

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JULIO DE MESQUITA FILHO”

Em busca do espaço perdido em *Matrix*: do terrorismo teórico à violência simbólica.

SÉRGIO ROBERTO MASSAGLI

BAURU

2005

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JULIO DE MESQUITA FILHO”

Em busca do espaço perdido em *Matrix*: do terrorismo teórico à violência simbólica.

Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, Junto ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – Unesp, Campus de Bauru, sob orientação da Prof. Dra. Nelyze Aparecida Melro Salzedas

SÉRGIO ROBERTO MASSAGLI

2005

Ficha catalográfica elaborada por

DIVISÃO TÉCNICA DE BIBLIOTECA E DOCUMENTAÇÃO
UNESP - Bauru

Massagli, Sérgio Roberto
Em busca do espaço perdido em *Matrix*: do terrorismo
teórico à violência simbólica / Sérgio Roberto Massagli. - -
Bauru : [s.n.], 2005.

125 f.

Orientador: Nelyze Aparecida Melro Salzedas.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual
Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação,
2005.

1. Matrix. 2. Simulação. 3. Hiperreal. 4. Virtual. I –
Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura,
Artes e Comunicação. II - Título.

Dedico esta dissertação ao meu pai (em memória), minha mãe, minha esposa, meus filhos e a todos aqueles me ajudaram e me ajudam a ser gente.

Agradeço aos professores Adenil Alfeu Domigos, Antonio Carlos de Jesus e Valdevino Soares de Oliveira pela leitura atenta deste trabalho e pelas observações muito pertinentes que fizeram, através das quais pude torná-lo menos imperfeito. Agradeço ao Silvio e ao Helder da Secretaria, sempre muito solícitos e competentes. Agradeço especialmente a minha orientadora, Professora Nelyze Melro Salzedas, que me norteou em minhas inquietudes.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é mostrar como *Matrix* é o exemplo mais representativo do que se costuma chamar de filme de ficção *cyberpunk* e como o filme expõe e propõe como matéria conceitual básica o acesso a um novo *topos*, ou melhor, um *u-topos*, um não-espço, também chamado de hiperespço. No filme, um espço para onde nossa subjetividade foi transportada e escravizada, enquanto nossos corpos jazem dóceis, subjugados e adormecidos em úteros mecânicos, sendo alimentados por cordões umbilicais metálicos. Trata-se de uma nova espacialidade, espelhada em nosso mundo contemporâneo, com a qual podemos nos relacionar através de alguma interface, em que fatos e coisas são-nos *reapresentados* a partir da simulação de um “tempo real”, que supõe um outro espço-tempo social, de um novo tipo, espço de auto-representação social imaterialmente fundada na existência de eventos gerados por técnicas digitais. Assim, partindo do pressuposto de que vivemos numa sociedade pós-moderna e da premissa de que, com o fim do Modernismo, a experiência do tempo e da subjetividade cedeu lugar à experiência pós-moderna do espço, a preocupação que estará à frente de todas as outras neste trabalho será a de localizar no filme *Matrix* processos que reflitam as formas de apropriação espacial dessa mesma sociedade. A questão do espço, enquanto conceito clássico, kantiano, de categoria universal dada *a priori*, que emoldura mesmo a experiência, será substituída por outra, que introduz a idéia de espço enquanto diferentes formas de experimentar o real. Dentro dessa perspectiva, o espço será abordado como conceito cultural que pode ser formulado com base em formas de apropriação as quais se organizam entre dois pólos: o do poder e o da resistência, que de forma bastante simplista, no filme *Matrix*, a ser usado como objeto de análise, podem ser entendidos como o espço virtual e o real, respectivamente. O objetivo é mostrar que, em um movimento dialético, esses dois planos se espelham como duplos um do outro, em uma relação que vai além da mera contigüidade para se apresentar como relação de similaridade suprema, em que um se sobrepõe ao outro em uma relação de simulação. Isto é, o virtual através da representação simulativa usurpa a natureza do real.

ABSTRACT

The goal of this work is to demonstrate how *Matrix* is the most representative example of what has been called cyberpunk fiction movie and how it reveals and propose as a basic conceptual issue the access to a new *topos*, or better saying, to a *u-topos*, a nonspace, also called cyberspace. In the movie, a space where our subjectivity was displaced to and enslaved, whereas our bodies rest docile, subjugated and sleeping in mechanical wombs, being fed through metallic umbilical lace. It's a new special dimension, mirrored on our contemporary world, with which we can relate by means of some interface and in which facts and objects are re-presented to us from the perspective of the simulation of a "real time" that elicits another social time-space, a dimension of self-representation socially and materially founded on the existence of technically generated events. Thus, from the premise that we live in a postmodern society and that, once Modernism is over, the postmodern experience of time and subjectivity has yielded to the postmodern experience of space, the main concern during this work will be to locate in the film processes that reflect the appropriation of space within this society. The issue of space, as a classical, Kantian concept, of a universal category that frame the experience, will be replaced by another, which introduces the idea of space as different forms of experiencing the real. Space will be approached as a cultural concept that can be formulated in basis of forms of appropriation self-organized between two ends: power and resistance, which, in a reductionist way, can be understood in terms of virtual and real space, respectively. This work aims to show how, in a dialectical move, these two sides mirror each other as doubles of themselves, in a relationship that goes beyond simple contiguity in order to present itself as a supreme similarity up to an extent that, through simulative representation, the virtual takes over the very nature of the real.

Sumário

Introdução	09
Capítulo I – O Cenário Pós-Moderno	
1. Das Novas tecnologias ao tribalismo virtual.....	24
2. Entre o espaço ético e o espaço estético.....	40
2.1. Uma breve história do espaço.....	40
2.2. A abstração do espaço social.....	44
2.3. O espaço nas teorias pós-modernas.....	49
2.4. A emergência do ciberespaço e a cultura da virtualidade.....	58
Capítulo II – A desertificação do real	
1. Globalização, simulação e controle.....	63
2. Identidades do deserto.....	83
2.1. Identidades líquidas.....	86
2.2. Identidades cibernéticas.....	92
Capítulo III – Interfaces entre a teoria pós-moderna e a ficção <i>cyberpunk</i> em <i>Matrix</i>	
1. A ficção cyberpunk.....	95
2. Matrix, a representação digital como espaço de bricolagem.....	101
3. Do espaço representacional ao espaço do imaginário.....	106
4. Pastiche e paródia em <i>Matrix</i>	111
5. Do niilismo ao terrorismo teórico.....	114
Conclusão.....	126
Bibliografia	130
Referências da Web.....	135
Anexo.....	136

Introdução

“Para que tudo seja reduzido ao mesmo nível, primeiro é necessário procurar um fantasma, seu espírito, uma monstruosa abstração, algo que a tudo abrace e que nada seja, uma miragem e esse fantasma é o público”.¹

Desde que sua exibição em 1999, *Matrix*, o segundo filme dos irmãos Andy e Larry Wachowski, transformou-se em um fenômeno cultural. Suas imagens, suas formas, seus modismos refletiram de maneira exemplar a cultura dos anos 90. Do mesmo modo, seus debates filosóficos, ou pseudofilosóficos, e seus transcendentalismos *new age* propuseram temas que recortam a sensibilidade, a imaginação e o pensamento pós-moderno. Além de ter dado ocasião a uma gama de produtos que foram de óculos espelhados a camisetas, roupas e acessórios de couro, também rendeu a publicação de alguns livros, dezenas de artigos acadêmicos, disciplinas em cursos universitários, para não falar de outras publicações dirigidas a fãs, principalmente na internet. No cinema e na televisão, o filme gerou imitações de toda sorte, desde comerciais a outros filmes em que se emprestaram temas e efeitos da linguagem utilizada pelos criadores de *Matrix*.

No que tange aos debates filosóficos, o filme os trata de maneira pungente, questionando desde as bases mesmas do que concebemos como o “real”. Porém o faz de maneira acessível, o que não é nenhum demérito. Ao contrário, penso que o entendimento geral do que é popular é muitas vezes tratado de forma paternalista, num desdobramento do que Adorno e Horkheimer chamaram

¹ KIERKEGAARD, Soren. *The present time*. Harper torchbooks, 1962, p. 20.

de “Indústria Cultural”, isto é, como sendo a cultura de massa e sua arte nada mais do que *commodities* produzidas a partir de uma lógica que visa atender a interesses corporativos do grande capital ². O veículo popular seria destituído de atributos artísticos elevados, uma estética de massa destituída da refinada teorização da originalidade modernista. Essa concepção, de maneira um tanto nostálgica, assume que a sociedade contemporânea e sua produção cultural, ao invés de favorecer a criatividade da genialidade humana, destrói uma era dourada da criação artística.

Para Jameson, a cultura de massa e o pós-modernismo, a que ele se refere como a expressão artística do capitalismo tardio, representa o enfraquecimento do que chama de alta cultura ou arte de elite, e seu ônus é provar o seu valor. Se este é o caso, *Matrix* deve ser levado a sério, não só por ter tido tanta atenção por parte da academia, mas por se constituir em textualização cultural que representa e remete à audiência contemporânea, compondo um quadro vívido da mitologia *pop* e da cultura pós-moderna com suas ansiedades e desejos, sua autoconsciência em relação às suas limitações enquanto arte de massa e, principalmente, o seu senso em relação ao ecletismo do meio que utiliza e da audiência que o recebe.

Neste trabalho, mostro como *Matrix* é o exemplo mais representativo do que se costuma chamar de filme de ficção *cyberpunk* e como o filme expõe e propõe como matéria conceitual básica o acesso a um novo *topos*, ou melhor, um *u-topos*, um não-espço, também chamado de hiperespço. No filme, um espço para onde nossa subjetividade foi transportada e escravizada, enquanto nossos corpos jazem dóceis, subjugados e adormecidos em úteros mecânicos, sendo alimentados por cordões umbilicais metálicos. Trata-se de uma nova

² Horkheimer, M e Adorno, T. *Dialectic of Enlightenment*. New York, The Continuum Publishing Company, 1995.

espacialidade, espelhada em nosso mundo contemporâneo, com a qual podemos nos relacionar através de alguma interface, em que fatos e coisas são-nos *reapresentados* a partir da simulação de um “tempo real”, que supõe um outro espaço-tempo social, de um novo tipo de auto-representação social imaterialmente fundada na existência de eventos gerados por técnicas digitais. Esse (não)espaço, já fora previsto por William Gibson, em seu livro *Neuromancer*, quando descreve a plataforma *Matrix*, onde a existência telemática se torna possível. Assim escreve Gibson:

– A *Matrix* teve a sua origem nos primitivos jogos eletrônicos – disse a voz gravada –, nos primeiros programas gráficos e nas experiências militares com conectores cranianos. – No monitor Sony, uma guerra do espaço bidimensional desaparecia atrás de uma floresta de brotos gerados matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais das espirais logarítmicas; e então entrou uma filmagem militar azulada, com animais de laboratório plugados a sistemas de controle, capacetes controlando circuitos de comando de tanques e aviões de combate. – O cyberspaço. Uma alucinação consensual vivida diariamente por milhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados, como mares de luzes de cidades... (Gibson, 2003: 67)

Esse é o construto virtual em que Case, o *cybercawboy* do romance, faz freqüentes incursões, graças a sua grande habilidade como hacker, para cometer crimes virtuais. Trata-se de uma “protomatrix”, um espaço cibernético artificial imaginado por Gibson e reformulado pelos criadores do filme *Matrix*. Um universo virtualmente fantástico, fundado no imaginário pós-moderno da cultura

norte-americana, superfície espelhada em que se vê o reflexo de uma sociedade regida pela midiaticização e pela tendência à virtualização (ou telerrealização) das relações humanas. No filme, a *Matrix* constitui-se em espelho que traduz reflexivamente o mundo sensível, encerrando em seus limites de rasa superfície um espaço que se des-referencializa, ao romper radicalmente com qualquer memória histórica pré-existente. Construído sob a égide no novo (não por coincidência o nome do herói é Neo) esse espaço se presentifica como início, meio e fim; sistema fechado a repetir-se em um só paradigma. Nesse sonho virtual, sob o efeito da simultaneidade, instantaneidade e globalidade característico do processo de contração do espaço-tempo pelas modernas tecnologias, os habitantes da *Matrix* vivem na passividade de suas mente condicionadas segundo um programa escrito por uma sociedade tecnologicamente autoritária.

Nessa sociedade o tempo foi abolido por uma eternização do instante sem duração e o espaço, enquanto dimensão objectual, adquire um primado sobre o sujeito histórico, constituindo uma nova forma de apreensão do real, onde o virtual, isto é, uma realidade potencial, eideticamente inacabada tem um status fenomenológico e epistemológico maior do que as representações clássicas desse mesmo e sempre diverso “real”. Vivemos, hoje, em um mundo onde o domínio do virtual e da simulação invadiram o espaço das representações. Com a virtualização geral da realidade, temos a virtualidade como uma condição geral da cultura. Em uma cultura dominada pela simulação, em que o real foi substituído pelo simulacro ³, defendo a tese de que o terrorismo teórico, como o propõe Baudrillard, oferece-se como uma opção de resistência contra essa impostura representacional.

³ O conceito de simulacro que emprego aqui é semelhante ao que Harvey, em *A condição pós-moderna*, usa para designar “um da perfeição que a diferença entre o original e a cópia é quase

Assim, partindo do pressuposto de que vivemos numa sociedade pós-moderna e da premissa de que, com o fim do Modernismo, a experiência do tempo e da subjetividade cedeu lugar à experiência pós-moderna do espaço, a preocupação que estará à frente de todas as outras neste trabalho será a de localizar no filme *Matrix* processos que reflitam as formas de apropriação espacial dessa mesma sociedade. A questão do espaço, enquanto conceito clássico, kantiano, de categoria universal dada *a priori*, que emoldura mesmo a experiência, será substituída por outra, que introduz a idéia de espaço enquanto diferentes formas de experimentar o real. Dentro dessa perspectiva, o espaço será abordado como conceito cultural que pode ser formulado com base em formas de apropriação que se organizam entre dois pólos: o do poder e o da resistência, que de forma bastante simplista, no filme *Matrix*, a ser usado como objeto de análise, podem ser entendidos como o espaço virtual e o real, respectivamente. O objetivo é mostrar que, em um movimento dialético, esses dois planos se espelham como duplos um do outro, em uma relação que vai além da mera contigüidade para se apresentar como relação de similaridade suprema, em que um se sobrepõe ao outro em uma relação de simulação. Isto é, o virtual através da representação simulativa usurpa a natureza do real.

Parodio, no título deste trabalho, Marcel Proust sem outra intenção que a de já de início ressaltar uma tônica das discussões sobre o pós-moderno: a supremacia do conceito de espaço em relação ao de tempo. O

impossível de ser percebida. Com as técnicas estado de réplica tão próxima modernas, a produção de imagens como simulacros é relativamente fácil. Na medida em que a identidade depende cada vez mais de imagens, as réplicas seriais e repetitivas de identidade (individuais, corporativas, institucionais e políticas) passam a ser uma possibilidade e um problema bem reais. por certo podemos vê-las agindo no campo da política, em que os fabricantes de imagens e a mídia assumem um papel mais poderoso na moldagem de identidades políticas." (2003: 261)

Modernismo já terminou há algum tempo e, com ele, parece que o próprio tempo, deixando entrever que o espaço tomaria o seu lugar no esquema ontológico dos debates teóricos. Houve então uma perda da historicidade, ou seja, a história como palco dos grandes acontecimentos cedeu lugar a pseudo-eventos e espetáculos. Chegou-se mesmo a se falar do “fim da História” (Fukuyama, 1992), mas o que sucedeu foi, de fato, uma proliferação de *petits récits*, ao mesmo tempo em que, sob o fogo do ceticismo pós-moderno, os *grands récits* sucumbiram (Lyotard, 2002).

Essa substituição do tempo pelo espaço na arena das discussões coloca em jogo um movimento interessante: o reino do tempo é o da interioridade, “no qual se encontram tanto a subjetividade quanto a lógica, o privado e o epistemológico, a autoconsciência e o desejo” ⁴. Já no domínio do espaço, que é o da exterioridade, surge a paisagem, que em nossa época, encontra seu melhor objeto nas grandes cidades e na globalização.

Assim, teóricos advindos de áreas afins à da Comunicação, como da Arquitetura ou da Geografia, por exemplo, serão chamados a participarem da discussão acerca de como novos conceitos de espacialidade surgem a partir das últimas décadas e colocam em evidência o papel do espaço na produção de sentidos. Henry Lefèbvre, a quem devemos a predominância do estudo sobre o espaço na era contemporânea, David Harvey e seus estudos sobre os papéis do espaço e do tempo em sociedades pós-fordistas e Margaret Morse, com sua noção de uma ontologia da distração, são alguns desses autores, ocupados em discutir a questão da espacialidade, que aparecerão ao longo deste trabalho.

Entre outros teóricos que oferecem subsídios para que possamos identificar estratégias representacionais presentes nessas novas narrativas

⁴ **A Utopia e o Ser Realmente Existente.** In.: Editoria: MAIS! Página: 10a11. Edição: São Paulo: 11/07/2004

cinematográficas, e aos quais poderemos recorrer ao longo deste trabalho, poderíamos citar Frederic Jameson, que, a partir da teoria de Lacan, de que a experiência da temporalidade humana (passado, presente e futuro) é um efeito da linguagem, alega que a proliferação de signos na atualidade, além de levar à perda da profundidade do campo do significado e ao predomínio da planura do significante, provoca fraturas constantes na cadeia de significantes, de modo que a saturação de signos é experimentada de forma desconexa e desprovida de coerência. O efeito desse colapso da cadeia significativa é reduzir a experiência a "uma série de presentes puros e não relacionados no tempo".⁵ Dessas fraturas decorrem seus conceitos de pastiche e esquizofrenia, fundamentais para se entender o modo fragmentário e desarticulado de composição da obra pós-moderna.

A essa fratura na cadeia dos significantes corresponde a idéia de indeterminabilidade do conceito de contexto, proposta por Derrida que, por sua vez provoca uma ruptura da autoridade do código enquanto sistema fixo de regras (Derrida, 1991). Assim, ao se questionar o valor do contexto como protocolo do código, o ato de contextualizar não é mais o de estabilizar; antes, passa a ser um ato de desestabilização das relações entre convenções e contextualizações dos fenômenos culturais, e da própria relação entre comunicação e divulgação científica. Ao retirar do significante o significado estável e questionar o conceito de signo estável conforme visto por Saussure, Derrida identifica o logocentrismo como uma teologia do significado, isto é, como "desejo exigente, potente, sistemático e inexprimível, de um tal significado" (Derrida; 1973:60). Derrida identifica esse logocentrismo como sendo ilegítimo, pois calcado na relação estável e autoritária entre significante e significado.

⁵ Jameson, Frederic. Apud, Harvey, D. *Condição Pós-Moderna*. Ed. Loyola. 12^a. ed. 2003, p 57.

De uma forma ou outra, durante a leitura do filme Matrix, esses e outros autores serão citados no sentido de confirmar a minha análise que, devido à natureza de seu objeto, não adotará um método muito definido, principalmente se entendermos método em sua acepção clássica, isto é, de um caminho a ser seguido através de forma regular e ordenada para chegar a um certo objetivo ou finalidade que invariavelmente se preocupa com averiguar, demonstrar ou descobrir uma verdade, ou o que é pior: legitimar conhecimentos já tidos como verdadeiros. Assim fazendo, esta análise estaria traindo aquilo que é a suma de todo o esforço despendido: o da investigação que não prejudica, o da busca performática que se entrega ao jogo de linguagem de que fala Jacques Derrida. Talvez desconstrução seria um nome para este caminho, ou desmontagem, ou desmantelamento, ou, enfim, qualquer coisa outra que pressuponha o sufixo negativo destes nomes. Contudo, não se trata meramente de um gesto negativo, como estas palavras dão a entender, mas “um gesto de dessedimentação de genealogias, de análise num certo sentido, embora a palavra análise tampouco seja adequada, pois sempre supõe um elemento simples, enquanto a desconstrução parte sempre de um lugar de complexidade, e não de simplicidade”⁶.

Trata-se de um gesto que, em suma, não desconhece a substância complexa do objeto com que se está lidando. O niilismo, como ficará claro, permeia este trabalho, porém, não como negativa teleológica, mas como método implícito – um método contido no movimento de resistir re-existindo, entendendo-se resistência aqui não só como um movimento contrário, mas também como um contra-movimento, um golpe teórico para escapar ao reducionismo simplista de uma razão dualista tão cara a qualquer necessidade de centralização,

⁶, NASCIMENTO, Evando. Entrevista publicada no caderno “Mais” do jornal a Folha de São Paulo de 15/08/2004.

ordem, segurança e controle da modernidade ocidental. Dessa maneira, a desconstrução “diz respeito à filosofia ocidental, porém sem ser um elemento desta, não sendo tampouco, por definição *ocidentalista*”⁷. Antes se trata de um gesto que se vincula ao movimento “altermundialista”, que tende a ver com desconfiança posturas que procuram fundar o pensamento crítico em conceitos ocidentais ou na filosofia ocidental. Creio ser possível acercar-me do objeto de minha investigação de uma forma mais despojada de (pré)conceitos informadores, mesmo enveredando-me pelos caminhos da afeição e da estesia e deixando-me capturar por esse objeto, que pode ser um espelho onde eu me descubra como contra, inverso e controverso.

Ao longo deste *methodos* (*meta*: através de e *hodos*: via, caminho), estará presente de modo pervasivo, e mesmo invasivo, a discussão de Jean Baudrillard ao redor do problema da crescente simulação que rege os meios de representação da sociedade atual. O filme dialoga, de forma explícita ou implícita, com as idéias desse filósofo francês ao longo da narrativa. Uma das premissas aqui é que a filosofia de Baudrillard seja a contraparte da ficção *cyberpunk*, que se firmará a partir da década de 80 enquanto manifestação artística representativa de uma realidade reduzida a simulacros pelas novas tecnologias de representação digital.

A proposta é, através da mudança de percepção em relação a essa espacialidade, a essa exterioridade, enxergar como, num mundo globalizado, cujo espaço passou por um processo de abstração, ou virtualização – desde as cidades virtuais às transações financeiras – é possível recuperar ou garantir acesso ao espaço, seja ele real ou virtual. Como no filme, essas duas dimensões, a real e a virtual, serão abordadas como duplos uma da outra, espelhos uma da outra. A

⁷ Idem

pergunta inevitável pelo real, ou o verdadeiro, central no filme, não será, entretanto, radicalizada entre os pólos de uma subjetividade radical, que reduz o “real” a uma percepção que não vê o mundo senão como pura ilusão de nossos sentidos, véu de maia que cobre nossos olhos do mundo de verdade que jaz oculto além de nossos sentidos, e de uma objetividade obtusa que aceita cegamente como “real” o que não seriam senão impulsos elétricos traduzidos em imagens, sons, cheiros e gostos no cérebro do indivíduo. Esse é um enigma filosófico que assombra a filosofia ocidental e oriental há muito tempo e cuja discussão não cabe neste trabalho senão perifericamente.

A questão sobre o real colocada pelo filme, não deixa de ser um problema epistemológico, mas que o personagem Neo é obrigado a resolver através de sua performance ao longo da estória. Como diz o personagem Morpheus, “há uma diferença em conhecer o caminho e trilhar o caminho”. Essa, na verdade, não é só uma proposta de vida engajada, mas também de um método investigativo que, como mencionado anteriormente, despede-se de todo prejulgamento, de todo conhecimento prévio, e aceita os percalços e riscos do *methodos*.

Talvez no meio do caminho esteja a inevitável pedra, ou a *selva oscura*.⁸ Como obra alegórica, Matrix parece apontar para várias leituras, desde uma ascese mística em busca do autoconhecimento até uma *prise de conscience* em relação ao sistema político-social-econômico de exploração capitalista. O fulcro da estória é que Neo deverá despertar, ainda que gradualmente, através de uma série de escolhas e procedimentos, em uma maneira bastante empírica de decifrar o enigma do real.

⁸ “Nel mezzo del cammin di nostra vita// mi ritrovai per una selva oscura,/ ché la diritta via era smarrita “. (Dante Aleghiri. La Divina Commedia. Felice Lê Monnier, Firenze, 1946)

Uma das possibilidades de leitura, e é aí que centro minha argumentação, é a de que para ultrapassar o obstáculo, remover a pedra, atravessar a selva, não restará a Neo, como último (e primeiro) recurso, senão o terrorismo. Só é possível arruinar o império da *Matrix*, tal é sua hegemonia, através da violência simbólica do ato terrorista. É nesse ponto que minha leitura do filme se amarra com a leitura do capítulo “Sobre o Nihilismo” de Simulacros e Simulação, que o filme explicitamente menciona e com o qual dialoga. A diferença é que o filme traduz em ação violenta o que Baudrillard propõe em termo de um “terrorismo teórico”. Daí a importância de se verificar no filme a violência como gesto simbólico e desestabilizador da lógica que orienta e sustenta a *Matrix*.

Em suma, o objetivo que persigo neste trabalho é o de verificar como se dá, por efeito de uma tendência virtualizante do mundo, ou do real, a crescente abstração da percepção do espaço promovida pela aceleração do processo circulatório de produtos informacionais, ou culturais. Esse processo – o da aceleração da circulação – pode aqui ser entendido como Comunicação, uma vez que, nestes tempos em que vivemos, o discurso único do mercado e o triunfo absoluto da lógica do consumo reduziram o termo *informação* a uma variedade de formas tais como filmes, notícias, sons, imagens etc, enfim, fontes de dados caracterizáveis como *produtos*.⁹ Essa “monstruosa” abstração decorrente da midiatização das relações humanas, que se tornam virtualizadas e “desrealizadas”, ou seja, possibilidades imaterialmente fundadas num ambiente de fluxo eletrônico, aponta para uma nova forma de vida que tenta reduzir todas as variáveis humanas à lógica vazia, puramente formal, do mercado.

⁹ CF. Sodr , Muniz. Antropol gica do Espelho, uma teoria da comunica  o linear e em rede. Editora Vozes, 2002, p 15.

O filme *Matrix*, desde que o vi pela primeira vez, pareceu-me um espelho que reflete e emoldura esse mundo no qual a ideologia do consumo nos seduz não com objetos, mas com a imagem dos objetos. A imagem aqui entendida como mercadoria, isto é, em uma concepção que leva a entender junto com Baudrillard (1981) que a análise marxiana de produção de mercadoria foi ultrapassada, desde que o capitalismo passou a enfatizar a produção de signos, imagens e sistemas de signos e que a aquisição de uma imagem, através da compra de um sistema de signos como um carro da moda ou um acessório de *griffe* passou a ter um papel preponderante no mercado e tornou-se parte integrante na composição da identidade pessoal e elemento fundamental na busca da auto-realização e significado na vida.¹⁰

Matrix, desde o primeiro instante, pareceu-me alegorizar, através de um conjunto de metáforas, o real mais que real, o real das imagens reificadas, o hiperreal, enfim. A estesia midiática em que se encontram os habitantes dormentes da cidade controlada pela Inteligência Artificial, lembrou-me imediatamente da condição alienada dos cidadãos do mundo real, do mundo “aí fora”, no qual as coisas, as pessoas e as relações entre elas parecem mais estáveis do que efetivamente são, por meios de mecanismos sutis de manipulação e controle. O filme, sem fugir do formato convencional do *mainstream cinema*, desfamiliariza e desestabiliza, como o faz o espelho de Alice, a relação entre dois planos: o do sonho e o da vigília, o do senso comum e o do absurdo, o do real e do virtual. Essa torção espacial é estruturada em torno de um jogo de espelhamentos que leva o espectador a ficar indeciso quanto à identidade de um real autêntico. Nesse sentido, ele propõe o jogo da desconstrução, na medida em que esta deve ser entendida

¹⁰ Cf. Harvey, D. A condição pós-moderna, p. 260.

como a operação crítica através da qual as oposições binárias, tão caras à racionalidade ocidental, podem ser enfraquecidas parcial e mutuamente no processo de significação textual.¹¹

Definitivamente, usando algumas terminologias de Barthes, *Matrix* constitui-se em texto “legível” ,como qualquer texto, apoiando-se sobre uma linguagem bastante convencional, o que o tornou acessível ao grande público. Por outro lado, contudo, logo mostrou que é mais do que isso, que não quer simplesmente refletir uma realidade, não tem um caráter meramente representacional, em síntese, não quer nos passar a ilusão de que estamos percebendo a realidade sem a sua intervenção. A arbitrariedade que preside a sua construção, principalmente no tocante aos empréstimos, às alusões, às colagens e aos diálogos que faz com relação a outros códigos (as HQ, os videogames, o western, a ficção científica etc) e outros textos (cinematográficos, literários, filosóficos). Fazem de *Matrix* um texto “redigível”¹², que estimula ao espectador/leitor, especialmente aquele mais crítico, a produzir novos textos, passando de simples consumidor a produtor de novos textos.

