

Matrix e Esquizoanálise: elementos para pensar a produção e a reprodução da realidade

Matrix and Schizoanalysis: elementos to think about the production and reproduction of reality

André Rossi; Tarso Ferarri Trindade

Universidade Federal Fluminense

RESUMO:

Este artigo tem por objetivo evidenciar e debater a noção de *socius*, conceito chave dentro da Esquizoanálise para pensar sua teoria da produção e reprodução social, utilizando-se do filme Matrix como um intercessor, incluindo suas diversas produções multimídias. Tomando como fio condutor, dentro do universo do longa-metragem, a estória da construção e desenvolvimento do *software* denominado matrix e sua relação com a humanidade, problematizamos o modo de funcionamento do sistema capitalista no contemporâneo, utilizando-nos do conceito das três sínteses, presente n' *O Anti-Édipo*. Mostramos de que modo a produção e reprodução dos vários *socius* não se encontram aprioristicamente determinados, como se fossem estruturas imutáveis e universais, mas, sim, estão em constante construção e reconstrução. Faz-se mister também destacar que a crítica pós-estruturalista da noção de estrutura não pode ser tomada erroneamente como se esta última tivesse desaparecido completamente e o sujeito fosse lançado em um campo puramente empírico. Cabe a nós, sujeitos históricos e também em incessante constituição e reconstrução, pensar os embates sociais de nosso tempo, problematizando as estratégias de enfrentamento ao capitalismo assumindo o aspecto trágico do processo de produção maquínico da realidade.

Palavras-chave: Matrix; Esquizoanálise; Produção social.

ABSTRACT:

This article aims to highlight and discuss the notion of *socius*, a key concept within Schizoanalysis to think about its theory of social production and reproduction, using the Matrix film as an intercessor, including its various multimedia productions. Considering as a guiding thread the story of the construction and development of the software called matrix and its relationship with humanity, we problematize the way the capitalist system works in the contemporary world, using the concept of the three syntheses, present in *Anti-Oedipus*. We present how the production and reproduction of the various *socius* are not *a priori* determined, as if they were structures immutable and universals, but are in constant construction and reconstruction. It is also necessary to point out that the post-structuralist critique of the notion of structure cannot be mistakenly taken as if it had completely disappeared and the subject was thrown into a purely empirical field. It is up to us, historical subjects in incessant constitution and reconstitution, to think about the social conflicts of our time and question the strategies to face capitalism, assuming the tragic aspect of the machinic production process of reality.

Key-words: Matrix; Schizoanalysis; Social production.

Introdução

O filme Matrix estreou em 1999 como um projeto muito ousado das irmãs Lana e Lilly Wachowski¹. Consolidou-se na cultura *pop* retomando a estética *cyberpunk* e revolucionando técnicas cinematográficas, como o cultuado efeito *bullet time*, onde objetos em ação são vistos em câmera lenta e em um giro de 360°. Na verdade, Matrix não é simplesmente uma quadrilogia de filmes, mas um projeto multimídia composto por quatro² filmes (1999, 2003, 2004 e 2021), nove curtas de animação designados por *The Animatrix* (2003) e dois *games*, *Enter the matrix* (2003) e *The Matrix Online* (2005). Todos eles contêm eventos canônicos que fazem parte de seu universo de referência.

Contudo, mesmo tendo marcado o campo do cinema e pautado certos debates nas ciências humanas, em decorrência das inúmeras referências filosóficas contidas no filme, poucas produções acadêmicas se debruçaram a respeito. No campo da psicologia, ao pesquisar utilizando os termos “the matrix” ou “matrix”, e acrescentado ou não o termo “psicologia”, nos bancos de dados do *Google Scholar*, *Pepsic* e *SciELO*, foram encontrados no total sete artigos. Destes, cinco³ usaram o projeto multimídia Matrix como metáfora e/ou analogia para os conceitos e teorias utilizados pelos seus respectivos autores, sejam eles da área da psicanálise, filosofia, educação, ciências da religião ou administração. Apenas dois⁴ artigos, um de filosofia e outro de psicanálise, se aproximam de nosso modo de trabalhar com o filme, qual seja: na esteira dos livros de Deleuze sobre cinema, queremos extrair do universo de Matrix e suas múltiplas produções, um pensamento. Defendemos que esta obra midiática nos apresenta questões importantes para pensar o contemporâneo, possibilitando que, entre algumas tramas presentes no filme e determinadas ideias de Deleuze e Guattari, se estabeleça uma relação de *intercessão* (DELEUZE, 1992). Mais especificamente, conjecturamos que certos debates trazidos nas películas são pertinentes ao campo da esquizoanálise e nos auxiliam na problematização de certos conceitos, como por exemplo, o de *socius* – noção pouco lembrada, uma vez que ficou restrita ao livro *O Anti-Édipo* (2010). Outro ponto de relevo é que a esquizoanálise, como método crítico-clínico-político, nos fornece uma caixa de ferramentas conceituais e práticas para pensar, através da obra Matrix, as questões relacionadas a determinação social, escolha, liberdade, mal-estar inerente à sociedade ou mesmo revolução.

