

A metafísica do cotidiano¹

Verlaine Freitas

A trilogia *Matrix*, agora completa com *Revolutions*, gira em torno do tema da negação do que é percebido imediatamente em função de uma certeza sobre algo que, embora não percebido, é tomado como verdadeiro — motivo pelo qual se deve lutar por ele, mesmo que isso custe muito sofrimento e obstinação. Em termos filosóficos, isso mostra que a relação entre o *percebido* e o *pensado* tem dupla natureza: *cognitiva* (de conhecimento) e *prática* (de ação, de vida).

No primeiro caso, o mundo da percepção, que obtemos através de nossos cinco sentidos e também internamente em nosso corpo, é tomado como sujeito a falhas, ilusões, equívocos de toda ordem, ao passo que podemos conceber mentalmente que, para além das aparências enganosas, há uma verdade mais substancial das coisas, embora ela resida apenas no pensamento. Esse esquema está presente em quase toda a história da filosofia e também das ciências modernas. A primeira idéia filosófica que se tem notícia é a de Tales de Mileto: “tudo é a água”, que significa que, embora *aparentemente* as coisas tenham formas, consistências, cores e outras propriedades bastante distintas, em sua *essência* todas elas possuem água como uma espécie de fundamento alcançável, não pelos sentidos, mas pela razão. Embora essa idéia, em termos de seu conteúdo, tenha se alterado totalmente, sua estrutura continua bastante atual. Hoje em dia, todas as teorias sobre a constituição atômica da matéria e sobre a origem do universo fazem apelo a seres, forças e eventos que estão às vezes muito além do que podemos ver.

No segundo caso, da relação prática, o que se pensa é tomado como muito mais valioso, necessário, importante, do que as coisas que são vistas e percebidas em geral. Nesse caso, aquilo que se pensa como a verdade sobre o mundo demanda de nós um esforço para sua efetivação, coloca-nos motivações de vida que, ao mesmo tempo, estipulam valores para nossa própria pessoa, de acordo com o modo como nos posicionamos perante isso que é tomado como verdadeiro. Essa estrutura de pensamento é própria da religião, que se apóia fundamentalmente na fé, que é a crença em alguma coisa da qual não temos provas, mas para a qual nos sentimos motivados de modo suficientemente forte.

Embora não tenha conteúdo religioso nem doutrinário, a filosofia de Platão conjuga os aspectos cognitivo e prático, formando aquilo que se convencionou chamar “metafísica”. Essa palavra, nascida de um equívoco histórico de denominar assim aquela doutrina aristotélica contida nos livros que viriam depois (*meta-*) dos da *Física*, passou a designar aquele tipo de pensamento que postula uma essência apenas pensável como raiz e substância última do que é visto como contingente, variável e efêmero. No caso de Platão, semelhante às metafísicas medievais, esse princípio de constituição das coisas relaciona-se ao mundo dos valores morais: trata-se, para o filósofo grego, da idéia do Bem, que, apesar de não estipular ações e deveres específicos, faz com que todo o real seja entendido através do vínculo com aquilo que se considera mais elevado, digno, nobre, eticamente valioso. Quanto mais próximo desse bem absoluto, mais realidade tem a coisa.

A minha idéia interpretativa é a de que a trilogia dos irmãos Wachovski faz uma elaboração narrativa a partir de uma percepção metafísica da realidade, deslizando progressivamente do plano cognitivo para o prático. Não se trata de uma

¹ Publicado em 22/11/2003, no Jornal Estado de Minas, Caderno Pensar, p.5.

apropriação do conteúdo da metafísica platônica ou de outra qualquer, mas de um jogo de idéias, às vezes mais coerente, às vezes nem tanto, que estimulam a curiosidade do espectador sobre os paradoxos da metafísica. Nesse sentido, o primeiro filme possuía uma âncora bem clara para a constituição do enredo, que era o enigma sumamente inquietante de que a realidade percebida era, na verdade, produzida através de computador por outros seres. Esse mote pôde ser aproveitado em diversas circunstâncias, como por exemplo nas várias passagens de um nível de realidade a outro (do real ao virtual), em que o espectador se compraz nesta relação dualística de aparência e realidade de modo bastante claro e direto.

Entretanto, não se pense que esse aspecto cognitivo de contraste entre o verdadeiro e o falso não contenha, desde o início, elementos de ordem prática, motivacional. Ao contrário do que disse Morpheus a Neo quando lhe apresentou as pílulas vermelha e azul — “Lembre-se: a única coisa que eu lhe ofereço é a verdade” —, a partir do momento em que travou contato com essa idéia, toda a existência de Thomas Anderson passou a ser guiada integralmente pelo desejo (necessidade) de libertar todos aqueles que viviam trancafiados na rede de ilusões tramada por seres poderosos, sempre vistos como representantes do Mal, curiosamente tão absoluto quanto o Bem platônico. Mas já nos rituais de transporte dos personagens ao mundo virtual existe um componente de ordem prática, ligado ao papel do corpo nessa relação entre o verdadeiro e o falso. O agulhão inserido na parte de trás da cabeça dos personagens, enfatizando claramente a violência corporal, mostra, por assim dizer, o que essa visão metafísica considera o preço a ser pago na conquista do que é tomado como real: o sofrimento agudo, penúria, abnegação.