No trajeto da desmontagem, ou desterritorialização inicial da percepção do espaço no filme, até a violência simbólica final, como recurso extremo para a reconquista desse espaço perdido, procurarei, no primeiro capítulo, *O cenário pós-moderno*, sobrevoar a paisagem de uma contemporaneidade mais recente, de modo a mostrar como, com as revoluções nas tecnologias de informação, se passou da produção, circulação e consumo de objetos da era industrial e capitalista, para o consumismo de imagens da sociedade pós-industrial da informação. Em termos mais simples, a passagem do mundo do real ao do virtual. Essa mudança acelerada

¹¹ Cf. Eagleton, Terry. Teoria da Literatura, Uma introdução. Ms Fontes, 2001, p. 182.

¹² Idem, p. 189

provocada pelo tempo da máquina tem o poder, argumento eu, de criar efeitos escópicos que determinam uma nova percepção do “real”, permitindo o aparecimento ao mesmo tempo de um ambiente tecnológico e um novo imaginário capazes de inaugurar uma nova era do sensível, a qual, por seu turno, produz em nossas sociedades novos regimes cognitivos e sensitivos que alteram nossas formas de representar e atribuir sentido ao espaço, tanto o “real” como o “virtual”.

Em seguida, traço um sumário das idéias de autores que se debruçaram sobre a questão de como o homem representa o espaço. O objetivo é mostrar que o espaço não deve se confinar a uma prática reducionista, mas sim, ser considerado como um campo interdisciplinar de investigação, não porque seja objeto de estudo de várias áreas de conhecimento, mas porque sua complexidade demanda interpretações que decorrem da experiência tecida nas filigranas da vivência cotidiana.

No segundo capítulo, *A desertificação do real*, enveredo-me na discussão acerca da crescente simulação do espaço de experiências humanas, levando as pessoas a escolherem entre o “deserto do real” e o “oásis da simulação”. Nesse movimento, entra em jogo a idéia de um espaço hiperreal, que simula ser a expressão de uma realidade total, mais real do que o próprio real, construída sobre um código no qual o recurso da ênfase torna-se o seu próprio discurso. Nessa paisagem desolada, criada pela desertificação do real, surgem as novas identidades que transitam com uma fluidez sem precedentes entre realidades virtuais criadas pelo aparato que reúne forças do mercado associadas com as novas tecnologias e toda gama de mediações daí decorrentes.

No terceiro capítulo, *Matrix, interfaces entre a teoria pós-moderna e a ficção cyberpunk* examino as relações entre a ficção cyberpunk e as teorias de

Jean Baudrillard a partir de leituras feitas do filme *Matrix*, com especial atenção para o fato de Jean Baudrillard referir a realidade dominante no filme ao que ele chama de simulacro: uma imagem que, originada a partir de uma reflexão da realidade (no caso, o mundo do fim do século 20) se torna, ao dissimular a ausência da realidade, um simulacro que existe independentemente e que não tem nenhuma relação com qualquer realidade, na medida em que não remete a nenhuma práxis que não seja a da repetição do código utilitarista, que fala do mundo não tanto para representá-lo, mas para vendê-lo segundo uma lógica circulatória.

Finalmente, na conclusão, argumento que, nesse espaço em que o simulacro se tornou mais real que o próprio real, sobraram poucos vestígios do real. Vivemos na abstração dos mapas, e estes não mais funcionam como espelhos que refletem o território e lhe subsistem, como na fábula de Borges. A simulação, que por muito tempo funcionou como o duplo do real, a imagem do espelho, ganhou um status de impostura e hoje se ancora não na realidade que deveria refletir, mas em uma fantasia que parece ser mais real do que o próprio real.

Capítulo I

O cenário pós-moderno

“Estamos vivendo no *Admirável 1984*”¹³

1. Das novas tecnologias ao tribalismo virtual

Disse Francis Bacon (1620): “But it is the empty things that are vast”. Poderíamos acrescentar, parodiando Bacon, que nada é tão total como um mundo vazio e nada oferece tantas possibilidades tão irrestritas para o exercício da liberdade e da criatividade humanas, como, ao contrário, oferece oportunidades ilimitadas para a prática da manipulação e do controle. À euforia dos defensores da primeira hipótese, evidenciada pelo discurso dos detentores do poder tecnológico, confronta radicalmente a disforia daqueles que questionam o alcance daquela liberdade vislumbrada. Não é de hoje que o fantasma do Big Brother assombra grande parte das distopias produzidas a partir da segunda metade do século XX. Bastante significativo, vale lembrar, é o redimensionamento do sujeito em relação ao espaço em que vive nestes tempos de globalização: O espaço se globaliza, mas não é mundial como um todo senão como metáfora. Todos os lugares são mundiais, mas não há um espaço mundial. Quem se globaliza mesmo são as pessoas. Ou, melhor dizendo, o que se globaliza mesmo é a velocidade dos deslocamentos de capitais e informações no espaço mundial. Globalização é, portanto, para a “teledistribuição” mundial de pessoas e coisas.¹⁴

As pessoas se globalizam e a mídia na era da globalização remete para novos paradigmas de tempo e de espaço. Nas palavras de Lorenço

¹³ Burstyn, Varda. Entrevista à revista Carta Capital, 19/01/2005

¹⁴ Cf. Sodré, Muniz. Op. cit., pg. 12.

Vilches, “A grande mudança que as tecnologias de informação estão criando na sociedade ultrapassa a simples convergência entre os meios (informática, televisão, telefone, monitores e páginas impressas). O que movimenta o mundo é a migração simbólica entre espaço e tempo; não as tecnologias, mas seus conteúdos culturais”. (Vilches, 2003: 72). Por conseguinte, mesmo respeitando o importante papel das novas tecnologias nas profundas transformações realizadas nas últimas décadas, importa também compreender o papel desempenhado pelas novas configurações mentais e culturais advindas dessas transformações. Dessa maneira, a reconfiguração do campo da comunicação com as tecnologias avançadas de informação exige uma reflexão sobre redes mediáticas, interatividade e hipersegmentação, bem como sobre as novas formas de sentir (com todos os sentidos), as quais são construtos culturais que as estratégias de difusão informativa em tempo real possibilitam.

Não há como negar o efeito sobre a percepção da realidade provocada pelas novas tecnologias que, como diz Marshall McLuhan (1969), são extensões de nossos sentidos físicos, os quais agora se potencializam para a percepção de novas realidades. Com essa expansão de percepção, principalmente realizada como a proliferação dos meios eletrônicos, o logocentrismo deu lugar ao mundo da imagem, isto é, o mundo ordenado, linear e lógico da escrita, deu lugar ao mundo (des)ordenado, simultâneo e emocional dos meios multimidiáticos. Essa explosão da pluralidade das diversas formas de sentir contrasta com a idéia tradicional do texto linear que prevaleceu até o início do século XX, fim da Era de Gutenberg que, com o advento de novos meios, vai dando lugar ao que se chama de hipertexto. Para localizar essa transformação, é preciso entender que a mudança dos meios não só transforma substancialmente a mensagem – desde a idéia de que

“O meio é a mensagem” (McLuhan, 1969: 21), até a de que os meios são o conteúdo – mas implica também numa mudança radical no nosso processo cognitivo, e afetivo, em relação ao mundo. . Afinal, é o veículo -- o rádio, a televisão, a Internet --, e não a mensagem em si, que realmente transforma a vida das pessoas. Seu uso, os hábitos que impõem, as mudanças que trazem ao cotidiano independem do conteúdo veiculado, da mensagem transmitida -- o meio por si só é determinante.

Essa mudança fica clara se entendermos que as tecnologias, antes de McLuhan, eram vistas segundo a concepção aristotélica dualista de forma e conteúdo, como meros invólucros para as mensagens, isto é, como simples veículos de transporte de conteúdos. A partir de McLuhan, os meios são conteúdos, ou seja, as formas devem ser vistas como possuidoras de uma carga semântica, o que vale dizer que as formas também produzem significação.

Assim sendo, embora ainda o meio, enquanto suporte material da comunicação, tende a ser definido como transparente, inócuo, incapaz de determinar positivamente os conteúdos comunicativos que veicula, geralmente pensado como simples canal de passagem do conteúdo comunicativo, mero veículo de transmissão da mensagem, ele é, na verdade, um elemento determinante da comunicação, principalmente se pensarmos em termos da imagem virtual e o mundo da simulação. Nesse caso deveríamos pensar em termos de *o meio e a mensagem* em profunda simbiose.

O fato de uma mensagem proferida oralmente ou por escrito, transmitida pela rádio ou pela televisão, ou pelas novas formas mais absorventes de comunicação pôr em jogo, em cada caso, diferentes estruturas perceptivas, pode desencadear diferentes mecanismos de compreensão, ganhar diferentes contornos e tonalidades, adquirir diferentes significados. Isso vale dizer, que há uma

transformação do processo do saber, do conhecer o mundo; enfim uma reformulação que chega às bases epistemológicas do saber humano, que se tornam muito mais sujeitas às novas técnicas de representação e expressão do que acreditamos ser o “real”. Especialmente a velocidade com que os novos meios se desenvolvem ocasionam uma ruptura entre o mundo ontológico, o fenomenológico e o das representações.

Vivemos numa sociedade em que a proliferação descontrolada e crescente dos signos provoca um distanciamento entre o significado, o significante e o referente, de tal modo que este último se desmaterializa enquanto espaço real, para tornar-se um espaço virtual, cuja auto-referencialidade passa a prescindir das relações ontológicas e epistemológicas, uma vez que o referente sumiu. O excesso de informação, ao invés de criar transparência, gera opacidade, através de um processo de entropia. A onipresença das imagens e o domínio da visibilidade fazem com que haja um efeito de transparência, uma ilusão de sentido, e assim percebemos a visibilidade do domínio, isto, é a visibilidade de um poder que não se confina pelas fronteiras físicas de um estado nacional. Trata-se de um domínio exercido mais sutilmente pela documentação e registro exaustivos de tudo que existe, e na vigilância e controle, possibilitados por um aparato eletrônico conectado em rede.

O filme *Matrix* ilustra muito bem essa passagem do mundo “real”, industrial e capitalista, para o mundo “virtual” da sociedade pós-industrial da informação. Mostra que, como previu McLuhan, a sociedade eletrônica volta a se tribalizar e a se constituir em “aldeia global” ¹⁵. A esse respeito, Lorenzo Vilches, observa:

¹⁵ Cf. *A galáxia de Gutenberg*, Marshall McLuhan, Companhia Editora Nacional, 2ª edição, 1977

“Para McLuhan, o desenvolvimento de uma sociedade da tecnologia tem uma finalidade e baseia-se no mito do retorno à sociedade primitiva pré-literária. A tecnologia tem um destino, e esse destino é a unificação coletiva de uma nova realidade social. Graças à tecnologia, vivemos na aldeia global, numa espécie de macro concerto simultâneo. Voltamos ao espaço acústico. Vivemos numa estrutura de sentimentos primordiais; numa cultura de emoções tribais, que procedeu a cultura da letra impressa” (2003: 148).

Seria o caso de se perguntar se nessa nova configuração tribal, agora eletrônica, predomina ainda o que Levi-Strauss (1978) chamou de o “pensamento selvagem”. Vale lembrar que o antropólogo francês usou essa expressão para mostrar que os selvagens não são nem atrasados, nem primitivos, mas operam com o pensamento mítico, isto é, uma forma de organizar a realidade a partir da experiência sensível e não da inteligível, do “logos”.

A forma como o filme *Matrix* conta a história do herói Neo pode ser encarada como a narração de um mito, já que ali podemos encontrar todas as funções (explicativa, organizativa e compensatória) do mito. Além do que a organização da própria narrativa e de seus elementos baseiam-se, como no mito, na reunião de elementos heterogêneos, ou como diz o próprio Levi-Strauss (1978), no processo de *bricolage*. O que fizeram os Irmãos Wachowski senão o que fazem os *bricoleurs*: produzir um objeto novo a partir de pedaços e fragmentos de outros objetos?

Há no filme, ao lado da atmosfera *high-tech*, dos ambientes hiper-funcionais, um mundo sujo e marginal que contamina, ou melhor, infecta a imagem incrivelmente *clean* do filme. Neo, simbolicamente, representa esse elo entre dois espaços que se entrecruzam. Aliás, o caráter de hibridez de Neo, no sentido do grego *hybris*, isto é, de transgressão, que excede os limites postos pela natureza ou sociedade, fica claro, não apenas nas suas práticas de pirataria, ou na

sua dupla identidade: a do hacker Neo, ou do analista de sistemas Thomas Anderson, mas na mobilidade que seu caráter anfíbio lhe proporciona. Ele vive, a princípio, antes do jogo começar, enfastiado, em dois mundos: o da extrema desordem de seu quarto, onde passa seu tempo pirateando softwares e cometendo crimes virtuais, e o da extrema funcionalidade do escritório da corporação onde trabalha sob uma vigilância panótica. (fig 01 e 02). Certamente é essa contradição que o matará, se não agir. Agir aqui significa fazer escolhas – escolher entre continuar adormecido, sonhando no eterno presente criado pela Matrix, ou despertar dessa letargia. É preciso que o fantástico chegue ao seu limite para que Neo faça as suas escolhas.

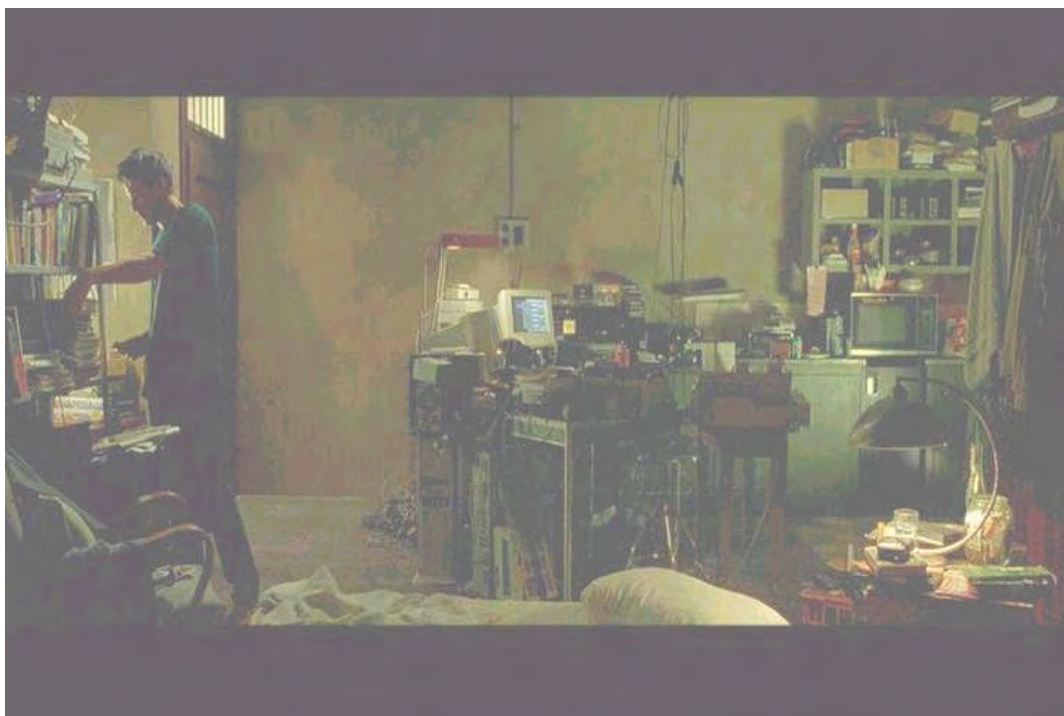


Fig. 01 – O apartamento de Neo



Fig. 02 O escritório da Corporação onde trabalha.

Em *Matrix* as paredes do espaço-tempo caem, colocando em relação metonímica o arcaico com o moderno na melhor expressão de uma fábula pós-moderna. Lorenzo Vilches assim escreve sobre essa hibridização de diferentes tempos e espaços no filme:

"As eras espaço-temporais são sincréticas; o primitivo convive com o pós-industrial. *Matrix* – como outros filmes do gênero apocalíptico pós-explosão nuclear que se popularizaram entre os anos 1980 e 1990 (*Mad Max*) – parece metaforizar as formas de contato entre sociedades tribais e pós-industriais. Já não há épocas diferentes para sociedades diferentes. No filme coexistem a tomada elétrica e o teletransportador de corpos, os esgotos, as fábricas de desmanche das grandes cidades e os seres mutantes e incorpóreos da ciberhumanidade. As mudanças sociais não são lineares; o mundo de Morpheus, em 2119, é tribal, aspira a uma sociedade sem regras, contrária à sociedade policial e lógica dominante no ano 2000" (2003: 80).

Essa cultura da eletricidade é dominada pela imagem, o que favorece a percepção mais do que a abstração, o sensitivo mais do que o

conceitual. Assim o intuitivo e o emocional têm primazia sobre o intelectual e o racional. No filme *Matrix*, vemos que as lições, que Morpheus e seu *entourage* vivem a passar para Neo, tratam dessa mudança de perspectiva sobre ele mesmo e o “real”. De acordo com Monclar Valverde, McLuhan coloca na origem desse sincretismo a eletricidade, que teria não apenas permitido um novo tipo de experiência simultânea, mas questionado a validade tida como universal da articulação causal subjacente à organização do discurso. A eletricidade teria sido o elemento que teria deslocado nossa percepção do mundo das seqüências e dos encadeamentos para o mundo das estruturas e das configurações criativas. (Valverde, 2003: 21)

Para além de seus empréstimos, o filme ainda traz à tona o debate acerca da questão da autoria no contexto das produções tecnológicas. Quando logo acima me referi aos irmãos Wachowski, cometi um engano, afinal *Matrix* trata-se de uma obra em cuja elaboração entra a colaboração de um número muito grande de pessoas. É ingênuo pensar em autoria num universo em que a própria tecnologia obriga o autor a entrar em contato e dialogar com outros talentos e suas especificidades.

Vale lembrar que o conceito de autoria não existiu desde sempre. Foi a partir do século VI, justamente com o surgimento dos primeiros textos impressos, isto é, com o nascimento da galáxia de Gutenberg, que a questão da autoria deixou de ter um lugar periférico na produção intelectual. Hoje somos levados questionar o alcance da autoria moderno-burguesa e a nos colocar a mesma questão que Michel Foucault se coloca no artigo *Qu'est-ce que c'est qu'un auteur?* Para Foucault, o autor desaparece sob um rótulo, devido a toda uma

conjunção de fatores ligados ao mercado da produção, distribuição e consumo, de modo que ele mesmo acaba reduzido a um produto (Foucault, 1992)

Já para Roland Barthes (1987), o autor está morto. Seu artigo *A Morte do Autor* serve para nos lembrar a que ponto a história de nosso pensamento está ligada aos significados que um texto tem em relação ao seu autor. Barthes defende que, já a partir do momento em que o autor começa a escrever, ele se torna signo, submerge na matéria narrada, afunda-se nas águas movediças do discurso e, assim, morre. O discurso não reconhece senão o sujeito que fora da enunciação permanece vazio e deve ser preenchido pelo leitor. Nesse aspecto, Barthes introduz um argumento novo, que será retomado e estendido por teóricos alemães como Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser.¹⁶ Segundo esse argumento, o leitor é esse espaço onde o texto encontra seu contraponto. A chave para a explicação do texto se desloca, então, de sua origem para seu destino, e o autor torna-se, portanto, dispensado da conversação.

Além do mais, falar de autoria, quando se trata de Matrix, complica-se ainda mais, pois sabemos que um ou dois artistas não seriam capazes de dominar todas as etapas de sua criação. Por envolver toda uma diversidade de recursos que vão desde recursos de programação de softwares até engenharia de hardware, a obra vai adquirindo um caráter coletivo. Aliás, essa é uma condição das artes tecnológicas, e o cinema sempre teve essa característica, embora se tenha sempre vinculado sua autoria ao nome do diretor. Na verdade, hoje, ao lidar com um software, para citar um exemplo, o artista já entra em contato, já dialoga com outras inteligências, isto é, com gerações de engenheiros, de programadores que permitiram que aquele recurso chegasse às suas mãos.

¹⁶ Cf. Iser, W. *O ato da leitura. Uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Ed. 34, 1996, vol I. e JAUSS, H. R. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. São Paulo: Ática, 1994

Daí que a natureza rapsódica de *Matrix* aproxime o filme da narração mítica. Como uma obra da mitologia, *Matrix* não é criada por ninguém, é produzido por uma coletividade. Estamos, de certa forma, diante de um processo de indiferenciação do autor em que a assinatura da obra precisa ser relativizada, bem como redimensionar o seu caráter de *bricolage* dentro de parâmetros em que o conceito de autoridade volte a ser periférico.

A máquina não apenas mexe com a questão da autoria, mas, no pólo oposto, demanda novas formas de perceber e conceber a obra de arte. O discurso pós-moderno propõe uma nova sensibilidade a partir do advento das novas tecnologias que pressupõe a imbricação entre o desenvolvimento da tecnologia e história da cultura, de forma que, ao falar de uma nova forma de percepção, imediatamente pensemos na relação entre as tecnologias, os meios de comunicação e os nossos hábitos perceptivos. Benjamin já demarcava essa mudança em nossa estrutura perceptiva, formulando que o meio pelo qual se organiza a percepção humana passa, não só pelo condicionamento natural de nossos órgãos, mas também pelo condicionamento histórico-cultural (Benjamin, s/d: 66).

A substituição dos textos escritos pela imagem traz para o primeiro plano a dimensão do espaço. Diferente da escrita que opera através de um procedimento linear, encadeado e temporal, as imagens orientam o olhar no sentido do simultâneo, do fragmentário e do espacial. Da interioridade mais profunda da imagem escrita, saltamos para a exterioridade plana da imagem. Entramos no domínio do escópico, como diz Paul Virílio (1997).

A mudança acelerada provocada pelo tempo da máquina tem o poder de criar efeitos escópicos que determinam a nossa percepção do “real”. A cegueira do olhar nu do ser humano diante da velocidade da máquina é

paradoxalmente reforçada pela tendência crescente de usar cada vez mais sofisticadas tecnologias, não apenas nas ciências, mas também nos aparatos ideológicos e repressivos que, hoje, além de estarem a serviço do estado, estão também a serviço do mercado. De um lado, presenciamos uma sistemática produção de cegueira, enquanto de outro o assustador hiper-realismo da total visibilidade. A respeito dessas novas possibilidades de percepção, que embora solapem a função referencial da linguagem, reforçam sua força representacional, escreve Ferrara:

“A imagem virtual desloca-se do referente e passa a substituí-lo, representá-lo, re-conhecendo-o, conhecendo-o de novo sob o prisma da virtualidade que revela outras possibilidades perceptivas do real. Em outras palavras, a imagem virtual é representativa de uma possibilidade que reinventa o real e estimula uma outra fonte criadora de imagens: o imaginário (Machado, 1993). Neste aspecto, o caráter produtivo acrescenta-se de uma dimensão perceptiva que se desenvolve no domínio da percepção e opera com o repertório informacional do receptor. Salienta-se e valoriza-se a força cultural dessa imagem e, talvez, este seja o elemento mais claro de caracterização da imagem digital e da valorização da sua representação “(2002: 62).

Essa tendência de valorizar a representação em detrimento do representado, a predominância do regime escópico, isto é, da imagem e do olhar, ocasionado pelas novas tecnologias midiáticas, produz uma obliteração da visão e simultaneamente desenvolve uma série de técnicas cujo objetivo é dar credibilidade à presença de objetos e humanos ao invés de demonstrar sua existência “real”. Aliás, hoje parece quase obrigatório o uso de colocar a palavra real entre aspas – um sintoma do enorme ceticismo gerado por essa credibilidade imposta pela tecnologia. Abusando da terminologia empregada por Platão, diríamos que no reino da simulação, saímos do regime do *logos* e entramos no domínio da *doxa*, isto é, daquela “alucinação consensual” de que fala Gibson (2002: 62). E o domínio da

doxa (opinião) é de natureza midiático, já que se funda no mínimo divisor comum da opinião pública.

Nessa mudança perceptiva, a cultura incorpora, por assim dizer, uma “oralidade secundária” que, como bem observa Jesús Martin-Barbero, em seu artigo *Novos Regimes de Visualidade e Descentralizações Culturais*, trata-se de “uma outra oralidade ao mesmo tempo tecida por uma nova lógica técnico-perceptiva inaugurada por novos meios de comunicação como o rádio e o cinema, em um primeiro momento, e em seguida incorporada pela televisão, o vídeo e o computador” (Martin-Barbero, 1999). Para Manuel Castells, a televisão representa uma ruptura histórica com o espírito tipográfico, na medida em que, diferentemente da impressão, que favorece a exposição sistemática, a televisão é mais adequada para o formato das conversações informais. Assim, ele corrobora a idéia de McLuhan, dizendo que “o que a TV representou, antes de tudo, foi o fim da galáxia de Gutenberg, ou seja, de um sistema de comunicação essencialmente dominado pela mente tipográfica e pela ordem do alfabeto fonético” (Castells, 2002:417).

Ainda, segundo Martin-Barbero, esse descolamento da lógica e da percepção orientada pelo logocentrismo para um predomínio de uma visualidade que, como afirma Renaud, tornou-se uma “visibilidade” cultural ¹⁷, permitindo, ao mesmo tempo, o aparecimento de um ambiente tecnológico e um novo imaginário capazes de inaugurar uma nova era do sensível, os quais produzem em nossas sociedades novos regimes cognitivos e sensitivos que as novas mídias catalisam. Essa nova maneira de sentir contrasta com sistemas anacrônicos e eletivos assentados sobre uma hierarquização entre alta e baixa cultura, entendida esta última como a cultura da oralidade e de tudo que não se encaixe na lógica ordenada

¹⁷ Cf. RENAUD, A. *Vídeoculturas fin de siglo*. Madrid, Cátedra, 1990, p. 17

e na “sensibilidade” intelectualizada daquela primeira. Obviamente, o surgimento desses novos meios provocou descentralizações culturais cujos efeitos não cessam de desterritorializar velhos domínios do saber e criar ambientes mais ou menos instáveis, em que ordem e desordem são inseparáveis.

Dessas contradições que atravessam a modernidade, o cinema foi o primeiro e grande elemento de desordem, ao conectar-se como o novo *sensorium* das massas, com a “experiência da multidão” que o *flaneur* urbano vivenciava nas ruas, avenidas, nas arcadas, nos palácios de cristal de fins do séc. XIX e início do séc. XX. Como escreveu Benjamim, o cinema ajudava a triturar a aura daquilo que se considerava cultura, especialmente da obra de arte, tornando visível a modernidade de algumas experiências culturais que não se deixavam domesticar pelos gostos e cânones vigentes até então. Além de transformar nossa relação com a alta cultura e os produtos de massa, os novos meios, provocaram uma nova mudança de percepção que é o que interessa aqui: o da focalização. Tornamo-nos desatentos, distraídos, e atraídos por um nível de relacionamento com a realidade, que Margareth Morse, em seu artigo “Ontology of Distraction” chama de um estado de semi-ficção.

Morse investiga como a televisão é similar a outros modos de transporte e troca da vida cotidiana. Ela compara a televisão com os *shopping-centers* e as *freeways*. Para ela, os três, de modo análogo, se conceituam como um nexo interdependente de formas culturais bi e tridimensionais que não apenas se assemelham, mas observam princípios semelhantes de construção e operação. O mundo deles dá origem a um efeito atenuado de ficção, isto é, uma perda de contato com o aqui e o agora, que ela chama de distração. A respeito deste efeito sobre a percepção, ela diz:

“This semifiction effect is akin to but not identical with split belief-knowing a representation is not real, but nevertheless momentarily closing off the here and now and sinking into another world-promoted within the apparatuses of the theater, the cinema, and the novel. Its difference lies primarily in that it involves two or more objects and levels of attention and the co presence of two or more different, even contradictory, meta-psychological effects. Ultimately, distraction is related to the expression of two planes of language represented simultaneously or alternately, the plane of the subject in a here and now, or discourse, and the plane of an absent or nonperson in another time, elsewhere, or story.” (Morse, 1990).

Assim, nesse deslocamento entre dois planos de linguagem em relação a dois tempos e dois espaços, muitos aspectos da distração são deixados para a imaginação ou para um tratamento posterior: uma espécie de revisão de um rico campo da iconografia que promove esse estado mental dividido, que ela chama de “a fantasmagoria do interior”. Não só a televisão, mas outros meios eletrônicos constituem-se em aparatos que incluem o espectador em um discurso através de modos de representações que mudam constantemente através de vários níveis ontológicos, campos de referência e relações subjetivas. Esse dualismo de passagem e segmentação, que estão na base operacional desses meios, Morse trata em termos de uma relação entre discurso (discourse) e relato (story).

Para desenvolver teoricamente essa relação, ela se inspira na obra *The Practice of Everyday Life* de Michel de Certeau (1984) como premissa básica da intercambialidade entre signos e objetos. A sua visão de liberação da determinação formal, da vigilância e do controle baseia-se na distinção entre linguagem e sociedade enquanto sistemas formais versus linguagem do modo como é enunciada ou uma forma social como realizada na prática. Essa distinção é expressa espacialmente como a diferença entre lugar e espaço, sendo o primeiro uma localização estável e definida, enquanto o segundo seria composto de intersecções de elementos móveis, que levam em conta vetores de direção,

velocidade e tempo variáveis. Para de Certeau, o espaço é um lugar co-praticado, que, do mesmo modo que propunha Benjamin (1999) em relação à cidade moderna e seus *flaneurs*, é apropriado e redefinido por uma prática enunciativa própria da *flanerie*. Trata-se, portanto de uma práxis pré-televisiva.

