro" é o nome da Substância social, de tudo que indica que o sujeito nunca domina plenamente os efeitos de seus atos, a conseqüência, sendo que sua atividade é sempre diferente daquilo que ele planejara ou almejara.

Entretanto, nos capítulos-chave do *Seminário XI.* Lacan se empenha em delinear a operação que segue a alienação e que é, num certo sentido, seu contraponto, o de separação: alienação *no* grande Outro é seguida pela separação *do* grande Outro. A separação ocorre quando o sujeito percebe como o grande Outro é em si inconsistente, puramente virtual, "barrado", privado da Coisa — e fantasia é uma tentativa de preencher essa falta do Outro, não do sujeito, de (re)constituir a consistência do grande Outro.

Por essa razão, fantasia e paranóia estão inerentemente ligadas: a paranóia é, em seu nível mais elementar, uma crença num "Outro do Outro", em outro Outro que, oculto atrás do Outro da textura social explícita, programa (o que nos parecem) os efeitos imprevistos da vida social, garantindo assim sua consistência: sob o caos do mercado, a degradação da moral, e assim por diante, está a estratégia proposital do plano judeu... Essa posição paranóica

adquiriu um impulso adicional com atual digitalização de nossas vidas. Quando toda a nossa existência social está progressivamente exteriorizado-materializada no grande Outro da rede de computadores, é fácil imaginarmos um programador maligno apagando nossa identidade digital e, assim, privando-nos de nossa existência social, transformando-nos em não-pessoas.

Seguindo a mesma tendência paranóica, a tese de *Matrix* é que esse grande Outro é exteriorizado no megacomputador realmente existente. Há — *tem* de haver — uma Matriz porque "as coisas não estão certas, oportunidades são perdidas, alguma coisa sempre dá errado". Em outras palavras, a sugestão do filme é de que tudo isso acontece porque existe uma Matriz que ofusca a verdadeira realidade por trás de tudo. Conseqüentemente, o problema com o filme é que ele não é "louco" o suficiente, porque pressupõe a existência de outra realidade "real" por trás de nossa realidade diária, sustentada pela Matriz.

Contudo, para evitarmos um erro fatal de interpretação, a noção inversa de que "tudo o que existe é gerado pela Matriz", que não existe uma realidade suprema e tudo não passa de uma infinita série de realidades virtuais se refletindo umas nas outras, não é menos ideológico. Nas seqüências de *Matrix,* provavelmente descobriremos que o próprio "deserto do real" é gerado por outra matriz. Muito mais subversiva que essa multiplicação de universos virtuais seria a multiplicação das próprias realidades — algo que reproduziria o perigo paradoxal de que alguns físicos vêem nos recentes experimentos com aceleradores de partículas.

Atualmente, os cientistas estão tentando construir um acelerador capaz de ajuntar os núcleos de átomos muito pesados quase à velocidade da luz. A idéia é produzir uma colisão que não só despedace os núcleos dos átomos em seus prótons e nêutrons constituintes, mas que também pulverize os próprios nêutrons e prótons, deixando um "plasma", uma espécie de sopa energética consistindo de *quarks* e glúons soltos, as partículas que são os constituintes fundamentais da matéria e que jamais foram estudadas antes nesse estado, uma vez que ele só existiu por pouco tempo após o *Big Bang*.

Essa perspectiva, porém, já criou um cenário de pesadelo. E se o sucesso do experimento criasse uma máquina do juízo final, uma espécie de monstro devorador de mundos que, com uma inexorável necessidade, aniquilaria a matéria comum ao seu redor, abolindo o mundo que conhecemos? A ironia é que esse fim do mundo, a desintegração do Universo, seria a derradeira prova irrefutável de que a teoria testada era verdadeira, pois toda a matéria seria sugada para o interior de um buraco negro e acabaria gerando um novo Universo, recriando perfeitamente o cenário do *Big Bang*.

O paradoxo é, portanto, que as duas versões — (1) um sujeito flutuando livremente de uma RV para outra, um mero fantasma ciente de que toda realidade é uma farsa; (2) a suposição paranóica da realidade real por trás da Matriz — são falsas. Ambas não captam o Real. O filme não está errado em insistir que existe um Real por trás da simulação em Realidade Virtual — como Morpheus diz a Neo, quando lhe mostra a paisagem de uma Chicago devastada: "Bem-vindo ao deserto do real".

Entretanto, o Real não é a "verdadeira realidade" por trás da simulação virtual, mas o vazio que torna a realidade incompleta ou inconsistente; e a função de toda Matriz simbólica é esconder essa inconsistência. Um dos meios de efetuar isso é justamente afirmando que, por trás da realidade incompleta/inconsistente que conhecemos, há outra realidade sem o impasse da impossibilidade.

"O GRANDE OUTRO NÃO EXISTE"

"Grande Outro" também se refere ao campo do senso comum a que chegamos após livre deliberação; filosoficamente, sua última grande versão é a comunidade comunicativa de Habermas, com seu ideal regulador de assentimento. E esse "grande Outro" que progressivamente se desintegra hoje em dia.

O que temos hoje é uma certa cisão radical. Por um lado, há a linguagem objetivada de especialistas e cientistas que já não pode mais ser traduzida em linguagem comum, acessível a todos, mas que está presente nela na forma de fórmulas veneradas que ninguém compreende e que, no entanto, moldam nossos universos imaginários artísticos e populares (buraco negro, *Big Bang*. supercordas*, oscilação quântica...). Não apenas nas ciências naturais, mas também na economia e outras ciências, o jargão é apresentado com uma visão objetiva com a qual não se pode de fato argumentar, e que é simultaneamente intraduzível para a nossa experiência comum. Em suma, a lacuna entre o *insisto* científico e o senso comum é impossível de cobrir, e é justamente essa lacuna que eleva os cientistas ao *status* de figuras cultuadas popularmente por serem "aqueles que sabem" (o fenômeno Stephen Hawking).

*[N. do T.: (física de partículas) teoria das supercordas: as partículas elementares, em vez de serem objetos pontuais, teriam uma extensão linear infinitesimal, sendo representadas por cordas unidimensionais.]

E por outro lado a estrita observância dessa objetividade é o modo pelo qual, em questões culturais, nós somos confrontados com a pluralidade de estilos de vida que não se traduzem uns pelos outros. Só o que podemos fazer é assegurar as condições para sua co-existência tolerante numa sociedade multicultural. O ícone do sujeito de hoje é talvez o programador de computadores indiano que, durante o dia, destaca-se em sua especialidade e à noite, ao voltar para casa, acende uma vela para a divindade hindu local e respeita a divindade da vaca.

Essa cisão é perfeitamente representada no fenômeno do ciberespaço. O ciberespaço deveria nos deixar todos juntos numa aldeia global. Mas o que efetivamente acontece é que somos bombardeados com uma multiplicidade de mensagens pertencentes a universos inconsistentes e incompatíveis. Em vez da aldeia global, o grande Outro, temos uma vastidão de "aldeias pequenas", de identificações tribais específicas à nossa escolha. Evitamos um equívoco: Lacan está longe de categorizar a ciência em apenas uma das narrativas arbitrárias, reduzindo-a ao mesmo *status* dos mitos politicamente corretos, e assim por diante. A ciência

de fato "toca o Real", seu conhecimento é "conhecimento do real". O impasse reside simplesmente no fato de que o conhecimento científico não pode servir como o "grande Outro" *simbólico*. O espaço entre a ciência moderna e a ontologia filosófica aristotélica do senso comum é, nesse caso, insuperável. Esse espaço, ou intervalo, surge com Galileu e atinge o extremo na física quântica, onde lidamos com leis que funcionam, embora não possam ser retraduzidas em nossa experiência de realidade representável.