Este artigo, portanto, tem por objetivo evidenciar, na esquizoanálise, a importância do conceito de *socius*, principalmente ao se abordar o tema da produção e reprodução da realidade. Para tal, utilizamos a obra multimídia *Matrix*, e a ideia de *matrix*⁵ como intercessoras, tanto para pensar a questão acima exposta quanto para problematizar a relação entre produção de subjetividade e produção social, para além de um determinismo pessimista de uma captura inescapável ou de um otimismo voluntarista da plasticidade infinita do sujeito. Entendemos *intercessão* não como relação de metáfora ou de analogia, mas de perturbação mútua, já que a obra *Matrix* é fruto do seu tempo, ao passo que devolve a ele questões que lhes são pertinentes. Portanto, a primeira parte do texto não se resigna a descrever a obra que supostamente seria analisada posteriormente, mas já faz uma análise, edição e destaques esquizoanalíticos implicados. Na segunda parte, destacamos o conceito de *socius*, entre outros, para mostrar sua importância no entendimento da esquizoanálise como método de intervenção clínico-político.

Estrutura da *matrix* e o efeito diferencial do vírus.

No primeiro filme, somos apresentados a Thomas Anderson que, de dia, é um trabalhador de T.I. e à noite é o *hacker* Neo. Ele, como muitos outros, faz parte de um grupo de pessoas que tem um mal-estar em comum. Somos levados a conhecê-lo prestes a ser bem-sucedido em sua busca por respostas, quando, quase oniricamente, é contatado pelo PC com um pequeno enigma: “siga o coelho branco”. Em seguida, um grupo bate à sua porta; nesse grupo, umas das moças, carrega no ombro uma tatuagem de coelho, o índice da mensagem (referência a Lewis Carroll). Os filmes têm uma infinidade de referências à literatura, à filosofia e aos mitos. Essa mensagem leva Neo a uma boate onde está Trinity, outro *hacker* de seu mundo. Quando toda a trama o leva a Morpheus, na conhecida cena da escolha entre a pílula azul (continuar vivendo sua vida em estado de alienação) e a pílula vermelha (saber o que é *matrix*), o roteiro dá um salto em complexidade.

Morpheus pergunta se Neo acredita em destino. Neo responde negativamente, dizendo que não gosta da ideia de não poder controlar sua própria vida. Isso retornará na primeira conversa com a Oráculo e no final do segundo filme, com o Arquiteto. Livre-

arbítrio, escolha, manipulação, temas recorrentes. Morpheus então se coloca ao lado daquele grupo que interroga a realidade:

Deixe que eu diga porque está aqui. Está aqui porque sabe de uma coisa, uma coisa que não sabe explicar, mas você sente. Sentiu a vida inteira. Há alguma coisa errada com o mundo. Você não sabe o que é, mas está ali como uma farpa em sua mente deixando-o louco. Conheço a sensação que lhe trouxe a mim. Você sabe do que estou falando? (WALCHOWSKI A. e WALCHOWSKI L., 1999).

Morpheus revela que a matrix está em toda parte e que a verdade é que Neo é um escravo numa prisão que ele não pode tocar. A pílula vermelha é um comando de despertar, busca e liberação de uma das cápsulas onde ele se encontra, junto de milhares de humanos, sendo cultivados e sugados para alimentar uma civilização de máquinas. Clímax! O espectador se depara com uma realidade pós-apocalíptica (“bem-vindo ao deserto do real”). O cenário da grande cidade do final do século XX dá lugar a um pesado, escuro e maquinal mundo em tons de preto e vermelho. Posteriormente, Morpheus explica que em algum momento houve uma guerra⁶ entre homens e máquinas e que nós, humanos, queimamos o céu de onde elas obtinham sua energia. Dessa limitação, elas migraram para retirar de nós a energia, transformando-nos em pilhas⁷.

Mas o que é a matrix? Morpheus explica, mas será o Agente Smith, da metade para o final do filme, que nos dará mais elementos curiosos e intrigantes, embora somente o Arquiteto dê a chave final de sua compreensão. Morpheus nos diz que a matrix é uma simulação⁸ para manter aqueles que estão sendo sugados em estado de suspensão. A trama é montada de uma forma em que há vários estratos de realidade: a alienação da matrix, onde milhões vivem suas vidas virtuais sem o saberem; a partir da pílula vermelha surge uma realidade recém descoberta por Neo, composta pelos mesmos milhões que jazem plugados justapostos em silos; há alguns desplugados em naves com tripulações que fazem diversos serviços, inclusive rastrear e desplugar humanos da matrix; há Zion⁹, uma cidade resistência com milhares de pessoas desplugadas ou nunca plugadas; e, finalmente, há um elemento de virada revelado por Morpheus, o escolhido, capaz da destruição da matrix e libertação dos humanos. Com essa esperança vamos até o final da película.

