

## MATRIX: O LUDÍBRIO DA SEGURANÇA

“Tudo o que mundo encerra ou pode encerrar está nesta dependência perante o sujeito, e apenas existe para o sujeito.” (SCHOPENHAUER, Arthur. *O Mundo como Vontade e Representação*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2001.)

“Não gosto de pensar que não controlo a minha vida.” (fala de Neo, em *Matrix*, 1999)

Filmes de ficção científica, em geral, levantam questões sobre o desenvolvimento tecnológico e o mundo onde esse desenvolvimento se insere. Em muitos desses casos, propõe-se o seguinte pensamento: o que é o Real, ou melhor, como assegurar que as coisas que nos cercam representam o Real? A partir delas, outras questões vêm a propósito: quem pode, afinal, dar conta deste Real ou mesmo determiná-lo, o humano ou a tecnologia? Quem é o sujeito dessa construção. *Blade Runner*, *Eu, Robô* são apenas alguns exemplos que tangenciam este tema.

Ampliando o problema, inúmeros filósofos se deparam com tais questões desde Platão (cf. *A Alegoria da Caverna*). Obviamente, elas vão ganhando contornos diferenciados até o Renascimento, mais propriamente quando o pensamento epistemológico toma a cena filosófica como protagonista. Descartes emerge, então, como seu mentor.

Em princípio, sendo o Real objeto, acredita-se que é apresentado para o sujeito e tão somente para ele; enfim, um conceito depende do outro. A existência do objeto será possível se o sujeito está lá para percebê-lo. Ainda que esta afirmação não seja encontrada em Descartes — só bem depois em Schopenhauer —, devemos concluir a propósito o seguinte: a forma de o sujeito perceber a realidade interfere no próprio sujeito que a percebe; se interfere, de algum modo o determina e o define perante outros seres. Então, pensamos, ainda que retroativamente, que o método cartesiano de busca do Real pode ser lido como uma forma de conceituar o sujeito, defini-lo, diante de um mundo instável, ou até mesmo enganador, ilusório.

Fruto desses questionamentos, emerge *Matrix* (1999), filme de ação e efeitos especiais. Debaixo dessa superfície sedutora da pós-modernidade cinematográfica, observa-se uma filosofia antiga de porte, que, inclusive, nos remete à temática exposta acima. Por causa disso, afirmamos que a discussão da tecnologia nos leva clara e primordialmente à filosofia cartesiana, sobretudo no que toca ao discurso sobre o Método e sobre o *Cogito*.

Como o pensamento epistemológico, inaugurado por Descartes, focaliza o caminho correto de se alcançar a coisa, não somente a coisa em si, é certo dizer que sua filosofia nos assegura o **método** de busca do Real. Basicamente, o método se ocupa da **racionalidade** — a mente ou a alma —, não da sensorialidade — corpo. Ademais, sendo as ideias sobre o objeto são mais claras e distintas que o próprio objeto, o filósofo afirma ainda que elas são inatas e nos são dadas pelo modelo de perfeição, o Deus-lógico (o *Cogito*).

Relevante é entender daí que os nossos sentidos são enganadores e, sendo assim, a eles não deve ser confiada a tarefa de perceber a Verdade. A *Matrix*, a do filme, seria então uma espécie de “gênio maligno” — para usar uma expressão cartesiana — que determina nossa racionalidade por meio de uma programação que nos comanda e nos mostra uma realidade “enganosa”, a do ano de 1999. Provavelmente, poucos membros privilegiados da raça humana serão capazes de entender que não se trata desta época. Este tipo de privilégio é somente dado aos “escolhidos”, Neo, p.ex., que, ao perceber o logro, representará a possibilidade de salvar da *Matrix* a humanidade “vindoura”.

Tratemos logo do filme e da proposta cartesiana passo a passo.

**A pergunta, a dúvida, nos movimentam na busca do Real.** Em um determinado período de sua vida, Descartes alimenta uma reclusão da sociedade porque acredita que a todo tempo percebeu “verdades” que, então, lhe pareciam enganosas. Estabeleceu, em suas *Meditações*, um método bem simples para não ser mais logrado: a dúvida — trata-se, de fato, de uma pergunta, um incômodo, que gera o desconforto, a insatisfação, que se torna a mola-mestra do ser humano. Isso lhe deixa, de alguma forma, no controle dessa situação ludibria, o meio que nos vai livrar de sermos controlados pelo “gênio maligno”.

A busca de Neo é, de certa forma, inconsciente e implícita. Sabe-se que não é ele que procura Morfeu, e sim o contrário. Entretanto, é a partir de uma fala de Trinity — em uma cena inicial, em que ela se encontra com o protagonista pela primeira vez, em um boate, à noite — que Neo (e, com ele, o espectador do filme) compreende que a dúvida é o alimento de sua insatisfação na vida. Neo leva uma vida dupla: para a sociedade formal, ele é o funcionário de uma empresa renomada de softwares; para outros, ele é Neo, um hacker que cometeu a maioria dos crimes cibernéticos previstos em lei. A vida ambígua prova sua insatisfação com a realidade que lhe cerca, ele está em busca de algo que lhe apresente um caminho. Por isso, ele acaba por acreditar que deve, realmente, encontrar-se com Morfeu. Este, por sua vez, lhe promete apresentar a Verdade (mas não diz que vai ser fácil).

### **O caminho é o que nos define como sujeitos.**

Descartes, em suas *Meditações*, nos leva a concluir que nos percebermos como sujeitos no mundo, seres pensantes, é o que nos faz modificar as situações, estar em seu controle, acabando, portanto, com a passividade diante da realidade enganosa. Devemos fazer algo a respeito, devemos procurar uma saída. Em suma, nós devemos entender a realidade (o uso da inteligibilidade), não é ela que se nos apresenta aos sentidos. Daí advém a noção de *Cogito* e a metodologia da dúvida, esta já apresentada acima.