Entretanto, a noção de práxis enquanto enunciação, seja pedestre ou lingüística, que escapa aos itinerários pré-determinados de uma realidade literal e evade-se para um “lugar outro” e outros níveis de consciência, está presente quando pensamos nos caminhos virtuais do ciberespaço propiciado pelos meios eletrônicos. Nesse universo novo, a “distração” baseia-se na representação do “espaço” dentro do “lugar”. Pensemos em termos do construto Matrix, enquanto localidade abstrata, planejada, com coordenadas determinadas onde predominam a determinação formal, a vigilância e o controle, enquanto o despertar do personagem Neo provoca um deslocamento para o espaço das representações. Para usar a terminologia de Lefèbvre, Neo toma consciência, através da prática espacial (*espace perçu*), e se desloca progressivamente das representações do espaço (*espace conçu*), universo de simulacros, para o espaço das representações (*espace vécu*). Nesse processo, o espaço vai se deslocalizando e se tornando um não-espaço que vai abrindo caminhos para “lugares outros” que encantam o aqui e o agora. Caminhos que podem levar ao buraco do coelho branco, como indica o filme, numa referência a Lewis Carrol, sugerindo a prática liberadora da imaginação.

Como diz Morse, o final do século XX testemunhou o crescente domínio de uma diferente espécie de espaço, um não-espaço tanto da experiência como da representação, um “lugar outro” inserido no cotidiano. Segundo a autora, o não-espaço não é nem misterioso nem estranho para nós, mas assombroso para as “criaturas de hábito”. Práticas e habilidades que podem ser desempenhadas semi-

automaticamente, em estado distraído, como dirigir, comprar ou assistir televisão, são raramente reconhecidas como a base da experiência diária. Uma base sem loco, um domínio parcialmente desrealizado do qual uma nova ficção do dia-a-dia emana. Esse não-espaco é o terreno no qual a comunicação, enquanto fluxo de valores entre duas e três dimensões e entre virtualidade e atualidade, acontece.

Nesse ambiente das novas tecnologias informáticas e audiovisuais, com sua fragmentação (ou segmentação) e velocidade de fluxo, desenvolvemos uma cumplicidade cognitiva e expressiva que nos permite trafegar com facilidade por infovias saturadas por ritmos, idiomas, relatos e imagens. Conseqüentemente temos um estado de “desencravamento” que “introduz a modernidade na percepção do espaço, possibilitando a desterritorialização da atividade social dos contextos da presença, libertando-a das restrições impostas pelos mapas mentais, hábitos e práticas mentais” (Martin-Barbero, 1999). Essa libertação da presença é consequência direta dos processos de representação possibilitados pelos novos meios. O conceito de representação é assunto antigo das discussões filosóficas e desde as cavernas (as pinturas rupestres) se configura em um procedimento que nos torna humanos, qual seja: a linguagem.

A novidade é que hoje vivemos o que se chama uma “crise da representação”. Essa “crise”, se é que existe, deve-se ao fato da proliferação dos meios (re)produtores de *simulacra*, e a força crescente da simulação enquanto processo final da representação, no qual o signo usurpa a natureza da coisa representada. Uma coisa é que eu me faça representar por alguém e fique estabelecido que este alguém me represente; outra é que alguém, ao invés de me representar, por assemelhar-se tanto a mim, seja tomado por mim, não apenas dispensando minha presença, mas o fato mesmo de minha existência real. A

simulação desrealiza-me e, ao materializar-se em epifania digital, desmaterializa-me. Entro numa nova dimensão, a virtual, um espaço volatilizado pela velocidade com que eu e o mundo somos representados.

2. Entre o espaço ético e o espaço estético

2.1 Uma Breve História do Espaço

O que na literatura é um problema antigo: o da simbiose entre o signo e o objeto ou, com outras palavras, entre os objetos e os símbolos, a coisa e a palavra, torna-se matéria que extrapola fronteiras disciplinares. Hoje, muitos estudiosos se debruçam sobre questões a respeito das relações entre arte e tecnologia, modos de cognição e modos de representação, espaço físico e espaço virtual.

Atualmente as disciplinas das ciências sociais oferecem perspectivas contrastantes no que concerne à abordagem dos fenômenos. O pós-moderno traz para o campo da Epistemologia uma questão nova acerca dos instrumentos disponíveis para criar linguagens capazes de elaborar e ler a realidade. Em seu ambiente cibernético-informático e informacional cada vez mais se desenvolvem estudos sobre a linguagem com o objetivo de investigar os mecanismos de sua produção. Essa mesma procura acaba por estabelecer (in)compatibilidades entre as estruturas que governam o funcionamento do cérebro humano e os sistemas artificiais inteligentes. O impacto do avanço e cotidianização das novas tecnologias da informática se faz sentir na ciência e na forma como por muito tempo se compreendeu a idéia de verdade e de real.

Esse impacto fez com que, como afirma Wilmar do Valle Barbosa, em sua introdução ao livro *A Condição Pós-Moderna* de Jean Lyotard, a concepção tradicional do saber científico, como sendo nobre e desinteressado em sua natureza desse lugar a uma concepção baconiana de que conhecimento é poder, como ficou dito no capítulo anterior. Desse modo, no contexto pós-moderno, aquela concepção filosófica da ciência que herdamos de Descartes, Kant, Hegel, dá passagem para uma concepção mais operativa em que as diferenças epistemológicas significativas entre os procedimentos científicos e os procedimentos políticos tendem a ser eliminadas.

Essa mesma idéia está em *Condição Pós-Moderna*, em que David Harvey discute a relação ambígua entre as esferas da estética e da política, e chega a citar o caso da reeleição de Ronald Reagan em um momento em que as pesquisas mostravam que a maioria do eleitorado americana discordava de suas políticas interna e externa. Ele se refere a esse fato como um “triunfo da estética sobre a ética” (Harvey, 2003:205).

Desse modo, o pós-moderno, na medida em que a estética é explorada como domínio cognitivo e instrumento de poder, representa um fim do domínio de uma crença insuspeita na racionalidade científica e numa teoria unitária de “progresso”, da substituição das teorias empiricistas de representação e de “verdade”, e propõe uma ênfase crescente sobre o inconsciente, o emocional, os signos e imagens flutuantes, e a pluralidade de pontos de vista. A consciência da pós-modernidade traz para o debate a discussão sobre a crise de todos os humanismos racionalistas herdados do pensamento iluminista que elegeram o conhecimento aceitável de acordo com os paradigmas de uma razão positiva que só admite o verificável e o manipulável.

Ainda o debate pós-moderno traz à tona a problemática do sujeito e sua consciência histórica entregues à lei de um mercado triunfante, imune a qualquer intervenção e entregue a sua auto-regulação, prescindindo da necessidade de um discurso ideológico quanto à ética, à solidariedade, e outros valores caros a quaisquer humanismos. Diante dessa indiferença, somos obrigados buscar a consciência possível em realidades mais complexas. Obviamente os grandes avanços dos meios de comunicação contribuem para esta complexidade atual.

Se partirmos do pressuposto de que enxergamos a realidade mediante linguagens e idéias que adquirimos de nossa cultura, e que tais idéias e linguagens tendem a fundir-se com a própria realidade, podemos dizer que, num jogo de espelhos, mediante determinados modelos conceituais, podemos perceber determinadas realidades como ordenadas ou caóticas, de acordo como as enquadrarmos em nossos paradigmas mentais, os quais por sua vez passam a ser encarados em sua dimensão cultural. Dessa forma, esses parâmetros, atualmente, revelaram-se em todo o seu caráter relativo, abrindo espaço para um mundo plural em que várias tendências, atitudes, perspectivas convivem em um mesmo ambiente, fazendo com que os limites de negociação de identidades e diferenças se tornem mais tênues. Nesta nova arena de negociações, os interlocutores lutam para estabelecer um consenso que jaz sempre aquém de suas aspirações. O consenso fica frouxo e deslegitimado, uma vez que aprendemos a pensar e conceitualizar através da apreensão ativa das especializações da palavra escrita, do estudo de mapas, gráficos, pinturas, e, hoje, essa conceitualização esbarra no fluxo plano e transbordante da imagem eletrônica.

O próprio Lyotard questiona a possibilidade desta legitimação após a crise dos metarrelatos: “Seria pelo consenso obtido por discussão, como

pensa Habermas?”. E ele mesmo responde: “Isto violentaria a heterogeneidade dos jogos de linguagem” (Lyotard, vvii). Vale lembrar que esses jogos de linguagem estão em relação direta com a crise das grandes narrativas que sustentavam e legitimavam o saber moderno. Hoje, vemos por todos os lados uma suspeita de modo a prevenir que o mundo seja tomado apenas como um fenômeno estético e de que se construa as leis da ciência mais por causa das necessidades e interesses de determinados grupos do que pelos indícios do cosmo em si. Pensando dessa maneira, o mundo não seria senão uma *tabula rasa*, como aquele grande construto digital que é a Matrix, onde escreveríamos, ou programaríamos as nossas experiências, caindo numa absoluta estetização da realidade. O problema é aquele colocado por Wittgenstein: o de que vemos a realidade de acordo com nossa linguagem, e esta é historicamente construída. E nos últimos anos, como bem coloca Castells,

“A integração potencial de texto, imagens e sons no mesmo sistema – interagindo a partir de pólos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação. E a comunicação, decididamente muda a cultura porque, como afirma Postman “nós não vemos...a realidade...como ‘ela’ é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são os nossos meios de comunicação. Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura’. Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo”. (Castells, 2002:414)

Este perigo de organizar o real de acordo com modelos conceptuais de um ou outro grupo hegemônico pode dar ocasião a políticas culturais fascistóides que visam controlar e exercitar as experiências das massas. A contradição entre as possibilidades de liberdade e manipulação oferecidas pelo avanço estonteante da tecnologia em oposição à depauperização de grande parte da população global e se acentua a tal ponto que justifica a necessidade de estudos

que focalizem a apropriação do espaço, enquanto espaço de representações, e proponham um novo desafio perceptivo o qual requer uma análise mais detida sobre o que conceitos como o de real, referencial e virtual podem significar num contexto em que predominam meios de comunicação high-tech aliados a instrumentos de controle social em nível global. Como afirma Castells, “por meio da poderosa influência do novo sistema de comunicação, mediado por interesses sociais, políticas governamentais e estratégias de negócios, está surgindo uma nova cultura: a cultura da virtualidade real...” (Castells, 2002: 415).

2. 2. A abstração do espaço social

Atualmente assistimos a uma crescente abstração do espaço social e à configuração de uma nova espacialização em que as distinções entre fronteiras se obliteram e cuja delimitação entre dentro e fora, ou entre dentro-entre-fora se confunde, e esse deslocamento cria um efeito de esquizofrenia cultural.

Quando Neo, ao ser introduzido pela primeira vez em um construto digital similar à *Matrix*, usado para treinamentos em ambientes simulados, toca aquela velha poltrona de um vermelho nostálgico (*la fouteille rouge*), de um couro puído, solidamente postada no branco vazio do construto virtual, e perplexo, em tom de pergunta, lança uma exclamação (fig. 03):

– *This is not real?*

Ao que Morpheus responde, também em tom de pergunta:

– *How do you define real? If you're talking about what you can you feel, what you can smell, taste and see, then 'real' is simply electric signals interpreted by your brain.*



Fig.

03 Neo, dentro do construto.

Estas interpretações que nosso cérebro faz dos impulsos elétricos que lhe chegam através dos sentidos é assunto que entreteve a imaginação de filósofos desde Platão, passando por Descartes, chegando aos fenomenologistas. Trata-se de questionamento que traz sérias implicações epistemológicas, se pensarmos que a busca pelo conhecimento funda-se em uma decisão ou deliberação orientadas por um valor que é a “verdade”. Para Neo, o que ele cria ser o mundo de *aletheia*, ou seja, o mundo do verdadeiro, não-oculto, não-simulado, de repente revela-se como sendo o reino de *pseudos*, o domínio do dissimulado, do oculto, daquilo que parece ser e não é. À maneira do cativo da caverna de Platão, Neo, uma vez liberto e colocado de frente com a luz dessa descoberta, é ofuscado por essa luz e, de maneira diferente do prisioneiro da caverna, explode em vômito e rebela-se, recusando-se a acreditar no que presenciou.

Entretanto, de maneira similar ao prisioneiro de Platão, Neo ascende do mundo da *Doxa* (da opinião) para o do *Logos* (autoconhecimento).. Isso quer dizer que, deste momento em diante, ele torna-se capaz de apreender o mundo enquanto linguagem codificada em dados, que ele simultaneamente produz e consome. Uma vez ressuscitado no final do filme, ao invés de ter a visão das idéias puras, das quais os seres do mundo não seriam meras imitações, Neo adquire o poder de ver o código digital, o suporte algorítmico da realidade simulada da *Matrix*, isto é, a programação que nos faz acreditar ser real aquilo que nossos sentidos percebem.

Não se trata, contudo, de, a partir da leitura do filme, inferir que, se o que julgamos real não passa de impulsos elétricos em nosso cérebro, devemos entender a busca pelo “real” como um passeio pelas paisagens intelectuais das teorias filosóficas, uma vez que, assim pensando, tudo é, em última análise, real ao mesmo tempo em que nada é real. Ao contrário, o filme parece dizer que conviver com esse paradoxo é o grande desafio, num mundo em que a idéia baconiana, de que o conhecimento é o poder, venceu.

Essa contradição, desde Nietzsche e Hegel, rompe com um pensamento metafísico que vigorou desde Platão, que concebia os conceitos fundamentais como excludentes: forma/matéria, essência/aparência, universal/particular, etc. Essa forma binária de pensar engessa o pensamento, ao procurar a verdade num mundo ideal e imóvel, criando uma narrativa que, ao desprezar o paradoxo e a contradição, se constitui em uma ficção do ser. A verdade, assim pensando, não é algo que exista por si só, e objeto exclusivo da ciência; antes ela é um construto social para o qual todo um aparato de categorias (sociais, estéticas, políticas, etc) concorrem na busca de legitimação.

O mundo pós-moderno, ao não separar “verdade” e “poder”, coloca-nos num caminho contrário ao pensado pelos dispositivos modernos de legitimação enquadrados numa metafísica que tratava a ciência como uma atividade do “espírito”, nobre e desinteressada, cujo objetivo principal era libertar o mundo das “trevas”. É bom lembrar, como escreve Lyotard, que o saber científico é uma espécie de discurso e cuja natureza não permanece intacta à influência das transformações tecnológicas.¹⁸

Entretanto, é bom lembrar que essa condição do mundo pós-moderno pode levar a uma extrema estetização da realidade e a conseqüente substituição do espaço físico e social por um virtual e esquizofrênico. Como observa David Harvey, as teorias sociológicas da arte sempre privilegiaram o tempo em detrimento do espaço.¹⁹ Para estas, o processo de mudança, modernização e revolução (tecnológica, social e política) possibilitou a conquista do espaço, a superação das barreiras espaciais e a derradeira aniquilação do espaço pelo tempo. Por outro lado, as teorias estéticas buscam as regras que permitam vislumbrar e comunicar verdades eternas e imutáveis em meio ao redemoinho de fluxo e mudança.

Essa era a preocupação de Baudelaire quando definiu que a modernidade é o transitório, o fugidio, o contingente, metade da arte, cuja outra metade é o eterno e imutável. As teorias estéticas buscam uma defesa contra o “terror do tempo”. Ao se pensar sobre a formulação de Baudelaire percebe-se que ela enfatiza o espaço e não o tempo. Assim, o objetivo dos construtos espaciais não é ilustrar a realidade temporal de modo que possamos nos sentir mais à vontade nela, mas sim sermos libertados ao abolir a dimensão temporal.

¹⁸ Cf. LYOTARD, J. *A condição Pós-moderna*. 7ª. ed. Ed. José Olympio. RJ, 2002, p. 4.

¹⁹ Cf. HARVEY, D. *Condução Pós-Moderna*, Edições Loyola, 12ª. Ed. São Paulo, .2003, p. 187-194.

Assim, definir a inserção dos lugares em uma rede de relações humanas, de modo a valorizar a singularidade em meio à totalidade, parece ser o grande desafio atual da Geografia e do Urbanismo, do mesmo modo como na arte busca-se expressar esse deslocamento. Nas ciências sociais, foi Henri Lefèbvre quem deu à discussão da espacialidade um novo significado. Sua extensa obra, muitas vezes com abordagens pioneiras acabou influenciando essa discussão em várias áreas. De uns tempos para cá, entretanto, as questões relativas ao espaço começaram a reaparecer com mais intensidade, não obstante alguns chegarem a falar que o espaço perdeu significação, uma vez que teria sido aniquilado pelo tempo repleto de tecnologia do mundo moderno.

Daí a questão que me parece inevitável: se o espaço se desmaterializa na realidade pós-moderna, que lugares surgem nesta paisagem desértica, nesta terra devastada? Ou: enquanto o espaço se volatiliza e se desmaterializa enquanto espaço real para tornar-se ciberespaço, o espaço multidimensional dos “flanêurs” cibernéticos e ganhar a dimensão infinita do hiperespaço enquanto realidade virtual, como se dá o processo inverso: o da territorialização dessa terra de ninguém, ou terra do mercado? Como os indivíduos buscam apropriar-se desse espaço desabitado e inscrever nele suas identidades? Deconstruir ironicamente teria aberto o caminho para a construção de espaços nunca imaginados? Essas questões acerca da des-realização ou desterritorialização do espaço em estreita conexão com um processo de (re)apropriação e (re)inscrição de identidades perpassam todo este trabalho.

2.3. O espaço nas teorias contemporâneas

O espaço tem sido objeto de diversas áreas do conhecimento: da arquitetura, da geografia, da demografia, da história e da sociologia, da política, entre outras. O que muitas vezes escapa aos estudos em torno do espaço é a questão do sentido. Como diz Lucrecia D'Alessio Ferrara:

“Atrás da objetividade desses estudos se esconde, tímida e inquieta, a questão do sentido, do significado presente na ambigüidade do espaço enquanto campo de representações. Seus suportes sógnicos são os materiais e os procedimentos que, ao instigarem relações interpretativas, confundem, ao mesmo tempo, o espaço e suas construções que se envolvem e são interdependentes enquanto produção e recepção de seus sentidos” (Ferrara, 2002:96)

Portanto, o estudo do espaço não deve se confinar a uma prática reducionista, mas sim considerar seu objeto como um campo interdisciplinar de investigação, não porque, como diz Ferrara, seja objeto de estudo de várias áreas de conhecimento, mas porque sua complexidade demanda interpretações que decorrem da experiência tecida nas filigranas da vivência cotidiana. É preciso abandonar o preconceito racionalista que totaliza o espaço enquanto abstração que pode ser sistematizada em sistemas explicativos lineares e causais. Não se pode pensar o espaço senão através das experiências concretas dos indivíduos que, no espaço e no tempo, relacionam-se com suas criações.

Em primeiro lugar seria bom observar que a distinção entre espaço “físico”, concebido enquanto espaço “objetivo”, e *espaço social* já parece estar bem delineada e parece haver um consenso de que ambos se achem em relação metafórica entre si. Por um lado, quando falamos de espaço social, é comum usarmos conceitos como o de proximidade e distância que são próprios para se

referir a medidas próprias ao espaço “físico”, “objetivo”. Já de outro lado, só pudemos chegar à idéia desse espaço “físico” através de uma redução fenomenológica, isto é, partindo da experiência diária a uma pura quantificação durante a qual as medidas são despovoadas e extemporalizadas, ou seja, são sistematicamente limpadas de tudo que é transitório e contingencial. Visto desse modo o espaço físico é uma abstração que não se pode experimentar diretamente. Captamos o espaço físico intelectualmente com a ajuda de noções que se cunharam originalmente para “mapear” qualitativamente relações diversificadas com outros homens.

Portanto, antes de passar para a análise do objeto deste trabalho, isto é, do espaço enquanto espaço implosivo ou hiper-espaço, seria interessante fazer uma breve digressão a respeito da evolução do conceito de espaço a partir do trabalho de Henri Lefèbvre.

Frederic Jameson reconhece que devemos a noção da predominância do espaço na era contemporânea a Henri Lefèbvre, embora a este fosse estranho o conceito de um período ou estágio pós-moderno, já que sua moldura existencial fora o período do pós-guerra (Jameson, 2002:361). Vale observar que no período do modernismo o conceito de tempo foi matéria predominante, deixando de ser um conceito ou uma categoria dada *a priori*, cujas coordenadas encontravam-se esvaziadas de toda experiência. Os modernistas fizeram muita coisa com o conceito de tempo, vendo na sucessão de eventos muito mais do que uma mera linearidade absoluta quantificável e universalmente válida. Entretanto, pelo que sugere Jameson, a memória foi enfraquecida em nossa era e os grandes criadores do passado são uma espécie em extinção em nossa era. Hoje,

para nós a memória, quando é uma experiência forte, ainda capaz de atestar a realidade do passado, serve apenas para aniquilar o tempo e, com ele, o passado.

É notável, então, que ainda no período do alto modernismo o pensador francês tenha se questionado sobre as razões pelas quais uma paisagem deveria ser menos dramática que os próprios acontecimentos e, ao fazer este questionamento, colocou em evidência a correlação entre as categorias organizacionais, até então universais e formais desde Kant, e a especificidade e originalidade históricas dos vários modos de produção em que o tempo e o espaço são vividos, sentidos e pensados de forma distinta.

Ainda no período modernista, Lefèbvre já tinha descrito o espaço geométrico como semelhante ao tempo do relógio em sua abstração do concreto (1968: 118). Nós só conhecemos o espaço geometricamente quando o conceituamos, isto é, quando paramos para pensar sobre ele, de modo que nossa maneira de reação ao espaço não é geométrica, mas nossa maneira de abstração é. Há, então, uma oposição entre nossa concepção de espaço - abstrata, mental e geométrica - e nossa percepção do espaço - concreta, material e física. Mas, para um melhor entendimento do espaço, é preciso apreender o concreto e o abstrato juntos, porque, uma vez abstrato e descorporalizado, o espaço se torna um aspecto de alienação. Se só um aspecto for focalizado e tomado como absoluto, temos uma visão parcial e, portanto, incompleta do espaço. Este é ao mesmo tempo um construto material (espaço percebido) e mental (espaço concebido)

Prática espacial	Espaço percebido	Físico	Materialismo
Representações do espaço	Espaço concebido	Mental	Idealismo

Se nos reportarmos ao filme *Matrix*, com essa cisão entre dois níveis de apreensão espacial, teremos uma aplicação interessante quando Neo, na passagem relatada no capítulo anterior, questiona Morpheus sobre a natureza do espaço virtual que experimenta. Ao questionar o aspecto de realidade daquele espaço, vemos que ele toma consciência de seu estado de alienação, na medida em que descobre que tinha sempre tomado por real categorias formais desprovidas de substância, as quais não passavam de simulacros, que, à maneira do prisioneiro da caverna de Platão, era tudo que sua mente aprisionada pela monstruosa engrenagem digital da *Matrix* lhe permitia “ver”.

Desde o primeiro sintoma do despertar do herói do filme, logo no início, com a mensagem “Acorde, Neo” e as estranhas coincidências entre os eventos do mundo do sonho/sono de Morpheus e do mundo “real” da vigília ilusória do cotidiano dentro da *Matrix*, uma confusão entre o sonhado, o imaginado e o vivido começa a se estabelecer até o ponto da desrealização completa quando é desplugado da engenhoca digital.

Guiado pela pergunta fundamental “O que é a *Matrix*?”, que pode ser entendida como “O que é o real?” Neo, através de um processo de desconstrução e construção em seu jogo de gato e rato com os hackers-terroristas que desafiam o poder onipresente da *Matrix*, dá início a um processo de produção de sentido por meio de uma compreensão da natureza das dimensões espaciais em que vive. Aos poucos se instaura a dúvida que abala o que então lhe parecia mais sólido, ou seja, a sua certeza de sua prática espacial cotidiana. Esta, que ele acreditava estar fundada em suas relações empíricas com o mundo, agora começa a lhe parecer que se apóia em representações espaciais que ocultam sua verdadeira condição – a de um sonâmbulo, que toma seu sonho por realidade.

De certa forma, há uma interferência da esfera do espaço enquanto dimensão concreta, física – espaço percebido – com a esfera do espaço concebido – abstração mental. Aos poucos o que Neo julgava ser seu habitat natural, físico, passa a ser uma assustadora maquinação realizada por programadores infernais com o fim de controle e exploração social. Há uma apropriação do espaço físico pelo espaço mental. Como na visão marxista tradicional de ideologia, o mundo da Matrix se configura em um aparato ideológico que faz com que Neo, ao invés de reconhecer sua condição de explorado, acredite estar no comando de seu próprio destino.

Entretanto, entre os pólos destes espaços, surge um outro espaço: o espaço vivido socialmente, que compreende e depende dos construtos físicos e mentais. Temos, então, o conceito triádico de apreensões espaciais de Lefèbvre: a prática espacial, as representações do espaço, e os espaços de representação. O espaço então é dividido em três modos: o espaço percebido (*l'espace perçu*), o espaço concebido (*l'espace conçu*) e o espaço vivido (*l'espace vécu*).

Prática espacial	Espaço percebido	Físico	Materialismo
Representações do espaço	Espaço concebido	Mental	Idealismo
Espaços de Representação	Espaço vivido	Social	Materialismo & Idealismo

O primeiro destes toma o conceito de espaço como espaço *real*, isto é, em sua forma física. O segundo é o espaço do saber e da lógica, dos mapas, dos matemáticos, do espaço instrumental dos arquitetos e urbanistas (e dos

programadores do ciberespaço): um construto mental, um espaço *imaginado*. O terceiro é o espaço produzido e modificado através do tempo e do seu uso, um espaço investido de simbolismo e sentido, um espaço de *connaissance* (formas menos formais e mais locais de conhecimento), espaço *real* e *imaginado*

É este último que vai se revelando aos poucos a Neo, na medida em que este se deixa questionar e passa a questionar a realidade ahistórica em que vive como autômato. Nas escolhas que vai fazendo, Neo é obrigado a conviver com o estranhamento que envolve seu mundo familiar e a atribuir novos sentidos aos seus atos, em um percurso que vai de uma anestesia inicial a uma estesia que se intensifica através de sucessivas escolhas, até adquirir uma maestria que não passa pela noção de predestinação, mas por um processo de (des)construção de seu próprio eu no confronto com a desfamiliarização de seu cotidiano que suas escolhas ensejam.

É no espaço vivido, no espaço das representações que Neo desconstrói e reconstrói sua identidade. Esse espaço representacional é experimentado através de suas imagens e símbolos, de modo que é um espaço vivido de forma direta e prática. Como experiência desprovida de conceito, ele pode ser direcional, relacional ou situacional, porque é essencialmente qualitativo, fluido e dinâmico. Por ser assim, esse espaço não está sujeito a nenhuma consistência ou coesão. Formado a partir das experiências da vida diária, é um espaço concreto, que tem origem nas histórias pessoais de seus habitantes e é dominado através do uso simbólico de seus objetos.

Assim o espaço representacional é o espaço que as pessoas trazem na sua mente, com origem na experiência coletiva e individual e é produzido logo a partir da infância (ele não descarta as imagens uterinas) e mais tarde através

da poesia e da arte. O primeiro nível das transformações ontológicas está nas experiências vividas corporalmente e abrangem o lugar das paixões, das situações vividas e da ação, e, portanto, implicam na noção de tempo.

Daid Harvey é outro autor que centra a discussão da modernidade nas transformações da percepção e apreensão da espacialidade. Em seu livro, *A Condição da Pós-modernidade*, ele argumenta que o pós-modernismo é de fato um construto cultural que reflete as profundas transformações ocorridas nas últimas três décadas, fruto do que ele chama de acumulação flexível da economia do pós-fordismo, e que outros chamam de globalização. Para construir seu argumento, ele aborda a questão da “compressão do tempo-espaço”, para sugerir que temos vivido nas últimas décadas uma intensa fase de compressão do espaço-tempo que tem tido um efeito desorientador sobre as práticas político-econômicas, sobre o equilíbrio do poder de classe bem como sobre a vida social e cultural (Harvey, 2003: 257). O que advém dessas transformações em termos de nossa percepção e representação espacial é o que nos interessa aqui.

Para Harvey, o efeito que se tem dessa mudança é colocar no centro da modernidade capitalista a aceleração do ritmo dos processos econômicos e, conseqüentemente, da vida social. Nesse processo, a velocidade é o fator de aceleração do “tempo de giro do capital”, e esse tempo de produção, associado com o tempo de circulação da troca, além de serem essenciais na recuperação do capital, do lucro obtido, condicionam a organização do espaço social. Nesse processo, a rapidez do tempo aniquila as barreiras espaciais. Para essa aniquilação, algumas inovações “têm tido imensa significação na história do capitalismo, transformando-a numa questão deveras geográfica – as estradas de ferro e o telégrafo, o automóvel, o rádio e o telefone, o avião a jato e a televisão, e a recente

revolução das telecomunicações são casos em tela”, escreve Harvey (2003: 209-212).