A teoria da sociedade de risco e sua reflexividade global está certa em sua ênfase de como, hoje em dia, vivemos na extremidade oposta da ideologia universalista do Iluminismo clássico que pressupõe que, no final das contas, as questões fundamentais podem ser resolvidas por meio da referência ao "conhecimento objetivo" dos especialistas. Quando somos confrontados com opiniões conflitantes sobre as conseqüências ambientais de um determinado produto novo (digamos, de vegetais geneticamente modificados), procuramos em vão pela melhor opinião de um especialista. E é importante frisar que as verdadeiras questões não ficam obscuras porque a ciência se corrompe através da dependência financeira de grandes corporações e órgãos governamentais. Mesmo sozinhas, as ciências não são capazes de fornecer as respostas.

Quinze anos atrás, os ecologistas previram a morte das florestas da Terra; mas hoje sabemos que o problema é um aumento excessivo do crescimento das florestas. A falha dessa teoria da sociedade de risco é enfatizar o predicamento irracional em que ela nos deixa (nós, os sujeitos comuns). Somos forçados incessantemente a decidir, embora saibamos que não estamos em posição para isso, que nossa decisão será arbitrária. Ulrich Beck e seus seguidores se referem à discussão democrática de todas as opções e de um consenso final. Entretanto, isso não resolve o dilema imobilizante: por que a discussão democrática da qual a maioria participa levaria a melhores resultados, se, cognitivamente, a ignorância da maioria permanece?

A frustração política da maioria é, portanto, compreensível. As pessoas são instigadas a decidir, mas ao mesmo tempo recebem a mensagem de que não estão em posição de decidir, de pesar objetivamente os prós e contras. O apelo às "teorias de conspiração" é uma saída desesperada desse impasse, uma tentativa de recuperar um mínimo do que Fred Jameson chama de "mapeamento cognitivo".

Jodi Dean[145] [145. Em quem me baseio extensivamente aqui. Ver *Aliens in America: Conspiracy Cultures from Outerspace to Cyberspace* (Ithaca: Cornell University Press, 1998).] chamou a atenção para um fenômeno curioso claramente observável no "diálogo dos mudos" entre a ciência oficial ("séria", academicamente institucionalizada) e o vasto domínio das assim chamadas pseudociências, desde a ufologia até aqueles que querem decifrar os segredos das pirâmides. É notável como se vê que são os cientistas oficiais que procedem de maneira dogmática e parcial, enquanto os pseudocientistas se referem a fatos e argumentação, desconsiderando os preconceitos comuns. O motivo, claro, é que os cientistas falam com a autoridade do grande Outro, da ciência como instituição; mas o problema é que precisamente o grande Outro científico é cada vez mais revelado como uma ficção simbólica consensual.

Por isso, quando somos confrontados com teorias de conspiração, devemos proceder numa estrita homologia à leitura apropriada de *The Turn of the Screw,* de Henry James. Não devemos aceitar a existência de fantasmas como parte da realidade narrativa nem reduzi-los, de uma maneira pseudofreudiana, à "projeção" das frustrações sexuais histéricas da heroína.

As teorias de conspiração não podem, é claro, ser aceitas como "fato". Entretanto, não devem ser reduzidas ao fenômeno da moderna histeria das massas. Tal noção ainda apela para o "grande Outro", o modelo de percepção "normal" da realidade social compartilhada, não levando em conta que é justamente essa noção de realidade que está sendo minada hoje em dia. O problema não é que os ufólogos e os teóricos de conspirações regridem a uma atitude paranóica incapaz de aceitar a realidade (social) — o problema, sim, é que essa própria realidade está se tornando paranóica.

A experiência contemporânea nos confronta repetidamente com situações nas quais somos forçados a observar como o nosso senso de realidade e a atitude normal para com ela são fundamentados numa ficção simbólica — como o "grande Outro" que determina o que conta como verdade normal e aceita, qual é o horizonte de significado numa determinada sociedade, não está de maneira alguma diretamente baseado em "fatos" explicados pelo "conhecimento científico no real".

Consideremos uma sociedade tradicional em que a ciência moderna ainda não foi elevada ao *status* de "discurso supremo". Se, em seu espaço simbólico, um indivíduo advoga proposições da ciência moderna, ele será logo considerado "louco". E o ponto-chave é que não basta dizer que ele não é "realmente louco", que a sociedade medíocre e ignorante o coloca nessa posição. De uma certa forma, ser tratado como louco, ser excluído do grande Outro social, efetivamente *equivale* a ser louco. "Loucura" não é a designação que pode ser baseada de uma forma direta em "fatos" (no sentido de que um louco é incapaz de perceber as coisas como elas são, pois está perdido em suas projeções alucinatórias), mas apenas na forma como uma pessoa se relaciona ao "grande Outro".

Lacan geralmente enfatiza o aspecto oposto desse paradoxo: "O louco não é apenas um mendigo que pensa ser um rei, mas também um rei que pensa ser rei". Em outras palavras, a loucura designa o colapso da distância entre Simbólico e Real, uma identificação com o mandato simbólico; ou, se levarmos em conta sua outra afirmação exemplar, quando um marido é patologicamente ciumento, obcecado pela idéia de que sua mulher vai para a cama com outros homens, sua obsessão permanece uma característica patológica mesmo que lhe provem que ele está certo e que ela, de fato, vai para a cama com outros homens.

A lição desses paradoxos é clara. O ciúme patológico não é uma questão de entender erroneamente os fatos, mas sim da maneira como esses fatos são integrados da economia libidinal do sujeito. Porém, o que devemos esclarecer aqui é que o mesmo paradoxo deve ser desempenhado como se estivesse na direção oposta: a sociedade (seu campo sócio-simbólico, o grande Outro) é "sã" e "normal", mesmo que se comprove factualmente errada. Talvez tenha sido nesse sentido que Lacan se autodesignava "psicótico". Ele efetivamente era psicótico, uma vez que não seria possível integrar seu discurso no campo do grande Outro.

Somos tentados a afirmar, no estilo kantiano, que o erro da teoria de conspiração é até certo ponto análogo ao "paralogismo da razão pura", à confusão entre os dois níveis: a suspeita (do senso comum científico, social, etc, recebido) como posição metodológica formal, e a transferência dessa suspeita para outra "parateoria'".

VEDANDO O REAL

Sob outro ponto de vista, a Matriz também funciona como a "tela" que veda, separa-nos do Real, que torna o "deserto do real" tolerável. No entanto, é aqui que não devemos esquecer a ambiguidade radical do Real lacaniano: não é o último referente a ser encoberto-popularizado-domesticado pela tela da fantasia. O Real é também e primariamente a própria tela, como obstáculo que sempre distorce nossa percepção do referente, da realidade lá fora.

Em termos filosóficos, aí se encontra a diferença entre Kant e Hegel: para Kant, o Real é o domínio do *noumeno** * [N. do T.: *noumeno* (segundo Kant): a realidade ou substância que transcende a experiência e o conhecimento racional; podemos saber que algo existe, mas não como existe.] que percebemos "esquematizado" por meio da tela das categorias transcendentes; para Hegel, pelo contrário, como vemos em sua exemplar explicação na *Introdução* de sua *Fenomenologia,* esse hiato kantiano é falso. Aqui, Hegel introduz *três* termos: quando uma tela de vedação intervém entre nós e o Real, ela sempre gera uma noção do que é Em-si, além da tela (da aparência), de modo que a lacuna entre aparência e o Em-si está sempre pronta "para nós". Conseqüentemente, se subtrairmos da coisa a distorção da tela, perdemos a coisa em si (em termos religiosos, a morte de Cristo é a morte do próprio Deus, não só de sua encarnação humana) — motivo pelo qual, para Lacan, seguindo Hegel, a coisa em si é, em última instância, o olhar para o objeto e não o objeto percebido. Então, de volta à Matriz: a Matriz em si é o Real que distorce nossa percepção da realidade.