No meio do filme, somos apresentados a Oráculo, uma simpática senhora negra fazedora de *cookies*. Lá Morpheus leva Neo a matrix, segundo sua crença, para a Oráculo dizer se ele era ou não o escolhido. Logo no início da conversa, a Oráculo diz: “não se

preocupe com o vaso”. Neo então se vira e quebra um vaso. Ele pergunta: “Como você sabia?”. Ela responde: “o que vai mesmo fazer seus miolos queimarem mais tarde é, ‘você teria quebrado o vaso se eu não tivesse dito nada?’”. Numa das cenas mais bem marcadas do filme, um jogo de suposições e falas enigmáticas faz com que Neo conclua aquilo que ele pode concluir, lembrando que ela mesma não diz nada. “Você acha que é o escolhido?”. Ele responde: “sinceramente, eu não sei”. Em seguida, ela mostra uma inscrição na porta da cozinha: *Nosce te ipsum*, conhece-te a ti mesmo. Ela continua dizendo que ser o escolhido é como estar apaixonado, você sabe se está. Olha-lhe os olhos ironicamente como quem faz um exame inócuo e diz que ele já sabe o que ela vai dizer, quando ele completa: “eu não sou o escolhido”. “Desculpe garoto. Você tem o dom, mas parece que está esperando alguma coisa”. O curioso é que a Oráculo é um desses habitantes de matrix totalmente *soft*, um programa senciente e supostamente preditor do futuro. Antes de iniciar a conversa e ao final dela, a Oráculo diz: “você aceita um *cookie*?”. Quantas vezes somos interpelados em navegações de internet perguntando se aceitamos os *cookies* daquela página? *Cookie* é um pacote de dados enviado pelos sites para nossos navegadores, que funcionam, quando acessados novamente, como memória daquela relação prévia. Previsão e interferência, interpretação e indução se misturam, colocando o problema da liberdade ou da produção e da reprodução da realidade da matrix, que será amplamente discutida nos demais filmes.

Corte. Com o rapto de Morpheus após o encontro com a Oráculo, Neo tem uma interação importantíssima com o agente Smith, outro personagem essencial na trama. Morpheus foi levado para revelar os códigos de acesso a Zion. Na matrix, existem três categorias de subjetividades: a) humanos plugados - suas imagens corporais (*soft*) - correspondendo às pessoas (*hard*) plugadas nas cápsulas na realidade concreta; b) humanos libertos, temporariamente plugados, transmitindo de fora dos âmbitos das cápsulas (os integrantes dos aeroplanadores); c) os *softwares* puros, programações inteligentes que vivem na matrix cumprindo as tarefas de sua reprodução; d) outras programações inteligentes que, pela recusa da deleção, criaram pra si uma vida furtiva e criativa. Parte do terceiro grupo são os agentes que têm a função de polícia especial para conter a milícia humana libertadora, conter falhas eventuais e estruturais ou ações de programas renegados que causam distúrbios na matrix¹⁰, participantes do segundo e quarto grupo, respectivamente. Esses agentes não respeitam as leis da física que a maioria tende a

respeitar, tomando posse, inclusive, das imagens corporais de humanos plugados para cumprir sua missão.

Smith revela a Morpheus suas observações sobre a matrix, sobre a espécie humana e um pouco de nossa história conjunta. Na tentativa de nos classificar, ele diz que na verdade não somos mamíferos, porque todo mamífero instintivamente desenvolve um equilíbrio natural com o meio ambiente, mas nós, ao contrário, vamos para uma área e nos multiplicamos até que todas as reservas naturais sejam consumidas. Somos uma espécie de vírus sobre a Terra e, como tal, destruímos nosso próprio meio de multiplicação. Revela também que a primeira matrix foi projetada para ser um mundo humano perfeito, sem sofrimentos. Sua recusa gerou um fracasso imenso dessa matrix, fazendo com que “safras inteiras” morressem. Duas hipóteses de Smith:

Alguns acreditavam que faltou uma linguagem de programação para descrever essa perfeição de mundo, mas acredito que como raça os seres humanos definem a sua realidade por meio de miséria e sofrimento. Assim o mundo perfeito era um sonho do qual o seu cérebro primitivo tentou despertar e é por isso que matrix foi projetada dessa forma, do auge da sua civilização (WALCHOWSKI A. e WALCHOWSKI L., 1999).

Na tentativa de criar uma simulação que entretivesse os humanos enquanto eram sugados, criaram uma versão na qual o mundo funcionava perfeitamente sem sofrimentos ou guerras, mas, para isso, ela deveria ser uma perfeição matemática, tornando ausentes as escolhas que levam à efetuação da nossa natureza agressiva, eventualmente violenta e destrutiva. Houve repulsa e não assimilação. Assim, entendendo nossa natureza “imperfeita”, criaram uma simulação da civilização do final do século XX, deixando margem às escolhas dentro das leis da matrix, incluindo o mal-estar daqueles que não a assimilam completamente, intuindo, de alguma forma, que seu mundo é duplicado.

A soltura de Morpheus culmina com Neo enfrentando os agentes, em especial Smith, que é explodido após uma surreal entrada de Neo em seu corpo. O primeiro filme termina com Neo acessando novas habilidades super-humanas que burlam as leis da matrix. A narração finaliza com um recado da humanidade às máquinas, elevando Neo e endossando o mito do escolhido.

Quatro anos depois, o universo multimídia é expandido. O filme *Matrix Reloaded* (2003) inicia com uma reunião dos integrantes de todos os aeroplanadores dentro da matrix.

