

/274/ Matrix:
a administração da catarse na cultura de massa
a partir de Adorno¹

Verlaine Freitas

O filme Matrix é um exemplo de uma administração muito bem realizada tecnicamente de descarga de emoções. Os vários meses de elaboração do filme, os refinamentos dos cenários, os inumeráveis ensaios para realização da acrobacias dos personagens, as infindáveis camadas justapostas de efeitos especiais, etc., confluem, no fim das contas, como esforço para *saturar a sensibilidade*. É preciso ver como que essa saturação é construída e realizada ao longo do filme e qual o sentido geral que seus elementos podem alcançar a partir da totalidade da obra. Essa unidade formal, que, segundo penso, tem sempre que ser considerada, é aquilo que nos permite construir um discurso *filosófico* adequado e profundo sobre o significado estético de qualquer obra, e é o que nos protege do perigo da sedução proporcionada pela mestria técnica de sua realização. Digo “perigo”, porque uma brilhante inovação técnica pode não representar nada mais que uma mera repetição do teor altamente ideológico que caracteriza todas as obras de cultura de massa.

O princípio mais geral de constituição formal de todo o filme é o do contato de curto-circuito de extremos ficcionais com o nível de realidade cotidiana. Um exemplo pujante desse curto-circuito é a cena, repetida várias vezes, com a câmera sempre muito perto, de inserir o longo e fino agulhão na nuca do personagem. O aspecto visceralmente invasivo dessa inserção, acoplado à idéia de passagem a uma nova realidade que se sabe virtual, mostra claramente algo que foi salientado por Jean Baudrillard: a cultura de massa é uma apologia do cotidiano. Um dos elementos que se experimentam nessas cenas é, de modo velado e sumamente indireto, subliminar, o prazer pela ordenação pacífica do cotidiano. A dor que se compartilha com o personagem é, por assim dizer, o preço que se paga pela realização sublimada, fictícia, de saída da mesquinhez da vida normal para uma outra realidade, tratada no filme todo como uma *ilusão*. A mensagem mais clara da obra é a de um platonismo exacerbado e invertido em um aspecto. Enquanto Platão dizia que todos nós seríamos como prisioneiros em uma caverna, contemplando sombras frias e as tomando como realidade única, quando, na verdade, o real /275/ seria dado pela claridade ofuscante da luz solar da Idéia do Bem, *Matrix* toma a realidade vivida inicialmente como falsa, mas a verdadeira seria mais pobre ainda, miserável; enquanto em Platão a verdadeira realidade nos eleva acima das contingências da vida dos sentidos, a de *Matrix* nos rebaixa a uma vida de perseguição, de paranóia, de pobreza; enquanto a suma realidade platônica é um ideal que se pode construir no agora, a do filme é uma imagem exemplar das sombras na caverna (talvez não seja mera coincidência que a nave dos rebeldes circule em grutas e túneis subterrâneos).

Como várias peças da cultura de massa, *Matrix* é um bom exemplo de contato imediato com o terror da sublimidade positivamente colocada, ou seja, do *páthos* da relação com algo monstruosamente grande que tem poder de morte, mas — como requer a contemplação estética — distanciado, longe do perigo real de destruição. O gozo é o de imiscuir-se na morte, um prazer masoquista de saber-se igual ao personagem que sofre, mas — e isso é de capital importância — que tem o

¹ Publicado em: FREITAS, Verlaine *et al.* (orgs.) *Kátharsis. Reflexos de um conceito estético*. Belo Horizonte: Com arte, 2002, pp.274-280. Os números entre barras (/ /) indicam as páginas dessa edição.

poder esclarecedor da consciência da Verdade. O filme é um apologeta descarado da ilusão metafísica de que o saber é suficientemente forte para domesticar o sofrimento, conferindo-lhe um sentido, na medida em que a tortura física coloca-se como um dos paralelepípedos que pavimentam a pista por onde trafega toda a humanidade. O saber, tal como se instituiu desde sempre, é elevado à seiva substancial do gênero humano. Da mesma forma que, no filme, a energia era sugada de todos os corpos, fluindo para a sede infinitamente poderosa do Mal, o saber que faz despertar o herói em meio a todas as inumeráveis câmaras de sucção arvora-se na legítima seiva da Verdade, do Bem, que, naturalmente, tem valor universal, para todos os corpos sadios, que devem ser redimidos, salvos, e isso pela luta miúda, sofrida, encarniçada, do herói.