Uma referência à exemplar análise de Lévi-Strauss, de sua obra *Structural Anthropology* (*Antropologia estrutural*), da disposição espacial das construções dos Winnebago, uma das tribos dos Grandes Lagos, pode ser útil aqui. A tribo é dividida em dois subgrupos *(moieties):* "aqueles que vêm de cima" e "aqueles que vêm de baixo"; quando pedimos a um indivíduo que desenhe num pedaço de papel, ou na areia, a planta de sua aldeia (a disposição espacial das cabanas), obtemos duas respostas bem diferentes, dependendo de qual subgrupo ele faz parte. Ambos vêem a aldeia como um círculo; mas para um subgrupo, dentro desse círculo há outro, de modo que seriam dois círculos concêntricos; enquanto para o outro subgrupo, o círculo é dividido em dois por uma linha claramente demarcada. Em outras palavras, um membro do primeiro subgrupo (chamemo-lo de "corporativista conservador") enxerga a planta da aldeia com um círculo de casas mais ou menos simetricamente dispostas em torno de um templo central, enquanto um membro do segundo subgrupo ("antagonista revolucionário") vê a mesma aldeia como dois aglomerados distintos de casas separadas por uma fronteira invisível...[146] [146. Claude Lévi-Strauss, "Existem as organizações duais?", *Structural Anthropology* (*Nova York: Basic Books*, 1963), pp. 131-163. Os desenhos estão nas pp. 133-34.]

O principal parecer de Lévi-Strauss é que esse exemplo não deveria, sob hipótese alguma, levar-nos a um relativismo cultural, segundo o qual a percepção do espaço social dependeria da procedência grupal do observador. A própria divisão em duas percepções "relativas" implica uma referência oculta a uma constante — não a disposição objetiva, "real" das construções, mas um núcleo traumático, um antagonismo fundamental que os moradores da aldeia eram incapazes de simbolizar, explicar, "internalizar", compreender; um desequilíbrio nas relações sociais que impedia a comunidade de se estabilizar com um todo harmonioso.

As duas percepções da planta são simplesmente dois esforços mutuamente exclusivos de lidar com esse antagonismo traumático, de curar sua ferida com a imposição de uma estrutura simbólica equilibrada. Seria necessário acrescentar que as coisas são exatamente as mesmas em relação à diferença sexual, e que "masculino" e "feminino" são como duas configurações de casas na aldeia de Lévi-Strauss? E para eliminarmos a ilusão de que o nosso universo "desenvolvido" não é dominado pela mesma lógica, basta lembrarmos da divisão de nosso espaço político entre esquerda e direita: um esquerdista e um direitista se comportam exatamente como membros de subgrupos opostos da aldeia de Lévi-Strauss. Eles não só ocupam lugares diferentes dentro do espaço político, mas também percebem diferentemente a própria disposição do espaço político — o esquerdista a vê como o campo que é inerentemente dividido por um certo antagonismo fundamental; o direitista, como uma unidade orgânica de uma comunidade perturbada apenas por intrusos estrangeiros.

No entanto, Lévi-Strauss chama a atenção para mais um ponto crucial: como os dois subgrupos formam uma só tribo, vivendo na mesma aldeia, essa identidade de alguma forma tem de ser simbolicamente inscrita. Mas como isso é possível, se toda articulação simbólica, todas as instituições sociais da tribo não são neutras, e sim sobredeterminadas pela cisão antagonista fundamental e constitutiva? Graças ao que Lévi-Strauss engenhosamente chama de "instituição-zero", uma espécie de contraponto institucional ao famoso *mana,* o significador vazio, sem sentido determinado, já que só indica a presença do significado em si, em oposição à sua ausência: uma instituição específica que não tem nenhuma função positiva, determinada — sua única função é aquela puramente negativa de assinalar a presença e a realidade da instituição social em si, em oposição à sua ausência, ao caos pré-social.

É a referência a essa instituição-zero que permite a todos os membros da tribo se reconhecerem como tais, como membros da mesma tribo. Não será, então, essa instituição-zero a ideologia mais pura — a personificação direta da função ideológica de prover um espaço neutro que tudo abrange, no qual o antagonismo social é obliterado e todos os membros da sociedade podem se reconhecer? E a luta pela hegemonia não será precisamente a luta por como essa instituição-zero será sobredeterminada, colorida com alguma significação em particular?

Um exemplo concreto: acaso não é a moderna noção de uma pátria essa instituição-zero que emergiu com a dissolução dos elos sociais fundados em matrizes simbólicas familiares ou tradicionais diretas, quando, com a invasão da modernização, as instituições sociais foram ficando cada vez menos fundamentadas em tradição naturalizada e cada vez mais vivenciadas

como uma questão de "contrato"?[147] [147. Ver Rastko Mocnik, "Das 'Subjekt dem unterstellt wird zu glauben' und die Nation ais eine Null-Instituition", in H. Boke. ed. *Denk-Prozesse nach Althusser* (Hamburgo: Argument Verlag, 1994)]. De especial importância aqui é o fato de que a identidade nacional é experimentada como, pelo menos, minimamente "natural", pertencente e fundada em "sangue e solo", e portanto não pertencente de um modo "artificial" às instituições sociais propriamente ditas (estado, profissão...). As instituições pré-modernas funcionavam como entidades simbólicas "naturalizadas" (como instituições fundamentadas em tradições inquestionáveis), e no momento em que as instituições foram concebidas como artefatos sociais, surgiu a necessidade de uma instituição-zero "naturalizada", que serviria como sua base comum neutra.

E, de volta às diferenças sexuais, sou tentado a arriscar a hipótese de que, talvez, a mesma lógica da instituição-zero deva ser aplicada não só à unidade de uma sociedade, mas também à sua cisão antagonista: e se a diferença sexual for, no final das contas, uma espécie de instituição-zero da cisão social da humanidade, a diferença-zero mínima naturalizada, uma cisão que, antes de assinalar qualquer diferença social determinada, assinala, isto sim, essa diferença como tal? A luta pela hegemonia é, portanto, novamente, a luta por como essa diferença será sobredeterminada por outras diferenças sociais específicas. É sobre esse pano de fundo que se deve interpretar um traço importante, porém geralmente ignorado, do esquema de Lacan do significador: Lacan substitui o esquema padrão saussuriano* (acima da barra a palavra "arbre" e abaixo o desenho de uma árvore) por outro: acima da barra, duas palavras ao lado uma da outra — "homme" e "femme" — e abaixo da barra, dois desenhos idênticos de uma porta.

* [N. do T.: relativo a Ferdinand de Saussure (1857-1913), linguista suíço.]

Para enfatizar o caráter diferencial do significador, Lacan primeiro substitui o esquema único de Saussure por um par do significador, o oposto homem-mulher, a diferença sexual; mas a verdadeira surpresa reside no fato de que, no nível do referente imaginário, *não há diferença* (não temos um índice gráfico da diferença sexual, o desenho simplificado de um homem e uma mulher, como é o caso hoje em dia na maioria dos banheiros públicos, mas *a mesma* porta reproduzida duas vezes). Será possível afirmar em termos mais claros que a diferença sexual não designa nenhuma oposição biológica fundamentada em propriedades "'reais"; mas puramente um oposto simbólico ao qual nada corresponde nos objetos designados — nada além do Real de algum X indefinido que não pode ser capturado pela imagem do significado?

Voltemos ao exemplo de Lévi-Strauss dos dois desenhos da aldeia. Aqui, podemos ver em que sentido preciso o Real intervém através da anamorfose. Temos em primeiro lugar o arranjo "real", "objetivo" das casas, e depois suas duas diferentes simbolizações, que distorcem de uma maneira anamorfótica o verdadeiro arranjo. Entretanto, o "real" aqui não é o arranjo em si, mas o centro traumático do antagonismo social que distorce a visão que os membros da tribo têm do real antagonismo. O Real é, portanto, o X repudiado, responsável por nossa visão estar distorcida de maneira anamorfótica. (E, incidentalmente, esse artifício

de três níveis é estritamente homólogo ao artifício de três níveis freudiano da interpretação dos sonhos: o verdadeiro ponto crucial do sonho não é o seu pensamento latente, que é exposto ou traduzido na textura explícita do sonho, mas o desejo inconsciente que se inscreve por meio da própria distorção do pensamento latente na textura explícita.)

