

Matrix: Teoria Geral e Três Casos Práticos

Rita Espanha (CIES – ISCTE)

Luís Poupinha (INP – Instituto Superior de Novas Profissões)

A partir das Ciências Sociais, genericamente, pode desde há muito ser concebido o modo como a realidade socialmente partilhada e construída define a teia de sentido, para usar a expressão de Geertz, na qual os indivíduos se encontram enredados. Lógico se torna que, com os processos de inter-subjectividade e reprodução, o conceito encontre demonstração no cinema.

Uma análise comparada de três filmes, a partir de uma perspectiva livre, permitem também a identificação de uma recorrência desta denúncia irónica das matrizes-mundo, estruturas estruturantes e estruturadas que envolvem e são geradas em dados contextos históricos ao longo da história.

Com esta comunicação, pretende-se identificar o modo como os autores destes três filmes focam abrangências diferenciadas, ao nível da referência geográfico-política da obra que constroem, assim como das realidades socioculturais a que se referem.

Desta maneira, a ideia principal a ser demonstrada é que “The Matrix” é relativo a uma lógica genérica do funcionamento da sociedade. “Underground” e “Quiz Show” e “Wag the Dog” referem-se a processos localizados, embora metaforizados, de demonstração de realidade produzida, embora, e naturalmente, vivida em circunstâncias socioculturais localizáveis.

A comunicação é, deste modo, relativa aos processos metafóricos de demonstração da construção social da realidade, pela Comunicação, e respectiva desconstrução.

A temática da realidade subjectiva, assim como da produção da realidade por actores sociais dominadores da produção dessa mesma realidade, tem levado à produção de obras cinematográficas de referência que ilustram, por via das narrativas e estratégias conceptuais que adoptam, o processo de produção do real, nos termos em que ilustram esse mesmo processo, seja através da metaforização seja através de narrativas realistas. Nesses termos, determinadas obras cinematográficas assumem o valor tanto obra filosófica quanto de uma sociologia de estilo, na medida em que contribuem para tomar em consideração aquilo que se pode designar, aqui, como modalidades de relação dos indivíduos com a malha do real. É o caso das obras analisadas.

Neste texto, procuramos demonstrar e decompor essas estratégias de ilustração, pela análise dos mecanismos de construção da metáfora nas obras referidas, assumindo *The Matrix* enquanto uma construção em abstracto que ilustra a realidade construída e cuja origem se perdeu, *Underground* como um documento histórica e etnologicamente enraizado, tal como *The Quiz Show*, e *Wag the Dog*, que conjuga a construção abstracta com a realidade de um determinado momento histórico concreto.

Enquanto metodologia, optámos por uma análise interna das obras, no sentido de uma *grounded theory*, procurando a interpretação a partir da obra analisada dado que o que procuramos não é um entendimento da obra dos autores, uma compreensão da sua filmografia mas, sim, identificar os recursos retóricos, de modo comparativo, utilizados para a definição do processo de construção do real, tomando em consideração a vida das obras para além daqueles que as produzem, entendendo o seu valor a partir de uma das partes intervenientes no processo de intertextualidade tal como concebido por Bakhtine. Assim, o valor que a obra assume é aquele que, a partir dos indicadores de si própria que ela fornece, os autores deste texto assumem, dentro dos necessários limites epistemológicos, que a própria obra estabelece.

Elemento Primeiro: Poder e Clausura da Consciência

A ideia primeira a retirar das obras é, necessariamente, a ideia de poder, não um poder coercivo, administrativo, brutal e violento sobre o corpo mas, sim, um poder psíquico, sobre a consciência, gerado pelos dados fornecidos a essa mesma consciência. A capacidade de intervenção sobre os indivíduos é, desta maneira, um poder sobre a definição do que as coisas são e, a partir daí, um poder total sobre o comportamento accionado em determinado contexto percebido, o que significa a capacidade de determinar as determinantes da consciência dos indivíduos em termos individuais ou, de modo mais abrangente, em termos colectivos, pela possibilidade que os produtores de realidade possuem de definir os elementos iniciais a partir dos quais os grupos geram a sua realidade partilhada.

Na observação das referidas obras, todas elas remetem para uma ideia de imersão, imersão na realidade, realidade essa fornecida pelos agentes de dominação. Nesta estrutura da definição do poder, a lógica do poder não implica a influência recíproca mas, sim, uma assimetria de recursos: uns têm a possibilidade de definir os elementos que constituem a vida percebida pelos outros, os outros detêm a possibilidade de viver a vida que os outros lhes concebem e concedem. A única obra que não remete para esta ideia de imersão é *Wag the Dog*, que foca primordialmente a perspectiva da construção, o que significa, ao contrário da imersão por parte dos consumidores da realidade, a sustentação e alimentação de uma realidade pelos seus produtores, num contexto histórico e social específico.

Por outro lado, em *Quis Show*, o processo de produção é concebido pelos indivíduos, sendo elemento de conflito não a descoberta da dominação mas, sim, a assumpção de não querer fazer parte do sistema. Por essa via, os termos da relação de poder implicam não uma inconsciência da pertença a essa relação mas, sim, a consciência do papel que se quer desempenhar numa determinada situação que se sabe valer o que vale.

