

Resenha

Yeffeth, Glenn (org.). *A pílula vermelha: questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. Trad. Carlos Silveira Mendes Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003.

Esta coletânea que reúne quatorze ensaios, um dos muitos títulos lançados logo após o primeiro filme *Matrix*, analisa a trilogia dos Irmãos Wachowski, conferindo-lhe, a partir das diferentes reflexões, alguma importância e significação além-Hollywood. É no mínimo curioso que o organizador, Glenn Yeffeth, tenha conseguido mostrar como o roteiro de *Matrix* pôde chamar a atenção de tantos pensadores contemporâneos na filosofia, religião, crítica da mídia e literária, ciências econômicas, matemáticas e da informação.

As diferentes leituras dão uma dimensão e intencionalidade ao filme, como se o roteiro guardasse uma série intrincada de enigmas e mensagens que só mesmo as reflexões desses ensaístas poderiam revelar. Desde *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), nenhum filme havia gerado tantos artigos e teorias e, muito provavelmente, nem mesmo os próprios irmãos Wachowski, idealizadores do argumento, roteiristas e diretores de *Matrix*, tenham tido à época, idéia de quantas idéias dele poderiam surgir.

Inicialmente o livro aborda o contexto religioso que cerca *Matrix*. O crítico de mídia, Read Schuchardt, tem como base de seu argumento a visão de Neo (personagem principal interpretado pelo ator Keanu Reeves) como o “predestinado”, nesta que seria uma “versão tecnológica do Jardim do Éden, do Gênesis”. O redentor, que há tempos vinha sendo profetizado por Morpheus (Lawrence Fishburne), aparece numa história cheia de elementos judaico-cristãos, alegorias do zen-budismo, senhas e segredos escondidos até nos créditos do filme.

Também para o filósofo Paul Fontana, os temas cristãos estão em *Matrix*. Neo é visto como uma espécie de Jesus mais militarizado que simplesmente um messias sofredor. Fontana vai descrevendo as passagens do filme, que são claras alusões a passagens bíblicas, argumentando que Neo serve muito mais a uma analogia com o Jesus ressurrecto, aquele aguardado numa segunda vinda.

O economista Robin Hanson acredita que vivemos num mundo de servidão muito parecido com o da *Matrix*, no qual somos controlados por Inteligências Artificiais. Nesse paralelo, o homem moderno vive preso a um mundo onírico, fruto apenas das intenções da “mente procriadora”, sob o argumento de que a seleção sexual como descrita pela biologia seria a grande razão por trás de tudo. O personagem Cypher (Joe Pantoliano), que se recusa a abandonar a *Matrix*, representa o homem da vida comum, que não está pronto para as mudanças.

O filósofo Lyle Zynda apela para Descartes e sua teoria do gênio maligno, nas primeiras indagações sobre como distinguir o real do mundo dos sonhos. Comparando o gênio de Descartes às máquinas inteligentes, fica fácil entender porque essa pergunta surge espontaneamente quando se assiste o filme; os espectadores sentem-se seduzidos pela dúvida de “será que não estamos vivendo uma simulação?”

James Gunn, historiador e escritor de ficção científica, também analisa o paradoxo da realidade em *Matrix*, fazendo uma apanhado do dilema na história da literatura do gênero. Desde a *Máquina do Tempo* de H. G. Wells, os precursores no gênero como Guy de Maupassant até William Gibson, autor do cultuado *Neuromancer* e criador do gênero cyberpunk, a possibilidade de desdobramento do tempo e da realidade em partes vem sendo perseguida pelos ficcionistas e é ingrediente certo e infalível em qualquer obra do gênero e seria, segundo o ensaísta, uma das principais fontes de sucesso do filme.

Rorbert Sawyer, autor do livro *Calculating God* resume em seu ensaio uma genealogia do robô, na história da literatura e do cinema, analisando como a mais comum representação da Inteligência Artificial foi sistematicamente subjugada à condição de inferior ao ser humano, ora como escravo, ora como criação imperfeita do próprio homem, desde o escritor Asimov, conhecido como o pai da “robopsicologia”, até *Matrix*, onde as máquinas não só superam a inteligência humana como viram a mesa e escravizam os homens. Sawyer, no pleno exercício da futurologia, resgata previsões como a do físico Frank Tipler, para o qual, construindo-se uma máquina com de 10^8 a 10^{12} potência de bits, qualquer mente humana poderia ser simulada.

Sawyer une-se ao cientista Ray Kurzweil (inventor da primeira máquina de leitura para cegos) na projeção da Inteligência Artificial capaz de superar, nas próximas décadas, o homem. Utilizando-se da Lei de Moore, Kurzweil apresenta seu argumento da sucessível quebra de paradigmas que levou o homem tecnológico, nos últimos 100 anos, a sair do modelo eletromecânico para o relé, válvula, transistor, circuito integrado sucessivamente. Nessa corrida evolutiva, estaríamos próximos de passar a um “quinto paradigma”. Em breve, a tecnologia do circuito integrado chegará ao seu limite máximo de potência, forçando à passagem de um novo modelo. Nessa teoria, o PC de hoje, equivalente ao cérebro de um rato em número de operações, seria suplantado e, por volta de 2030, teríamos uma máquina capaz de 1026 operações por segundo, ou seja, a velocidade do cérebro humano.