O mesmo se aplica à cena artística hoje em dia, na qual o Real *não retorna* primariamente na aparência de uma intrusão brutal e chocante de objetos para excreção, cadáveres mutilados, merda e assim por diante. Esses objetos estão, na verdade, deslocados — mas para estarem deslocados o lugar (vazio) já deve existir, e esse lugar é representado pela arte "minimalista", começando por Malevitch. Aí reside a cumplicidade entre os dois ícones opostos do alto modernismo, o "Quadrado preto em superfície branca" de Kazimir Malevitch e a exibição de objetos prontos como obras de arte, de Marcel Duchamp.

A noção subjacente na elevação, por parte de Malevitch, de um objeto comum a uma obra de arte é que, ser uma obra de arte não é uma propriedade inerente do objeto: é o próprio artista que, pré-esvaziando o (ou qualquer) objeto e situando-o num determinado local, cria a obra de arte. Ser uma obra de arte não é uma questão de "por quê", mas de "onde". E o que a disposição minimalista de Malevitch faz é simplesmente manipular — isolar — esse local; o lugar vazio (por exemplo, a moldura) recebe a propriedade protomágica de transformar qualquer objeto em seu campo numa obra de arte.

Em suma, não há um Duchamp sem um Malevitch. Só depois que a prática artística isola o lugar, a moldura como tal, deixando-o sem conteúdo, é que se pode dedicar ao procedimento do objeto pronto. Antes de Malevitch, um urinol seria sempre só um urinol, mesmo que fosse exibido na mais distinta galeria.

O surgimento de objetos para excreção, aparentemente deslocados, é, portanto, estritamente correlativo ao aparecimento do lugar sem nenhum objeto, da moldura vazia. Conseqüentemente, o Real na arte contemporânea tem três dimensões, que de certa forma repetem dentro do Real a tríade do Imaginário-Simbólico-Real. O Real está presente, em primeiro lugar, como a mancha anamorfótica, ou a distorção anamorfótica da imagem direta da realidade — como uma imagem distorcida, uma pura semelhança que "subjetiva" a realidade objetiva. Em segundo lugar, o Real está presente como o local vazio, como uma estrutura, uma construção que nunca está presente, mas só pode ser construída retroativamente e assim deve ser pressuposta — é o Real como construção simbólica.

E finalmente o Real é o Objeto obsceno para excreção, deslocado, o Real "em si". Esse último Real, se isolado, é um mero fetiche cuja presença fascinante ou cativante mascara o Real estrutural, do mesmo modo que, no anti-semitismo nazista, o judeu como objeto para excreção é o Real que mascara o insuportável Real "estrutural" do antagonismo social.

Essas três dimensões do Real resultam dos três modos de determinar a distância da realidade "comum": submete-se essa realidade à distorção anamorfótica; nela é introduzido um objeto que não tem lugar ali; ou todos os conteúdos (objetos) da realidade são subtraídos ou apagados, e tudo o que sobra é o próprio lugar vazio preenchido por esses objetos.

O TOQUE FREUDIANO

A falsidade de *Matrix* talvez seja mais bem discernível em sua designação de Neo como o "Escolhido". Que é o "Escolhido"? Há efetivamente um lugar assim no elo social. Existe, primeiro, o "Escolhido" do Significado-Mestre, a autoridade simbólica. Mesmo na vida social em sua forma mais horrível, as lembranças dos sobreviventes dos campos de concentração invariavelmente mencionam o "Escolhido", um indivíduo que não se dobraria, que, em meio às condições intoleráveis que reduziam todos os outros à luta egoística pela mera sobrevivência, milagrosamente mantinha e irradiava uma generosidade e dignidade "irracionais". Em termos lacanianos, estamos lidando aqui com a função de *Y'a de Vun:* mesmo aí, havia o "Escolhido" que serviria como apoio da mínima solidariedade que define o elo social apropriadamente, em oposição à colaboração dentro da estrutura da pura estratégia de sobrevivência.

Há duas características cruciais aqui. Primeiro, o indivíduo sempre foi percebido como um (nunca houve uma multidão deles, como se, seguindo alguma obscura necessidade, esse excesso do inexplicável milagre da solidariedade tivesse de ser personificado em "Um"); segundo, não era tanto o que esse "Um" efetivamente fazia aos outros que importava, e sim sua própria presença entre eles (o que permitia aos outros sobreviver era a compreensão de que, mesmo que estivessem quase o tempo todo reduzidos a máquinas de sobrevivência, havia "Aquele" (o "Escolhido") que lhes mantinha a dignidade). De uma forma análoga à risada enlatada (das comédias de situação na TV), temos aqui algo semelhante a uma dignidade enlatada, em que o Outro (o "Escolhido") retém minha dignidade por mim, em meu lugar, ou, mais precisamente, em que eu retenho minha dignidade *por meio* do Outro. Eu posso ser reduzido à cruel luta pela sobrevivência, mas a própria percepção de que existe o "Escolhido" retém minha dignidade e permite-me manter um elo mínimo à Humanidade.

Geralmente, quando o "Escolhido" se combalia ou era desmascarado como uma farsa, os outros prisioneiros perdiam a vontade de sobreviver e se transformavam em mortos-vivos — paradoxalmente, sua prontidão para lutar pela sobrevivência era sustentada por essa exceção, pelo fato de que havia o "Escolhido" que *não seria* reduzido a esse nível; e quando essa exceção desaparecia, a própria luta pela sobrevivência perdia sua força.

O que isso significa é que o "Escolhido" não era definido exclusivamente por suas qualidades "reais'" (nesse nível, poderia haver outros como ele, ou talvez ele não estivesse de fato combalido, mas simplesmente fosse uma farsa, estivesse representando). Seu papel excepcional era aquele de transferência: ele ocupava um lugar construído (pressuposto) por outros.

Em *Matrix,* pelo contrário, o "Escolhido" é o indivíduo capaz de ver que nossa realidade cotidiana não é real, mas apenas um universo codificado virtual, e que, portanto, pode se desligar dela, manipular e suspender suas regras (voar, parar balas no ar e assim por diante). Crucial para a função desse indivíduo é a sua virtualização da realidade. A realidade é uma construção artificial cujas regras podem ser suspensas ou pelo menos reescritas — aí reside a

noção adequadamente paranóica de que o "Escolhido" pode suspender a resistência do Real ("Eu posso atravessar uma parede espessa, se realmente eu quiser..." — a impossibilidade para a maioria de nós de fazer isso é reduzida à falha da vontade do sujeito).

Aqui, novamente, o filme não vai muito longe. Na memorável cena na sala de espera do Oráculo, que decidirá se Neo é o "Escolhido", uma criança que é vista dobrando uma colher com a mera força do pensamento diz a Neo (surpreso) que o jeito de fazer aquilo não é convencendo a si mesmo de que é capaz, e sim convencendo-se de que *não existe colher*... Porém, e quanto ao *eu mesmo?* O filme não deveria ter dado um passo além, aceitando a proposição de que o *eu,* o *eu mesmo,* o *sujeito,* não existe?

Para especificarmos o que é falso em *Matrix,* devemos distinguir a simples impossibilidade tecnológica da falsidade fantasmática: viagem no tempo é (provavelmente) impossível; mas os cenários fantasmáticos sobre ela são "verdadeiros", no sentido de criarem impasses libidinais. Conseqüentemente, o problema com *Matrix* não é a ingenuidade científica de seus truques. A idéia de passar da realidade para a RV através do telefone faz sentido, desde que só precisemos de um espaço ou abertura pela qual possamos escapar.