Nela, Niobe inicia: “Osiris mandou um recado”¹¹. A reunião é perturbada e Neo tem que lutar com inúmeros agentes Smith replicantes. Dupla surpresa: Smith não foi destruído e agora tem o poder de se replicar.

Aquele universo apresentado no primeiro filme, com início, meio e fim, começa a ganhar ares de repetição e, pior, um ciclo fechado apontando para a repetição do mesmo. A promessa era que contra a dominação das máquinas haveria a rebelião dos humanos feita por aqueles que acordam ou são acordados, reunidos em Zion sob o comando do escolhido. Havia supostamente um fora da estrutura da matrix, Zion, que, segundo a explanação do agente Smith no primeiro filme, era uma consequência da nossa inferioridade, a de não suportar um mundo totalmente determinado. Portanto, a equação desequilibrada, que permite as escolhas, é a condição para essa matrix funcionar, permitindo tanto a permanência adaptada quanto a permanência no mal-estar ou a saída para aqueles que acordam. Isso gera Zion, embora no primeiro filme ainda estivéssemos entendendo que caminhávamos para um final e não para o final de um ciclo! Matrix e Zion são agora apresentados como codependentes.

Enquanto em Zion há a preparação para a guerra contra as máquinas, na matrix Neo enfrenta uma guerra cibernética representada tanto por conversas quanto por lutas. A Oráculo diz a Neo que ele deve ir até Merovíngio, um gangster que detinha em seu poder outro programa, o chaveiro, que levaria Neo até a fonte. Merovíngio é um anti-oráculo. Enquanto ela joga com probabilidades e sensibilidade, ele descreve o mundo como causa e consequência. E as questões da produção e da reprodução, da liberdade e da prisão não param de ser problematizadas. Fonte, chave, escolhido? Até aqui o espectador se sente um pouco perdido, o que é performatizado por Merovíngio, quando diz a Morpheus, Trinity e Neo que eles querem uma coisa, mas não sabem o porquê.

A trama nos revela que a fonte é uma porta num prédio que deveria ser aberta pela chave correta, seguindo protocolos específicos. Dentro da fonte, Neo se depara com um senhor de barbas brancas que se identifica como o Arquiteto. Ao fundo, vários monitores com versões outras de Neo, que interagem à medida que o diálogo avança. Nessa conversa enigmática e reveladora, matrix, Zion e a função do escolhido se mostram parte da estrutura de manutenção da reprodutibilidade do mundo das máquinas. Ao entrar na fonte, o Arquiteto revela a Neo a equação desequilibrada:

Sua vida é a soma do saldo de uma equação desequilibrada inerente à programação da matrix. Você é o desenlace de uma anomalia, que, a despeito de meus mais sinceros esforços, fui incapaz de eliminar daquela, caso conseguisse, seria uma harmonia de precisão matemática. Ainda que continue a ser uma tarefa árdua diligentemente evitá-la, ela não é inesperada, e, portanto, não está além de qualquer controle. Fato este que o trouxe, inexoravelmente, aqui (WALCHOWSKI A. e WALCHOWSKI L., 2003).

Não há desfecho possível, mas somente reinício ou recarregamento (como sugere o título *reloaded*). Ali o Arquiteto revela ao espectador atônito e sob negativas e xingamentos nos televisores das outras versões de Neo, que a matrix é cíclica e a função do escolhido, estrutural. Não há salvador que liberte a espécie, mas articulador que recarregue o sistema da simbiose homem-máquina. O Arquiteto completa a história que Smith revela a Morpheus no primeiro filme:

A primeira matrix que eu projetei era evidentemente perfeita, uma obra de arte, impecável, sublime. Um triunfo equiparado apenas ao seu fracasso monumental. A inevitabilidade de sua ruína é tão evidente para mim agora quanto é uma consequência da imperfeição inerente a todo ser humano. Assim sendo, eu a redesenhei com base na história de vocês para refletir com maior precisão as variações grotescas de sua natureza. Todavia, mais uma vez, eu fui frustrado pelo fracasso. Desde então, compreendi que a resposta me escapava, porque ela necessitava de uma mente inferior, ou talvez uma mente menos afeita aos parâmetros da perfeição. Portanto, a resposta foi encontrada, por acaso, por outrem, um programa intuitivo, inicialmente criado para investigar certos aspectos da psique humana. Se eu sou o pai da matrix, ela sem dúvida seria a mãe. (WALCHOWSKI A. e WALCHOWSKI L., 2003).

Assim, houve várias versões da matrix até aquela em que o programa intuitivo chamado Oráculo acha uma solução que funcionaria para 99,99% das pessoas, tendo a porcentagem dos que acordam e a anomalia do escolhido, incluídas na estrutura¹². O Arquiteto dá seguimento ao seu discurso, dizendo que a cada ciclo de recarga da matrix, Zion é destruída como medida profilática à expansão demográfica. Essa seria a sexta versão do escolhido, segundo a contagem das anomalias completas, aquelas nas quais o escolhido chega à fonte. Isso nos dá a dimensão de que também existiram personagens que encarnaram a função do escolhido, mas jamais chegaram à fonte para promover o recarregamento do sistema.