Morfeu, quando encontra Neo já fora da *Matrix*, dentro de uma programação de computador, sugere-o de que o Real deve ser redefinido, pois não é aquilo que lhe foi apresentado até então. Em contraposição, a única colaboração que ele pode executar é mostrar-lhe a Verdade, apresentar-lhe o caminho: Morfeu não pode percorrê-lo por Neo. Este, por exemplo, teve de escolher que pílula tomaria, a vermelha ou a azul. Na ida ao Oráculo, dá-se a mesma situação: quem cruzará a porta, se assim o quiser, segundo Morfeu, é o próprio Neo.

Ampliando o campo de visão, vale dizer que Neo só consegue transformar-se verdadeiramente no Escolhido — que ele nem acreditava ser, pois o Oráculo havia lhe sugerido o contrário, apesar de ter-lhe oferecido a frase “Conhece-te a ti mesmo” —, quando, tendo revivido por um beijo de Trinity, enfrenta os agentes. Esta cena de transformação da realidade da *Matrix*, inclusive, é dada, pelos olhos de Neo, para o próprio espectador, que, então, observa uma sequência de programação acontecendo, como se fosse a programação da *Matrix* vista por uma tela de computador, tal como acontece em uma cena dentro do *Nabucodonossor*.

Os agentes percebem a situação e tratam logo de fugir, entendem que Neo agora se coloca na condição de sujeito, o transformador da realidade, não seu objeto. Por ora, Neo é quem os busca, não o contrário; Neo quem percorre o caminho, não os outros que o fazem por ele ou para ele. Enfim, Neo está de posse de sua racionalidade, de sua condição humana de existência.

**Os sentidos nos enganam.** A Verdade que nos é apresentada empiricamente pelos sentidos só pode levar-nos a algo falso, já que estamos dependentes da interferência momentânea, do estado de espírito. O elemento que ela representa é o sonho. Morfeu, neste aspecto, dialogando com Neo, parafraseia o filósofo: “Você já teve um sonho que parecia verdadeiro? E se você não conseguisse acordar desse sonho?” Descartes se resguarda da sociedade porque não quer mais ser levado a este erro, quer determinar o caminho certo para alcançá-la. Então, determina que “pensar” é o único método possível de concluir verdadeiramente. Daí emerge a afirmação que torna célebre o filósofo, traduzida por “Penso, logo sou (existo)”. O uso da Razão é o único meio possível para os seres humanos. Devemos quebrar o logro do sonho.

Devemos reparar que a *Matrix* atua exatamente no cérebro, é conectada nele, na racionalidade dos humanos que, portanto, usam os sentidos e são comandados para perceber um mundo enganoso. O ato de libertar-se desta programação, desfazer-se desta “conexão onírica”, faz os humanos concluírem que o ano não é 1999. Ademais, concluem que o ser humano se encontra, com efeito, em uma encruzilhada: arrumaram um grande problema com o desenvolvimento desenfreado da tecnologia. Queimam o céu para não permitir a sobrevivência da I.A., mas elas, inteligentes e independentes, absorvem energia dos humanos e os cultivam em campos extensos.

Neo, quando acorda e é descoberto pela *Matrix*, tem, primeiramente, a conexão ao cérebro desfeita. Inclusive, vale lembrar que, no filme, todas as conexões virtuais, da *Matrix* ou não, são sempre dadas na região encefálica. Em adição a este fato, a sensorialidade pode colocar o ser humano a se perder completamente. A morte na *Matrix* faz o corpo Real sentir. Ilustração mais clássica do tema da sensorialidade no filme em questão é a cena em que Neo, tendo seus músculos refeitos, afirma que seus olhos doem. Morfeu avisa, neste instante, que doem porque

ele nunca os usou. No momento em que Neo aprende com a programação de computador algumas lutas, é do próprio Morfeu a assertiva de que os sentidos enganam e podem até matar o ser humano.

Sem a intenção de esgotar o diálogo, parafaseando o próprio Morfeu, parece que toca do coelho é mais funda: efetivamente, o filme toca em uma região abissal de discussão. Ironicamente, apesar de profunda, a questão nos é colocada diariamente no mundo atual: a realidade é produzida ou é ela que nos produz? Quem se impõe a quem? Quem é o sujeito e quem é o objeto desta relação? Ela se apresenta a nós ou somos nós que a determinamos?

De onde vem o logro, se é que ele existe, isso não parece ter solução — talvez o importante não seja a resposta, mas a busca dela, o caminho que devemos percorrer para alcançá-la. De qualquer forma, o filósofo e o filme nos trazem sensações de respostas possíveis. A solução do filósofo, ligada a sua História, pois, não pode ser a solução do filme. Se, por um lado, parece que, para Descartes, este caminho pode levar à Verdade e, portanto, por outro lado, em *Matrix*, fica a sensação de que a ignorância é sublime, visto que lutar contra o ludíbrio maligno não é para todos, mas para privilegiados. Salvar a humanidade, nesse sentido, pode significar a luta de poucos; por conseguinte, isso pode estar fadado ao fracasso. Talvez viver (n)um mundo que não existe traga segurança e estabilidade para a consciência.

<http://www.google.com.br/search?q=matrix+e+descartes&btnG=Pesquisar&hl=pt-BR&client=firefox-a&rls=org.mozilla%3Apt-BR%3Aofficial&hs=XvN&sa=2>