A sublimidade crua do filme tem várias dicotomias que a sustentam. A mais usada e mais claramente empregada é a que se dá entre os níveis biológico e mental, correlato da antítese entre cotidiano pobre e futuro hitech. Além da inserção craniana que citei e dos vários horrores físicos que afluem incessantemente em toda a filmagem (sendo a mais horrenda o despertar de Neo de sua câmara de sucção), toda a atmosfera do filme é onírica, num imbróglio entre o que realmente existe e o que é apenas projeção. Um exemplo desse entrelaçamento de níveis é a inserção do artrópode eletrônico no corpo do herói principal, que foi tratada como apenas um sonho, mas que se revelou mais tarde como existente. Um outro filme, que comunga exatamente o mesmo estilo de sublimidade, *Advogado do Diabo*, também usa essa metáfora para sua construção como um todo, pois cerca de 95% do filme é rodado como se fosse uma mera alucinação, um pesadelo, um devaneio, ou qualquer coisa semelhante — fato revelado quando o protagonista (por coincidência vivido pelo mesmo Keanu Reeves) ainda olha-se no espelho e “retorna” para o real. /276/ A ambigüidade também é salientada quando, ao final, o Diabo, que existia, até então, apenas na fantasia, aparece na vida real. O gozo do espectador é masoquista: fruir a impossibilidade de escapar da materialidade do corpo, tratado como limite para a falta de sentido que a existência é obrigada a carregar, e isso por causa da ignorância perante o sentido último do real. Como marca constitutiva da consciência cotidiana de que o real nele mesmo paira muito além das cabeças impotentes de todos nós, o gozo do espectador é o de ver-se naufragar em sua ânsia reprimida de sobrelevar-se para além de si. Essa ânsia, uma das reações do pisoteamento do indivíduo pela pressão massiva da totalidade social, é vivida de forma culpada. Onde já se viu querer fugir daquilo a que se deve ater para garantir a vida? Como ousar fugir do próprio Eu? A mensagem do filme, repetida de forma velada mordazmente pela eloqüência tecnológica ultra-sofisticada da artilharia feroz, é a de um cinismo desmedido em relação à mesquinhez de cada indivíduo por ousar sentir um desejo de escapar da pressão social. Já esse desejo é uma forma reativa de liberdade meramente negativa frente ao que limita toda a possibilidade de ser, dado que a identidade que se constrói nesse mundo administrado pela pressão caótica e sadicamente regulada do mercado de bens e serviços é castradora da expressão multifacetada e não-dirigida do âmbito da natureza interna.

Mas o filme não é puramente negativo. Se o fosse, talvez ganhasse alguma importância como arte. Se ele fosse radicalmente cínico perante a morbidez do escape perante a pressão social, se seu pseudo-platonismo fosse levado às últimas conseqüências, ele teria efetivamente alguma chance de ser uma obra com algum valor estético real. O problema é que toda essa sublimidade terrífica, que resulta no cinismo perante a fragilidade individual, é permanentemente acompanhada da