O Arquiteto diz que Neo está ali para fazer uma escolha entre dois possíveis. A porta da direita leva à fonte. É escolher recarregar o sistema e liberar 23 indivíduos da matrix - 16 mulheres e 7 homens - a fim de reconstruir Zion. A da esquerda é ir a matrix tentar salvar

Trinity, com quem tem um vínculo amoroso. A segunda escolha, o Arquiteto diz que levará à falha do sistema, a morte de todos os adormecidos nas cápsulas e, somado ao extermínio de Zion, a morte da espécie. Neo retruca que também implicará problemas às máquinas. O Arquiteto então diz que eles estão dispostos a viver com essas limitações, mas devolve perguntando se ele poderia viver com a morte de milhões. Neo escolhe Trinity, a salva dos agentes e da morte na matrix, ao mesmo tempo em que, fora da matrix, no sistema de esgotos, sua nave é localizada pelas sentinelas. A tripulação tem que abandonar a Nabucodonosor enquanto a veem explodir. Ali, no ápice da fragilidade do dilacerável corpo humano, a tripulação é perseguida pelas sentinelas. Neo, sentindo algo, promove uma descarga elétrica que desabilita as sentinelas e o faz desmaiar¹³.

O terceiro e último filme inicia com Neo preso no metrô, numa espécie de limbo virtual entre a matrix e mundo fora dela, onde as brocas estão indo na direção de Zion. Ao mesmo tempo, na matrix, o agente Smith se multiplica como um vírus, assimilando todas as entidades de lá, ameaçando o mundo das máquinas e dos humanos.

Aqui temos a linha de fuga¹⁴ que, a despeito das outras cinco anomalias completas, atravessa Neo como uma maquinação de diferenciação. Estamos falando de Smith. A replicação incessante de Smith segue assimilando todos os seres vivos na matrix – máquinas ou humanos –, atravessando diferencialmente a escolha binária que o Arquiteto imputou a Neo. Aquilo que Smith diz ser a espécie humana - um vírus -, ele se torna. Ele agradece a Neo no início do segundo filme por o ter libertado. Ao entrar nele explodindo-o, no primeiro filme, uma parte da codificação de Neo, exatamente aquela que o faz poder burlar ou reescrever as regras, sobrecodifica Smith, tornando-o não mais agente do sistema, mas agente contra o sistema, replicando-se infinitamente, até o limite do suicídio. Smith assimila inclusive a Oráculo, tornando matrix um lugar sombrio, habitado por milhares de clones smithianos.

Enquanto a broca chega a Zion inundando-a de duzentos e cinquenta mil sentinelas, Neo, que ficara cego em decorrência de uma luta, e Trinity rumam para a cidade das máquinas a bordo da nave *Logos*. Chegando lá, Trinity morre no impacto da nave. Esgueirando-se por entre os fios e dutos, Neo chega a um platô aberto, de onde se pode ver parte da cidade das máquinas. Sombria, em meio a descargas elétricas, surge uma criatura constituída de milhares de pequenas máquinas que lhe dão o contorno de um rosto. Dela,

Neo cego “vê” somente sua silhueta de energia. Ali se dá o trato, linha de fuga à escolha binária: Neo lutaria com os Smiths na matrix pela sua manutenção. Não certamente a mesma da reinserção do código (*reloaded*), mas a da continuidade diferenciante com a preservação de Zion (*revolution*) e a libertação dos humanos inadaptados à matrix. As máquinas oferecem então um plugue e uma cadeira para Neo se conectar. Quando a luta começa, a guerra em Zion cessa. Há um pequeno armistício à espera do desfecho da luta na matrix. A batalha se mostra inócua e, na verdade, as palavras muito anteriores da Oráculo “tudo que tem um início deve ter um fim” ressoam da boca de Smith a Neo, fechando o entendimento do que deveria ser feito. Deixando-se assimilar, Neo dá acesso direto *hardware-software* das máquinas ao vírus Smith, inoculando um antivírus, representado na cena como uma descarga de energia. Na matrix, Smith desaparece. Na cidade das máquinas, o corpo morto de Neo é levado num esquife maquinal como o de um herói. As sentinelas se retiram de Zion. Na cena final, a matrix se reconstitui, num amanhecer sob o qual a Oráculo e o Arquiteto conversam: ele diz que ela jogou um jogo muito perigoso e pergunta até quando essa paz irá continuar.

Produção, reprodução, diferenciação e escolhas

Há uma suspeita que atravessa Matrix: estaríamos todos lutando em um sistema fechado, sem chance de linha de fuga? Dizemos isso porque as imagens propostas fazem parte de um sistema constritivo. Seja a do primeiro filme, a do adormecimento em cápsulas vivendo uma simulação, ou a do segundo, a profecia do escolhido, fazem parte da estrutura de reprodução e a das escolhas binárias proposta pelo Arquiteto. Nenhuma das opções era de libertação. Não foi o amor mais geral pela humanidade ou o mais específico por Trinity que fez com que houvesse saída, mas, a despeito das cinco anomalias completas anteriores, um acontecimento diferenciante. Foi o vírus Smith, que cria um plano comum de interdependência e indica uma saída possível fora da equação omninclusiva. A saída não abole os termos anteriores e nem extermina um dos interlocutores, mas recoloca os termos e os contratos, com a inclusão de novos elementos.