Talvez uma solução ainda melhor teria sido o vaso sanitário. O domínio onde os excrementos desaparecem após apertarmos a válvula não é, por acaso, o das metáforas para o horrivelmente sublime Além, do Caos primordial, pré-ontológico onde as coisas desaparecem? Embora saibamos racionalmente o que acontece com os excrementos, o mistério imaginário, no entanto, persiste — a merda permanece um excesso que não se encaixa em nossa realidade diária, e Lacan estava certo ao dizer que passamos de animais a humanos no momento em que um animal tem problemas com o que fazer com seus excrementos, no momento em que estes se tornam um excesso que incomoda. O Real, portanto, não é primariamente aquela coisa hedionda e nojenta emergindo novamente do vaso sanitário, mas sim a própria abertura, o espaço que serve de passagem para uma diferente ordem ontológica — o orifício topológico que "curva" o espaço de nossa realidade, de modo que percebemos/imaginamos os excrementos desaparecendo numa dimensão alternativa, que não faz parte de nossa realidade diária.

O problema é uma inconsistência fantasmática um pouco mais radical, que vem à tona mais explicitamente quando Morpheus (o líder afro-americano do grupo de resistência que acredita que Neo é o "Escolhido") tenta explicar a um Neo ainda perplexo o que é a Matriz. Ele a associa a uma falha na estrutura do Universo:

Morpheus: O que você sabe, você não pode explicar, mas sente. Você sentiu isso a vida toda... Que há algo errado com o mundo. Não sabe o que é, mas existe, como um espeto na mente, deixando-o louco... A Matriz está à nossa volta. Em todo lugar... E o mundo que jogaram diante de seus olhos, para deixa-lo cego quanto à verdade. Neo: Que verdade?

Morpheus: Que você é um escravo, Neo. Como todo mundo, você nasceu na escravidão, numa prisão que você não pode cheirar, provar nem tocar. Uma prisão para a mente.

Aqui o filme mostra sua suprema inconsistência: a experiência de falta/inconsistência/obstáculo supostamente dá testemunho do fato de que aquilo que experimentamos como realidade é uma farsa — entretanto, perto do fim do filme, Smith, o agente da Matriz, oferece uma explicação diferente, muito mais freudiana:

Você sabia que a primeira Matriz foi criada para ser um mundo humano perfeito, onde ninguém sofria, onde todos seriam felizes. Foi um desastre. *Ninguém* aceitava o programa. Safras inteiras [de humanos servindo como baterias] foram perdidas. Alguns acreditavam que nós não tínhamos a linguagem do programa para descrever o mundo perfeito de vocês. Mas eu creio que, como espécie, os seres humanos definem sua realidade por meio do sofrimento e da miséria. O mundo perfeito era um sonho do qual o seu cérebro primitivo tentava acordar. Motivo por que a Matriz foi recriada para este fim: o auge de sua civilização.

A imperfeição de nosso mundo é, assim, ao mesmo tempo o sinal de sua virtualidade e de sua realidade. Poderíamos efetivamente afirmar que o agente Smith (não nos esqueçamos: não um ser humano como os outros, mas a própria personificação virtual direta da Matriz — o grande Outro) é o substituto para a figura do analista, no universo do filme: sua lição é que a experiência de um obstáculo intransponível é a condição positiva para nós, humanos, percebermos algo como realidade — realidade é, em última instância, aquilo que resiste.

MALEBRANCHE EM HOLLYWOOD

Outra inconsistência diz respeito à morte: Por que uma pessoa "realmente" morre quando sua morte ocorre na RV regulada pela Matriz? O filme dá uma resposta obscurantista: "Neo: Se você é morto na Matriz, morre aqui [não só na RV, mas também na vida real]? Morpheus: O corpo não pode viver sem a mente". A lógica dessa solução é que o seu corpo "real" só pode funcionar em conjunção com a mente, o universo mental no qual você se encontra imerso. Então, se você está na RV e morrer lá, essa morte afeta o seu corpo real... A solução contrária óbvia (você só morre mesmo se for morto na realidade) também é curta demais.

A questão é: o sujeito está inteiramente imerso na RV dominada pela Matriz ou ele sabe, ou pelo menos suspeita, do verdadeiro estado das coisas? Se a resposta for sim, então um simples recolhimento a um estado adâmico de distância nos tornaria imortais na RV e, conseqüentemente, Neo, já libertado da imersão total na RV, deveria sobreviver à luta com o agente Smith, que ocorre dentro da RV controlada pela Matriz (assim como ele é capaz de parar as balas, deveria também poder tornar irreais os golpes que feririam seu corpo). Isso nos traz de volta ao ocasionalismo de Malebranche. Muito mais que o Deus de Berkeley, que sustenta o mundo em sua mente, a *suprema* Matriz é o Deus ocasionalista de Malebranche.* [*N. do T.: ocasionalismo: doutrina atribuída ao filósofo francês Nicole de Malebranche (1638-1715), mas também encontrada no islamismo e no hinduísmo, segundo a qual não há influência direta entre os acontecimentos do mundo, que só são causados pela vontade Divina que, a cada momento, os cria e os faz coincidir.]

Malebranche foi, sem sombra de dúvida, o filósofo que forneceu o melhor aparato conceitual capaz de explicar a Realidade Virtual. Discípulo de Descartes, Malebranche contudo abandona a ridícula referência do primeiro à glândula pineal para explicar a coordenação entre a substância material e a espiritual, o corpo e a alma. Como, então, podemos explicar essa coordenação, se não há contato entre os dois, nenhum ponto em que a alma pode atuar causalmente sobre um corpo e vice-versa? Já que as duas redes causais (a de idéias em minha mente e das interconexões físicas) são totalmente independentes, a única solução é uma terceira: a verdadeira Substância (Deus) coordena e media entre as duas, sustentando a aparência de continuidade. Quando penso em levantar a mão, e minha mão efetivamente se levanta, meu pensamento causa o ato, não diretamente, mas apenas "ocasionalmente". Quando nota meu pensamento dirigido para levantar a mão, Deus coloca em ação a outra corrente, material e causal, que faz com que minha mão seja de fato levantada. Se substituirmos "Deus" pelo grande Outro, a ordem simbólica, veremos a proximidade do ocasionalismo à posição de Lacan: como explica Lacan, em sua polêmica contra Aristóteles em "Televisão",[148] a relação entre alma e corpo nunca é direta, já que o grande Outro sempre se interpõe entre os dois. [148. Ver Jacques Lacan, "Televisão", *October* 40 (1987).]

O ocasionalismo é, portanto, essencialmente um nome para o "árbitro do significador", para o espaço que separa a rede de idéias da rede de causalidade física (real), ou para o fato de que é o grande Outro o responsável pela coordenação das duas redes, de modo que, quando meu corpo morde uma maçã, minha alma experimenta uma sensação prazerosa. Esse mesmo espaço, ou lacuna, é o alvo do antigo sacerdote asteca que organizava sacrifícios humanos para garantir que o sol nascesse novamente: o sacrifício humano, nesse contexto, é um apelo a Deus que Ele sustente a coordenação entre as duas séries, a necessidade física e a concatenação dos eventos simbólicos. Por mais "irracional" que o sacrifício dos astecas pareça, sua premissa é muito mais perspicaz que a nossa intuição trivial, segundo a qual a coordenação entre corpo e alma é direta — é "natural" que eu tenha uma sensação prazerosa quando mordo uma maçã, uma vez que essa sensação é causada diretamente pela maçã: o que se perde é a função intermediária do grande Outro de garantir a coordenação entre realidade e nossa experiência mental dela.

E não acontece a mesma coisa com nossa imersão na Realidade Virtual? Quando levanto a mão para pressionar um objeto no espaço virtual, esse objeto efetivamente se move — minha ilusão, claro, é que foi o movimento de minha mão que causou diretamente a deslocação do objeto; em minha imersão, eu não vi o intrincado mecanismo de coordenação computadorizada, homólogo à função de Deus de garantir a coordenação entre as duas séries no ocasionalismo.[149] [149-A principal obra de Nicole de Malebranche *é Recherches de la Vérité* (1674-75); a edição mais disponível é de Paris: Vrin 1975.]