Todas essas inovações servem para tornar o mundo menor e as distâncias mais curtas, aproximando os diferentes mercados locais e, assim, criando um mercado com produtores e consumidores globalizados. A economia fordista, com sua rigidez espacial, na qual o capital tinha laços de fidelidade em relação a um lugar, a uma nação, tornou-se evidentemente um empecilho, uma barreira a ser superada. Aquelas inovações a que nos referimos acima se encarregaram de dismantelar as estruturas demasiado rígidas da economia fordista e deram lugar a um regime de acumulação mais flexível, cujo melhor exemplo para ilustrar essa “nova rodada” na economia, pode ser visto no sistema financeiro mundial. Quantidades enormes de dinheiro são transferidas de uma região a outra do planeta na forma de bits de informação, isto é, dinheiro virtual, sem seu lastro assegurado em ouro, como era típico da economia fordista (2003: 267).

O problema é que este sistema financeiro que impulsiona o desenvolvimento das nações atualmente, além de ser extremamente volátil, é de uma natureza abstrata que nos dificulta associá-lo a nossa vida diária e, portanto, apreendê-lo enquanto prática social. Em virtude da produção, circulação e recepção global de toda sorte de mercadorias, simbólicas ou não, mas especialmente as simbólicas, no estrito senso que lhe dá Bourdieu (1998), estamos diariamente expostos a um espectro tão amplo e diversificado dessas mercadorias. Em um mesmo instante podemos estar vendo manifestações de populares na Geórgia para depor seu governante, no instante seguinte assistindo a um documentário sobre uma tribo nômade em algum lugar do Sahara, em seguida podemos entrar uma página da internet e conversar em tempo real com um amigo que mora numa

pequena cidade da Inglaterra. Em outras palavras, nesse trajeto não nos damos conta de que, sem sair do lugar, demos um giro pelo mundo. Parafraseando Paul Virílio (1997), chegamos a vários lugares sem nunca termos partido.

Desse modo a compressão tempo-espaço desenraiza-nos e cria uma sensação de desterramento, uma espécie de exílio do lugar onde vivemos em direção a um espaço desmaterializado. O mundo, dessa forma, torna-se um recanto virtual onde tudo cabe e tudo se relaciona, se funde, se confunde. Essa nova dimensão espacial está na base da condição pós-moderna. Nesse espaço proliferam técnicas de representações textuais como o simulacro, o pastiche, a bricolagem, a paródia, que se valem de todo um repertório caleidoscópico de materiais simbólicos armazenados nos suportes eletrônicos e que se configuram nos recursos predominante da arte pós-moderna.

Essa desterritorialização causada pela compressão tempo-espaço é um fenômeno espacial típico da vida da megalópole, se virmos o mundo globalizado como um espaço de (com)fusão, que cada vez acrescenta e mistura mais e mais ingredientes de todos os lugares do mundo. Nessa terra de ninguém, onde há uma ausência de fronteira, de pontos de referência, obviamente, há também uma desorientação que leva a perda da identidade e de sensibilidade. Se não há limites espaciais claros, é lógico que a identidade do indivíduo tende a tornar-se descentralizada.

No mundo resultante da compressão tempo-espaço, em que predomina um relativismo que recusa essencialismos e fundamentalismos de toda espécie, fica difícil aos indivíduos compartilharem de mesmos códigos, sejam culturais, morais, intelectuais, etc. Na megalópole, na medida em que o fluxo acelerado de acumulação da economia desenha e apaga rapidamente contornos de

lugares sociais definidos para abstraí-los em espaços de compartilhamento virtuais, redes neurais se erguem sobre a cidade, enquanto esta se constrói numa bricolagem de farrapos de culturas variadas em processo de contínuo esgarçamento. Do caos das ruas, entretanto, emerge a abóbada entretecida pelos filamentos que partem de todos os lugares para cruzarem-se em pontos nodais, deixando no ar, como diz Harvey, “um forte sentido de algum poder organizador oculto”. (2003: 279). Trata-se da esfera virtualizante que, sustentada em suportes eletrônicos, promove a abstração da vida social. Como previu Gibson, temos no hiperespaço :”uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados, como mares de luzes de cidades...” (Gibson, 2003: 67)

2.4. A emergência do ciberespaço e a cultura da virtualidade

Se formos começar colocando a questão do que é virtual, temos que começar pelo que o termo representa na ciência da computação, isto é, um conjunto de níveis derivados de linguagens da programação, que vincula, no senso comum, os conceitos de virtualidade e simulação. Nesse sentido, o virtual está em relação de negação com o real, remetendo mesmo ‘a idéia de falso e ilusório. Entretanto, no estudo da cibercultura, é preciso considerar dois aspectos do virtual: um como sendo o de falso, ilusório e outro que é o de virtual enquanto potencial, não ainda atual. Nesse segundo caso, temos uma posição positiva em que o virtual não se opõe ao real, mas é um modo de ser do real que abre para possibilidades criativas. Pierre Levy assim escreve sobre este aspecto do virtual:

“...o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já construído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências e ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma realidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”. (2003:16)

Assim definido, o virtual é um campo fecundo no reino do devir, um modo produtivo do ser que expande seu poder criativo em direção a um futuro. Deste modo, ao relacionar virtualidade com futuridade, Levy escreve que o real não deve ser comparado ao real, mas ao atual, no sentido aristotélico de virtual enquanto estado *in potentia* de um ser ou objeto real, como a árvore já existe potencialmente ou virtualmente na semente: “Se a produção da árvore está na essência de grão, então a virtualidade da árvore é bastante real (sem que seja, ainda, atual)”. (2001:47)

É comum pensar na transposição do real para o virtual em termos de uma relação intermediada pelo que se denomina “interfaces”, ou seja, todos os aparatos materiais que possibilitam a interação entre o universo do homem e o das máquinas. Desde os antigos cartões perfurados que permitiam alimentar os proto-computadores com dados até os sensores que hoje nos permitem comunicar com as máquinas por viva-voz, nossa ilusão de realidade na interação com os mundos virtuais foi amplificada.

Pierre Levy desenvolve mais o alcance do virtual quando propõe uma distinção entre “realidade virtual” e “realidade ampliada”. Segundo ele, a “realidade virtual” é usada em um sentido em que o humano, através das interfaces, é convidado a passar para o outro lado da realidade digital e interagir de forma sensório-motora com os dispositivos digitais. Já o conceito de “realidade ampliada” implica em um ambiente físico e natural coalhado de sensores, câmeras, projetores de vídeo, módulos inteligentes que se comunicam e estão integrados ao nosso dia-

a-dia. Isso para não falar dos meios de comunicação de massa como a televisão, o rádio e o cinema, que nos abduzem para um mundo também virtual. Desse modo, não apenas nos relacionamos com computadores por meio de interfaces, mas convivemos e executamos tarefas em um ambiente natural que nos envolve com diferentes recursos de criação, informação e comunicação. (Levy, 2001:38)

Como podemos ver, palavra virtual apresenta uma série de acepções, de acordo com o contexto em que se aplica. A cultura pós-moderna pode ser entendida como sendo caracterizada pela visualização tanto da realidade como daquilo que tradicionalmente se define por virtualidade. Essa virtualização geral da cultura acaba por potencializar a própria cultura. Além do mais, essa oposição entre real e virtual, embora muito utilizada em certas áreas do conhecimento e no meio popular, ganha uma ambigüidade, quando entramos no domínio das linguagens. Em última instância, toda representação pressupõe alguma virtualidade, na medida em que a percepção e o conhecimento de qualquer realidade são mediados pela relação presença/ausência. Afinal, só se faz representar aquele ou aquilo que não está presente. A base do entendimento da representação é que qualquer signo, de que natureza for, constitui-se em um duplo daquilo que está ausente, e isso nada tem a ver com não ser real. Além disso, as culturas consistem em processos de trocas simbólicas e todas as formas de comunicação são baseadas na produção, circulação e consumo de sinais, de modo que “não há separação entre ‘realidade’ e representação simbólica. Em todas as sociedades, a humanidade tem existido em um ambiente simbólico e atuado por meio dele”. (castells, 2003:459). Ou como escreve Lorenzo Vilches:

“No âmbito da teoria da comunicação, o real sempre foi virtual e, por isso, a realidade não interfere em nosso eu, porque não há continuidade entre o exterior (o real) e o interior (o eu). Assim a identidade constrói-se baseada na diferença e na ausência. A linguagem é um instrumento que nos separa de nós mesmos. O real é uma construção

social e nossa sociedade está construída através de mediações (Berger e Lukman, 1991). A percepção de uma realidade construída por meio da linguagem é também o centro da reflexão da psicanálise lacaniana, ao se referir ao real, ao imaginário e ao simbólico. A realidade virtual é pura superfície, e não há acesso à estrutura profunda da substância e do real. A realidade virtual é um espelho, uma semelhança do eu, um puro edifício simbólico.” (2003:151)

Em *Matrix*, o mundo virtual é esse edifício simbólico compartilhado em rede por toda a população plugada ao sistema, que dispensa a presença corpórea dos indivíduos, uma vez que a força não está no corpo, mas no programa inteligente previamente introduzido. Trata-se da gestão mental da comunicação substituindo a ausência física. Nesse universo rarefeito, toda entidade se torna desterritorializada e capaz de gerar diferentes manifestações concretas em diversos locais e momentos, sem, contudo, estar ela presa a um lugar ou tempo particular. Manuel Castells (2003) fala em espaços de fluxos e em tempo real ao se referir a esta nova dimensão espaço-temporal do mundo contemporâneo. Pierre Lévy assinala que o ciberespaço é um novo território de interação social. O ciberespaço surgiu sobre a infraestrutura tornada possível pelas novas tecnologias. Como diz Levy, “Surgiu como um novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento” (2001:32). É equivocado pensar em ciberespaço como lugar privilegiado dos programadores ou usuários de computadores. O domínio do virtual, acrescido daquele da “realidade ampliada” de que fala Levy, permeia hoje as ações humanas num nível sem precedentes, criando a cultura da virtualidade real. A esse respeito escreve Vilches:

“Ao contrário do que muitos pensam e divulgam, o ciberespaço não é apenas o território dos sonhos das tribos ciberpunk, nem se origina exclusivamente das tecnologias e da informática; trata-se, sim, de um novo espaço social de comunicação que afeta a concepção do eu e do outro. Esse novo espaço de pensamento (o contexto da ubiquidade informática) e a percepção da dimensão humana estão delimitados pelo discurso dos meios e pela coabitação com as novas formas, ou hiper-realidade”.(2003: 134)

A força e a velocidade da virtualização contemporânea é tal que grandes massas humanas são desterritorializadas e passam a vagar erraticamente pelos desertos, que já não são mais do império de que fala a fábula de Borges, mas o nosso próprio deserto, como fala Baudrillard: “O deserto do próprio real” (Baudrillard, 1991: 8) . O que fazer? Entrincheirar-se em guetos do consumo fácil? Evadir-se para os paraísos da simulação? Praticar o nomadismo do interior, Imigrando para a subjetividade possível? Ou resistir praticando o terrorismo teórico? Levy propõe “ tentar acompanhar e dar sentido à virtualização, inventando ao mesmo tempo uma nova arte da hospitalidade” e que “a mais alta moral dos nômades deve tornar-se, neste momento de grande desterritorialização, uma nova dimensão estética, o próprio ato da criação” (2003.:150). Já Baudrillard propõe e assume o imenso processo de destruição das aparências em benefício do sentido realizado pela modernidade, como também aceita o imenso processo pós-moderno de destruição do sentido, igual à destruição anterior das aparências: “O que pelo sentido mata, pelo sentido morre” (1991:197). Entre um e outro, a inescapável escolha.

Capítulo II

A desertificação do Real

“La *séduction* est de l'ordre du *rituel*, le *sexe* et le *désir* de l'ordre du *naturel*”²⁰

“Le *plaisir* de l'*eau* sur les *lèvres* est *supérieur* à celui de *boire*”²¹

1. Globalização, simulação e controle.

“O que é real?” Uma pergunta que fizeram muitos filósofos diante da dificuldade de representar e conhecer o mundo e que faz o personagem Morpheus no filme *Matrix*. Num mundo em que os meios de comunicação de massa aprofundam ao mesmo tempo em que diluem os limites entre a informação e o espetáculo, entre o fato e a versão, entre o real e seu simulacro, é imperativo preocupar-se com uma agenda que busque delinear o alcance das políticas que os indivíduos desenvolvem ao inscreverem-se no cenário globalizado, real ou virtual, através de suas produções, estas tomadas aqui em sentido amplo enquanto atividades isoladas ou coletivas que interpretem, mapeiem, delineiem o novo território da hiper-cidade ou da aldeia global. É pertinente pesquisar como essas produções se textualizam, já que no mundo pós-moderno o mapa precede o território, como afirma o teórico francês Jean Baudrillard (1981:08).

Além de Baudrillard, há também Jean Lyotard (2002), que propõe a idéia central de pós-modernismo como uma mudança de uma ordem social “produtiva” para uma reprodutiva na qual simulações e modelos – e mais geralmente os signos – progressivamente constituem o mundo, diluindo os limites entre a aparência e o real. Especialmente Baudrillard aponta para uma mudança histórica

²⁰ Baudrillard, J. Extrato de *De la séduction*. <http://www.evene.fr/citations/auteur.php?id=801&p=7>

²¹ Baudrillard, J. Extrato de *Cool Memories* - <http://www.evene.fr/citations/auteur.php?id=801&p=6>

na cultura ocidental ligada a uma transição na função dos signos, em que estes deixam de ter uma relação “natural” de representação em relação a um referente, para se tornarem *simulacra*, ocultando assim o fato de que o mundo “real”, saturado com *simulacra*, é o mundo do hiperreal, no qual a informação, o entretenimento e outras formas de simulação substituem os eventos da vida diária.

É justamente em Baudrillard que este trabalho vai buscar alguns dos argumentos norteadores da discussão em torno dessa nova geografia. Principalmente sua teoria a respeito do signo enquanto simulacro de uma natureza diferente daquela das teorias clássicas da representação, ou seja, sua teoria sobre a simulação. A partir daí é possível proceder a um trabalho de mapeamento do real enquanto hiperreal, espaço em que as tradicionais diferenças, dobras, espelhamentos entre o simulacro e seu referente, entre o modelo e a realidade, entre o território e o mapa se obliteram.

O filme *Matrix*, entre outros, ilustra muito bem estas novas dimensões espaciais que provocam o colapso das fronteiras entre o real e o virtual, bem como o real e o hiper-real. Para uma melhor compreensão do efeito desse colapso, torna-se necessária a leitura não apenas de Baudrillard, mas de outros autores que teorizaram sobre a pós-modernidade. Para todos os fins, o pressuposto é o de que a sociedade globalizada do capitalismo tardio é uma sociedade que redefine o espaço enquanto ciberespaço, no qual os conceitos de realidade e sua representação (em especial a simulação e o pastiche) se fundem e provocam, além da eliminação das fronteiras já citadas, o choque entre discursos físicos e geográficos através do deslocamento de dimensões espaciais a tal ponto que a distinção entre corpos orgânicos não pode mais ser estabelecida.

A respeito dessa implosão realizada pelas novas tecnologias, escreve Ferrara:

“Globaliza-se a imagem do mundo através da imagem virtual, o espaço já não se mede por distância ou proximidade, mas por uma contaminação cultural e informacional que gera um lugar virtual mais próximo do que qualquer vizinhança física. Essa contaminação produz uma comunidade de significados, valores e hábitos responsáveis por um padrão cultural, definidor do próprio sentido de globalização. Em outras palavras, globalizar significa pensar globalmente, esse é o fenômeno central do mundo contemporâneo; fenômeno antiideológico enquanto manipulação de uma classe ou poder”. (2002: 68-69)

Parece tratar-se de uma nova lógica espacial que dá origem a um espaço universal, porém sem totalidade, isto é, quanto mais o ciberespaço se amplia, mais ele se torna universal, enquanto o mundo informacional menos se torna totalizável e auto-referencial (Levy, 2001:111). No mundo pós-moderno, em que o espaço eletrônico emergiu não meramente como um meio para transmitir informações, mas como um teatro para a acumulação e as operações do capitalismo global (e é da natureza do capitalismo ser revolucionário em relação aos modos de produção e consumo), houve, e continua a haver, uma profusão e conseqüente saturação da sociedade por informações (o que não significa conhecimentos) de toda espécie. Nesse contexto, imagens da mídia, tendências e necessidades consumistas produziram e produzem uma extraordinária proliferação de signos, que como ficou dito anteriormente não são senão espacialidades apreendidas pela mente humana.

Por isso, o tema da resistência dos indivíduos diante do rolo compressor das forças massificantes e anuladoras da agência individual e coletiva está sempre presentes nessas narrativas distópicas que se popularizaram na segunda metade do século XX.. Se pegarmos exemplos, desde 1984, passando por

Admirável Mundo Novo, chegando a filmes mais ou menos recentes como *Brazil* ou *Blader Runner*, veremos que todos tratam do perigo de sociedades hiper-funcionais, assombradas pelo emprego extremo da razão instrumental no domínio da natureza e da vida humana, e cada vez mais opressivas devido ao crescente emprego das tecnologias para o controle social. E, embora não seja o escopo deste trabalho verificar como estratégias são criadas para possibilitar um campo de negociação ou mesmo de luta frente ao poder de manipulação das mega estruturas das grandes corporações globalizadas (e seu aparato tecnológico-informacional) ou como as diferentes identidades se inscrevem no seu espaço emblemático: a megalópole pós-moderna, essa preocupação esteve presente durante a elaboração do mesmo.

Baudrillard e seus estudos realizados sobre implosão, simulação, hiperrealidade e tecnologias usadas pela mídia representaram um marco que abriu uma nova perspectiva acerca do modo de pensar a sociedade contemporânea. Suas idéias confrontavam a ortodoxia vigente, substituindo o cenário das sociedades modernas por outro em que o desaparecimento do sujeito, da economia política, do significado e da verdade instalava um processo de mutação drástica que exigia conceitos e teorias inteiramente novos que o pudessem descrever.

Nessa nova sociedade, organizada em torno da simulação, os modelos, os códigos, as informações da mídia têm um papel central. Uma consequência muito importante nesse contexto de fragmentação de subjetividades é o surgimento de uma nova forma de experiência que torna obsoletas teorias sociais e políticas anteriores. Douglas Kellner, a respeito desse novo mundo descortinado por Baudrillard, escreve: “O mundo de Baudrillard é uma implosão dramática; nele as classes, os sexos, as diferenças políticas e os reinos outrora autônomos da

sociedade e da cultura implodem uns sobre os outros, apagando as fronteiras e as diferenças num caleidoscópio pós-moderno” (Kellner, 1995: 377).

Kellner aponta ainda que seu estilo (de Baudrillard) de escrita também é implosivo, combinando materiais de áreas completamente diferentes em que as fronteiras entre disciplinas desaparecem. Trata-se de um universo hiperreal no qual modelos e códigos determinam a forma de experimentar e de pensar dos sujeitos que agora não são mais indivíduos, mas estão agregados em uma massa. Nesse mundo da hiperrealidade, o bombardeio de informações, a indústria do entretenimento, provocam uma forma intensificada da experimentar os fatos cotidianos (Kellner, 1995: 378). A essa intensificação e ênfase de certos aspectos do real dá-se o nome de hiper-realismo.

A tônica do hiper-realismo se centra na idéia de uma realidade “mais verdadeira que o real”. Ele acrescenta maior nitidez, precisão, em suma, acrescenta maior definição, no sentido que McLuhan empresta ao termo. A realidade aparece mais próxima do espectador, aumentada por close-ups, relevos e aproximações, de modo que, sem se afastar do real, torna-o mais real do que efetivamente é. Desse modo, ele simula ser a expressão da realidade total, construindo um código no qual o recurso da ênfase torna-se o seu próprio discurso. Assim, o que é recurso se transforma em linguagem.

Numa mídia super aquecida, que explora todos os sentidos de percepção, e mesmo assim de alta resolução, esse modo de comunicar, ou expressar algo, torna-se mais penetrante e sutil, na medida em que só é subjetiva no momento da escolha da objetividade destacada. Esse recurso faz com que essa expressão do real virtual, destacado de si mesmo e de sua diluição na banalidade do cotidiano, pareça “melhor” do que o real em sua dimensão social e vivida.

Em um cenário como esse, é compreensível que os indivíduos troquem o “deserto do real” pelo oásis hiperreal, pelos *resorts* e paraísos artificiais difundidos pelo mundo da mídia e da tecnologia. No filme, quando, o personagem Cypher, em uma espécie de reação pavloviana, pede sua reinserção no programa da *Matrix*, mesmo reconhecendo que o bife suculento que tem à sua frente não passa de informações que o programa gerará em seu cérebro, está simplesmente optando pelo universo da simulação em detrimento do mundo da realidade. “Ignorance is bliss” (ignorância é felicidade), diz ele enquanto mastiga com luxúria seu naco suculento de bits de informação (fig. 04).



Fig. 04 – Cena em que Cypher diz preferir o virtual ao real

No mundo da *Matrix*, que é um programa, um construto, a inteligência artificial é quem comanda um mundo de simulação para controlar e manter os cérebros humanos ativos em um mundo de esquecimento, enquanto se

utiliza da energia produzida por esses corpos dormentes e alienados. Digo alienados não no sentido ideológico que sempre se emprestou ao termo alienação, mas alienados literalmente de sua realidade, adormecidos, em completo esquecimento de si mesmos. Obviamente, enquanto metáfora, poderíamos estabelecer um paralelo com as teorias a respeito da alienação dos indivíduos dentro do sistema capitalista dos séculos XIX e XX, que acusavam o crescente processo de reificação do homem. De “apêndice da máquina”, como dizia Karl Marx em relação ao perigo que a relação homem-máquina representava em sua época, os homens, no mundo da *Matrix*, não passam de baterias (fig 05).

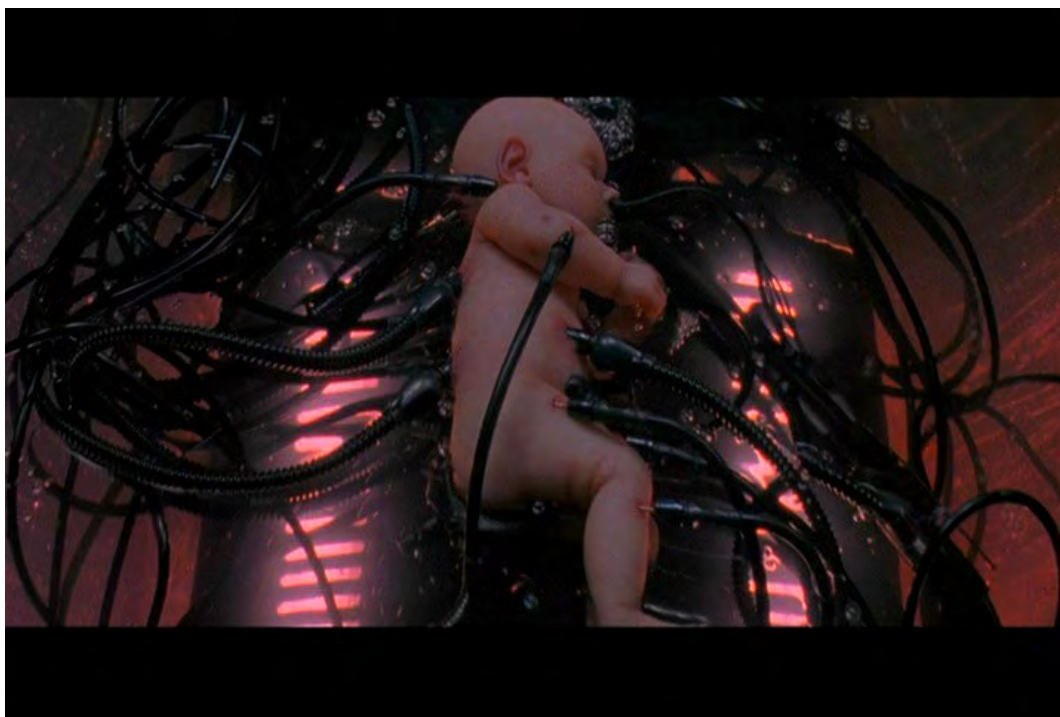


Fig. 05 – Cena dos úteros em que humanos são “produzidos”

Mas essa metáfora, do homem como apêndice da máquina, nesse trabalho se aplica ao mundo pós-moderno de Baudrillard. No filme, o mundo pós-destruição nuclear é a realidade. Alguns poucos humanos que ficaram de fora da *Matrix*, buscam por todos os meios destruir o programa e assim libertar o resto da

humanidade dessa escravização pela máquina. Entretanto, mesmo escravizados, a *Matrix*, nas palavras de Morpheus, cobre os nossos olhos diante dessa verdade. Desse modo, nesse mundo simulado, a maioria não está preparada para ser liberada e certamente compartilhariam a visão de Cypher, de que a realidade proporcionada pela simulação é muito mais atraente que aquele “deserto do real”, que nunca seria habitado novamente nos moldes da realidade projetada pela *Matrix*.

A humanidade, ainda que libertada daquele programa de simulação, estaria condenada a viver nos subterrâneos, comendo uma comida sem sabor e com poucas esperanças de dias melhores. No mundo pós-moderno de Baudrillard, as pessoas não querem a realidade do mundo (Kellner, 1989:83). Elas preferem viver como Cypher, em ignorância, em completo esquecimento da realidade, imersos nas informações geradas por um programa de computador. Esse universo da *Matrix* é o que Baudrillard denomina hiperrealidade, um mundo em que os *simulacra* usurparam o lugar daquilo que eles deveriam apenas representar. O mundo da *Matrix* é uma cópia sem o original. O original perdeu-se quando se usou de armamentos nucleares na guerra contra as máquinas.

Na visão de Baudrillard, essa recusa em viver a realidade deve-se ao fato desta ter-se tornado um deserto insuportável tedioso e monótono, como todos os desertos, enquanto os *simulacra* oferecem muito mais. O mundo hiper-real é povoado com signos, aliás, transbordante de signos com os quais as pessoas se identificam e, portanto, sentem-se à vontade por terem a ilusão de sentirem-se seguras. Este mundo é comandado pela mídia, que cria um mundo de ilusões através da realidade editada e pasteurizada da televisão, vídeo, publicidade, entre outras. Nesse mundo virtual, diz Kellner, ainda falando de Baudrillard:

“modelos e códigos determinam pensamentos e comportamentos, e o entretenimento, a informação e a comunicação oferecem uma experiência mais intensa e envolvente do que as cenas banais da vida diária. Em seu mundo pós-moderno, os indivíduos abandonam o “deserto do real pelo êxtase da hiperrealidade e pelo novo reino do computador, da mídia e da tecnologia” (1995: 378).

Voltemos à cena de Cypher, diante do bife suculento, que ele sabe somente existir em seu cérebro plugado a uma máquina, enquanto esta lhe injeta nas veias sangue liqüefato de pessoas mortas. Ele, enfim, decide-se pela ilusão ao invés da realidade, pela aparência digital, em vez da dura e insossa verdade.

Para ilustrar o avanço do simulado sobre o real, Baudrillard toma como ilustração a fábula de Borges, em que alguns sábios elaboram um mapa extremamente detalhado que se sobrepõe exatamente ao território real do império, confundindo-se com ele. Porém, essa relação em que se instala, diz ele, a diferença entre “a poesia do mapa e o encanto do território, a magia do conceito e o encanto do real” (1991: 08) não mais existe dentro da lógica da simulação. Para Baudrillard, a abstração deixou de ser aquela do mapa, do espelho, do conceito, e a simulação não é mais construída sobre um território, um ser referencial, uma substância. Trata-se, antes, de um processo de geração de modelos de um real sem origem e sem realidade – enfim, trata-se do que ele denomina hiperreal. Ao contrario da fábula de Borges, não é mais o mapa que precede ou subsiste ao território. Hoje é o real e seus vestígios que subsistem aqui e ali nos desertos. Não mais nos desertos do Império, mas no nosso próprio deserto: “O deserto do próprio real”. (1991: 08)

– *Bem-vindo ao deserto do real*, diz Morpheus. No filme, o construto chamado de a *Matrix* representa o fim desse imaginário da representação assentado na diferença entre mapa e território e na loucura dos cartógrafos em estabelecer uma coextensividade entre ambos. Essa diferença desaparece na

simulação, cuja operação, como diz Baudrillard, “é nuclear e genética e já não especular e discursiva... Já não existe o espelho do ser e da aparência” (1991: 08). A imagem do espelho quebrado se liquefazendo, no momento em que o personagem Neo, sob efeito da pílula vermelha, o toca é muito ilustrativo da liquidação ou liquidificação de todos os referenciais. Nesse instante, rompem-se, no filme, os liames que ainda atavam o personagem ao seu credo acerca do real. Ao tocar com o dedo indicador, à maneira do homem de Michelangelo em relação a Deus, no espelho líquido (Fig. 06), sua superfície aquosa ondula circuncentricamente, e, ao contrário da Alice de Carrol, ao invés de ele entrar no espelho, o líquido frio e metálico do espelho entra nele. O simulacro engole o que ele deveria espelhar, o espectro vira coisa. Na simulação, o simulacro não reproduz mais o real, ele o substitui e desta substituição, decorrem três conseqüências mais importantes:

a) Primeiramente, ela representa o fim da metafísica, visto que esta, para existir, pressupõe uma separação entre o ser e a aparência, entre o inteligível e o sensível, entre a substância e o acidente. Essa separação é abolida pela simulação. Hoje pode-se dizer que o código numérico e a célula de programação tomaram o lugar outrora atribuído a Deus, ao progresso ou à história;

b) A segunda conseqüência seria a falência do imaginário. Enquanto que a segunda ordem de *simulacra*, os da produção, possuíam ainda um imaginário próprio – a ficção científica, que potencializa a energia e os efeitos da máquina – a simulação, ao esvaziar a representação, acaba por abolir a diferença entre o imaginário e o real;

c) Finalmente, a simulação inaugura a extinção do próprio real: ela substitui o signo pela coisa e antecipa o modelo programado ao evento.