Para pensar a questão do arbítrio, da liberdade e da constituição psicossocial de sujeitos, temos primeiramente que acessar a proposta pós-estruturalista da esquizoanálise. Neste diálogo com o filme, achamos ser necessário abordar minimamente os conceitos de

síntese conectiva e síntese disjuntiva presentes n’*O Anti-Édipo* (2010). Lá, Deleuze e Guattari expõem sua teoria acerca da produção de subjetividade e produção social. A originalidade da tese desses autores se assenta na proposição de que ambas são distintas, porém inseparáveis. Em outras palavras, apesar de terem modos de funcionamento diferentes - no que se refere à produção de sujeito e das relações materiais de produção -, elas compartilham uma base comum; ou seja, trata-se de uma única e mesma produção. Há aí uma univocidade quanto à noção de produção (SIBERTIN-BLANC, 2012). A exposição das sínteses, no livro, segue simplesmente uma didática de apresentação, já que a inseparabilidade em seu modo de funcionamento supõe existência contemporânea umas das outras (SIBERTIN-BLANC, 2012).

A síntese conectiva, a primeira apresentada n’*O Anti-Édipo* (2010), opera de forma associativa, como o nome indica. Trata-se de máquinas conectadas a outras máquinas ao infinito. Nesta teoria, portanto, a ideia de origem ou fundamento não tem importância central. A palavra máquina, aqui, serve para especificar que tanto sujeito quanto mundo são produzidos num mesmo processo maquínico. Trata-se de um conglomerado de forças em funcionamento. Esta síntese designa que há um modo de produção incessante, que funciona por regime de associação, de acoplamento (DELEUZE e GUATTARI, 2010). Uma máquina produz um fluxo, outra vem e o corta, sendo que a primeira já é imediatamente corte de uma máquina precedente e assim se dá sucessivamente em todas as direções. Um dos exemplos que os autores franceses utilizam para ilustrar este ponto é a amamentação. O seio da mãe emite um fluxo de leite, a boca do bebê opera um corte e extrai tal fluxo, nutrindo-se por sua vez. Cortar, nesta perspectiva, é a condição através da qual um fluxo é vertido. O corte indica o modo como determinado fluxo será escoado; por exemplo, de forma contínua, de forma segmentada, com mais ou menos intensidade (ZOURABICHVILI, 2004). Um fluxo também pode ser constante ou errático, variável. Segundo Sibertin-Blanc (2012, p. 36), “tais fluxos da produção primária são indiferentes a toda estratificação ontogenética: material ou psíquico, biológico ou social, metafísico ou histórico são já distinções interiores à representação e não coordenadas do inconsciente produtivo. Eles se definem apenas pela continuidade implicada pelas duas operações relativas corte/extração¹⁵.”

Agora vem o mais importante e que queremos destacar: a síntese conectiva, em seu processo de produção, produz algo que Deleuze e Guattari (2010) vão denominar “corpo

pleno”. Este seria uma instância de antiprodução no seio da produção. Quando relacionado à produção de subjetividade, ele é denominado corpo sem órgãos (CsO). Quando referido à produção social, seu nome é *socius*.

A segunda síntese, denominada disjuntiva, possui um modo de operar diferente da anterior. Aquilo que é produzido na primeira síntese é aqui registrado. O corpo pleno, acima mencionado, atua como uma superfície na qual os fluxos são inscritos em uma rede de distribuição e de repartição (SIBERTIN-BLANC, 2012). Determinando os cortes, estas sínteses selecionam o que pode ser cortado, qual fluxo será escoado, qual máquina fará extração, qual conecta com qual, porém sempre evitando que algo seja totalizado, organizado em uma unidade. Não obstante, o recorte de um fluxo pode fazer com que ele esorra de forma excludente (disjunção exclusiva – ou isso ou aquilo) ou pode seja escoado de modo a abarcar as diferenças (disjunção inclusiva – e isso e aquilo), como assevera Zourabichvili (2004). Neste percurso, o elemento de antiprodução age na produção social: resiste ao processo de produção e retroage sobre ele, tentando moldá-lo. Deleuze e Guattari (2010) dizem que há um processo de produção como princípio, há produtos criados por esse processo e há um tipo especial de produto, o corpo pleno, que se destaca tentando se colocar como primeiro, como “improduzido”, um nunca criado, pois se oferece como princípio pleno de si, retroagindo na produção e se apropriando das forças produtivas. Síntese, máquina e diferentes registros podem ser formas muito enigmáticas ou eruditas de trazer uma ideia que pode ser mais simples. Síntese ou máquina traz a ideia de um conglomerado de forças funcionando em conjunto, embora em um equilíbrio longe da estabilidade. A primeira síntese é como um associacionismo puro, ideal, do encontro de elementos para a criação de um *modus operandi*. Se mentalmente podemos conceber o regime de acoplamento maquínico em estado puro, na realidade todo o seu funcionamento já se encontra registrado e operando através de um modo. É a ideia de *socius* ou CsO. Por fim, fazendo parte da construção maquínica de subjetividade, a terceira síntese evidencia o sujeito, criado pelo processo de produção e interferindo no próprio processo. Portanto, para conceber um método de intervenção clínico-político, deve-se considerar tanto o segmento relacional dos elementos, quanto o sistema total de funcionamento do *socius*, atentos aos sujeitos que aparecem como restos e se levantam como agentes em suas singularidades ou patologias: Neo, Trinity, Morpheus, Arquiteto, Smith na sua interação e a equação da

matrix causando o mito do escolhido e seu desarranjo funcional. Se há alguma forma de se conduzir como agente – ao mesmo tempo sujeito e sujeitoado –, será por uma análise relacional e maquínica da realidade.