É um fato bem conhecido que o botão "feche a porta" na maioria dos elevadores é como o placebo, totalmente redundante, colocado ali apenas para dar às pessoas a impressão de que elas estão, de alguma forma, participando, contribuindo para a velocidade do percurso do elevador — quando apertamos esse botão, a porta fecha exatamente no mesmo período de tempo que quando apertamos o botão do andar, sem acelerar o processo de "fechar". Esse

caso extremo e claro de participação falsa é uma metáfora apropriada da participação de invidíduos em nosso processo político "pós-moderno". E isso é ocasionalismo no sentido mais puro da palavra: de acordo com Malebranche, estamos o tempo todo apertando botões assim, e é a atividade incessante de Deus que intermedeia entre os botões e os eventos que se seguem (a porta fechar), embora pensemos que o evento resulte de nosso ato...

Por essa razão, é crucial mantermos aberta a ambiguidade radical de como o ciberespaço afetará nossas vidas: isso não depende da tecnologia em si, mas do modelo de sua inscrição social. A imersão no ciberespaço pode intensificar nossa experiência física (nova sensualidade, novo corpo com mais órgãos, novos sexos...), mas também abre a possibilidade para aquele que manipula o maquinário por trás do ciberespaço de literalmente roubar nosso corpo (virtual), despojando-nos do controle sobre ele, de um modo que não mais nos referiríamos ao corpo como sendo "nosso". O que encontramos aqui é a ambiguidade constitutiva da noção de mediatização.[150] [150- A respeito dessa ambiguidade, ver Paul Virilio, *The Art of the Motor,* Mineápolis: University of Minnesota Press, 1995)]. Originalmente, essa noção designava o gesto por meio do qual um sujeito era privado de seu direito imediato, direto, de tomar decisões; o grande mestre da mediatização era Napoleão, que deixou para os monarcas conquistados a aparência de poder, enquanto efetivamente eles não estavam mais em posição de exercê-lo. Num nível mais geral, poder-se-ia dizer que essa "mediatização" do monarca define a monarquia constitucional: nela, o monarca é reduzido à condição de um gesto simbólico puramente formal de "colocar os pingos nos is", de assinar e conferir a força executiva dos éditos, cujo conteúdo é determinado pelo corpo governante eleito. Por acaso, *mutatis mutandis,* o mesmo não se aplica à progressiva computadorização de nossa vida cotidiana, na qual o sujeito também se torna cada vez mais "mediatizado", imperceptivelmente privado de seu poder, sob a falsa premissa de que este aumenta? Quando nosso corpo é mediatizado (envolvido na rede da mídia eletrônica), ele é simultaneamente exposto à ameaça de uma "proletarização" radical: o sujeito é potencialmente reduzido ao puro cifrão, já que até a minha experiência pessoal pode ser roubada, manipulada, regulada pelo Outro mecânico. Vemos, novamente, como a perspectiva de virtualização radical concede ao computador a posição que é estritamente homóloga à do Deus do ocasionalimso de Malebranche. Como o computador coordena a relação entre minha mente e (o que considero) o movimento de meus membros (na realidade virtual), posso facilmente imaginar um computador que fica avariado e começa a agir como um Deus do Mal, perturbando a coordenação entre minha mente e minha auto-experiência física — quando o sinal da mente para levantar a mão é suspenso ou até contrariado na realidade (virtual), a experiência mais fundamental do corpo como "meu" é minada. Parece, portanto, que o ciperespaço efetivamente realiza a fantasia paranóica elaborada por Schreber. o juiz alemão cujas memórias foram analisadas por Freud.[151] [151. A ligação entre ciberespaço e o universo psicótico de Schreber foi-me sugerida por Wendy Chun, Princeton]. O "universo ligado por fios" é psicótico, no sentido de que parece materializar a alucinação de Schreber dos raios Divinos por meio dos quais Deus controla diretamente a mente humana.

Em outras palavras, será que a exteriorização do grande Outro no computador não explicaria a inerente dimensão paranóica do universo ligado por fios? Ou, para colocarmos de outra maneira, o lugar-comum é que, no ciberespaço, a habilidade para fazer um *download* da consciência num computador finalmente liberta as pessoas de seus corpos — mas também liberta as máquinas de "suas" pessoas...

ENCENANDO A FANTASIA FUNDAMENTAL

A inconsistência final diz respeito ao *status* ambíguo da libertação da humanidade anunciada por Neo na última cena. Como resultado da intervenção de Neo, há uma "FALHA NO SISTEMA" da Matriz; ao mesmo tempo, Neo se dirige às pessoas ainda presas na Matriz como o salvador que lhes ensinará a se libertar das amarras da Matriz — elas serão capazes de burlar as leis físicas, entortar metais, voar... Porém, o problema é que todos esses "milagres" só são possíveis se permanecermos *dentro* da RV sustentada pela Matriz e apenas dobrar ou mudar suas regras: nosso *status* "real" ainda é o de escravos da Matriz; ainda estamos apenas ganhando poder adicional de mudar as regras de nossa prisão — então, que tal sairmos de uma vez da Matriz e entrarmos na "realidade real", onde somos míseras criaturas vivendo na superfície devastada da terra?

De uma maneira adorniana, poderíamos dizer que essas inconsistências[152] são o momento da verdade do filme: elas assinalam os antagonismos de nossa experiência social capitalista, antagonismos esses que concernem pares ontológicos básicos como realidade e dor (realidade como aquilo que perturba o reino do princípio do prazer), liberdade e sistema (a liberdade só é possível dentro do sistema que impede a sua total prática). Entretanto, a força derradeira do filme será localizada num nível diferente. Anos atrás, uma série de filmes de ficção científica como *Zardoz* ou *Logan's Run* (*Fuga das estrelas*) previa o predicamento pós-moderno de hoje: o grupo isolado vivendo uma vida ascética numa área restrita anseia pela experiência do mundo real, de barro material. Até o pós-modernismo, a utopia era uma tentativa de romper com o real do tempo histórico e entrar no Outro atemporal. Com a sobreposição pós-moderna do "fim da história" pela total disponibilidade do passado em memória digital, nesta época em que *vivemos* a utopia atemporal como a experiência ideológica do dia-a-dia, a utopia se torna o anseio pela Realidade da própria História, pela memória, pelos traços do passado real, a tentativa de sair da cúpula fechada e sentir o cheiro da deterioração da crua realidade. *Matrix* dá o toque final a essa reversão, combinando utopia com distopia: a própria realidade em que vivemos, a utopia atemporal encenada pela Matriz, está presente de modo que sejamos efetivamente reduzidos a um estado de bateria viva, fornecendo energia à Matriz.

[152. Uma outra inconsistência permanente também diz respeito ao *status* de intersubjetividade no universo operado pela Matriz: todos os indivíduos partilham da mesma realidade virtual? Por quê? Por que não para cada um a sua preferida?]

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 mentes), e sim em sua imagem central de milhões de seres humanos levando uma vida claustrofóbica em berços cheios de água, mantidos vivos para gerar energia para a Matriz. Por isso, quando algumas das 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 — é extrema fantasia perversa, a noção de que somos, no fim das contas, instrumentos da *jouissance* do Outro (da Matriz), drenados de nossa substância vital, como baterias.

Aí reside o verdadeiro enigma libidinal desse dispositivo. *Por que* a Matriz precisa de energia humana? A solução puramente energética é, obviamente, sem sentido. A Matriz poderia facilmente ter encontrado outra fonte de energia mais confiável, que não teria exigido o arranjo extremamente complexo da realidade virtual, coordenado para milhões de unidades humanas. Outra questão se faz distinguir aqui. Por que a Matriz não mergulha cada indivíduo em seu próprio universo artificial solipsístico? Para que complicar as coisas, coordenando os programas de modo que a humanidade toda habite um único e mesmo universo virtual? A única resposta consistente é que a Matriz se alimenta da *jouissance* dos seres humanos — portanto, estamos de volta à tese lacaniana fundamental de que o próprio grande Outro, longe de ser uma máquina anônima precisa do constante influxo de *jouissance*. E assim que devemos inverter o estado das coisas apresentado pelo filme. O que esse filme mostra como a cena de nosso despertar para a verdadeira situação é efetivamente seu exato oposto, a própria fantasia fundamental que sustenta nosso ser.