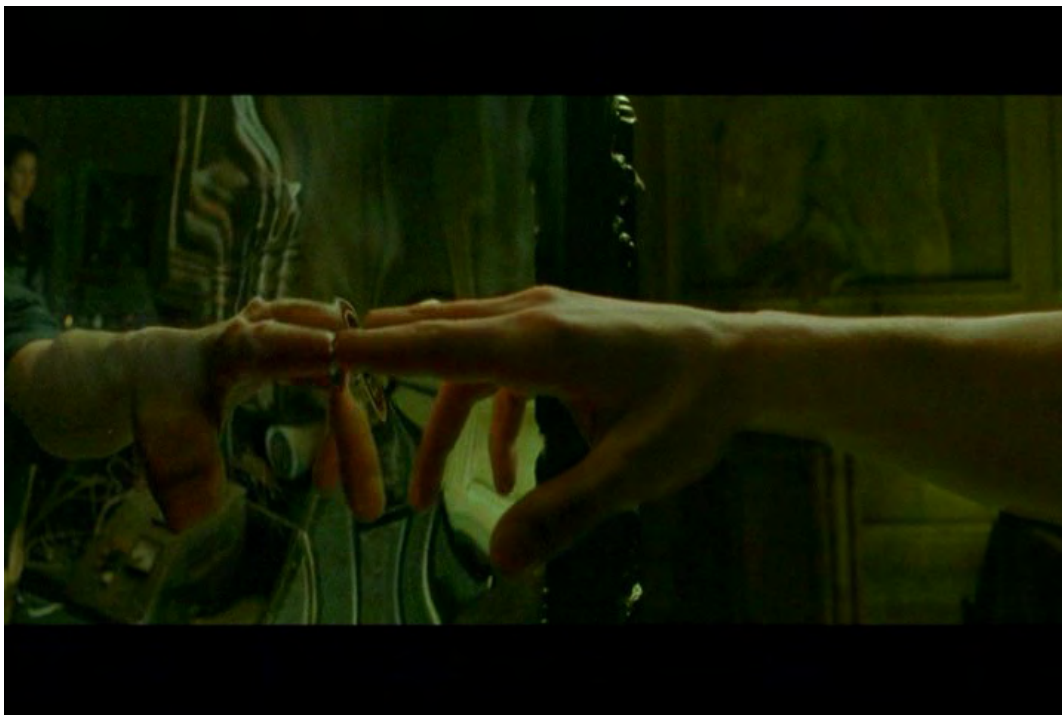


Fig. 06 O momento em que Neo toca o espelho.

O espelho é o simulacro de Neo. E como a simulação parte “da negação radical do signo como valor” (Baudrillard, 1991:13), quando Neo olha no espelho ele vê sua imagem em sucessivas fases, de acordo com a gradação que Baudrillard lhe atribui. Num primeiro olhar, o espelho simplesmente o reflete enquanto realidade profunda. Num segundo instante, sua imagem é distorcida, ainda há uma realidade profunda, mas deformada. Num terceiro olhar, já inseguro de sua crença numa realidade, ele toca o espelho como que para comprovar a suspeita de que não há nenhuma realidade, isto é, a imagem mascara a ausência de uma realidade profunda. Por fim, quando da fusão com o espelho, perde-se qualquer relação com a realidade, a imagem se torna simulacro puro.

É bem sabido de todos que, desde a segunda metade do século XX, a cultura ocidental vem sendo incessantemente e num ritmo crescente saturada

por imagens da mídia, novas formas e expressões culturais, tendências e necessidades consumistas, que junto produzem uma proliferação de signos numa proporção impressionante. As antigas teorias e métodos de análise tornaram-se, pois, obsoletas e inadequadas para fornecer uma compreensão de uma realidade tão fragmentária e multifacetada. Não parece mais possível sonhar com uma unidade sociocultural que lance uma ponte sobre o abismo que separa os diferentes discursos (o do conhecimento, o da ética, o da política).

Nesse contexto, é que as teorias de pensadores como Baudrillard e Jameson se desenvolvem como novos paradigmas conceituais, a partir dos quais podemos abordar algumas produções artísticas que, deliberadamente ou não, refletem transformações radicais levadas a cabo por essa avalanche de signos. Um dos primeiros sintomas dessa sociedade afluyente de signos é, para Jameson, a perda do referente. Seguindo as pegadas de Saussure, Jameson divide o signo, não em dois, mas em três aspectos: o primeiro é o significante, que seria a face material do signo, o som de uma palavra ou a grafia de um texto; o segundo é o significado, ou seja, o sentido que da palavra material ou do texto; por fim, o referente, o objeto real no mundo real e ao qual o signo se refere.

Entretanto, Jameson vê o referente como uma espécie de mito sem uma essência real de tal forma que nos encontramos deixados somente com o signo e seus dois componentes. De acordo com ele, o significado é normalmente produzido pela inter-relação entre os signos e o que vemos atualmente é um afrouxamento na relação entre significantes, que perdem significação e tornam-se meras imagens (Jameson, 2002: 53). A cena inicial do filme *Matrix* em que o personagem Thomas Anderson, que ainda não assumiu sua identidade de hacker, mostra-o dormindo, debruçado em sua mesa, onde imagens fluem na tela do

computador, uma música toca e toda uma parafernália de papéis, CD's, drives, encontram-se espalhados por todo lado (fig 07).

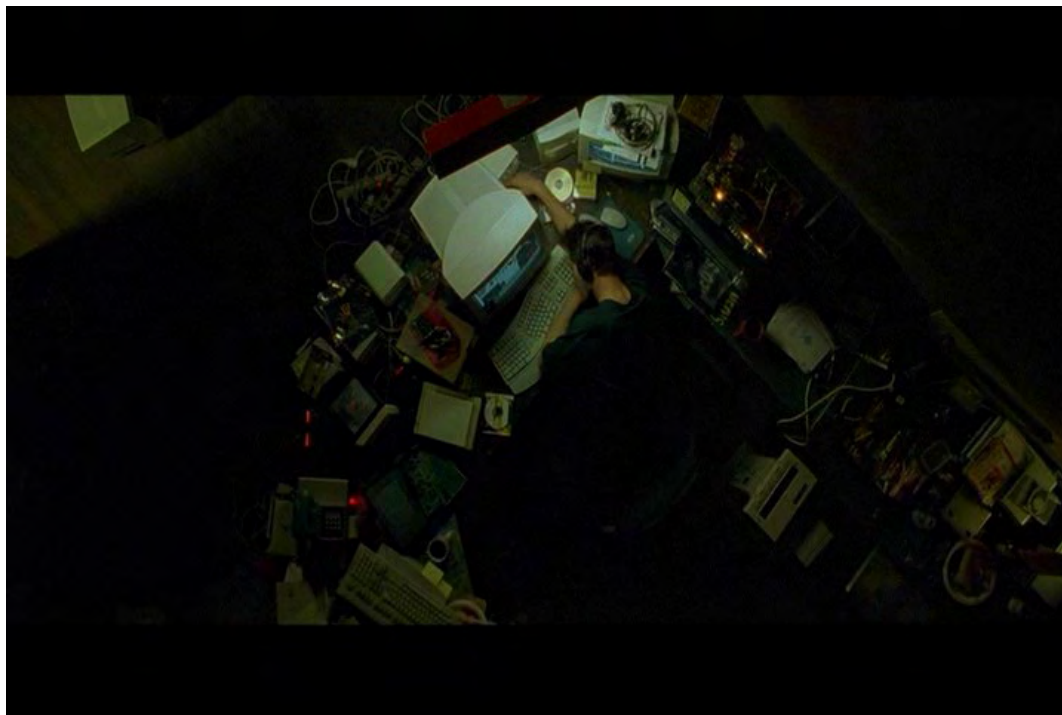


Fig. 07 Cena de Neo adormecido sobre sua mesa.

Neo é apresentado como um indivíduo contemporâneo, que vive uma vida alienada, isolada, sem saber direito o que o aflige. Perdido na metrópole pós-moderna, ele é um ciborgue na relação de criador e criatura com a *Matrix*, isto é, o mundo de conexões intrincadas que o circunda e do qual ele é prisioneiro. Trata-se de um típico indivíduo pós-moderno no melhor estilo *cyberpunk* – entediado, desenraizado, deslocado e exausto em meio ao fluxo de informações. Durante o dia, trabalha em um escritório asséptico de uma grande corporação como programador, onde o chefe o repreende por ter chegado atrasado; à noite, no apartamento infecto em que vive, torna-se um hacker e vende softwares piratas. Trata-se de uma vida dupla e desconexa que reflete um isolamento próximo ao estado da esquizofrenia. É justamente o paralelo que Jameson traça entre a realidade experimentada pelas pessoas de culturas pós-modernas e o estado de esquizofrenia.

Para desenvolver seu argumento, Jameson vale-se da teoria de Jacques Lacan, para quem a experiência de temporalidade, do tempo humano, passado, presente, memória, a persistência da identidade pessoal é também um efeito da linguagem. É porque a linguagem tem um passado e um futuro e porque uma frase se move no tempo, que nós podemos ter o que nos parece uma experiência concreta ou vivida do tempo. É porque a esquizofrenia não permite uma apreensão da linguagem, que o esquizofrênico não experimenta uma continuidade temporal. Como consequência o esquizofrênico é condenado a um eterno presente (Jameson, 2002:52)

Nota bem Raimar Zons, em seu artigo *A Ética de Matrix* (2000), quando observa que, no interior da *Matrix*, o ano de 1997 retorna inúmeras vezes, enquanto do lado de fora o tempo caiu no esquecimento. Esse isolamento, essa desmaterialização do espaço físico e sua *clôture* dentro de um tempo perpetuamente presentificado sinaliza para um fim da História, quer do indivíduo ou da cultura. A cultura passa a funcionar em um universo auto-referencializado que dispensa o espaço físico e social, alimentando-se do seu próprio repertório de objetos-signo, imagens-signo, pessoas-signo. Para Jameson, essa ruptura com a referencialidade leva o esquizofrênico a experimentar os significantes como isolados e desconexos. Há, enfim, uma quebra da cadeia de significantes e uma falência em percebê-los em uma seqüência coerente. Essa é a razão pela qual existe um senso de saturação em nossa cultura, que às vezes pode provocar uma sensação perturbadora de não-realidade, se essa sensação de saturação ultrapassa certos limites.

Essa perda de referencialidade em *Matrix* aparece evidente no grande estoque de estilos e gêneros que participam do filme, não como intertextualidade, uma vez que esta pressupõe algum dialogismo, mas como

colagem, superposição, montagem, cópia. Enquanto no modernismo o artista mantinha um estilo próprio e textos de outros eram normalmente citados, na cultura pós-moderna eles são simplesmente incorporados a ponto de a linha entre o original e a cópia, entre arte comercial e erudita tornar-se muito tênue ou mesmo desaparecer. Jameson mostra-se pessimista a esse respeito e sugere que artistas e escritores atuais não são mais capazes de criar novos estilos, uma vez que todos já foram inventados, sendo possível apenas a recombinação dos mesmos (Jameson, 2002: 44).

Esse argumento, embora bem posto, não parece válido, se tomarmos o caso de *Matrix*. Embora se valendo de um vasto acervo de imagens e temas da história do cinema, da literatura e do cinema, sempre na forma de drops jogados aqui e ali, até porque não parece ser o propósito do filme prender-se a algum deles, esses elementos são recombinaados e, se não ganham nova significação e nem mesmo função, criam um novo efeito estético, enfim um novo estilo.

A cena em que Neo e o agente Smith, principal programa-sentinela da *Matrix*, encontram-se em uma estação de metrô, para o duelo final e anunciado desde o começo, como em qualquer narrativa tradicional, é um bom exemplo desse reaproveitamento criativo de uma imagem já muitas vezes utilizada, portanto, gasta do nosso imaginário, principalmente do nosso estoque de filmes de faroeste. (Fig. 08)

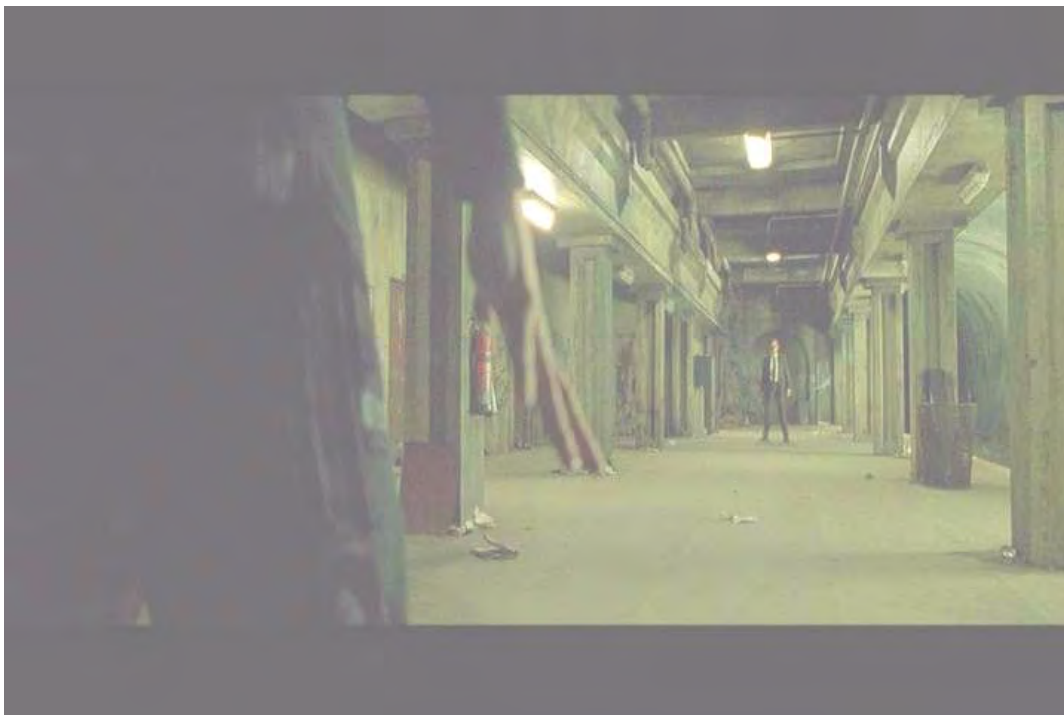


Fig. 08 Cena de duelo entre Smith e Neo

Herói e vilão, após longa perseguição finalmente se defrontam. Ao invés da rua de algum povoado deserto do velho oeste, temos uma plataforma de um metrô igualmente deserto de uma metrópole pós-moderna. Na distância de um tiro, os dois deixam a mão cair sobre um coldre invisível. Como num duelo, os dois observam-se enquanto um vento leva uma folha de jornal do mesmo modo que, nos filmes de faroeste, os arbustos secos. Esse reaproveitamento de um componente imagético do imaginário universal do cinema, no entanto, reaparece aqui com roupa nova. Obviamente esse processo não é novo; desde a Antigüidade praticam-se esses empréstimos. Talvez o que importe, e isso é o que tem a ver com estilo, é a maestria com que isso é feito. E, sem dúvida, essas alusões são usadas com muita precisão e com uma técnica refinada em *Matrix*.

Voltando para a questão da saturação de signos da atual sociedade, devemos reconhecer que em períodos de saturação e exaustão, esse

procedimento de aproveitar-se do material já existente é regra. O que há de novo, e o filme reflete e faz refletir sobre isso, é que, devido ao estágio de desenvolvimento tecnológico em que nos encontramos, essa saturação coloca em risco nossa civilização. E aí está, para além do estilo, a novidade temática do filme.

De modo similar a Jameson, Jean Baudrillard escreve que nas sociedades atuais a esquizofrenia substituiu a paranóia e a histeria, males que caracterizaram a modernidade. Porém Baudrillard chega a uma outra conclusão: ele enfatiza que o estado de terror próprio da esquizofrenia é provocado pela sensação da proximidade de algo grandioso. Ele vê esse estado como um momento de confusão em que a possibilidade da experiência humana pode facilmente romper-se. O esquizofrênico é alheio ao que acontece ao seu redor, aberto a qualquer acontecimento em detrimento de si mesmo, vivendo em uma grande confusão. (Baudrillard,1988:27)

Ainda Harvey, ao comentando Jameson, vai na mesma direção, ao diferenciar a paranóia modernista da esquizofrenia pós-moderna e dizer que o sujeito alienado difere do esquizofrênico, na medida em que, em termos clássicos (marxianos) o indivíduo alienado pressupunha dentro da visão moderna de sujeito a necessidade de "se buscar o projeto iluminista com uma tenacidade e coerência suficientes para nos trazer um futuro melhor" (Harvey, 2003: 57). Para Harvey a redução da experiência do esquizofrênico a uma série de presentes puros e não relacionados no tempo implica em um estado bastante diferente do da alienação. Para ele, essa redução implica também que a "experiência do presente se torna poderosa e arrasadoramente vívida e 'material': o mundo surge diante do esquizofrênico com uma intensidade aumentada, trazendo a carga misteriosa e opressiva do afeto, borbulhando de energia alucinatória" (Jameson, 1984, 120). A

imagem, a aparência, o espetáculo podem ser experimentados com uma intensidade (júbilo ou terror) possibilitada apenas pela sua apreciação como presentes puros e não relacionados no tempo. (Harvey, 2003: 57)

Se nos ativermos ao conflito interior vivido pelo personagem Neo e considerarmos estes últimos argumentos de Baudrillard e Harvey, poderíamos dizer que a busca do hacker Neo para romper com o eterno presente do mundo simulado pelo programa *Matrix*, em que vive Thomas Anderson, sua contraparte virtual, reflete essa ansiedade por um grande evento que possa desfazer esse estado de terror, vivendo uma vida aparente normal, não fosse o seu pressentimento de que a *Matrix* enquanto aparato de domínio e sujeição sempre esteve lá, ocultando a realidade de seus olhos e tornando-o um escravo. Thomas Anderson, pondo em risco sua identidade, inicia um processo de despertar desse eterno presente que culmina com a sua decisão entre tomar a pílula azul ou a vermelha (fig 09).

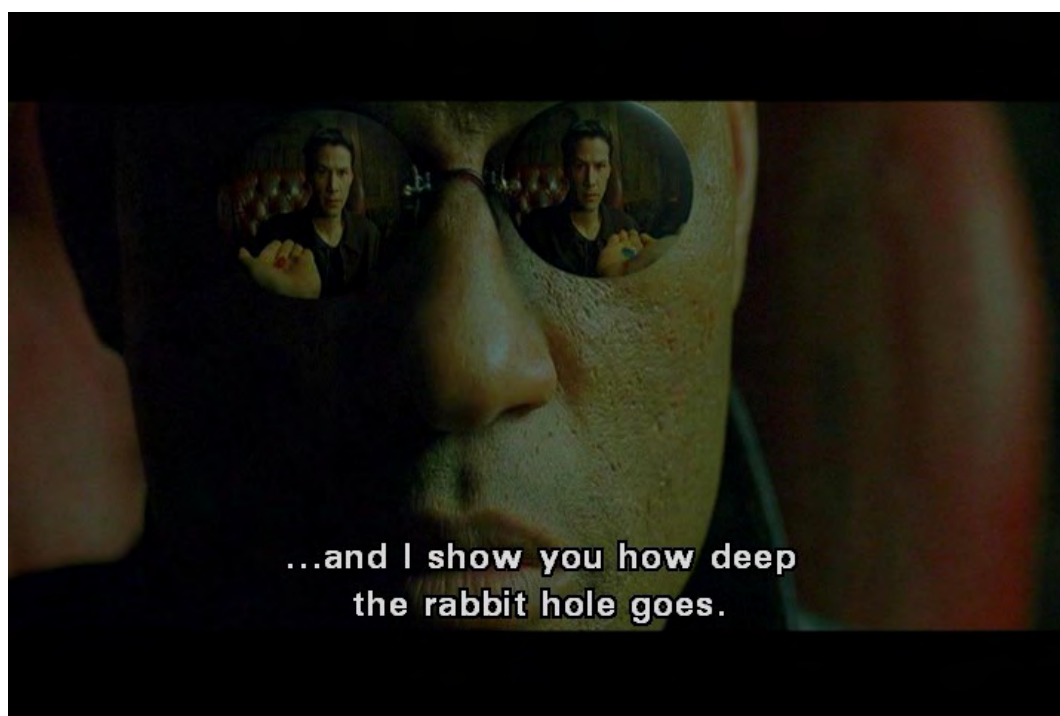


Fig. 09 Momento em que Neo escolhe entre a pílula azul e a vermelha.

Vemos aqui uma relação com Lewis Carroll, quando Alice toma a pílula vermelha e adentra o mundo do ilógico, do fantástico, da loucura. O estado de eterna espera do esquizofrênico Thomas Anderson dá lugar a um estado de grande confusão em que terá de optar entre o circuito fechado de sua normalidade virtual e o mundo desconhecido do gesto louco, que se entrega ao novo (talvez daí o apelido Neo), em detrimento daquilo que é o seu eu conhecido, mas com o qual não se identifica. Essa confusão entre o real e o não-real torna o personagem profundamente esquizofrênico.

Tanto Jameson como Baudrillard concordam com o fato de que as pessoas, hoje, vivem em um mundo saturado de signos, no qual a continuidade temporal se esvaece e a sensação do real é profundamente modificada. Quando do começo do filme, no momento em que os policiais adentram uma sala escura de um velho edifício, onde a personagem Trinity encontra-se sentada diante de um terminal de computador, o espectador é capturado por essa sensação de rompimento da temporalidade e desrealização, que é provocada pelo efeito chamado *bullet-time* criado por um dos assistentes dos irmãos Wachovsky. Em um movimento de extrema leveza e efeito artístico, Trinity salta e a cena é congelada com ela suspensa no ar, numa coreografia de luta marcial, enquanto a câmera gira em 360 graus. A partir deste momento, o espectador toma consciência da irreabilidade do real através do realismo impossível (até então) daquela cena “mais real do que o real”, como diz Baudrillard que, diferentemente de Jameson, traça a história do signo e o divide em três fases, desde a inicial, em que o signo é mero reflexo da realidade, até o estágio final da simulação pura.

Para Baudrillard, é preciso distinguir três categorias de *simulacra*: de imitação, de *produção* e de simulacro. A primeira corresponde à época clássica

da representação, que dura desde o Renascimento até a primeira revolução industrial. Ela tem como base o postulado metafísico de que haveria uma dicotomia metafísica entre o ser e o parecer, entre o referente e seu duplo mimético. A segunda categoria, a da produção, aparece como resposta às exigências técnicas da era industrial. É caracterizada pelo predomínio da série: os objetos não são mais o reflexo ou a contraparte do original, mas são *simulacra* entre si. Esse tipo de *simulacra* se caracteriza pela extinção de seu referente e pela reprodução sem limites do original, levada a cabo pelas linhas de produção em série que surgem no final do século XIX. Por último, temos a terceira categoria de *simulacra*, a da simulação, em que o original, que dá origem ao referente, reaparece, mas como ilusão. O modelo passa a ser um código numérico que projeta através da programação a existência virtual dos objetos (Baudrillard, 1981: 09).

Estamos então no universo da hiperrealidade que Baudrillard chama de “hiper-real”, forma de existência, se é que pode dizer isso, onde a diferença entre o ser e a aparência se esvai, “que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão” (1991:14) e que se estrutura a partir de um sistema fechado de signos que não mantêm mais nenhuma solução de referencialidade com o mundo exterior. Em tal contexto, as discussões sobre o eu, enquanto um modo de ser transcendente e autônomo ficam deslegitimadas e o problema da identidade, ou melhor, das identidades remete a mudanças culturais nas formas de inscrição dos sujeitos nesse novo cenário.

2. Identidades do deserto

Qualquer que seja o suporte ou meio que se use para representar e comunicar – desde o papiro até o computador – e qualquer que seja o código –

desde os hieróglifos até os hiper-textos – as relações entre tecnologia e cultura definem e informam a noção que se tem do eu. Na contra mão do fato de que as tecnologias modelem as diversas identidades culturais, pode também ocorrer que as culturas inventem e desenvolvam suas tecnologias com o fim de remodelar seus conceitos acerca de sua própria identidade.

Atualmente a noção cartesiana de um eu centralizado e coeso, desenraizado da confusão da experiência e abstraído a um plano a partir do qual se define como *ego cogitantis*, que esteve na base da identidade moderna, está sendo colocada em xeque. Esse eu, revelado enquanto um construto apto para representar a identidade de um sujeito racionalista, cindido de seu objeto por um ceticismo sistemático, está sendo desmantelado devido às profundas transformações ocorridas nas formas de representação com as novas mídias.

O argumento cartesiano era o de que o *cogito* define a habilidade do indivíduo de representar seu eu em oposição à confusão de pensamentos e emoções que são experimentados. Essa representação na modernidade esteve em grande parte mediada pela escrita com todas as suas implicações. A escrita era considerada como uma criação do indivíduo, através da qual toda uma cultura passou a definir sua identidade.

Hoje, a mídia desempenha um papel representacional que, em especial com o hipertexto, ilustra o eu enquanto entidade fragmentada e dinâmica, e este, ao invés de criador da escrita, ou da linguagem, estaria sujeito aos mesmos princípios de desconstrução aplicáveis aos textos. Nessa visão pós-estruturalista, a mente também é um texto e pensar é representar a linguagem do pensamento, do mesmo modo que lembrar é procurar nos espaços da memória. Esse é exatamente o mesmo princípio que orienta os estudos sobre a Inteligência Artificial, que identifica

o mecanismo do pensamento com a manipulação de dados realizada pelo computador.

Assim pensando, nossa mente, enquanto texto, está sujeita às mesmas mudanças e instabilidades na produção de sentidos que afetam as linguagens e códigos. Do mesmo modo que o livro impresso condicionava bem a representação cartesiana, racional, da mente, o hipertexto ilustra bem a visão pós-moderna, na medida em que a comunicação e a informação se tornam elementos determinantes na produção da cultura.

Mark Poster, em sua obra *Modes of Information*, situa essa mudança paralelamente ao conceito marxista de “modo de produção”, tanto no sentido geral dos sucessivos estágios da produção (agrária, feudal, mercantil, etc), quanto num sentido mais estrito que privilegia a atividade econômica como base determinante da ideologia de uma determinada cultura. Para Poster, “modo de informação” refere-se tanto aos diversos estágios das práticas comunicacionais, como à condição atual de fetiche da informação, isto é, como determinante fundamental de nossa cultura (Poster, 1990:06).

De acordo com Poster, após o advento da escrita, a oralidade, com seu caráter relacional, deu lugar a um estágio caracterizado pela representação impressa dos signos. Decorre disso a idéia de um eu construído como um sujeito transcendente e autônomo. Na era eletrônica, esse eu é descentralizado e fragmentado em uma contínua instabilidade. Nesse universo informacional, o mundo não é senão uma tela e nós não somos senão um jogo de significações. Nós não representamos ou escrevemos o mundo; ele nos escreve e nos representa.

Do mesmo modo que para Poster os meios de massa comunicam de maneira monológica, Baudrillard, quando fala de cinema, diz que as imagens

fragmentam a percepção em seqüências sucessivas, em estímulos para os quais só pode haver respostas instantâneas, abolindo a possibilidade da contemplação. O filme nos impede de questioná-lo; ele nos questiona (Baudrillard, 1983:119). A mesma lógica rege a programação televisiva onde há pouca interatividade. Segundo Poster, a estrutura e a lógica do comercial de TV é destrutiva das faculdades críticas daquele eu cogitante a que me referi acima.

Esse ceticismo de Poster baseia-se no fato de que a sedução, elemento básico na propaganda, só se viabiliza em dois tipos de situação: quando há o desejo por parte do destinatário, ou quando a mensagem é dissimulada e o engodo não é percebido. Conforme afirma Poster, um comercial de TV só é bem sucedido quando não aparenta estar vendendo algo. É no consumo diário dessas artimanhas e não dos produtos que as mensagens monologicamente dispersas e fragmentas transformam a consciência dos indivíduos, levando-os à perda de sua autonomia psíquica e descentalizando-os (Poster 1990:45).