N’*O Anti-Édipo* (2010), Deleuze e Guattari, desenvolvem melhor a ideia de um corpo pleno ou *socius* sobretudo no capítulo três, onde dialogam em especial com a antropologia. Dividindo o modo de produção entre “selvagens”, “bárbaros” e “civilizados”, indicam que, no primeiro, o corpo pleno é o corpo da terra; no segundo, o corpo do déspota e no terceiro, o capital. No primeiro, o sistema estritamente codificado tem a terra como pressuposto de todas as relações de troca, enquanto, no segundo, o lugar do déspota sobrecodifica todas as relações de troca, seu sistema de crenças, tributos e rituais. Já o terceiro modo, o único que funciona sobre fluxos descodificados do desejo, tem na fluidez do capital o seu pressuposto.

Todo modo de produção social suscita, como condição de sua própria reprodução, a formação de uma instância especial funcionando como um corpo pleno [...] que polariza os investimentos coletivos de desejo no qual os agentes e as relações sociais são o objeto [...] Denominado socius, uma tal instância sóciolibidinal de antiprodução media assim a maneira através da qual o desejo investe o campo social, e conseqüentemente a maneira pela qual os indivíduos e grupos sociais se relacionam com suas próprias condições de existência. [...] Um tal mecanismo pertence ‘a todos os tipos de sociedade como constante de reprodução social’, e se especifica cada vez pela instância determinada à ser dominante em tal ou tal formação, em função dos modos de apropriação real das condições da produção, da divisão técnico-social do trabalho, e das regras de atribuição do produto social (SIBERTIN-BLANC, 2012, p. 49, 50 e 53).

O corpo pleno, ou *socius*, funciona como se o processo de produção emanasse dele, como se ele fosse a quase-causa de tudo em uma dada sociedade. É a nossa matrix! No filme, tudo parece emanar desse sistema, é ele que opera uma distribuição de seus agentes de produção, que limita determinado fluxos, que faz uns escoarem e exclui outros. Neste sentido, ignora-se todo o processo de produção que levou àquele estado de coisas em que os seres humanos são ora pilhas, ora revoltosos movidos pelo mito do escolhido. Quando Neo descobre o modo de funcionamento de tal *socius*, ele chega a desmaiar.

Pela dificuldade de penetrar nessas ideias pós-estruturalistas, há muitas vezes conclusões errôneas, como a de que, ao criticar a ideia de “estrutura”, voltaríamos à defesa de uma plasticidade mais ou menos ilimitada para a constituição dos sujeitos e das

sociedades. Ou seja, lutar contra os determinismos de um tal modo de produção nos levaria a um estado de liberdade e fruição em que os sujeitos poderiam se autodeterminar. Isso aparece nas ideias de poder habitar um fluxo “ilimitado”, de “acessar uma potência criativa ilimitada” ou de uma “alegria maior” como direção da revolução (ou de tratamento, em se tratando da clínica). Culp (2020) critica essa apropriação capitalista do pós-estruturalismo. Conforme o autor, podemos dizer que a esquizoanálise não é eminentemente alegre, mas trágica. O corte pós-estruturalista não nega que haja estruturas. Não é um retorno a uma concepção puramente empirista das relações, a um ambientalismo ou à plasticidade contida na anedota watsoniana dos bebês¹⁶. A esquizoanálise recoloca a posição da estrutura na história, retirando-a da lógica de um invariante social ou linguístico. Sua proposta enquanto tradição pós-estruturalista não é fundar o conhecimento na experiência pura (fenomenologia) nem em estruturas sistemáticas subjacentes (estruturalismo), porque entende que a história e a cultura condicionam o estudo das estruturas. Dessa forma, uma atitude pós-estruturalista entende que, para compreender um objeto, é necessário estudar tanto o objeto em si quanto os sistemas de conhecimento que o produziram (COLEBROOK, 2001). Isso nos parece ser o que propõem a esquizoanálise guattario-deleuzeana com a noção de máquina e *socius*, a filosofia de Deleuze com a noção de empirismo transcendental e a de Foucault com a noção de ontologia histórica de nós mesmos. Ou seja, tanto o *socius*, quanto a ontologia e o transcendental podem ser pensados como formas reprodutivas mais ou menos estáveis; mas, sendo imanentes ao processo de produção, devem ser epistemológica, ética e clinicamente recolocadas no curso da história, diante das suas condições de possibilidade.