Em *Matrix Reloaded*, os diretores, não vendo mais um meio de explorar o teor cognitivo da idéia-base do primeiro filme, colocaram todo o peso da narrativa na urgência de evitar a invasão da cidade dos rebeldes pelos dispositivos do mal. Sendo bastante inferior em termos de argumento composicional, bem próximo de episódios de seriados de TV, como *Jornada nas estrelas*, em que uma tripulação “do bem” é incessantemente contraposta a civilizações malignas, ou até mesmo com seu clichê de um conselho deliberativo que coloca em xeque as resoluções do capitão e de outros comandantes da nave, a identidade de Neo como *messias* congregou todo o argumento metafísico, fazendo com que o sentido do segundo filme fosse determinado pela dúvida em relação ao papel que esse personagem desempenhava na tarefa de salvar toda a população de Zion. De um lado, Morpheus, Trinity e seus amigos, e de outro, vários incrédulos, representantes de um realismo obstinado e impotente, como se a divisão entre os bons e os maus — ou seja, habitantes de Zion/agentes da Matrix— se repetisse, em escala menos drástica, no interior do próprio grupo dos bons.

Embora todos os textos que li tenham expressado a insatisfação com as várias cenas de pancadaria e de perseguição, principalmente no segundo filme, em que acontecem com mais frequência, é preciso ver que elas são parte dessa perspectiva motivacional em relação ao objetivo supremo que se quer alcançar. Esse elemento da linguagem cinematográfica não é ruim apenas por sua própria configuração, mas também porque quer fornecer de modo claro ao espectador uma via de identificação com o mundo ficcional. Da mesma forma que cada personagem tem que lutar de modo incessante e obstinado contra as forças malignas, motivado por uma idéia que estipula uma verdade situada muito além de sua visão atual, somos levados a ver nisso uma metáfora para a condição humana: embora o cotidiano seja permeado de contratemplos, desilusões e sofrimentos de toda ordem, aquela perspectiva metafísica quer nos fazer pensar que existe uma verdade cujo teor é suficientemente forte para conferir um sentido à vida, apesar de todos os revezes sofridos.

Outro elemento ideológico da trilogia, associado a essa linha temática, é o afunilamento reiterado do sentido da narrativa na vida do personagem principal. Das várias vezes em que ele ocorre, a famosa cena da luta de Neo conta as dezenas de agentes Smith é a mais emblemática (além da que ocorre no final de *Revolutions*). O Escolhido, o Predestinado, “The One”, aquele cujo sentido de vida consiste em salvar a todos os inocentes da desgraça absoluta, luta sozinho contra uma multiplicação hiperbólica das forças do mal. O fato de que se trata do *mesmo* agente, mas aos *montes*, parece nos vender a seguinte idéia: apesar de os males no mundo serem infinitamente variáveis, todos proviriam de uma única fonte, como, aliás, é o que será apresentado no terceiro episódio, em que se pode ver a cidade das máquinas, geradora ininterrupta dos sentinelas.

Essa identificação do espectador com o filme não é feita apenas em termos abstratos de uma luta contra os poderes do mal, mas também através da identificação que fazemos entre um mundo produzido por computador e nossa realidade, que se torna cada vez mais abstrata, manipulada por números em contas bancárias e em cartões de crédito, regida pelo peso das marcas e das grifes ao escolhermos os produtos, e uma série de outros elementos que fazem com que a realidade seja cada vez mais vivida *a partir de seus signos*, de seus representantes na cultura de massa.

A partir desse processo de identificação, que aliás possui outras facetas de que não tratamos, a trilogia *Matrix* elabora metaforicamente uma *metafísica do cotidiano*. E tal como dissemos antes, a dimensão prática dessa perspectiva ganha cada vez mais ênfase, e no terceiro episódio, *Revolutions*, que sem dúvida é o que possui menos valor estético, toda a trama narrativa tem um só sentido: contrastar a total desesperança da luta contra o mal que se apóie em um realismo obstinado e francamente impotente, de um lado, e por outro a crença em uma verdade difícil de aceitar, ou seja, que Neo é quem salvará a todos por ser predestinado. Isso é visto claramente na quantidade absurda de sentinelas que invadem a cidade de Zion, cuja disparidade com as forças dos rebeldes faz com que o espectador seja acuado até a perda de fôlego, inevitavelmente chegando a pensar: “É, dessa vez não tem mais jeito... não há mais como continuar lutando. É preferível desistir”. Essa atmosfera derrotista prevalece o tempo todo no filme, sendo resolvida através de outra metáfora somente no final, que deixa ao leitor a tarefa de interpretar.

Verlaine Freitas é professor da Universidade Federal de Ouro Preto