De fato, é difícil não ser cético a respeito dos efeitos dessas práticas comunicacionais voltadas para o consumo. O problema incomoda quando esses efeitos deixam de ser exceção e passam a ser a regra. Parece-me que essa fragmentação e descentralização do sujeito se dão em relação oposta a um processo crescente de centralização e concentração das informações em eventos, produtos, personalidades e comportamentos, criando um profundo senso de vulnerabilidade e perda de liberdade.

Aquela impossibilidade de contemplação de que fala Baudrillard é decorrência dessa super exposição e conseqüente vulnerabilidade que privam o indivíduo do sentimento de privacidade. A brutalidade não é explícita; ela se oculta apesar, ou por causa, de sua onipresença.

2.1 Identidades Líquidas

Zigmunt Bauman, em entrevista, publicada no caderno Mais, do Jornal A Folha de São Paulo de 19/10/2003, cansado da confusão semântica que surge ao falar-se dos termos, “pós-modernismo” e “pós-modernidade” (uma discussão que não cabe neste trabalho), diz que prefere falar em “modernidade líquida”. A essa “modernidade líquida” ele contrapõe uma “modernidade sólida”, que também era desenraizadora, desmaterializante, profanadora de tudo que era sagrado e canônico, mas que fazia todo esse trabalho de desconstrução, de autofagia crítica, para de novo enraizar-se, segundo uma teleologia sustentada por metarrelatos herdados do projeto iluminista: a emancipação do proletariado; a produção de riquezas e o conseqüente progresso da humanidade, uma teologia, enfim, que desse conta de um sentido após o processo de derretimento de tudo que era sólido. Já na “sociedade líquida”, diz Bauman, “Nossas instituições, quadros de referência, estilos de vida, crenças e convicções mudam antes que tenham tempo de se firmarem”.

Essa metáfora da liquidez utilizada por Bauman aparece no filme *Matrix* figuratizada em prédios diluindo-se sob a chuva, vidros ondulantes como a superfície de lagos e espelhos se derretendo. A idéia de fluxo e fluidez também permeia o filme: os personagens transitam entre o mundo “real” e o “virtual” através de cabos e linhas telefônicas o tempo todo; os agentes da *Matrix* podem ser qualquer pessoa; qualquer pessoa pode ser um agente da *Matrix*.

Nessa “sociedade líquida”, que eu entendo como a sociedade pós-moderna, sem me embrenhar na questão intrincada de como nomear o mundo em que vivemos, empregos, relacionamentos, costumes etc., não apenas se tornaram como tendem a permanecer instáveis, voláteis, flexíveis, em fluxo constante, ou melhor, inconstante. Nessa comunidade humana, sem regulamentações normativas, todos os tipos de vida humana se equivalem, todas as sociedades são boas ou ruins. Vivemos segundo uma ideologia que se recusa a fazer julgamentos. A visão pós-moderna é carregada de um ceticismo tal, que não vemos muito sentido em debater seriamente questões relativas a modos de vida, sejam quais forem. Após a morte da metafísica e a longa autópsia que se realizou sobre o seu cadáver, parece não ter sobrado nada a ser debatido. Junto com a metafísica, morreram os filósofos e pulularam as teorias. Diante do mosaico do mundo pós-moderno, resta ao observador lidar com a situação de dentro dela, de tal forma que o limite entre o pensar e o agir também se dilui. Em um mundo de fluxo acelerado e circulação intensa, não há tempo para que se consolidem costumes, hábitos e verdades “auto-evidentes”.

Estamos diante de uma nova forma de pensar, sentir e se comportar que, como bem assinalam Delleuze e Guattari, em *Mil Platôs*, está mais na ordem do tornar-se animal, tornar-se intenso, mais relacionado com o bando do que com o indivíduo excepcional, isolado. Entretanto, os dois autores surgem com um questionamento que subverte esta aparente contradição entre o bando (the pack) e o solitário (the loner); entre o contágio em massa e a aliança preferencial; entre a multiplicidade pura e o indivíduo excepcional: qual seria exatamente a natureza do anômalo? Que função teria ele em relação ao bando? (Deleuze e Guattari, 2000:244)

Transportando essa pergunta para o filme *Matrix*: que função tem Neo para o que sobrou da realidade, para aqueles que, de algum modo, não estão presos na gaiola virtual da *Matrix*? Uma possível resposta, ainda usando argumentos de Deleuze e Guattari – esse anômalo não é nem um indivíduo nem a espécie, senão um fenômeno limítrofe, nas fronteiras do devir. Neo é esse anômalo, esse ponto-limite entre dois mundos, que deve, a um momento, fazer sua escolha. Essa escolha é o ponto fulcral da história e ela se dá na linha divisória entre o agregar-se aleatório e a escolha pré-destinada. Fazer essa escolha, para Neo, representa caminhar em direção ao centro, que pode ser o centro de si-mesmo ou o coração da *Matrix*, para desvendar seu segredo, de acordo com o enigma de Delfos: “Conhece-te a ti mesmo”, escrito na porta do oráculo (fig. 10). Decifra-me ou te devorarei. Não resta a Neo, portanto, senão entrar cada vez mais fundo no buraco do coelho.



Fig. 10 Inscrição na entrada do oráculo

Este devir é o objeto da arte, de todas as artes. Pegar tudo aquilo que só existe enquanto virtualidades e atualizar, encontrar uma forma que expresse essa anomalia. Essa anomalia pode ser entendida como o pós-humano, se aceitarmos a hipótese de estarmos diante do fim de um humanismo. O homem, como medida de todas as coisas, não satisfaz mais os novos quadros referenciais estruturados sobre novos códigos, como a linguagem da informação ou a linguagem genética que, como argumenta Laymert Garcia (2003), trabalham em um plano inferior ao plano do organismo, do indivíduo, do inteiro

Esse plano é o plano micro que define o corpo como uma série de agenciamento de informações a ser processado por uma linguagem informática e uma genética. Deleuze e Guattari falam em um corpo sem órgãos o qual nunca alcançaremos e o qual estamos sempre buscando (Deleuze e Guattari, 2000:244) (Deleuze e Guattari, 2000:149). Esse corpo é o limite. Um corpo cujos órgãos estão sob constante ataque de forças externas, mas que também drena novas energias desta exterioridade. Encontrar esse corpo é o desafio, pois é o lugar onde tudo acontece.

Então nos deparamos com o corpo obsoleto e a necessidade de uma transcendência. Por um lado, temos a linha que pensa o corpo apenas como um suporte para uma mente humana que pudesse ter uma continuidade, uma vez que descobríssemos uma forma de abstrair esse suporte, ou melhor, abduzi-lo literalmente para uma ambiência digital. Hoje essa virtualidade está sendo virtualizada na arte, especialmente em filmes de ficção científicas e ficção *cyberpunk*, cada vez mais povoados de ciborgues, com suas próteses robóticas ou simplesmente como projeções digitais dentro de um construto à semelhança de um game 3D.

Apesar de todo o espanto que caracteriza esse mundo novo, é bom lembrar, como diz Haroldo de Campos, falando de Timothy Leary, que

“por entendermos nossas mentes e darmos poder aos nossos cérebros, não temos que abandonar os nossos corpos nem as nossas máquinas nem os nossos suaves e secretos murmúrios amorosos. Guiaremos carros como agora andamos a cavalo, por prazer. Desenvolveremos estranhas expressões corporais, não para trabalhar como robôs eficientes, mas para realizar atos livres. Em lugar de uma engenharia reprimida, a ‘imagenharia’, a fabricação de realidade eletrônica: aprender como expressar, comunicar e compartilhar a maravilhas dos nossos cérebros como os outros” (Folha de São Paulo, Caderno Mais, 09/11/03)

Esse é o movimento de resistência que Neo opõe à *Matrix*. Libertar a sua mente dos limites impostos pela *Matrix*, que quer fazer de nós máquinas eficientes. “– Você deve se esquecer de três coisas, Neo: temor, dúvida e descrença. Liberte sua mente”, diz Morpheus, durante o *jumping program*. E para libertar sua mente, Neo precisa antes perceber a verdade, isto é, que ele é um escravo nascido em cativeiro e condenado a ver a realidade ilusória dos *simulacra*. Ao contrário do Mito da Caverna de Platão, Neo deve, ao ser libertado dos grilhões/cabos que fixam/plugam sua visão/mente na parede/tela da caverna/*matrix*, não emergir para o mundo luminoso das idéias puras e eternas, mas descer aos esgotos de um mundo devastado, para o mundo real e sombrio que se opõe à atmosfera clara e brilhante da *Matrix*. É aquela escolha entre o “deserto do real” e o oásis da simulação abordada acima.

Deste momento em diante, que tem seu ápice com as pílulas, azul ou vermelha, Neo diz bye-bye ao seu mundo familiar, como Dóris no Mágico de Oz, e deixa-se conduzir pela pergunta: o que é a *Matrix*? Isso aos poucos vai lhe provocando um incrível sentimento de uma natureza para ele até então desconhecida: afeto. Segundo Delleuze & Guattari, afeto não é um sentimento

pessoal, nem uma característica; é a efetivação de um poder do bando que lança o eu em um cataclismo e torna-o real (Deleuze e Guattari, 2000:240).

Esse tornar-se real se relaciona com o conhecer o real. São dois aspectos que vão catalisar a discussão filosófica do filme, na medida em que Neo só se torna o que realmente é, ou seja Neo, ao invés de Thomas Anderson, quando incorpora essas duas dimensões do conhecer: a afetiva e a cognitiva.

Aqui se pode trazer à tona uma discussão muito pertinente nestes tempos pós-modernos em que torna-se necessário retomar uma crítica de Nietzsche em relação à teoria do conhecimento enquanto disciplina, para propor uma nova noção de conhecimento em que se alie à tradicional concepção de conhecimento, com seus pressupostos cartesianos, conceitos como perspectiva e afeto (Fogel, 2002: 89). Uma das virtudes do filme são os diálogos que rompem com o discurso unívoco do pensamento racional moderno, ao discutir o conhecimento de maneira inseparável da pergunta pelo real. Ou seja, ir fundo no buraco do coelho, ao ponto de aniquilar a separação entre corpo e alma, com suas oposições tão caras ao pensamento ocidental moderno: eu x mundo; sujeito x objeto; ativo x passivo, etc. Se cada uma dessas esferas se definem como um estrato autônomo, com substâncias heterogêneas, como é então possível o conhecimento? Como pode o sujeito conhecer o objeto?

Para resolver essa aporia, é preciso, para Neo, atravessar o caminho, uma vez que conhecer o caminho não é suficiente, é preciso trilhá-lo. Esse caminho é a travessia necessária entre aqueles dois mundos o da alma e o do corpo, ou seja, em uma palavra, mediação. O conhecer torna-se este trilhar, um hífen que conecta sujeito e objeto, o interior e o exterior, tornando-se meio e instrumento de investigação. Essa mediação se dá através da forma como

representamos o mundo, portanto conhecimento e representação são inseparáveis. Isso é mais verdadeiro num mundo em que somos representados a todo instante.

2.2. Identidades cibernéticas

Em *Matrix*, como muito bem observa Mark Crosby, em seu artigo *Reflexions Upon Matrix* (1999), a verdadeira “ação” que há no filme é aquela que, não só no que diz respeito ao personagem Neo, se realiza no nível da decisão e do intento. Ele empresta de Florinda Donner o conceito de “aquiescência” para explicar o que está envolvido aí: “Na segunda atenção... é preciso acreditar que o sonho é tão real como o mundo real. Em outras palavras, é preciso aquiescer...E aquiescência não é aceitação. Aquiescência envolve um elemento dinâmico; envolve ação” (Crosby, 1999). Assim, no turbilhão da situação, Morpheus diz a Neo: “There is a difference between knowing the path and walking the path”. (Há uma diferença entre saber o caminho e trilhar o caminho). Mais um chavão, entre tantos, no filme. O que é importante aqui, entretanto, é reconhecer que, num mundo cambiante que demanda um agir que, por sua vez, envolve escolha, não nos é permitido deitarmos numa cama metafísica e esperar pelo resultado.

Numa sociedade fluida é lógico pensar que a identidade do sujeito passará também por um processo de liquefação. Esse desmantelamento do sujeito Cartesiano, retirado do mundo e recolhido na abstração de uma planície racional, será acelerado conforme o ritmo proporcionado pelas tecnologias. Uso tecnologias no plural para expressar os diferentes campos em que elas ocorreram e continuam a ocorrer, sempre expandindo o alcance da percepção humana e encolhendo as distâncias espaciais e temporais.

A identidade do indivíduo das sociedades modernas é algo que vem se transformando constantemente e, em alguns casos, é praticamente impossível determiná-la ou defini-la dentro de padrões de tempo e espaço, pois o contexto histórico atual possibilita mudanças bruscas de costumes e valores, adaptando-os às mais variadas combinações. As artes tentam representar as transformações da sociedade como reflexo das influências do fenômeno da globalização, e a literatura, o cinema, que tendem a hibridizar-se com outros meios e seus códigos (a TV, o vídeo o computador e o video-game) ilustram o surgimento das mais diversas identidades que se configuram na conjuntura social atual.

Nesse novo ambiente, a cibernética emergiu em uma nova e erotizada forma nos anos oitenta, especialmente com a obra de William Gibson. Foi ele quem cunhou o termo “ciberespaço” em seu livro “Neuromancer”, que deu origem a um novo sub-gênero chamado *cyberpunk*. O ciberespaço está se tornando um ícone importante em um grande número de narrativas midiáticas, sejam elas de massa ou *cult*. Este gênero, chamado de *cyberfiction* em inglês, ou *Cy-fi*, representa um crescente entusiasmo e ansiedade a respeito da infiltração da tecnologia de informação tanto no mundo das grandes corporações, do mercado financeiro e dos laboratórios científicos, como também na vida cotidiana. O movimento do ícone computador/hiperespaço em direção ao centro das atenções em um número crescente de produções narrativas reflete uma crescente preocupação com o potencial e os problemas postos pela nova tecnologia da informação.

Recentes desenvolvimentos na cibernética e nas tecnologias visuais causaram um abalo nas nossas concepções tradicionais acerca do que é real e do que é artificial. Daí o fato de nossa compreensão sobre nosso corpo e identidade, sobre experiência e presença, sobre espaço e tempo estar sendo

questionada. Simulação e hiperrealidade são, portanto, dois conceitos-chave para podermos entender o impacto dessa nova tecnologia em nossa sociedade e em nossas produções narrativas visuais.

Outro fato significativo é que estas novas interpretações dos mundos dos computadores e da informação parecem vir de fontes literárias e cinematográficas, estendendo-se para as televisivas. Basta pensarmos em produções como *Exterminador do Futuro*, *Robocop*, *Jurassic Park*, *Blade Runner*, *Matrix*, Inteligência Artificial, entre outras. Esta curiosidade sobre o mundo maravilhoso dessas novas máquinas levanta também questões importantes sobre o significado e os pressupostos políticos por trás dessa linguagem imagética digital e numérica. O excesso de confiança nessa abstração chamada ‘informação’ freqüentemente oblitera uma análise textual e histórica dessas novas técnicas. Termos como ‘informação’ e ‘sistemas’ muitas vezes, ao invés de esclarecer, dificultam precisar as ferramentas conceituais que devem servir de suporte a essas técnicas. Talvez por isso, importantes discussões de caráter filosófico e social estão colocando em questão a construção, a representação e a inscrição de novas “identidades”.

Capítulo III

Interfaces entre a teoria pós-moderna e a ficção *cyberpunk* em *Matrix*

1. A ficção *cyberpunk*

Numa primeira abordagem, o termo *cyberpunk* remete a uma contradição entre os termos que o compõem: de um lado, temos a palavra *cyber*, que remete à idéia de cibernética, uma área do conhecimento profundamente ligada à noção de controle aliado à tecnologia, tão a serviço das tão demonizadas corporações que dominam a sociedade da informação; por outro, temos *punk*, que se refere a um movimento que teve seu início na segunda metade dos anos 70 e dotado de uma contra-cultura radicalmente resistente às imposições de um poder cada vez mais onipresente.

Talvez aí resida o fascínio que as obras do gênero *cyberpunk* exercem tanto sobre aqueles que cultuam a tecnologia apesar dos efeitos indetermináveis que toda sorte de mutações podem acarretar nos meios, quanto sobre os que a cultuam justamente por causa desses mesmos efeitos. Há ainda outra contradição implícita no termo: por um lado *cyber* se refere ao emprego da tecnologia, que por muito tempo foi um privilégio das classes dominantes; por outro, o movimento punk foi a expressão dos jovens ingleses oriundos da classe trabalhadora. O que acontece hoje, que oblitera essa contradição, é o fato de que a tecnologia, mesmo ainda vista como um privilégio da classe dominante, tem se tornado acessível a uma grande parte da população. Esse acesso mais amplo à tecnologia pelos indivíduos está na base do pós-moderno. E é Justamente por aliar

a sub-cultura high-tech à contra-cultura do submundo punk que o cyberpunk representa a apoteose do pós-modernismo.

Um outro efeito dessa contradição é a desconfiança radical que Csicsery-Ronay chama de “*bad faith*” (Csicsery-Ronay, 1991:186), que leva a um niilismo que como bem observa Baudrillard, é o da transparência e mais radical que as versões precedentes cujas aparições ele situa da seguinte maneira: a primeira se dá no Romantismo que seria “uma forma estética de niilismo (dandismo); já a segunda aparição se dá com o surrealismo e o dadaísmo, “uma forma política, histórica e metafísica (terrorismo)” (Baudrillard, 1991: 196). O niilismo da transparência não seria nem estético, nem político, nem se apresenta sob uma forma escatológica que vá buscar seu motivos na exterminação dos aparências ou do sentido, nem tenta desenhar o apocalipse. Já não há o apocalipse, “hoje em dia é a precessão do neutro, das formas do neutro e da indiferença. (Baudrillard, 1996). A respeito dessa “*má fé*”, Csicsery-Ronay escreve:

"All of the ambivalent solutions of Cyberpunk works are instances/myths of bad faith, since they completely ignore the question of whether some political controls over technology are desirable, if not exactly possible. Cyberpunk is then the apotheosis of bad faith, the apotheosis of postmodernism. ... But in a world of absolute bad faith, where the real and the true are superseded by simulacra and the hyperreal, perhaps the only hope is representing that bad faith appropriately." (1991: 193)

Para identificar se um filme ou um romance são *cyberpunk* Csicsery-Ronay faz um esquema que resume os elementos básicos da trama: normalmente trata-se de narrativas formulaicas em que se encontra um protagonista jovem, sensível mas auto destrutivo, dotado de algum talento (implantes, próteses, habilidades eletrônicas, etc) sendo caçado por alguma força maligna (agentes policiais, megacorporações, criminosos do submundo, etc) num cenário caracterizado por paisagens urbanas devastadas, enclaves luxuosos de uma elite dominante, estações espaciais excêntricas. Roupas e cortes de cabelo bizarros,

bugigangas eletrônicas, alucinações exteriorizadas, representando os costumes e modismos de uma civilização moderna em decadência ajudam a compor o quadro. Tudo isso aliado a uma geração agressiva e rebelde que propõe não uma alternativa de comunidade ou sistema social, mas de uma atitude altiva que flui no ritmo da máquina, resistindo ao espectro ameaçador de uma rede internacional de corporações, de um gênio do mal ou de uma inteligência artificial com poderes de manipulação e controle sem precedentes.(Csicsery-Ronay, 1991: 184).

Primeiramente, contudo, antes de delinear o que se convencionou chamar de *Cyberpunk*, enquanto gênero, seria interessante explorar etimologicamente o termo, que tem origem em dois vocábulos que à primeira vista não parecem ter nenhuma relação entre si. Douglas Kellner em *A Cultura da Mídia* diz:

“Afinal, o termo pegou, embora algumas pessoas tenham-se rebelado contra tal rótulo. “Cyber” é grego; significa “controle”. Com ela foi formada a palavra cibernética, indicativa de um sistema de controle altamente tecnológico que combina computadores, novas tecnologias e realidades artificiais com estratégias de manutenção e controle de sistemas. Também com ela foi formada a palavra *cyborg*, que descreve novas sínteses de seres humanos e máquinas; geralmente indica artefatos e experiências tecnológicas de ponta. O “Punk”, que faz parte da palavra *cyberpunk*, deriva do movimento homônimo indica a rispidez e a atitude da dura vida urbana em aspectos como o sexo, as drogas, a violência e a rebeldia contra o autoritarismo na forma de viver, na cultura *pop* e na moda. Em conjunto, os dois termos referem-se ao casamento da subcultura *high-tech* com as culturas marginalizadas das ruas, ou à tecnoconsciência e à cultura que fundem tecnologia de ponta com a alteração dos sentidos, da mente e da vida presente nas subculturas boêmias” (2001: 383).

Fica claro, quando remetemos essas definições ao filme *Matrix*, como as palavras “controle”, “ciborgues”, “subcultura”, “droga”, “alteração dos sentidos e da mente”, desempenham papel fundamental na estrutura e na temática de sua narrativa. Algumas mais explicitamente, como o controle levado às últimas consequências exercido pelo sistema da *Matrix* (o lado *cyber*) e a conseqüente reação do submundo, do *underground* (o lado *punk*), que tem como emblema a

cidade subterrânea de *Zion*. Outras de forma menos explícita, como as referências indiretas às drogas com suas “viagens”, seus “baratos”, aqui mostrados nos efeitos de “desrealização” da pílula vermelha, nos espasmos que mesclam expressões de prazer e dor durante as plugagens e desplugagens aos construtos virtuais. A esse respeito é bom lembrar o que dizia Timothy Leary, em suas últimas intervenções teóricas, a respeito do efeito psicodélico da realidade virtual logo de sua descoberta, trocando o LSD pelo PC, o computador pessoal: “O PC é o LSD dos anos 90”. Haroldo de Campos, em seu artigo sobre Timothy Leary, busca o sentido do termo “cibernética” e surge com uma definição um pouco diferente daquela de Kellner, especialmente porque além de lidar com a noção de controle, explora a da figura do controlador, do piloto do ciberespaço, ou como ele brinca, siderespaço, numa mistura de espaço cibernético com espaço sideral. Espaço ciberal, ele brinca de novo. Vejamos o que Campos diz a respeito de cibernética:

“Cibernética” vem do grego, “kubernetes”, piloto. A origem helênica dessa palavra é importante enquanto reflete as tradições socrático-platônicas de independência e autoconfiança individual. Quando traduzida para o latim, porém, a palavra grega surge como “gubernaetes”. O verbo básico “gubernare” significa controlar as ações ou condutas, dirigir, exercitar a autoridade, submeter, comandar. Esse conceito romano é obviamente muito diferente da noção helênica do “piloto”. A palavra “cibernética” foi cunhada em 1948 por Norbert Wiener, que escreveu: “Decidimos chamar todo o campo da teoria do controle e da comunicação, quer se trate de máquina ou animal, pelo nome de cibernética, que formamos a partir da palavra grega para timoneiro”. Wiener e os engenheiros romanos corromperam o significado da palavra “ciber”. A palavra grega “piloto” transforma-se em “governador” ou “diretor”, o termo “guiar” se torna “controlar”. Cumpre libertar o termo, reetimologizá-lo, redirigi-lo a um conceito autopoético. A palavra “governética” se refere a uma atitude de controle-obediência em relação a si próprio e aos outros. (Campos, 2003)

Essa abordagem a uma atitude que coloca em interdependência o binômio controle/obediência permite reconhecermos, na figura do timoneiro grego ressignificado, do cibernauta pós-moderno, a personalização da tecnologia de informação-conhecimento, o pensamento inovativo da parte do indivíduo. Assim é possível descrever um novo tipo de modelo de ser humano e uma nova ordem

social, que não precisam ser tidos como um sinal negativo, como se a quantidade de informação pudesse levar a uma perda de significado. Certamente os guardiões da Tradição devem ter dito o mesmo a respeito de Gutenberg. Hoje, mais do que naquela época, o poder, enquanto conhecimento/informação, nunca esteve tão acessível ao indivíduo, não importando o lugar que ocupa: geograficamente, socialmente, etc. Depois de ter evoluído em milhões de anos, o homem está aprendendo a receber, processar e transmitir informações pelos meios eletrônicos – telefone, cinema, rádio, televisão, computadores, discos compactos, fax: subitamente ele cria realidades digitais que podem ser acessadas em telas da sala de estar. O navegador ciberespacial hoje, como em épocas de grandes encontros culturais, deve fazer uso de uma língua franca que se configure em linguagem global: uma nova linguagem de sinais virtuais, ícones e píxeis 3-D.

A sensibilidade que surge na ficção *cyberpunk* é essencialmente rápida e incisiva, com personagens incomuns, vivendo trajetórias tortuosas e fugazes e que, por abolir o tempo, não conservam a memória, a não ser em fragmentos. Quanto ao estilo, o *cyberpunk* é absolutamente implosivo, capaz de captar ritmos, sensações, imagens numa linguagem prosa incendiada, com personagens vivendo situações-limite e narrativas ágeis, capazes de imprimir nos receptores imagens poderosas ao apresentarem visões aterradoras e prescientes de um presente angustiante e de um futuro aterrador e próximo. Entretanto, não se pode dizer que os *cyberpunks* sejam apocalípticos e negativos como o foram as grandes distopias modernas como 1984 ou O Admirável Mundo Novo. Não sendo tecnófobos, se apresentam mais dialéticos e ambíguos em relação a um futuro cada vez mais assombrado pela revolução tecnológica.

Na verdade, os *cyberpunks* se propõem a sondar esse novo mundo entrando nele, lidando com as possibilidades que se apresentam, num jogo exploratório, em que o desconhecido mora ao lado e o futuro já chegou. Haroldo de Campos assim descreve esses exploradores:

Os "ciberpunks" são os inventores, escritores inovadores, artistas tecnofronteiriços, diretores de filmes de risco, compositores da mutação icônica, livre-cientistas tecnocriativos, visionários dos computadores, "hackers" elegantes, videomagos, todos aqueles que ousadamente armazenam e guiam idéias para lá onde os pensamentos nunca chegaram antes "through seas never sailed before". [traduzo: por mares nunca dantes navegados, como diria o pré-ciberpunk Camões]"(Campos, 2003)

Quando esse cibernauta se junta ao punk das ruas das megalópolis (virtuais ou não), temos um fenômeno subcultural que em geral significa uma postura ávida por novidade no que concerne à tecnologia aliada a uma disposição de resistência contra a autoridade estabelecida com a finalidade de ganhar mais autonomia no emprego dessas novas tecnologias.

Enquanto movimento, o *cyberpunk*, como diz Kellner, "atua às margens da lei, rebelando-se contra o estado centralizador e as grandes estruturas econômico-financeiras a favor de um uso subcultural mais descentralizado da ciência e da tecnologia a serviço dos indivíduos" (Kellner, 2001: 384). Aí entram em jogo as ações voluntárias dos piratas, dos *hackers*, bem como a natureza essencialmente prometeica da mídia cibernética, que não pode ser controlada ou mantida por muito tempo criptografada em bancos virtuais privados. Uma vez arrombados os cofres, os sinais eletrônicos se pulverizam pela atmosfera, não podendo ser paralisados por muros de pedra nem por cães da polícia de fronteiras.

Como escreve Kellner, "em certo sentido, tanto Baudrillard quanto o *cyberpunk* tornaram-se fenômenos da cultura da mídia, oferecendo visões teóricas e ficcionais de uma sociedade cada vez mais dominada pelos meios de

comunicação e informação. Ambos retratam um mundo no qual as novas tecnologias e a mídia estão em toda a parte e no qual os seres humanos se fundem com as tecnologias e perdem o controle dessas extensões sobre si mesmos e de seu novo ambiente tecnológico” (Kellner, 2002: 380). Assim, do mesmo modo que Baudrillard, desde meados da década de 70, tem oferecido algumas soluções teóricas para problemas introduzidos por um espaço social cada vez mais desterritorializado pela crescente abundância de signos da sociedade pós-moderna, as produções *cyberpunks* realizaram alguns dos mais importantes mapeamentos de nossa sociedade *high-tech*.

2. *Matrix*, a representação digital como espaço de bricolagem

O pós-modernismo, que provavelmente tem suas origens na arquitetura, fez da literatura seu espaço familiar e logo começou a invadir gêneros distintos e sub-gêneros, como também “infectando” outras artes e, finalmente, tornou-se tão difundido que é quase onipresente. Na ficção, as narrativas *ciberpunks* expressam muito claramente esse cenário dominado pelos artefatos tecnológicos de última geração, os ambientes degradados das megacidades por onde circulam personagens desajustados.