A ligação íntima entre perversão e ciberespaço é hoje um lugar-comum. De acordo com a visão padrão, o cenário perverso é o palco da "negação da castração". A perversão pode ser vista como uma defesa contra o motivo de "morte e sexualidade", contra a ameaça da mortalidade bem como da imposição contingente da diferença sexual. O que o pervertido representa é um universo onde, como nos desenhos animados, um ser humano pode sobreviver a qualquer catástrofe, onde a sexualidade adulta se reduz a um jogo infantil; onde ninguém é forçado a morrer ou escolher entre um dos dois sexos. Assim, o universo do pervertido é o universo da ordem simbólica pura, do jogo do significado em andamento, sem ser truncado pelo Real da finitude humana.

Numa primeira abordagem, pode parecer que nossa experiência do ciberespaço se encaixa perfeitamente neste universo: não é o ciberespaço também um universo não-truncado pela inércia do Real, restringido somente por suas regras auto-impostas? E o mesmo não se aplica à *Realidade Virtual* em *Matrix?* A "realidade" em que vivemos perde seu caráter inexorável; ela se torna um domínio de regras arbitrárias (impostas pela Matriz) que podemos violar se a nossa vontade for suficientemente forte... Entretanto, de acordo com Lacan, o que essa noção

padrão deixa de considerar é o relacionamento singular entre o Outro e a *jouissance* em perversão. O que isso significa exatamente?

Em "Le prix du progrès", um dos fragmentos que conclui *A dialética do Iluminismo,* Adorno e Horkheimer citam o argumento do fisiologista francês do século XIX, Pierre Flourens, contra a anestesia médica à base de clorofórmio. Flourens afirma que pode ser comprovado que a anestesia funciona somente na rede neuronial da memória. Em suma, enquanto somos cortados vivos na mesa de cirurgia, sentimos a dor terrível total; mas mais tarde, após acordarmos, não nos lembramos dela... Para Adorno e Horkheimer, essa é a perfeita metáfora do destino da Razão baseado na repressão da natureza em si: o corpo, a parte da natureza no sujeito, sente totalmente a dor; porém, por causa da repressão, o sujeito não se lembra dela. Aí reside a vingança perfeita da natureza contra o nosso domínio sobre ela: inconscientemente, somos as maiores vítimas de nós mesmos, autoflagelando-nos em vida... Também não é possível interpretar isso como o perfeito cenário de fantasia da interpassividade, da outra cena em que pagamos o preço por nossa intervenção ativa no mundo? Não existe agente livre ativo sem esse suporte fantasmático, sem essa outra cena em que ele seja totalmente manipulado pelo Outro.[153] Uma pessoa sadomasoquista de bom grado toma esse sofrimento como o acesso ao Ser.

[153. O que Hegel faz é "cruzar" essa cena, demonstrando sua função de preencher o abismo pré-ontológico da liberdade — reconstituindo a cena positiva na qual o sujeito é inserido numa ordem *noâmenal* positiva. Em outras palavras, para Hegel, a visão de Kant é sem sentido e inconsistente, pois reintroduz secretamente a totalidade Divina ontológica e plenamente constituída, um mundo concebido *só* como Substância, *não* também como Sujeito.]

Talvez seja nesse contexto que também possamos explicar a obsessão dos biógrafos de Hitler pelo relacionamento dele com sua sobrinha Geli Ráubel, encontrada morta no apartamento de Hitler em Munique em 1931, como se a alegada perversão sexual do ditador lhe fornecesse a "variável oculta", o elo perdido, o suporte fantasmático que explicaria sua personalidade pública. Este é o cenário, conforme relatado por Otto Strasser:

Hitler a fazia se despir [enquanto] ele deitava no chão. Em seguida, ela tinha de se sentar sobre o rosto dele, onde ele poderia examiná-la bem de perto, e isso o deixava excitado. Quando a excitação atingia o ápice, ele lhe ordenava que urinasse nele, pois aquilo lhe dava prazer. (Ron Rosenbaum, *Explaining Hitler* [Nova York: Harper, 1999], p. 134)

Crucial aqui é a completa passividade do papel de Hitler nesse cenário, que era seu suporte fantasmático e que o impulsionava em suas atividades políticas públicas freneticamente destrutivas — não era à toa que Geli ficava desesperada e enojada nesses rituais.

É aí que encontramos o verdadeiro *insight* de *Matrix:* em sua justaposição dos dois aspectos da perversão: de um lado, a redução da realidade a um domínio virtual regulado por regras arbitrárias que podem ser suspensas; e de outro lado, a verdade oculta dessa liberdade, a redução do sujeito a uma completa passividade instrumentalizada.[154]

[154. Uma versão anterior deste capítulo foi entregue ao simpósio internacional "Inside *The Matrix"* [Dentro de *Matrix*], Centro para Arte e Mídia, Karlsruhe, Alemanha.]

Os Potenciais

Daniel Barwick é professor associado de filosofia em Alfred State College. Ele é o autor de *Intentional Implications* [Implicações intencionais] e numerosos artigos. Barwick é um ativo palestrante e dá aulas sobre temas como ética, metafísica e análise da educação geral. Seus alunos descrevem sua didática da seguinte maneira: "Você não sabe o que é, mas está lá, como um espeto na mente, deixando você louco".

Gregory Bassham é professor associado de filosofia em King's College, Pensilvânia. É autor de *Original Intent and the Constitution* e co-autor de *Critical Thinking: A Student's Introduction.* Greg tem matérias publicadas em periódicos obscuros sobre temas como filosofia do direito e epistemologia reformada. Ele agradece a Bill Irwin por tê-lo apresentado a Rob Zombie.

Michael Brannigan é professor de filosofia e diretor do Departamento de Filosofia em La Roche College em Pittsburgh, Pensilvânia. É também diretor executivo do Centro para Estudo de Ética, na mesma faculdade. Além de numerosos artigos sobre filosofia e ética da Ásia, ele é o autor de *The Pulse of Wisdom: The Philosophies ofíndia, China, and Japan* e *Striking a Balance: A Primer on Traditional Asian Values.* Recentemente, enquanto participava de uma aula sobre os esquimós, ele descobriu que está a milhas de distância da verdade; ou seja, que não existe caiaque.

Martin A. Danahay é professor de inglês na Universidade do Texas em Arlington e tem grande quantidade de material publicado nas áreas de literatura e cultura vitorianas, autobiografia contemporânea e teorias de opressão e resistência. Ele não entende por que as máquinas de IA simplesmente não transformaram a população humana em professores universitários; todos teriam levado éons de artigos e livros intelectuais para descobrir o que Neo aprendeu só por tomar uma pequena pílula.

Gerald J. Erion é professor-assistente de Filosofia em Medaille College. Suas publicações incluem artigos sobre filosofia da mente e ética. Ele tem um problema com autoridade. Acha que é especial, que as regras não se aplicam a ele. Obviamente, está enganado.

Cynthia Freeland é professora de Filosofia na Universidade de Houston. É autora de *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror* (Westview, 1999) e *But Is It Art?* (Oxford, 2001), e editora de *Feminist Interpretations of Aristotle* (Penn State, 1998) e (com Thomas Wartenberg) *Philosophy and Film* (Routledge, 1995). Ela está disposta a pagar qualquer preço pela receita dos biscoitos do Oráculo.