positividade masturbatória da utopia do conhecimento que alcança a verdade, e, por conseguinte, a vitória sobre as forças do Mal, sempre maniqueistamente vinculadas à ilusão, ao erro. Toda a negatividade do filme, tal como acrobacias nos trapézios circenses, está avalizada por um anteparo que a protege da queda. Quanto menos convicto se está dessa verdade pela qual se deve lutar, menos chance há de vitória. Vários momentos do filme são muito claros a esse respeito, particularmente no momento, ainda inicial, em que Neo se nega a dar a volta na pilastra na parte externa do edifício e no momento em que tenta pular de um prédio a outro mas fracassa e desaba ao solo. A identificação do observador com o protagonista principal é obviamente do tipo messiânica: “He is the one”. Tal como um super-homem, ele é imagem especular exacerbada da ânsia de fuga, lastreada pela renitência em acreditar no impossível, na luta acima de todo o sofrer. O acompanhamento onanista pelas peripécias do herói sofredor é o exercício continuado que a vida do trabalho maçante impõe a todos: para além /277/ do agora extenuante, a certeza de um depois recompensador. Eis a mensagem que a indústria cultural compartilha com a religião: há sempre algo a se colocar no lugar de uma outra, há sempre uma medida que compensa o que se faz de bom ou de mau. Por quê? Ora, o que se vive nunca deve valer por si mesmo. O real fica sempre postergado. O que garante a efetividade da vida, o que dá sentido a ela acaba virtualmente sempre ancorado no que não se vê, não se toca, ou seja, não se vive. O protagonista de *Matrix* sofre sucessivos golpes, sucessivas idas e vindas, abate-se e recupera-se, até a derradeira ceifada e a surpreendente recuperação da própria vida ao final do filme. Essa cena, da ressurreição, explicada pelo fato de que o amor da mocinha garante a identidade de Neo como messias — juntamente com toda a continuação, em que o personagem consegue miraculosamente parar os projéteis contra si, adquirindo poderes sobrenaturais —, além de ser a pior idéia construtiva de toda a obra, é emblemática do culto onanista que a indústria cultural pratica em geral: desejo de sobrelevação acima das limitações sociais e de natureza. Todos esses ciclos, muito claramente marcados por momentos tensos e calmos que se sucedem, emprestam à narrativa o sentido propriamente ideológico do filme: a longa luta pelo cotidiano tem que prosseguir, é preciso perseverar. A mensagem mais claramente ideológica da indústria cultural é a de legitimar, através da massagem exultante de sentimentos e emoções exasperadas, a obstinação masoquista na vida carente de sentido, o que significa dizer que o sentido mais próprio de toda a cultura de massa é o de promover um prazer narcisista, de glorificação do ego. O sofrimento é a superfície, a dor é algo que passa, que tem que passar e pela qual é preciso passar, uma vez que o real, a âncora do sentido do todo, no qual cada indivíduo se aloja, está garantida por um saber que, esse sim, é sólido, inamovível. Ora, a empatia meticulosamente planejada por tais obras significa a oportunidade de participar de um meio universalmente digno que pode ser introjetado e apropriado pela mera fruição descompromissada. A cultura de massa é uma forma refinada de reelaborar o sofrimento cotidiano de modo a fornecer para os espectadores aquilo que eles querem resolver, mas do qual têm uma enorme culpa. Como a vivência estética é sabidamente apenas fictícia, ilusória, a descarga de emoções é aplacada em sua consciência culpada de fuga da totalidade que se reflete na identidade egocêntrica.

Essa fuga frente à realidade opressora é *radicalmente* ilusória, posto que, na verdade, como diz Th. Adorno, aquilo de que os indivíduos fogem na diversão administrada pela indústria cultural é o próprio poder da subjetividade, o qual ainda

persiste nos indivíduos, apesar de sua opressão². O que a indústria cultural faria é *vender* a mera imagem do exercício de fuga da totalidade social. Trata-se efetivamente de uma catarse, ou seja, da anulação do poder subjetivo de resistência perante a opressão social. “A liberação prometida pela diversão é a liberação do pensamento como negação”³. /278/ A arte, ao contrário, fornece às pessoas o prazer de exercer a construção do real a partir de suas faculdades subjetivas, as quais defrontam-se, na arte, com um produto em que o enigma de seu sentido exige a ressonância, no indivíduo, dos vários momentos constitutivos da obra, que solicitam do espectador a tarefa de articulá-los em uma unidade com sentido. A indústria cultural fornece o prazer ilusório de que é possível resolver o problema da falta de sentido da vida através da dispensa de pensar nele, e isso por meio desse “tomar parte em” alguma aventura que satura a sensibilidade de elementos ordenados de tal modo que o espectador fica desobrigado da tarefa de contribuir para a formação do sentido do real. Em *Matrix*, e de modo bastante literal e enfático em todos os *road-movies*, a seqüência das aventuras corresponde a um deslocamento bem marcado dos locais. Trata-se de uma correlação entre tempo, espaço e identidade subjetiva que remonta aos inícios do processo de fuga do mito, cuja estrutura fundamental em termos de sensibilidade atrela o tempo ao espaço. Exemplo dessa tentativa inicial de fuga das potências míticas é a *Odisséia* de Homero, em que Ulisses passa por várias aventuras, que simbolizam potências míticas de dissolução do ego, viajando de um lugar a outro. É como se esse deslocamento se confundisse com a ânsia de confirmar que naqueles lugares não existem demônios, ou pelo menos, que eles podem ser combatidos. A exterioridade espacial e a necessidade plangente de atravessá-la dão testemunho da fragilidade do ego. Só que no caso da *Odisséia*, as peripécias penosas do herói são a marca histórica de uma subjetividade que inicia sua formação, tentando libertar-se do jugo das forças míticas. Na indústria cultural, a saturação da sensibilidade pela tecnologia da reprodução milimétrica do cotidiano de forma surrealista apresenta-se como mera possibilidade enganosa de fruir a própria fraqueza do ego. O gozo consiste no tomar parte, no estar presente, no saber do que se trata, em entender as charadas culturais. Em *Matrix*, esse elemento charadístico é estruturante, pois tudo gira em torno da relação entre o plano da realidade vivida, que é ilusória, e outra, que é real. Não se pense que a intelecção dessa charada seja garantida, pois várias pessoas que dizem ter entendido o filme acabam por se perguntar: mas afinal de contas, o que é o *Matrix*? Esse aspecto de quebra-cabeça, aliado à identificação fisionômica, de personalidade, etc., com os personagens, o apelo da grandiloqüência dos cenários e dos efeitos especiais, e tudo o mais que faz do filme um grande espetáculo, constituem reforços reiterados de tomá-lo como um palco, como algo a ser meramente contemplado, em que a distância proporcionada pela consciência de que se trata de algo fictício e a proximidade dos apelos de identificação funcionam como um meio de fazer com que o sofrimento e a glória do herói sejam vividos como nossos, e, ao mesmo tempo, sejamos dispensados do prazer da seriedade, da satisfação de tomar como nossa a tarefa de construir uma unidade de sentido para a obra.