Um sub-gênero de ficção científica, o *cyberpunk* é um exemplo excepcional de literatura pós-moderna, ainda que talvez sem querer, desde seu início. Uma fusão de literatura *cyberpunk* e cinema parece ser inevitável. Contudo, somente poucos filmes *cyberpunk* foram feitos até agora. Entre os mais famosos e espetaculares – talvez o único filme *cyberpunk* conhecido fora do círculo da ficção científica – e ainda o que mais conscientemente joga com elementos pós-modernos, seja o Filme *Matrix* dos irmãos Wachowski

Se qualquer coisa pode ser aprendida da pós-modernidade - além do jogo entabulado com o leitor ou espectador, é que não se deve confiar em sua mensagem naquilo que ela mostra, e que se deve questioná-la sempre. Essa é exatamente a mensagem de *Matrix*. A idéia inteira do filme é tomar de assalto os espectadores não só em suas sensações, através do efeito realizado por suas imagens, mas também em seu bom senso, quando estes, ao deixarem a sala de cinema, podem sentir-se aliviados em viver na realidade do mundo presente, e não na monstruosa realidade de um futuro dominado pelas máquinas, para logo em seguida perceberem que os personagens no filme também pensam que vivem nos relativamente tranquilos anos noventa. É justamente esse ceticismo que o filósofo francês, Jean-François Lyotard, em *A Condição Pós-Moderna*, aponta como atitude em relação às metanarrativas (Lyotard, 2002). O ambiente pós-moderno do filme faz com que os espectadores questionem ainda outra metanarrativa: a do tempo em eles vivem e do que percebem como realidade. Morpheus, ao esclarecer Neo, sobre onde ele se encontra após seu resgate do mundo virtual da *Matrix*, diz:

– *The question you should ask is not where, but when.*

E completa:

– *We're living in some time around 2199...*

Para Jean Baudrillard essa realidade, dominante no filme não é senão o que ele chama de simulacro: uma imagem que originada a partir de uma reflexão da realidade (no filme, o mundo do fim do século 20) para se tornar, ao dissimular a ausência da realidade, um simulacro que existe independentemente e que não tem nenhuma relação com qualquer realidade. Appignanesi comenta que as pessoas de hoje “estão vivendo o que já foi vivido e reproduzido sem realidade maior que aquela da imagem canibalizada” (Appignanesi, 1995: 49).

Na *Matrix*, as pessoas futuras vivem algo muito pior: uma simulação que canibalizou a imagem. A referência a idéias de Baudrillard não é uma coincidência. Há no filme uma cena em que o protagonista da história, Neo, é mostrado vendendo um software ilegal que se encontra escondido no livro *Simulacro e Simulação* de Baudrillard, da mesma maneira que um pistoleiro, dissimulado de padre, em um faroeste clássico escondia sua pistola na num simulacro de Bíblia (fig. 11). Ao abrir o livro, podemos ler o título do capítulo “Sobre o Niilismo” (fig. 12). Além disso, o filósofo francês é citado ao longo do filme, como já se disse antes.



Fig. 11 Simulacros e Simulação de Jean Baudrillard



fig. 12 O simulacro do livro aberto no capítulo “Sobre o Niilismo”

O empréstimo acima mencionado retirado de faroestes não é o único. A Matriz, como um bom filme pós-moderno, joga com convenções e motivos e, portanto, faz alusões o tempo todo. Os diretores jogam com os espectadores, fazendo-os pesquisar as fontes originais, que são numerosas, desde as cenas Kafkianas do interrogatório de Neo, até a cena de tiroteio que se assemelha a de Arnold Schwarzenegger entrando na delegacia de polícia no primeiro Exterminador do Futuro; desde antagonistas em forma de misteriosos agentes, assemelhados às lendas paranóias das teorias conspiratórias, retratados em Homens de Preto, até Neo atuando como Super-homem na cena final; desde a cena de desinfetação do vírus e as plantações de humanos que lembram cenas do filme Alien, o oitavo passageiro, de Ridley Scott, até a versão invertida de Branca de Neve na cena do beijo ressuscitador, passando por Alice no Mundo das Maravilhas e O Mágico de Oz.

Mas, provavelmente, as alusões mais importantes são aquelas da Bíblia. O anagrama do nome do personagem principal Neo, em inglês, é *One* (Um) e ele freqüentemente é, embora não explicitamente, mostrado como o Messias. Outras imagens bíblicas, como a de *Zion*, a última cidade que resiste nos subterrâneos, continuamente reaparecem ao longo do filme. E tudo isso é servido em um molho de convenções liquidificadas: de filme de ficção científica, filme de ação, até de romance e de horror – uma curiosidade: o filme nada tem de humor.

A idéia geral da *Matrix* simulando o mundo social – do virtual substituindo o real – permite tratar o "real ma non troppo" apresentado no filme como texto e, deste modo, permite a textualização da historia inteira - e das vidas do personagem - em um nível não possível em qualquer cenário convencional. O que costumávamos entender como real parece ser nada além de simulação. O que costumávamos entender como fantasia é agora uma realidade assustadora: aquela de máquinas assumindo o comando do mundo. Mas as pessoas futuras, na sua maioria, vivem dentro do texto, dentro da fantasia criada pelas máquinas - dentro da *Matrix*. A maior parte deles são somente leitores passivos, tomando essa realidade simulada como "aquilo que é".

Os iniciados, porém, podem manipulá-la e dar-lhe uma forma conforme sua vontade, da mesma maneira que leitores criativos podem reinterpretar o texto. Os antagonistas mais malignos, agentes sinistros, não são nem pessoas nem mesmo seres reais, mas meramente programas de computador. Os agentes existem apenas dentro do texto, ainda assim eles podem prejudicar, e até matar. Aqui, um jogo com convenções também é um jogo de palavras: aqueles agentes parecem com executivos do governo que trabalham para uma agência secreta, mas

um agente também é um programa de computador que automaticamente desempenha tarefas complexas.

Além disso, não só Neo, mas muitos outros nomes de personagens têm significado simbólico. O homem que o desperta de seu sono aparentemente infinito é Morpheus. A mulher que completa a equipe de *Neo* e *Morpheus* é chamada *Trinity*. E, finalmente, o nome do traidor é *Cypher*, apontando para uma semelhança suspeita com para Lúcifer (*Lucypher*, em inglês).

Entre as pessoas que viram *Matrix*, existem aqueles que podem ter gostado de seus momentos espetaculares em um primeiro instante, mas pouco a pouco se decepcionam com o filme e, finalmente, começam a desconsiderá-lo, vendo-o como nada mais que uma série de lutas de kung-fu em um cenário de ficção científica. Muitos revisores pensam desse modo. Mas as pessoas que gostam do filme podem assisti-lo inúmeras vezes, e toda vez que o vêem, localizam novos elementos e camadas neste enigma pós-moderno. É na intersecção de vários espaços que *Matrix* dá lugar a um imaginário novo, assentado numa antropofagia da imagem, destruindo a imagem tradicional ao substituí-la pela imagem da imagem, provocando uma desorientação espacial e uma desinformação sensorial obliterando uma aparência com outra resultante de um jogo ótico capaz de fazer mover o imaginário de sua audiência.

3. Do espaço representacional ao espaço do imaginário

Francastel, ao falar da percepção enquanto forma de apropriação da imagem, distingue três níveis na percepção da obra artística, reservando um lugar privilegiado para o imaginário. Assim como Lefébvre postula três níveis de relações com o espaço, Francastel, de forma bastante análoga, propõe que o “jogo

combinatório sobre o qual assenta a percepção da imagem supõe a existência de três níveis: o da realidade sensível, que cria os *stimuli*, o da percepção e o do imaginário”. (1983: 40)

Assim, fazendo uma relação entre essas duas visões, o primeiro destes níveis diz respeito ao nível ontológico das práticas espaciais. Já o nível da percepção confunde-se com o espaço concebido, em que a prática de apreensão do espaço é mentalizada, através da redução fenomenológica das dimensões sensíveis do espaço físico. Finalmente, num terceiro nível, o imaginário seria o lugar da imagem, o que, para além de uma tautologia, quer dizer que ela se fabrica a partir de um espaço que é o espaço vivido de Lefèbvre, o espaço representacional. É no espaço vivo da imaginação que é possível explorar um universo problemático, que neste trabalho diz respeito ao mundo das maravilhas em que Neo é lançado ao se perguntar o que é a *Matrix*.

Não é nem no espaço dos *stimuli*, do materialismo desprovido de sentido em que vive Neo na metrópole do ano de 1999, nem no espaço mental da realidade ilusória da *Matrix*, construto cibernético, que vamos encontrar a passagem para o imaginário. Aliás, tanto um como outro só podem existir enquanto espelhos. O real, no filme, é um mundo devastado e desabitado, um deserto, onde alguns sobreviventes ainda resistem nos subterrâneos desse território. O mapa que sobrevive a esse real desolador, é o próprio construto cibernético que, na impostura da simulação, o substituiu: a *Matrix*, espelho de altíssima definição, simulacro perfeito de um real que se extinguiu, desapareceu, desfez-se em desertos, como diz Baudrillard. Entretanto, esse mapa digital oculta o nosso próprio deserto justamente por sua absoluta transparência, ao mostrá-lo para além de toda sua opacidade. Transparência que leva a uma Fúria *des Verschwindens*. Fúria do desaparecimento,

nosso modo de próprio destruição do sentido: ir longe demais no mesmo sentido – “destruição do sentido por simulação, hipersimulação, hipertelia”. Nesse espaço hiper-real da *Matrix*, Neo encontra-se preso num vazio de alma que não é o *spleen* do fin-de-siècle, mas a melancolia de um “impasse energético”, um “ponto de inércia” de um mundo saturado pelos simulacros e pelas formas indiferentes (Baudrillard, 1991: 198). Uma melancolia que não se apresenta nas cores sombrias de um romantismo desencantado ou apocalípticas de uma crítica niilista e autofágica de uma modernidade que se traveste de tradição ²². Antes, essa melancolia poderia ser mais bem expressa pelo trecho seguinte de Baudrillard:

“Já não é o spleen ou o vazio de alma do fim do século. Tampouco é o niilismo, que tem em vista normalizar tudo pela destruição, a paixão do ressentimento. Não, a melancolia é a tonalidade fundamental dos sistemas funcionais, dos sistemas actuais de simulação, de programação e de informação. A melancolia é a qualidade inerente ao modo de desaparecimento do sentido, ao modo de volatilização do sentido nos sistemas operacionais. E nus somos todos melancólicos”. (1991: 198).

A busca do sentido, portanto, não deve se concentrar nas leituras dos mapas, nas representações do espaço, mas naquela terceira instância espacial, que Lefèbre chama de *espace vécu*, onde o imaginário ganha forma e significação, e onde as paixões se encarnam em um *pathos* que resiste ao congelamento do sentido. Trata-se de um espaço animado pelo *élan vitale* de que fala Henri Bérgson, que não pode ser apreendido totalmente pelas representações de um *espace conçu*. Este último se presta muito bem para os discursos de controle, como no caso de gráficos, mapas, sistemas, etc. Para se chegar ao imaginário, entretanto, é necessária a mobilidade dos espaços de passagem, espaços liminares, fronteiras quiasmáticas onde novas realidades se atualizam. O espaço onde se move este presente performativo é o artefactualismo, que nega qualquer natureza imediata e

²² Cf. PAZ, O. **Os Filhos do Barro**. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1984

pretende chegar a outro lugar, um lugar ficcional, factual. Trata-se de um espaço/lugar que é, portanto, ao mesmo tempo, um dispositivo localizador e perspectivador, um aparelho óptico que ajuda a deslocar a relação sujeito/objeto, interior/exterior, etc.

A investigação do imaginário demanda o reconhecimento desse terreno de liminaridade, e sua hermenêutica implica lançar mão de uma teoria que consegue descortinar a dimensão *in-between*, *liminal*, localizada entre o consciente e o inconsciente, o indivíduo e a cultura, o interior e o exterior, a mente e o corpo, e que permite uma aproximação mais aprofundada dessa terra de ninguém, onde as fronteiras da realidade tornam-se implodidas e de algum modo atravessadas.

Esse espaço animado, lugar do imaginário, que não pode ser apreendido totalmente pelas representações de um *espace conçu*, é por excelência o objeto da obra de arte, uma vez que o artista, “ao organizar sua obra, elimina ou recupera, ele está a seguir uma lógica criadora. A ordem combinatória das formas, dos volumes, das cores, dos sons, corresponde a um racionalismo do imaginário – não menos estrito que o das ciências matemáticas ou o da retórica” (Francastel, 1983: 37). A arte é certamente o mais poderoso meio de propaganda social e de difusão de uma ideologia, não apenas por criar explicações para os fenômenos, mas também por criar pseudo-realidades que se tornam, por sua vez elementos concretos do próprio real.

A arte, diz ainda Francastel, devido à seleção dos elementos, tanto no momento de percepção quanto no da (des)construção, deve sempre ser vista na perspectiva de uma cultura, comum ao do artista e a um grupo social, que normalmente interfere com outros grupos sociais através do tempo e do espaço. Essa interferência gera obviamente estranhamentos e diferenças que necessitam de

uma simetria entre a obra e suas diversas possibilidades de recepção. Francastel, que, ao invés do termo recepção, prefere falar de percepção, sustenta que o mecanismo dessa percepção não deve ser buscado na reconstituição dos todos ocasionais que provocaram a elaboração do suporte formal, através de um tipo particular de linguagem, mas a partir de relações fragmentárias, um sistema artificialmente construído que pode remeter a uma pluralidade de conjuntos, situados na memória individual e coletiva de artistas e espectadores, e que possuem um grau de realidades extremamente variáveis (Francastel, 1983: 41)

Portanto, o exame de uma obra de arte vai exigir do leitor, uma atenção considerável; não sendo passivo, qualquer objeto artístico exige de nós um percurso mental, isto é. uma atividade de recepção, ou percepção em que cada um dos pormenores que vai sendo apercebido provoca diversas representações.

É no espaço representacional, e não nas representações do espaço com seus signos fixos, que vamos encontrar a fluidez do signo enquanto elo em uma cadeia de significantes, que não é o duplo do real, mas um “signo-passagem”, que não é nem um ideograma nem um signo sensível, mas uma instância de significação, cujo sentido é acrescido a cada movimento do olhar. É nesse signo-passagem que vamos encontrar o interesse fundamental de se estudar a plasticidade da imagem de *Matrix*. É aí que podemos encontrar e compreender a envolvimento material, concreta, pelo filme, dos mais diversos grupos de espectadores, bem como seu sentido, não teológico, que se realiza através de seus conjuntos de significação.

Segundo Francastel, “A visão plástica é um fenômeno psíquico de representação interior, utilizando embora signos materiais, para se materializar e ser transmitida entre os indivíduos”. (1983: 164). Assim, ao analisar algumas imagens

congeladas do filme, é possível mostrar como estas de algum modo se constroem mediante agrupamentos de elementos (objetos, figuras, tropos, clichês, etc) catalisadores de sentidos que se aglutinam na forma de pastiches dos códigos e linguagens da filosofia, da filmografia, da literatura, etc, configurando-se numa espécie de alegoria pós-moderna.

4. Pastiche e Paródia em *Matrix*

Um dos traços fundamentais da cultura pós-moderna, o pastiche é vulgarmente tomado como sendo uma pilhagem de estilos acumulados ao longo da história. O fato de o pastiche se constituir em técnica de composição é uma tendência natural de qualquer conceito literário. Períodos em que essa técnica predomina são cíclicos. Essa popularização de certos procedimentos, comum em épocas de saturação, de decadentismos, é criticada por empobrecer muito a cultura. Enveredar por esse caminho é perigoso, especialmente num momento em que a entrada da informática, da cibernética, das novas mídias possibilita fusões e empréstimos de uma forma jamais pensada. Além do mais, a arte foi desde sempre imitativa. Ela sempre será uma leitura da realidade, uma releitura de outras leituras.

Seguindo a idéia de niilismo neutro de Baudrillard, usarei o conceito de pastiche não como o define Frederic Jameson, isto é, como uma prática neutra em oposição à parodia, que “encontrou um terreno fértil nas idiossincrasias dos modernos” (Jameson, 2002: 44). Creio que o conceito de pastiche não precise ser fundado em oposição à ironia moderna. Antes, penso que se configura em mera técnica ou procedimento estético que em nossa época permite ao artista lançar mão de um vasto repertório disponibilizado por um processo voraz de produção, circulação e consumo/apropriação. Esta apropriação final não precisa ser entendida

como um consumismo inerte de textos e verdades históricas, desprovidos de valor ou mérito artístico, como se depreende da leitura de Jameson, que caracteriza a paródia pós-moderna como *blank parody*, isto é, um tipo de paródia branca; sem nenhuma verve política. A esse respeito ele escreve:

“Nessa situação, não há mais escopo para a paródia, ela teve seu momento, e agora essa estranha novidade, o pastiche, vem lentamente tomar seu lugar. O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrásico, é o colocar de uma máscara lingüística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma prática neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento, ainda existe uma saudável normalidade lingüística. Desse modo, o pastiche é uma paródia branca, uma estátua sem olhos: está para a paródia assim como uma certa ironia branca – outro fenômeno moderno interessante e historicamente original – está para o que Wayne Booth chama as ‘ironias estáveis’ do século XVIII”. (2002: 44-45)

Jameson vê esta volta à *blank parody* como um distanciamento do modernismo, onde os autores individuais foram caracterizados particularmente por seu estilo individual e “inimitável”. No pós-modernismo o pastiche, estilos modernistas se tornaram códigos modernistas, deixando-nos com nada a não ser um campo de heterogeneidade discursiva e estilística sem normas. Ele justifica este estado devido ao colapso da concepção de estilo que se tinha no período do alto Modernismo:

“como alguma coisa tão específica e inconfundível quanto impressões digitais, tão incomparável quanto cada corpo (que era, para o jovem Roland Barthes, a própria fonte da invenção e da inovação estilísticas) -, os produtores culturais não podem mais se voltar para lugar nenhum a não ser o passado: a imitação de estilos mortos, a fala através de todas as máscaras estocadas no museu imaginário de uma cultura que agora se tornou global”. (2002: 45)

As produções culturais pós-modernas, portanto, se entregam à canibalização aleatória de estilos do passado, bem como praticam o jogo aleatório de alusões a outros estilos. Essa onipresença do pastiche, entretanto, o próprio Jameson argumenta, não é totalmente desprovida de paixão, sendo compatível com

a dependência e o vício, com um apetite de consumidores por devorar um mundo transformado em mera imagem de si próprio e fascinado por pseudos-eventos e espetáculos. Voltamos à idéia de um real dominado pelo processo da simulação. Diante do esgotamento, temos o fenômeno a que Lefèbvre chamou de primazia crescente do “neo”. Como ficou dito em algum lugar, a seleção do nome do personagem no filme, não foi aleatória. Neo, o herói, encarna obviamente o novo, embora não se saiba de que novidade se trata, porque mais do que nunca, nos momentos de transição, como o que vivemos, o novo é puramente performativo e percursorio, e, na falta de normas, se manifesta não mais pela destruição, mas pela simulação e dissuasão .

Embora os verdadeiros códigos do cinema *mainstream* clássico e os típicos *clichés* americanos, (pseudo)filosóficos, (pseudo)metafísicos permeiem as várias cenas de efeitos especiais requintados, o espectador de *Matrix*, desde o início da narrativa, tem que, para usar uma metáfora cibernética, mudar o seu chip cerebral para atualizar a sua percepção da realidade e adaptar-se à lógica virtual dos acontecimentos. E ainda que os vários níveis da narrativa não deixam de ter uma forte relação de causalidade que, de novo, faz parte do sistema da indústria cinematográfica americana, o espectador mais atento sabe que o caráter sincrético, de bricolagem digital, traz para o filme um problema de iconoclastia que o obriga a pensar sobre o papel das imagens na sociedade contemporânea, e mais ainda sobre o modo como se deve proceder na leitura dessas imagens.

Dessa maneira, *Matrix*, ao desconstruir ativamente uma estética do passado, através do processo de colagem de tropos do repertório cultural, propõe uma estética do futuro, na medida em que não regurgita textos anteriores na forma

de um plágio, mas, ao contrário, e ao mesmo tempo, reverencia e destrói pelo ato antropofágico de devorar o passado.

5. Do Nihilismo ao terrorismo teórico

No universo virtual da Matrix, fica claro, se usarmos a linguagem própria dos programadores, que o agente Smith seria um antivírus com a função de defender o sistema contra possíveis ameaças viróticas que pudessem representar perigo ao domínio do sistema. Dessa perspectiva, Neo e seu grupo seriam vírus inoculados no sistema com o intuito de leva-lo à falência completa. Esse intento é realizado, quando, no final do filme, após um completo *breakdown*, lê-se numa tela a mensagem *system failure*.

A ação virótica, por sua vez, assemelha-se à ação terrorista. Infiltra-se no organismo, para em seguida atingir o *core*, isto é, o coração do sistema e feri-lo de morte. Neo, não é um cidadão qualquer, mesmo antes de aderir de fato ao grupo liderado por Morpheus. Trata-se de um programador de uma das “*top software companies in the world*”, como afirma seu chefe, Mr. Rhineheart, quando lhe repreende por chegar atrasado ao trabalho. Nesse mesmo diálogo o seu chefe ainda o acusa de ser alguém que parece ter problema com autoridade, que acredita que é especial e que as regras válidas para os demais não se aplicam a ele. Não nos esqueçamos que Neo rouba, ou pirateia, programas desenvolvidos por essas companhias, para vendê-las no mercado negro. Trata-se portanto já de ação de sabotagem, embora o personagem não seja apresentado como consciente disso e imbuído que qualquer idéia de uma ação organizada desse tipo.

O lado escuro de Neo, como o terrorismo, não possui ideologia, parece brotar espontaneamente no seio do sistema que se impõe como uma “ordem definitiva” (Baudrillard, 2001). É movido por uma alergia natural a essa ordem definitiva e, longe de ser um efeito perverso, também não se trata de um instinto de morte, de destruição. Antes, é decorrente de um movimento dialético inerente ao sistema, que se torna cúmplice de sua própria destruição, ao dar guarida aos germens da ação virótica, ou terrorista. Para citar exemplos notórios, podemos lembrar as relações de apoio entre o governo americano e alguns daqueles se tornariam seus grandes inimigos, merecendo o epíteto de “terroristas”: Moamer Kadhafi, Yasser Arafat e o próprio Osama Bin Laden. Há também o caso de um terrorismo gerado por laços mais umbilicais, como o caso de milícias neonazistas, paramilitares, unabombers, que são gerados e alimentados dentro do próprio sistema.

Se há uma ideologia, uma causa por trás desses elementos, estas não seriam suficientes prover o terrorismo de energia suficiente para manter-se. O terrorismo não visa transformar o mundo, não apresenta um projeto utópico. Parece tratar-se mais de um gesto desesperado e primitivo que visa radicalizar a ordem existente através do sacrifício tanto das vítimas quanto do próprio terrorista. Um ritual simbólico que busca restabelecer o equilíbrio rompido entre as forças do bem e do mal e assegurar uma relação dialética “saudável” no nível das relações de troca de valores reais. Se um poder se torna hegemônico a ponto de substituir a troca de objetos reais pela troca desenfreada de signos, quase sempre em mão única e, conseqüentemente, mais e mais desprovidos de significado, o que resta como valor de troca simbólica é aquilo que a civilização do consumo e do entretenimento varreu para debaixo do tapete: a morte. A morte do outro, e a sua própria, está na base do

ato terrorista, como gesto desesperado de troca simbólica. Somente a morte e os mortos podem dar sentido a uma vida esvaziada de significado.

Baudrillard cita como sendo sintomas básicos da pós-modernidade as atitudes de fascínio, melancolia e indiferença diante dos eventos. Neo, desde o início apresenta esses sintomas. É fascinado pela tecnologia, da qual é escravo. Vive uma vida marcada pela monotonia e pela falta de sentido. Aos pouco, na medida em que se torna consciente de sua escravidão e do *nonsense* de sua existência, acumula em si a fúria destrutiva a ser liberada e endereçada ao âmago da Matrix.

Na cena em que, próximo de morrer atropelado nos trilhos pelo trem que chega na estação do metrô, Neo é subjugado pelo agente Smith, temos o seguinte diálogo:

Agent Smith: – *Do you hear that, Mr. Anderson? That is the sound of inevitability. That is the sound of your death. Goodbye, Mr. Anderson.*

Neo: – *My name is Neo.*

Neo recusa-se a aceitar o que Smith chama de “o som da inevitabilidade”, o som do trem chegando, o som de sua morte. Trata-se de um ponto importante da narrativa, pois é quando dá-se a virada em todo aquele jogo de gato e rato, em que Neo tinha sempre desempenhado o papel do rato. Ao afirmar com raiva “ – Meu nome é Neo”, o herói assume sua verdadeira identidade e instaura finalmente em suas ações a crença que faltava e faz a escolha final de ser aquele que resiste e rompe com a inexorabilidade de seu destino à sombra da Matrix. Diante da hegemonia suprema, o ato negativo da recusa absoluta: “*Terreur contre terreur – il n’y a plus idéologie derrière tout cela*” (Baudrillard, 2001), apenas o gesto

simbólico que a força do imaginário coloca em ação contra a força inercial do sistema.

Seria interessante observar que Matrix traz para o imaginário de seu expectador algo dos incontáveis filmes-catástrofe, que nos últimos anos tinham profetizado o ato real, mas, sobretudo simbólico, de 11 de setembro. Em cena digna dos espetáculos hollywoodianos, um helicóptero choca-se contra um arranha-céu espelhado que explode e se estilhaça, fazendo com que o espetáculo real, visto em tempo real, mundo afora, despertasse no público um sentimento de *déjà-vu*. E fica aquela suspeita levantada e sustentada por Baudrillard: a de que nós sonhamos com aquele evento e desejamos que ele ocorresse, não apenas os excluídos da globalização, mas também seus beneficiários, porque ninguém pode não querer a destruição de seja qual for a potencia que se imponha com tal hegemonia (Baudrillard, 2001). Obviamente, a consciência moral ocidental recusa-se a admitir essa cumplicidade. Entretanto, a verdade muitas vezes é imoral, ou melhor, amoral, situando-se além do bem e do mal como postulava Nietzsche.

O sucesso acachapante de Matrix, principalmente entre os jovens, e a identificação profunda com os heróis hacker-pirata-terroristas, escondem um iceberg, que os modismos (óculos espelhados, roupas de couro, capas pretas) explorados à exaustão pelo sistema apenas dissimulam, e prenunciam a catástrofe que o exuberante e titânico poder global iria sofrer.

Na “fulguração inesquecível da imagem” (Baudrillard, 2001), reside o poder simbólico do gesto terrorista. Um poder apoiado nos próprios artifícios tornados possíveis pelo aparato tecnológico do sistema, como o da difusão global instantânea, operou em favor dos terroristas. Mais ainda – devido ao papel altamente ambíguo das imagens, ao mesmo tempo em que a falibilidade do sistema

de defesa do poder ficou patente, a “realidade” do evento foi obliterada pela proliferação da imagem através dos meios de comunicação global. O que restou do evento real a partir do momento em que a imagem, o simulacro, o virtual invadiu a realidade?

Partindo desse questionamento, voltamos à discussão que Baudrillard faz acerca do niilismo. Se ser niilista é levar, até o limite insuportável dos sistemas hegemônicos, esse vestígio de irrisão e violência, então a violência teórica é o único recurso que nos resta, ainda que Baudrillard reconheça que tal sentimento seja utópico, uma vez que a morte, inclusive dos próprios terroristas não tem mais sentido. Assim o fazendo, Baudrillard parece abandonar a idéia de uma radicalidade na teoria, pois fica revelada sua ambivalência em relação ao terrorismo “real”, já que, para ele, o real está sempre na berlinda. E talvez seja nessa sua ambivalência que resida o terrorismo teórico que ele professa.

Essa torção está tanto no pensamento utópico de uma revolução através do intercâmbio simbólico com o sistema, quanto no profundo pessimismo que revela quando afirma que “o sistema opõe ao niilismo da negação o niilismo da neutralização, tendo o poder para reverter tudo, inclusive aquilo que ele nega, na indiferença” (Baudrillard, 1991, 200). Os acontecimentos já não podem adquirir força de realidade e aniquilam-se na tela de alguma TV ou de algum computador. Enfim, o real virtualiza-se.

O filme fala de forma explícita sobre o controle exercido pelas imagens nos indivíduos, não apenas quando estas manipulam a sua percepção do mundo exterior, mas também o seu espaço interior (que corre o risco de tornar-se virtual, isto é, simulado). A antecipação do virtual sobre o real induz à confusão na decodificação do sentido da própria realidade (os realizadores de *Matrix*, os Irmãos

Wachowski, fazem sem dúvida referência ao muito mediatizado *hiper-real* de Baudrillard). Seria então necessário destruir o espaço da simulação (das imagens virtuais) que afasta o indivíduo da verdade e da liberdade, para que este consiga ver a sua própria condição que, nas palavras de Morpheus, é a de escravo de um sistema onipresente.