Jorge J. E. Garcia é titular da cadeira Samuel P. Capen e é professor emérito de Filosofia na Universidade Estadual de Nova York (SUNY), em Búfalo. Seus livros mais recentes incluem: *How Can We Know What God Meansl* (2001); *Hispanic/Latino Identity* (2000);

Metaphysics andlts Task (1999); *Texts* (1996); e *A Theory of Textuality* (1995). São as perguntas que o impulsionam. São as perguntas que o trouxeram aqui.

CHARLES L. GRISWOLD JR. é professor de Filosofia na Universidade de Boston. É autor de *Self-Knowledge in Plato's Phaedrus* (Yale, 1986; reimpresso por Penn State Press, 1996), *Adam Smith and the Virtues of Enlightenment* (Cambridge, 1999) e editor de *Platonic Writings/Platonic Readings* (Routledge, 1988; reimpresso por Penn State Press, 2001). Ele reconhece um agente quando vê um.

THOMAS S. HIBBS é professor associado de Filosofia em Boston College. Seu livro mais recente é *Virtue 's Splendor: Wisdom, Prudence and the Good Life* (Fordham University Press, 2001). Ele também publicou *Shows About Nothing: Nihilism in Popular Culture from The Exorcist to Seinfeld* e um ensaio sobre *Buffy a caçadora de vampiros,* "O mal encontra o seu páreo", na edição de outono de 2000 da *Notre Dame Magazine*. Hibbs precisa desesperadamente ser desimplantado.

JASON HOLT leciona Filosofia na Universidade de Manitoba. Ele publicou artigos especializados e populares sobre uma variedade de tópicos filosóficos. Seus livros incluem uma monografia (a sair) sobre a visão do cego e a natureza da consciência, a novela *Fragment of a Blues* [*Fragmento de um Blues*] (2001) e vários volumes de poesia. Ele é menos fã de *y/-ç>* do que gostaria de admitir.

WILLIAM IRWIN é professor-assistente de Filosofia em King's College, Pensilvânia. É autor de *Intentionalist Interpretation: a Philosophical Explanation and Defense* (1999) e co-autor de *Critical Thinking: An Introduction* (2001). Ele é o editor de *Seinfeld and Philosophy* (2000) e *The Death and Ressurrection of the Author?* (2002) e co-editor de *The Simpsons and Philosophy* (2001). A outra vida de Bill se passa em computadores, onde ele usa o codinome de *hacker* "KooKeeMonzzTer" e é responsável por quase todos os crimes de computador para os quais há uma lei.

DEBORAH KNIGHT é professora associada de Filosofia e emérita nacional na Queen National Scholar e na Universidade de Queen, Kingston, Canadá. Ela tem publicações recentes abordando desde *Os Simpsons* a Borges, Eco e Calvino. Em suas horas de folga, ela está aprendendo um truque com um helicóptero.

CAROLYN KORSMEYER é professora de Filosofia na Universidade Estadual de Nova York, em Búfalo. Ela escreve nas áreas de estética e filosofia da arte, filosofia feminista e teoria da emoção; no momento, está particularmente interessada no nojo. Seu livro mais recente é *Making Sense of Taste: Food and Philosophy* (Cornell University Press, 1999). Ela acha que Neo e Trinity estão com muita fome para se preocuparem em estragar suas roupas de couro com kung-fu.

JAMES LAWLER é professor associado de Filosofia na Universidade Estadual de Nova York, em Búfalo. Ele é autor de *The Existentialist Marxism of Jean-Paul Sartre* e *IQ, Heritability and Racism* e é o editor de *Dialectics of the U.S. Constitution: Selected Writings of Mitchell*

Franklin. Jim escreve artigos sobre Kant, Hegel e Marx. Em sua vida anterior, ele também ensinava a verdade.

GEORGE MCKNIGHT é professor associado dos estúdios cinematográficos na Escola para Estudos em Arte e Cultura na Universidade Carleton, Ottawa. Recentemente editou *Agent of Challenge and Defiance: The Films of Ken Loach* e com Deborah Knight é co-autor de "Suspense e seu mestre", em *Hitchcock: Centenary Essays*. Oprah, Rosie e Martha estão interessadas em publicar trechos de seu novo livro de receitas: *From Tasty Wheat to Tasty Oats: Scottish Fusion Cuisine after the Matrix*.

JENNIFER L. MCMAHON é professora-assistente de Filosofia em Centre College. Ela publicou artigos sobre Sartre, filosofia oriental e estética. Embora uma vegetariana convicta, Jennifer tem certeza de que gostaria muito de comer um bife virtual.

DAVID MITSUO NIXON é instrutor graduado na Universidade de Washington, Seattle, onde está completando sua dissertação sobre a epistemologia da percepção. No inverno de 2000, David preparou e deu uma aula intitulada "A filosofia de *Matrix",* na qual os alunos examinaram um número de questões filosóficas levantadas pelo filme. Devido a um pequeno problema de espectro invertido, David escolheu a pílula azul, e conseqüentemente ainda está lá.

DAVID RIEDER leciona no Departamento de Inglês da Universidade do Texas, em Arlington, e está escrevendo sua dissertação, *Weightless Writing: Rhetoric and Writing in an Age of Blur* [*Escrevendo sem peso: a retórica e a escrita na era da obscuridade*], além de ser colunista para um jornal *on-line*, *The Writing Instructor*. David sabe que não existe colher.

JONATHAN J. SANFORD é professor-assistente de Filosofia na Universidade Franciscana de Steubenville. Ele publicou artigos sobre filosofia antiga e medieval, e está co-editando (com Michael Gorman) *Categories Old and New* (Catholic University of America Press, a sair). Ele tem carteira de seguro social, paga os impostos em dia e ajuda sua senhoria a levar o lixo para fora.

THEODORE SCHICK JR é professor de Filosofia em Muhlenberg College e co-autor (com Lewis Vaughn) de *How to Think About Weird Things* e *Doing Philosophy* (ambos da McGraw-Hill). Seu livro mais recente é *Readings in the Philosophy of Science: From Positivism to Postmodernism* (McGraw-Hill). Ted consegue entortar colheres com as mãos.

BARRY SMITH é professor de Filosofia na Universidade Estadual de Nova York, em Búfalo, e é editor de *The Monist*. Suas publicações mais recentes incluem: *True Grid. The Metaphysics of Real Estate, The Chinese Rime Argument, The Cognitive Geometry of War, The Last Days of the Human Race* e *The Worst Cognitive Performance in History.* Em 2001, o professor Smith ganhou o prêmio Wolfgang Paul, no valor de 2 milhões de dólares, da Fundação Alexander von Humboldt. da Alemanha, o maior prêmio individual já oferecido a um filósofo. Quando lhe perguntaram sobre uma conversa anterior num restaurante, ele disse: "Não lembro de nada. Nada. Entende?"

DAVID WEBERMAN é professor-assistente de Filosofia na Universidade do Estado da Geórgia, em Atlanta, Geórgia. Ele é formado pela Universidade de Munique, Alemanha, e pela Universidade de Columbia. Suas publicações se concentram na filosofia européia do século XX e na filosofia da história. Foi visto pela última vez numa cabine telefônica na esquina das ruas Wabash e Lake, procurando a saída.

SARAH E. WORTH é professora-assistente de Filosofia na Universidade Furman em Greenville, SC. Seu trabalho principal é no campo da estética e tem sido publicado nos seguintes periódicos: *Journal of Aesthetics and Art Criticism, British Journal of Aesthetics* e *Journal of Aesthetic Education.* Sarah aceitou de bom grado quando os irmãos Wachowski pediram que ela servisse de modelo para a personagem de Trinity.

SLAVOJ ZIZEK é professor de Filosofia na Universidade de Ljubljana e foi candidato à presidência da República da Eslovênia. Suas publicações recentes incluem *On Belief (2000), The Fright of Real Tears* (2001), *Did Somebody Say Totalitarianism?* (2001), *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and Out* (2000), *The Fragile Absolute, Or Why the Christian Legacy is Worth Fighting For* (2000). A pronúncia do nome é *Leo-nerd Skin-nerd.* A maioria das pessoas acha que ele é homem.