À parte de *The Quiz Show*, estes termos, a construção formal da narrativa e dos elementos contextuais, implicam uma concepção naturalista do mundo em redor pelos actores sociais que agem e uma concepção artificialista, construída, cultural, propagandista por parte daqueles que fornecem a realidade consumida. Os personagens evoluem na história narrada e esta é, sumariamente, o percurso seguido no processo de decantamento, ou desvelo, da realidade, significando uma consciencialização da arbitrariedade dos conceitos. As quatro histórias são, deste modo, uma metaforização do percurso de libertação conceptual, consciencial, dos personagens e todos eles remetem para uma ideia final de saída: a saída do cenário montado, da matriz determinada, da construção fílmica da realidade quotidiana. Esta ideia de definição da realidade tal como apresentada por dominantes a dominados remete, em grande medida, para a noção de framing de Goffman, nos termos em que implicam os conteúdos e processos de definição de uma situação de um actor social para outro.

Predominância do Tema *Construção da Realidade* na Narrativa

As obras abordadas são relativas a processo de construção do real mas, entre elas, a predominância deste tema, é variável.

Obra	Predominância
<i>The Matrix</i>	Total
<i>The Quiz Show</i>	Total
<i>Underground</i>	Parcial
<i>Wag the Dog</i>	Total

Tabela 1. Predominância do tema construção da realidade

“Quiz Show” é relativo à vontade de pertencer à esfera da proeminência, do sucesso e do dinheiro. É, portanto, um discurso relativo ao desejo, nos termos em que o movimento do personagem se posiciona no querer estar lá e, estando, de sentir a pressão e o excesso de pertença à realidade desejada, até ao momento em que procura não-estar. The quis Show representa o percurso desde o exterior da máquina construtora, passando pelo seu interior e culminando na vontade de sair. Contudo, esta saída final é absoluta, não é apenas respeitante à saída da máquina, o personagem sai também do lado one circula o produto da máquina que é tanto produtor quanto produção dela.

The Matrix baseia-se numa metáfora filosófica, em que a evolução histórica da humanidade é ela própria a produtora da realidade construída. A perda de controlo da evolução tecnológica torna essa tecnologia autónoma e dominadora. A humanidade torna-se matéria e não forma nem conteúdo, os quais são fornecidos pelos “construtores da realidade” e a humanidade torna-se energia sem movimento. A realidade criada é um embuste para entretenimento do cérebro.

No filme *Underground* são os aspectos de dominação cultural e política que predominam, tal como a incapacidade de resolver o embuste sem consequências desastrosas. E afinal para quê resolvê-lo? A realidade “real” parece mais ficcionada do que a virtual.

Em *Wag the Dog*, o propósito dos actores é o encobrimento da realidade factual, ou de factos da realidade, neste caso a possibilidade de escândalo público devido a práticas sexuais ilícitas do presidente dos Estados Unidos. Para tal, e através dos noticiários, que detêm a legitimidade do efeito de real do campo jornalístico, define-se uma realidade mediática encobridora, em cuja produção os personagens se envolvem. É, deste modo, um filme sobre a máquina de produção, tal como *The Quiz Show*. Contudo, neste último, é o personagem que toma consciência e quer sair do sistema. Em *Wag the Dog*, o sistema acaba por eliminá-lo, porque ele não aceita a lógica de funcionamento.

Tomando em consideração categorias de análise por nós construídas, visualize-se o seguinte quadro:

Obra	Processo de Construção Da Realidade (Elementos Metafóricos)	Moral do Personagem Principal	Moral dos Produtores	Resolução da Clausura/Libertação
<i>The Matrix</i>	Construção exterior. Concretizada pela evolução histórica da humanidade	uma vítima da construção	Amorais, maquínicos, dominação enquanto fim. Funcionalidade pura.	O objectivo das vítimas é a procura da realidade em si. Não existe consciência das consequências da verdade.
<i>The Quiz Show</i>	Conhecido e aceite. Existe um acordo de “bom senso”.	deseja pertencer, até se saturar e fugir	Procura do Preenchimento, alimentação da máquina	Fuga para o espaço ao lado, o vazio puro ao lado do vazio dissimulado
<i>Underground</i>	Os dominados estão numa cave, onde são mantidos pelos dominantes, interpretando o	Um herói, prisioneiro da construção que ele iniciou mas cujo domínio ele perdeu	Prender os dominados na ilusão da qual ele saiu, com uma misericórdia	Uma situação de crise devolve a realidade aos personagens, num contexto de incompreensão do que é real e do que é