Essa destruição, simbolizada na trajetória ao mesmo tempo e paradoxalmente épico-quixotesca de Neo, poderia ser traduzida em termos do que Baudrillard chama de “imperiosa necessidade de fazer fracassar o sistema na claridade plena” (1991: 200). E isso só pode ser alcançado através do terrorismo. O filme pode ser entendido como uma apologia ao terrorismo em vários níveis: desde o mais superficial, que consiste na heroificação dos personagens da resistência ao sistema, que são antes de tudo hackers suicidas, dispostos a se sacrificarem para salvar do controle hegemônico da *Matrix* o que sobrou da humanidade. Mas é, sobretudo nas entrelinhas das alusões, referências e mensagens subliminares comunicadas por imagens-quadros que não duram mais que poucos segundos e que passam despercebidos se não se proceder a leituras (no plural) mais atentas, que vamos encontrar o caráter subversivo, no melhor sentido, de *Matrix*.

Se nos detivermos em leituras que verticalizem em busca desses planos mínimos, para em seguida justapô-los em uma leitura horizontalizada, encontraremos indícios e evidências de que o texto não verbal de que se compõe o filme ampara e mesmo estende o que vem expresso no plano do verbal. Além disso, o texto não-verbal se entretece de um abecedário iconográfico que remete a outros textos, sejam eles do cinema, das HQs, da literatura ou da filosofia.

O diálogo com a filosofia de Baudrillard é constante, assim como há momentos de diálogos com Lewis Carrol, William Gibson, entre outros. Muitas

vezes, esses diálogos são mais estreitos e explicitados; outras vezes, esses diálogos podem ocorrer no nível das relações implícitas das associações levemente sugeridas ou permitidas pelo ato da leitura, sendo esta entendida como o resultado de um processo dialógico entre o texto (pólo artístico) e o leitor (pólo estético) e de que o texto não pode nada em si mesmo, como afirma H.R.Jauss, e deve, sobretudo, deve ser entendido como resposta que se abre à pergunta formulada pelo sujeito que lê.

Um primeiro aspecto, quase-oculto (mas não certamente irrelevante) e que reforça o propósito de hermetismo do filme é a circularidade de seu discurso espacial. No plano espacial, o filme apresenta uma trajetória circular uma vez que a cena final, em que a caçada termina com a derrota dos agentes da *Matrix*, tem lugar no mesmo prédio abandonado onde, logo nas cenas iniciais do filme, vemos a caçada ter início, quando Trijinity é encurralada em um edifício abandonado. Tanto na cena inicial, como na final, os agentes, ao chegarem no local, lançam um rápido olhar para cima, onde se lê muito rapidamente, escrito numa placa, *Heart O' City Hotel*, cuja tradução é Hotel Coração da Cidade. O que isso pode significar, todavia, permanece um enigma indecifrável. Segundo o Dicionário de Símbolos de Chevalier “O círculo pode simbolizar não apenas as perfeições ocultas do ponto primordial, mas os efeitos criados; dito de outra forma, o mundo na medida em que ele se distingue do princípio.” (Chevalier et alii, 1988). É claro que essa coincidência espacial não é fortuita e revela o que já foi dito acima – que *Matrix* é um jogo de linguagem que seus autores colocam sobre a mesa para que o leitor sobre ele se debruce e se lance ao desafio da decifração. Uma aposta poderia ser a de que o centro da resistência ao domínio tentacular da *Matrix* se desenrola no coração da cidade velha, um edifício sujo, empoeirado,

escuro e sem função, que contrasta com os ambientes claros, assépticos e funcionais da cidade nova, a cidade dos arranha-céus espelhados das grandes corporações.

Vale lembrar que algumas cenas antes, Neo e Trinity, haviam feito uma incursão arriscada a um desses arranha-céus, quartel general da *Matrix*, uma espécie de missão impossível, para resgatar Morpheus, carregados de armas e bombas, desafiando o poder hegemônico. Como argumenta Baudrillard, a respeito do poder simbólico do ato terrorista:

“Quando mais hegemônico é um sistema, mais a imaginação é atingida pelo seu menor revés. O desafio, mesmo infinitesimal, é a imagem de uma falha em cadeia. Só esta reversibilidade sem medida comum constitui um acontecimento hoje em dia na cena niilista e desafectada do político. Só ela mobiliza o imaginário.” (1991: 200)

Já se comentou a respeito de possíveis analogias entre Morpheus e Osama Bin Laden, por causa de uma passagem em que o agente Smith, durante a cena do interrogatório de Neo, pede sua cooperação para trazer à justiça o terrorista mais procurado do mundo. Mas as comparações que podem ser estabelecidas nesse sentido podem ir além desse momento do filme. A própria força simbólica que o ataque ao QG da *Matrix*, apesar de infinitesimal, pode ser transferida aos ataques de 11 de setembro.

Primeiramente, seria interessante (re)fazer o percurso sutil entre o conceito de terrorismo exposto por Baudrillard e o dito (ou não-dito) e o visto (ou não-visto) do filme. Antes, porém, precisamos deixar claro que ao falar de terrorismo, e de se confessar terrorista, Baudrillard se refere a um terrorismo em teoria, que faz uso da “violência teórica” e não de armas. E usa dessa violência, porque essa “violência teórica, não a verdade, é o único recurso que nos resta”. (1991: 200)

Logo no início, há aquela cena em que Neo, debruçado sobre sua mesa, dorme em frente ao seu computador, com um fone de ouvidos, enquanto páginas rolam na tela de seu monitor. Se congelarmos a tela neste instante, poderemos ver a imagem de um noticiário on-line, onde se pode perceber uma foto de Morpheus com uma matéria ao lado em que se pode ler no título: *Morpheus eludes police at Heatrow airport.* (fig. 13)

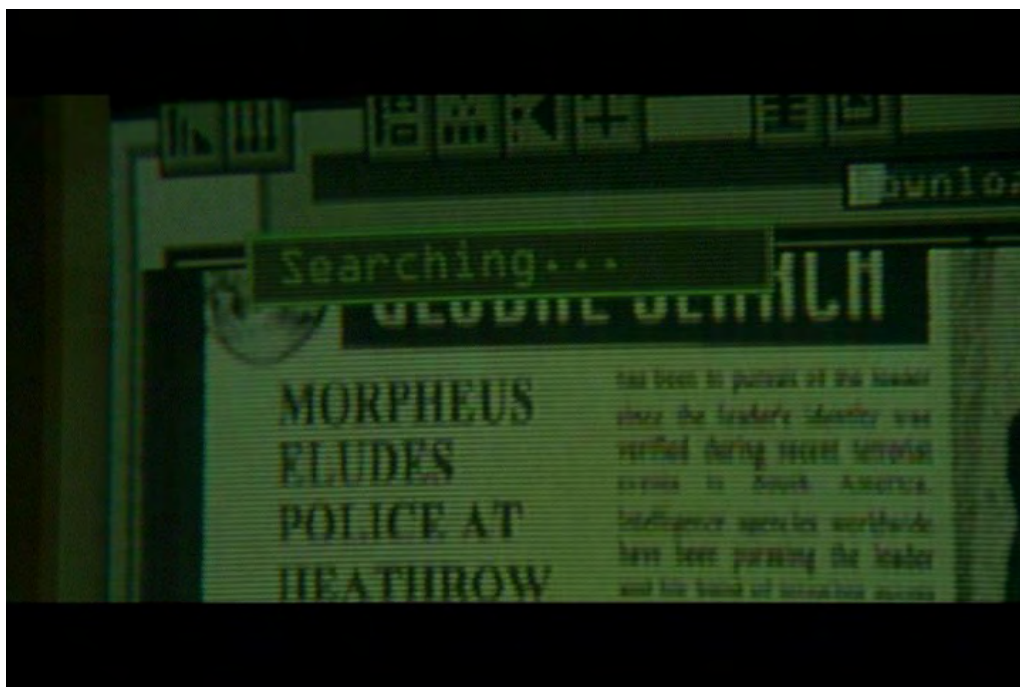


Fig. 03

Em seguida rola na tela uma página em árabe ainda com a foto de Morpheus (fig. 14). Isso é tão rápido que certamente os autores da obra contaram previamente com “leitores” que aceitariam o jogo de linguagem e partiriam para a desconstrução do texto.

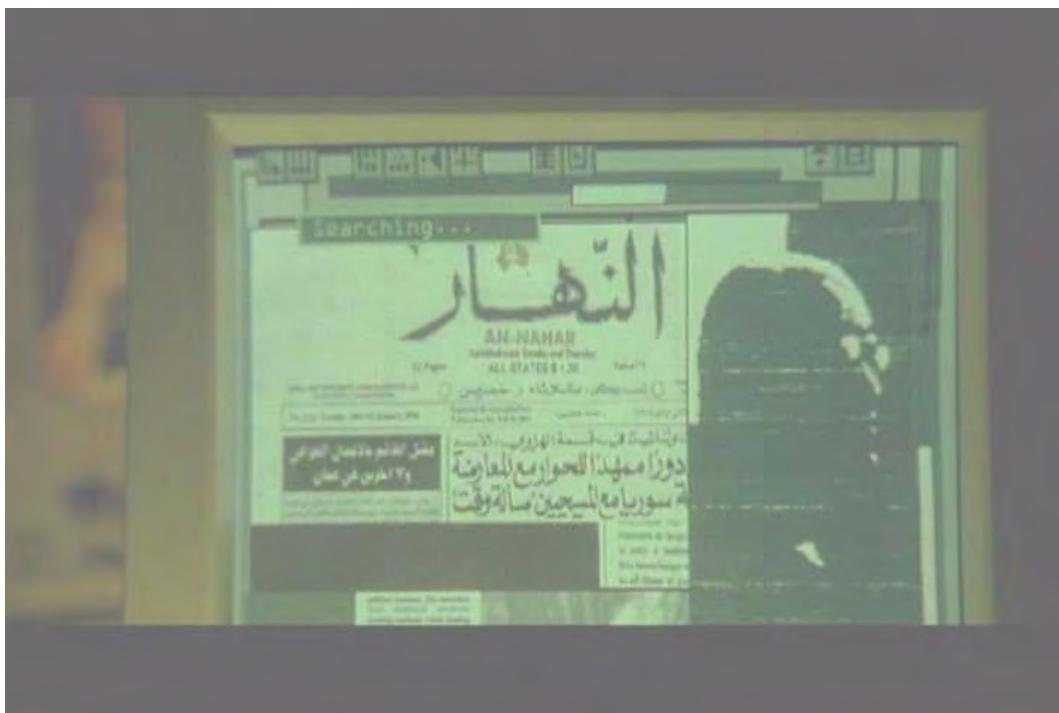


Fig. 14 Morpheus aparece em página escrita em árabe.

Uma primeira indagação que essa cena suscita é: o que Neo estaria fazendo antes de adormecer? E aí descobrimos que nosso herói, apesar de sua doce melancolia, sua passividade e seu ar de inocente, tem um lado obscuro que o leva a buscar por Morpheus, quando tudo indica no filme que é Morpheus que o busca. Essa mesma descoberta de uma história pregressa, não-dita durante a narrativa, é quando num clube noturno, Trinity o aborda e entre os dois transcorre o seguinte diálogo:

Trinity: *Hello Neo.*

Neo: *How do you know that name?*

Trinity: *I know a lot about you.*

Neo: *Who are you?*

Trinity: *My name is Trinity.*

Neo: *Trinity. The Trinity? That cracked the IRS d-base?*

Trinity: *That was a long time ago.*

Neo: *Jesus.*

Trinity: *What?*

Neo: *I just thought, uhm, you were a guy.*

Trinity: *Most guys do.*

Vê-se claramente, pelas referências a contatos passados, que há uma “pré-história” entre Neo e Trinity. Uma história que revela o lado escuro do bom rapaz Thomas Anderson, que, como nas histórias de super-heróis, começamos a suspeitar que não passa de uma identidade secreta do ciberpirata Neo. Poucas cenas antes, quando um grupo bate à sua porta em busca de softwares ilegais e ele os vende, descobrimos que ele ganha algum dinheiro extra pirateando softwares ilegais – mais um golpe em sua suposta inocência.

Ainda, nesta mesma cena, quando ele pega os softwares que estão dentro de um livro em sua estante, rapidamente identificamos que se trata da obra *Simulacra and Simulation* de Jean Baudrillard, que é oco. Trata-se de um simulacro de um livro, portanto. Ainda mais – o livro se abre justamente na página em que se vê o título do capítulo “*On Nilism*” . Obviamente tratam-se de pistas, indícios, para que o leitor mais crítico entabule um jogo com o texto todo. Um esconde-esconde, uma brincadeira de gato e rato, ou melhor de coelho e Alice, que vai dar no país das maravilhas.

Neo é um terrorista *ab initio*. Baudrillard é também terrorista, se ser terrorista é fazer com que “um só lampejo de recusa apague todo o poder e gozo do amo” (1991: 200). Isto é, Baudrillard é Terrorista se o menor gesto de negativa simbólica desfaça momentaneamente o efeito da dominação. O terrorismo,

entretanto, diz Baudrillard, é cúmplice involuntário do conjunto do sistema, devido à forma acelerada de indiferença que contribui para impor. Os acontecimentos já não podem ganhar força de realidade, pois o outro niilismo, o outro terrorismo, aquele do sistema, acaba por destruir todo o sentido. Os acontecimentos, bem como as teorias, não têm conseqüências. Mas isso não se constitui em problema, afinal quando Baudelaire definiu a modernidade como sendo o transitório, o fugidio, o contingente, como sendo a metade da arte, cuja outra metade é o eterno e imutável, já havia condenado de morte o sistema do iluminismo que se apóia sobre uma teologia do sentido.

Baudrillard, do mesmo modo, não vê saída para o sentido. Num mundo que cria *disneylândias*, *oktoberfests*, simulacros miniaturizados para ocultar que o que se tornou simulação foi o mundo real, já não há solidariedade mental ou política. Tudo se apaga na tela da televisão. Entretanto, num argumento que se assemelha ao de Baudelaire, Baudrillard ainda vê esperança, embora não para o sentido. A esse respeito, ele escreve:

“Já não há esperança para o sentido. E sem dúvida que está bem assim: o sentido é mortal. Mas aquilo sobre o que ele impôs seu reino efêmero, aquilo que ele pensou liquidar para impor o reino das Luzes, as aparências, essas, são imortais, invulneráveis ao próprio niilismo do sentido ou do não sentido.

É aí que começa a sedução.” (1991, 201)

Conclusão

“Polo: *Talvez do mundo só reste um terreno baldio coberto de imundícies e o jardim suspenso do paco imperial do Grande Khan. São as nossas pálpebras que os separam, mas não se sabe qual esta dentro e qual está fora.*”²³

Curiosamente, o espaço em que a cena final se desenrola é o mesmo da cena inicial: o *Heart of The City Hotel*. O nome do hotel (Coração da Cidade) certamente aponta para a importância da cidade como o espaço *par excellence* das narrativas pós-modernas. É no coração da cidade que a construção política, cultural e textual que formam as distopias modernas e pós-modernas tem seu lugar próprio, desprovido de qualquer resquício de uma convivência idílica com a natureza. Aliás, a Natureza é o grande elemento ausente nessas narrativas saturadas pela presença tecnológica. Vemos isso não só em romances como *1984*, de Orwell, ou em *Admirável Mundo Novo*, de Huxley, mas também em *Metropolis*, de Fritz Lang, *Fahrenheit 451* de François Truffeau, para ficarmos só nas distopias modernas. Essa ausência se dá ou pela domesticação ou pela degradação extrema levada a cabo pela presença absoluta da tecnologia.

O fato de começar e terminar no mesmo ponto espacial da cidade confere à narrativa um caráter circular e paradigmático que contrasta com o movimento e fluxo alucinante da narrativa. *Matrix* consegue, para usar uma imagem, ser lago e rio ao mesmo tempo. Há um fluxo contínuo, que em alguns momentos se torna lento, mas que se desenrola velozmente na maior parte do tempo, num ritmo que se aproxima do ritmo da máquina. Trata-se de um filme de ação, muita ação; violência, muita violência; armas, muitas armas. Mas também é pontuado por

²³ Calvino, Ítalo. *Cidades invisíveis*. 2ª. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 96.

instantes de reflexão que estancam e sustentam o ritmo de agir que se torna, não impensado, mas intuitivo. A ação se teoriza, ao mesmo tempo em que a teoria se torna ação, em doses que se tornam atraentes para um amplo leque de espectadores. Enfim, no espaço paradigmático, entre a cena inicial e a final, o universo de *Matrix* se fecha; porém, nessa *cloture*, desenrola-se uma cadeia de eventos cuja sintaxe enreda o espectador na relatividade de um tempo fluido, mas encerrado em um espaço fraturado entre o real, vivido no ano aproximado de 2199, e o virtual, programado para ser sempre o ano de 1999.

Essa relatividade temporal rompe com a linearidade das relações humanas convencionais. No mundo real, enquanto se deslocam pelos subterrâneos, vivendo a dura rotina de um mundo pós-apocalipse, o tempo é o futuro, mas também o presente. Já no mundo virtual, enquanto circulam pela metrópole digital, o tempo é o passado, mas também o presente. Sem que o perceba, o espectador desprevenido, acaba por confundir presente, passado e futuro em uma temporalidade implosiva. Trata-se de uma espécie de “hipertempo”, o tempo implodido em que se desenrolam os (pseudo)eventos do espaço hiperreal de que fala Baudrillard, ou hiperespaço.

Nesse espaço, em que o simulacro tornou-se mais real que o próprio real, sobraram poucos vestígios do real. Vivemos na abstração dos mapas, e estes não mais funcionam como espelhos que refletem o território e lhe subsistem, como na fábula de Borges. A simulação, que por muito tempo funcionou como o duplo do real, a imagem do espelho, ganhou um status de impostura e hoje ancora-se não na realidade que deveria refletir, mas em uma fantasia que parece ser mais real do que o próprio real.

Finalmente, *Matrix* descontrói-se ao tornar os pólos da relação binária entre real e virtual indistintos. Assim, acaba não só por destituir o espaço de sua centralidade ou referencialidade, mas também acarreta a perda da historicidade, o desenraizamento cultural e a fragmentação do sujeito. Esse espaço devastado, conquanto não configure a distopia tecnológica imaginada pela ficção pós-apocalíptica, revela-se não menos aterradora. Vivemos em um tempo em que as fronteiras entre realidade e a percepção da realidade, entre essência e aparência, entre o real e o virtual sofrem uma obliteração sem precedentes, de modo que esses planos se tornam equivalentes. O real se virtualiza, enquanto o virtual se torna real, ou mais que real. A humanidade está de tal modo contaminada por esse espelho de Alice, ou espelho da loucura em que ela entregou a si própria, como diz Baudrillard (1991: 16), que a ilusão não é mais possível porque a realidade também não o é, já que foi engolida universo da simulação e seus simulacros.

Matrix nos fala justamente através das aparências; o filme se apresenta numa planura de telas e espelhos. A realidade simulada do universo da *Matrix*, em alguns momentos, revela-se como tela plana que ondula ao ser atravessada ou quando Neo a conquista pelo poder de sua mente, ou que literalmente sai do ar no final do filme. O filme, para além de seus argumentos, captura o público pela sua aparência, pelo que suas imagens despertam no imaginário. A dimensão estética do filme torna-se seu próprio conteúdo, ele cria a imagem fantasmagórica de um mundo real para um público que compreende muito mais que hackers e jogadores de videogame, mas que, no entanto, parece dizer mais respeito a um público que usa computadores e está inserido no mundo da informação. Isto vale dizer que talvez o que possa apresentar de imortal são

justamente as imagens que tão bem capturam a atmosfera de um universo pós-moderno e *cyberpunk*.

Enfim, o caráter sincrético de sua organização, ao justapor cenas que de uma forma direta ou indireta remetem a outros filmes e mesmo a outras linguagens, como os HQ e os videogames, ajudam a fazer de *Matrix* um texto paradigmático do período em que vivemos.

Bibliografia

- APPIGNANESI, Richard. **Postmodernism for Beginners**. Cambridge: Icon. 1995.
- BACON, Francis. **The Great Instauration**. In: <http://www.constitution.org/bacon/instauration.htm>
- BARTHES, Roland. **A morte do autor**. In: O rumor da língua. (trad. Antônio Gonçalves). Lisboa: Edições 70, 1987.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- _____, **The Ecstasy of Communication**, Semiotext(e). New York, 1988
- _____ . **L'esprit du terrorisme**. Le Monde, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **Ética Pós-moderna**, São Paulo: Ed. Paulus, 1997.
- _____ . **Identidades Líquidas**. São Paulo: Editoria: MAIS!. Edição: 19/10/2003
- BENJAMIN, Walter. **The Arcades Project**. Trans. Howard Eiland and Kevin McLaughlin. Cambridge: Harvard University Press, 1999
- BLADE RUNNER. Direcao: Ridley Scott. EUA, 1982
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva. 1998 a.
- BRIGGS, Asa e BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia, de Gutenberg à internet**. RJ: Jorge Zahar Editor, 2004

- CAMPOS, Haroldo de. **Do caos ao espaço ciberal**. São Paulo: Editoria: MAIS!. Edição: 09/11/2003
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2002
- CHEVALIER, Alain e Jean. **Dicionário de Símbolos**. Rio de Janeiro: José Olimpio, 1988.
- CROSBY, Mark. **Reflexions on The Matrix**. In: <http://www.film-philosophy.com/vol3-1999/n31crosby>
- CSICSERY-RONAY Jr., Istvan. **Cyberpunk and Neuromanticism**. Durham: Duke University Press, 1991
- DE CERTEAU, Michel **The Practice of Everyday Life**. University of California Press: Berkeley, 1984.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **A Thousand Plateaus – Capitalism and Schizophrenia**. University of Minnesota Press, 8th. printing, 2000.
- DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo, Perspectiva, 1973.
- FERRARA, Lucrécia D'Alessio. **Design em Espaços**. São Paulo: Edições Rosari Ltda, 2002.
- FOGEL, Gilvan. **Por que não teoria do conhecimento? Conhecer é criar**. In Cadernos Nietzsche. Nº 13, São Paulo, 2002. ISSN 1413-775.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?**. Tradução de Antonio F. Cascais e Edmundo Cordeiro.Vega: Passagens,1992.
- FRANCASTEL, Pierre. **Imagem, Visão e Comunicação**. Lisboa: ed. 70, 1983.

- FUKYAMA, Francis. **O Fim da história e o último homem**. RJ: Rocco, 1992.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003
- GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**, 2ª edição, São Paulo: UNESP, 1991
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 12ª. Ed. .2003
- IRWIN, Williams. **Matrix, bem-vindo ao deserto do real**. Madras Editora Ltda. São Paulo, 2003.
- JAMESON, Frederic. **Pós-Modernismo, ou, A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio**. 2ª. São Paulo: Ed. Editora Ática, 2002
- _____. **A Utopia e o Ser Realmente Existente**. São Paulo: Editoria: MAIS! Página: 10a11. Edição: 11/07/2004.
- KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**, Bauru: Edusc, 2001.
- LAYMERT, Garcia. **Politizar as Novas Tecnologias – O Impacto**. Editora 34, 2003.
- LEFÈBVRE, H. **The Production of Space**. Oxford: New York: Basil Blackwell, 1991.
- _____. **Dialectical materialism**; translated from the French by John Sturrock. London, Cape, 1968.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento Selvagem**. R.J: Zahar, 1978.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo; Editora 34 Ltda, 2001
- _____. **O que é Virtual?** São Paulo: Editora 34 Ltda, 2003.

- LYOTARD, Jean-François Lyotard. **A Condição Pós-Moderna, 7ª. ed.**
Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2002.
- _____. **O Pós-Moderno Explicado às Crianças.**
Lisboa, Dom Quixote, 2002
- MARTIN-BARBERO, Jesús. **Novos regimes de visualidade e descentralizações culturais.** In Mediamente! Televisão, cultura e educação. Brasília: MEC, 1999.
- MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1969.
- _____. **A galáxia de Gutenberg.** Companhia Editora Nacional, 2ª edição, 1977.
- MORSE, Margaret. *An Ontology of Everyday Distraction The Freeway, the Mall, and Television.* In: Logics of Television: Essays in Cultural Criticism. Indiana : 1990.
- ONG, W. **Oralidade y escritura.** Cidade do México, FCE, 1987.
- PAZ, Octavio. **Os Filhos do Barro.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984
- POSTER, Mark. **The Mode of Information: Poststructuralism and Social Contexts.** University of Chicago Press, 1990.
- NASCIMENTO, Evando. São Paulo: Editoria: MAIS! Página: 11.
Edição: 15/08/2004.
- RENAUD, A **Vídeoculturas fin de siglo.** Madrid, Cátedra, 1990.
- RUDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura.** Editora Sulina, 2004.

- SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização, do pensamento único à consciência universal**. Ed. Record. Rio de Janeiro-São Paulo, 2003.
- _____. **Por uma geografia nova**. São Paulo: HUCITEC, 1980.
- _____. **Técnica, espaço, tempo. Globalização e meio técnico-científico e informacional**. São Paulo: HUCITEC, 1994.
- _____. **A natureza do espaço. Espaço e tempo. Razão e emoção**. São Paulo: HUCITEC, 1996.
- SODRÉ, Munis. **Antropológica do Espelho, uma teoria da comunicação linear em rede**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.
- VALVERDE, Monclar. **As formas do sentido (org)**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003
- VILCHES, Lorenzo. **A migração virtual**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- VIRILIO, Paul. **Open Sky**. Verso, 1997.
- ZONS, Raimar . **A Ética de Matrix**. In: Revista eletrônica CISC, texto apresentado no seminário internacional “Imagem e Violência” em 2000.

Referências da Web

<http://technovelgy.com/ct/content.asp?Bnum=453> Data de acesso: 22/01/2003

<http://transcriptions.english.ucsb.edu/archive/courses/warner/english122tg/MartixBaudrillard.htm> Data de acesso: 22/01/2003

<http://www.probablefuture.com/matrix.htm#1> Data de acesso: 10/03/2003

<http://remoteviewinglight.com/html/transcript-of-the-matrix-1.html> Data de acesso: 24/04/2003

<http://www.sla.purdue.edu/academic/engl/theory/postmodernism/modules/baudlldsimulTnmainframe.html> Data de acesso: 24/04/2003

<http://www.sla.purdue.edu/academic/engl/theory/postmodernism/modules/baudlldpostmodmainframe.html> Data de acesso: 24/04/2003

<http://www.englishscholar.com/matrix/matrix.htm> Data de acesso: 13/07/2003

<http://www.hku.hk/english/courses2000/2037/week10.htm> Data de acesso: 13/07/2003

http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_fr_hanley2.html Data de acesso: 13/07/2003

http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_fr_hanley2.html Data de acesso: 13/07/2003

www.lamp.ac.uk/oz/schaffer.html Data de acesso: 04/05/2004

<http://rixc.lv/reader/txt/txt.php?id=136&l=en> Data de acesso: 13/06/2004

<http://www.techgnosis.com/descartes1.html> Data de acesso: 13/06/2004

ANEXO I

Ficha Técnica

Título Original: The Matrix

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 136 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 1999

Site Oficial: www.whatisthematrix.com

Estúdio: Village Roadshow Productions

Distribuição: Warner Bros.

Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski

Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski

Produção: Joel Silver

Música: Don Davis

Direção de Fotografia: Bill Pope

Desenho de Produção: Owen Paterson

Direção de Arte: Hugh Bateup e Michelle McGahey

Figurino: Kym Barrett

Edição: Zach Staenberg

Efeitos Especiais: Mass. Illusions, LLC / Manex Visual Effects /

Amalgamated Pixels

Elenco

[Keanu Reeves](#) (Thomas A. Anderson/Neo)

[Laurence Fishburne](#) (Morpheus)

[Carrie-Anne Moss](#) (Trinity)

[Hugo Weaving](#) (Agente Smith)

Gloria Foster (Oráculo)

Joe Pantoliano (Cypher)

Marcus Chong (Tank)

Julian Arahanga (Apoc)

Matt Doran (Mouse)

Belinda McClory (Switch)

Ray Anthony Parker (Dozer)

Sinopse

Em um futuro próximo, Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem programador de computador que mora em um cubículo escuro, é atormentado por estranhos pesadelos nos quais encontra-se conectado por cabos e contra sua vontade, em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o sonho se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. Por meio do encontro com os misteriosos Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss), Thomas descobre que é, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas,

criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia. Morpheus, entretanto, está convencido de que Thomas é Neo, o aguardado messias capaz de enfrentar o Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade.

Trilha Sonora

Música	Intérprete
Rock Is Dead	Marilyn Manson
Spybreak (Short One)	Propellerheads
Bad Blood	Ministry
Clubbed To Death (Kurayaming Mix)	Rob D
Prime Audio Soup	Meat Beat Manifesto
Leave You Far Behind	Lunatic Calm
Mindfields	Prodigy
Dragula (Hot Rod Herman Remix)	Rob Zombie
My Own Summer (Shove It)	Deftones
Ultrasonic Sound	Hive
Look To Your Orb For The Warning	Monster Magnet
Du Hast	Rammstein
Wake Up	Rage Against The Machine

Premiações

- Ganhou 4 Oscars: Melhor Edição, Melhores Efeitos Sonoros, Melhores Efeitos Especiais e Melhor Som.
- Recebeu uma indicação ao Grammy, como Melhor Trilha Sonora.