Dino Felluga, crítico literário, pinça do filme o paradigma do pós-modernismo, questionando a autenticidade intelectual do roteiro de *Matrix*. Investigando os elementos do filme, que foram inspirados no livro *Simulacra and Simulation* de Jean Baudrillard, e apresentando os elementos constitutivos da chamada pós-modernidade, Felluga prende-se às passagens do filme *Matrix*, em que o paradoxo entre o real e a simulação são ilustrados, fazendo pensar se *Matrix* realmente é digno de reflexão ou se não passa apenas de uma “baboseira escapista”.

Pós-modernismo também é questão central para Andrew Gordon, Institute for the Psychological Study of the Artes (IPSA, Florida, EUA). Seu ensaio elenca os ingredientes usados no filme e que misturam as teorias de Baudrillard a cenas de ação. Corrigindo os conceitos de “realidade virtual” e “pós-modernidade”, Gordon explicita a idéia de simulação de Baudrillard, revisitada pelos irmãos Wachowski em ordem de solucionar o problema da hiper-realidade, argumentando que *Matrix* empresta ainda uma série de imagens, criaturas e conceitos de diversos filmes, desde 2001: *Uma Odisséia no Espaço* até *Homens de Preto*, passando também por histórias populares como *O Mágico de Oz* e *Alice no País das Maravilhas*.

Mas nem todos os ensaístas dedicaram-se a aspectos positivamente interessantes do filme. O matemático e criador de softwares, Peter Lloyd, optou por apontar as falhas e incongruências do roteiro de *Matrix*, apresentando soluções para elas.

Assim sucedem-se reparações à bioporta, à pílula vermelha, e a crítica principal do ensaio, que questiona como é possível que Neo tenha domínio sobre o seu corpo de avatar.

James Ford, professor de religiões do Extremo Oriente na Carolina do Norte, prefere fazer um paralelo de Neo com Buda. Analisando inicialmente o surgimento do budismo e depois relacionando a religião à análise da condição humana feita em *Matrix*, Ford mostra como, além da perspectiva judaico-cristã, há uma que é budista, revelada, por exemplo, no problema fundamental da mente no filme, sendo a própria *Matrix* análoga ao samsara, “o mundo ilusório que não é a realidade que parece” no budismo.

O economista Peter Boettke, autor do livro *Calculation and Coordination* (Routledge, 2001), faz uma análise da liberdade humana a partir da decisão de Neo entre a pílula azul e a pílula vermelha. Assim, *Matrix* faz certa alusão ao mito da caverna de Platão, na qual os prisioneiros ignoram sua condição de privação de liberdade e vislumbram apenas o mundo das sombras. O ensaio dedica-se, no entanto, a mostrar a revelância da “questão da pílula” no contexto da economia política – é o fardo da livre escolha, visto à luz da relação entre a liberdade humana, as instituições e o crescimento econômico.

Talvez o mais pessimista de todos os ensaios seja o de Bill Joy, um dos fundadores da *Sun Microsystems*, criador de tecnologias dominantes como o *Java*. Joy prevê um futuro, no qual seres humanos tornam-se perfeitamente dispensáveis, graças à união de três poderosas vertentes das novas tecnologias na atualidade: a nanotecnologia, a engenharia genética e a robótica. O autor mostra como cada uma dessas técnicas está se desenvolvendo em diferentes “caixas de pandora” que ameaçam a permanência do homem na terra.

Finalmente, o filósofo Nick Bostrom apresenta o argumento da simulação em *Matrix*, no qual a humanidade estaria mergulhada numa espécie de dominação maquinal, vivendo imersa num simulacro do real. Invocando a teoria da independência do substrato da filosofia da mente, Bostrom argumenta que, não sendo propriedade essencial da consciência estar envolta em tecido biológico, processadores podem perfeitamente reproduzir esse princípio. Se é possível sermos produtos de uma

era pós-humana acreditando estar no mundo pós-moderno, tal qual na *Matrix*, o nosso mundo de hoje poderia ser simplesmente resultado de um experimento científico ou mesmo “um trabalho de ciências de uma adolescente pós-humana”.

Se o livro apresenta-se como uma miscelânea de argumentos que se baseiam em dados científicos e, por isso, parecem tão possíveis, ao final, ele torna-se, enquanto cada artigo, uma analogia sob um aspecto do filme e, enquanto livro, margem a uma outra comparação, aquela da qual resultam as mais duras críticas conferidas à trilogia *Matrix*, um filme com um roteiro que tem na sua receita de bolo a cilada mágica própria do gênero da ficção científica: tratar conhecimento como informação, misturar tudo e torná-lo irresistivelmente crível aos olhos de quem o vê – ou de quem o lê.

Soraya Guimarães da Silva
Mestranda em Filosofia (UFRN)