/279/ Em vez de a obra da indústria cultural colocar um enigma para a compreensão de seu sentido enquanto arte, como algo que ultrapassa nossa

² Cf. Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, *Dialética do esclarecimento*. Tradução de Guido de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985, p.135.

³ Idem.

determinação de natureza e de espírito, muitas vezes ela tematiza de modo explícito certas questões vinculadas a ambas as esferas, mas de modo compartimentado ou em que uma delas se sobrepõe à outra. A relação entre corpo e espírito é um tema bastante forte em *Matrix*, sendo que em algumas passagens levanta-se explicitamente a questão por aquilo que seja o próprio real. Uma pergunta que o espectador pode facilmente ser levado a se colocar é a de em qual das duas dimensões ele optaria por viver: uma ilusória e confortável ou a real, mas dura, difícil. Mas isso é apenas a superfície de uma mensagem implícita, velada, transmitida apenas de modo imagético, que somente se mostra através da análise conceitual. O âmbito da natureza, na cultura de massa, é visto, basicamente, de duas perspectivas: da glorificação de sua pureza, nas florestas intocadas, no corpo feminino, no espaço infinito, etc., e da sua mutilação, devastação, etc. Interessa-nos, aqui, a segunda, mais propriamente a mutilação do próprio corpo. Todas as cenas de violência corporal crua têm um sentido ligado ao salvacionismo apontado antes: expressão da culpa por ser natureza. O que significa isso? Testemunhar a imagem da dor alheia reiteradamente e, às vezes, por muito tempo, não tem o sentido apenas de sadismo, nem só de masoquismo; a junção de ambos é que dá ensejo a um novo estrato de significação cultural-psicanalítico. Minha idéia é a de que o sado-masoquista das cenas de martírio físico tem o sentido da satisfação de se perceber como diferente do âmbito natural — isso devido à distância psicológica criada pela violência sobre um outro que sofre — e o reconhecimento de que se co-pertence àquilo que é violentado — isso através da empatia com o sofrimento alheio. Dada essa imbricação total entre carrasco e vítima na pessoa do espectador, o sentido geral da violência é ambíguo: reconhecimento do que se é e expressão da censura inconsciente de ainda continuar a sê-lo. De onde viria essa censura? Todo o aparato civilizatório sempre erigiu-se a partir da repressão das pulsões individuais. Não haveria cultura, se não houvesse o concomitante nivelamento dos indivíduos a um patamar de relativa igualdade e estabilidade comunitária, e para isso sempre foi necessário que eles se despojasse dos excessos que poderiam significar um abalo para a unidade coletiva. Essa repressão teve diversas formas e diversas intensidades ao longo da história, mas foi nas religiões ocidentais e orientais mais desenvolvidas que o martírio corporal alcançou um significado forte. A imagem do Deus que manda seu único filho para morrer sangrando na cruz para salvar os homens de seus pecados é emblemático demais para deixar qualquer dúvida sobre o papel que o corpo pode ter no cristianismo. Desse modo, a religião é o pano de fundo cultural forte a partir do qual emerge a culpa por ser natureza, por ter um corpo, por não ser apenas espírito, que seria aquilo /280/ purificado de todo desejo, de toda contradição, de todo excesso, etc. As cenas de martírio da indústria cultural nutrem-se dessa censura incrustada no inconsciente e fornecem o prazer mórbido de sua realização não totalmente sublimada.