	<p>exterior consoante filtrado pelos dominantes.</p> <p>Internamente, a cave é um mundo com vida própria, na esperança de um futuro do exterior</p>		irónica	<p>embuste. O cruzamento das duas é desastroso para os personagens.</p>
<i>Wag the Dog</i>	<p>A realidade dos dominantes é exterior á dos dominados. Os dominantes produzem noticiários. Os dominados consomem-nos. Uns têm consciência da ilusão que criem. Outros vivem a ilusão que é criada</p>	<p>Parceiro do embuste (co- produtor). Sem sentido moral, meramente estético. Moralidade abafada pelo sentido da necessidade social e política de auto- validação.</p>	<p>Construção de meta-realidade, encobridora da realidade factual</p>	<p>A libertação torna-se impossível. A assumpção da realidade não se concretiza. Na realidade social, irrompe um vestígio indirecto da realidade factual (a notícia da morte do realizador). Resolve-se pela eliminação do construtor/arquitecto da realidade ficcionalada.</p>

Quadro 2. Elementos de demonstração da construção e do processo de libertação/desancoragem

A desancoragem

A ideia de descolagem é simples e remete para a seguinte noção: cada indivíduo está ligado, ancorado à noção de si e à noção de que o que o rodeia é o que é através de determinados elementos que definem congruências biográficas entre ele e o ambiente, num processo de construção de crenças que vão alimentando as premissas de base para

as identidades e entidades que os constituem, a ele e ao ambiente. Deste modo, há uma ancoragem do indivíduo ao fluxo de realidade, ao void, que o ajuda a definir-se enquanto identidade.

O processo de perda de si, seja por modo voluntário ou involuntário, implica necessariamente a noção de desancoragem. O mesmo acontece com a possibilidade de quebra de congruência e de conexões entre os elementos da envolvente dos quais a identidade, a consciência de si e a consciência da realidade dependem.

Desta maneira, as ideias contidas na coluna clausura remetem para uma dupla interpretação: observando as obras, identifica-se nelas tanto a ideia de liberdade tranquila e a-conceptual (*The Quiz Show*) quanto de desorientação (*Underground*) perante um mundo incompreensível. Em *Wag the Dog*, a ideia de moralidade, entendida enquanto definição de certo vs. errado na acção de produção do real psíquico em larga escala e das suas consequências implica a determinação da não-existência daqueles que não sabem viver com as possibilidades do sistema na própria mão.

Happy End?

Stanley Cavell afirma que o cinema é algo sobre a felicidade, nos termos em que se relaciona, nas suas narrativas, ou com a sua perda ou com a sua procura ou, ainda, com o seu adiamento. Nas obras analisadas, em todos os processos de desancoragem de uma dada noção de real a um dado momento entendido enquanto natural, a ideia de felicidade é algo que se torna perdido, na medida em que é apenas nas situações em que se está envolvido numa matriz ou, então, nos momentos em que se está a procurar pertencer a uma dada realidade que a ideia de felicidade se encontra presente, actual ou potencialmente, sempre pela via do desejo ou da ilusão. Assim, as obras abordadas referem a ilusão enquanto produção, a felicidade enquanto produto de uma realidade-ambiente construída para uma dada finalidade – a própria produção de felicidade – ou a produção de uma parcela de realidade para dissimular uma parcela infeliz da realidade de alguém. Nas referidas obras, a felicidade é fruto da construção, da inconsciência da penetração psíquica da influência de algum produtor de realidade. No máximo da

positividade do processo, a fuga à realidade gera alívio ou vazio mas não, necessariamente, realidade.

Desta maneira, o sentido das obras abordadas é obviamente filosófico, nos termos em que posiciona certas lógicas da vida humana. Não são necessariamente pessimistas, dado que, entre todas elas, determinam modos variados de lidar com essa noção de construtividade das nossas vidas. São, isso sim, cínicas, no modo como assumem que existe uma inevitabilidade dessas envolvências do indivíduo humano e social por algo que algum outro determinou: a própria noção que se tem da vida. Como afirma Habermas, a teoria do agir comunicacional é uma teoria da sociedade. A teoria da sociedade implica uma teoria da arquitectura da realidade partilhada.

Por isso, e no processo comparativo entre as três obras, *The Matrix* é assumidamente a matriz genérica, em termos abstractos, das ilustrações geograficamente localizadas pelas outras obras.

Bibliografia de Referência

- BARTHES**, Roland (1984) “*A Retórica da Imagem*” em *O Óbvio e o Obtuso*, Lisboa: Ed. 70
- BAUDRILLARD**, J. (1991) *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio d’Água
- BERGER**, P. & Luckmann, T. (1991). *A construção social da realidade*. Petrópolis: Vozes
- CAVELL**, S. (1984) *Pursuits of Happiness – The Hollywood Comedy of Remarriage*, Cambridge: Harvard University Press
- HABERMAS**, J. (1984) *The Theory of Communicative Action*, vol. I: Reason and the Rationalization of Society. Boston: Beacon Press
- HABERMAS**, J. (1984) *The Theory of Communicative Action*, Vol. 2: Lifeworld and System: A Critique of Functionalist Reason. Boston: Beacon P, 1984.
- MORIN**, E. (1997) *O Cinema ou o Homem Imaginário*; Lisboa; Relógio d’Água
- GIDDENS**, A. (1996) *As Consequências da Modernidade*; Oeiras: Celta
- GIDDENS**, A. (1997) *Modernidade e Identidade Pessoal*; Oeiras: Celta