Portanto, a questão é ainda mais radical do que simplesmente lutar contra um sistema, contra uma matrix que supomos exterior a nós ou a nossos grupos. O *socius*, o CsO, a parte reprodutiva de um inconsciente maquínico, é uma consequência inevitável, produtora de constantes e de formas num processo de produção, seja nos âmbitos micro ou macropolíticos¹⁷, atravessando os estratos dominantes do organismo, da significância e da subjetivação (DELEUZE e GUATTARI, 2012). Neste pensamento, as estruturas não aparecem como invariantes lógicas, linguísticas ou sociais, mas, sim, são transportadas para a luta material, histórica, de sentido e da produção de subjetividades. Essa mudança cria alguns efeitos importantes: a) a matrix existe, sempre existiu e continuará existindo

enquanto *socius* que, produzido socialmente, retroage sobre o processo de produção que a criou tentando conformá-la; é a noção de “modo” de produção; b) não sendo uma lei transcendente ou parte de uma estrutura inacessível, está em disputa no campo micro e macropolítico, embora essa luta não seja individual.

A produção de subjetividade da qual fala Guattari está nesse campo problemático. Entre uma pessoa e outra, dois semelhantes, há um *socius*, um corpo pleno de organização que funciona segundo tendências persistentes, embora historicamente mutáveis. Nos trabalhos de Guattari das décadas de 1980 e 1990, como por exemplo Guattari e Rolnik (1996), ele o designa por Capitalismo Mundial Integrado (CMI); e atualmente Suely Rolnik (2018) qualifica a questão contemporânea designando-o por Regime Colonial Capitalista, porque esse modo de produção tenta conformar as subjetividades a partir de uma política subjetiva própria. Podemos ver que não só a matrix existe, como é mutável e nos condiciona de formas diferentes através do tempo, porque nós a modificamos coletivamente. Não somente entre uma pessoa e outra, mas na distância íntima do si, há também um corpo que organiza a existência nessa dinâmica sujeito-sujeitado. Diante disso, Deleuze e Guattari (2012) nos convocam a construir para si um território minimalista e fluido, um Corpo sem Órgãos, mesmo que inevitavelmente tenhamos que nos relacionar com os estratos do organismo, da significância e da subjetividade.

E o que fazer diante disso?

Em primeiro lugar, não negar que há uma experiência de sujeito no contemporâneo, uma experiência de propriedade de si, um sentimento de estar no mundo de uma certa forma, que nos capacita para entendermos as formas atuais da sociedade em que vivemos, os lugares que ocupamos, suas dinâmicas, códigos e representações (ROLNIK, 2018). Há, deste modo, uma macropolítica do pacto e das formas; da vida como nós a constituímos na sociedade ocidental. Para habitá-la, tem sido essencial conhecer esses códigos, o que provoca em parte a sua reprodução. Contudo, somente habitá-la desse modo, reconhecendo e reproduzindo, é reduzir a subjetividade à experiência desse sujeito conservador que fala “eu”, escamoteando, excluindo o acesso ao plano da produção de singularidades, à nossa condição de viventes, a uma experiência extrapessoal de dissolução.

Em segundo lugar, em um plano micropolítico, que não tem como existir e funcionar sem o plano das formas ou macropolítico, pode-se acessar um plano de forças

pré-pessoais, que é o próprio plano de produção de subjetividades, onde nós, como esquizoanalistas ou trabalhadores da subjetividade, devemos disputar com as modelizações capitalistas as matérias sensíveis em prol da saúde. Não são nem mais somente as velhas ideias de salvar, reformar ou revolucionar a sociedade, mas, como mostram as lutas decoloniais indígenas (KRENAK, 2019), nos colocamos junto das relações vitais do planeta. Quando Deleuze e Guattari (2010) elaboram a noção de máquina desejante, ali retomam a inseparabilidade entre natureza e cultura, artificial e natural, e entre pulsão e instinto, nos colocando no fluxo das forças produtivas e dos produtos do planeta e do cosmos.

Novas modulações da matrix

E quanto ao quarto filme de Matrix? - poderia se perguntar o leitor atento. Apesar de ter sido deixado de fora da discussão principal do texto – independentemente de ser considerado bom ou ruim como filme –, pensamos que ele traz novos elementos interessantes ao universo Matrix e às nossas colocações, aqui, sobre o *socius* e a parte reprodutiva da realidade. Nele, somos apresentados à nova cidade IO, onde humanos e máquinas (seres inteligentes não humanos) convivem numa sociedade híbrida. O que é contado pela personagem envelhecida de Niobe a Neo é que houve uma guerra entre as próprias máquinas, fruto dos feitos de Neo e Trinity. Não se sabe ao certo se por simpatia da causa ou pelo regime de restrições imposto pela escolha de Neo, ocorreu um conflito que depôs o Arquiteto e promoveu mudanças na condução do mundo das máquinas. Podemos fazer a inferência de que a matrix é uma parte do mundo das máquinas; mais especificamente, sua matriz geradora de energia. Como consequência da guerra, o sistema de gestão da matrix migrou do paradigma do Arquiteto para o paradigma do Analista. A matrix que víamos nos três primeiros filmes era uma simulação que já incluía a internet doméstica, mas ainda não estava dominada pela tríade internet doméstica, redes sociais e *smartphone*. Era um mundo em que o *socius* funcionava misturando o modelo matemático do Arquiteto com a sensibilidade probabilística da Oráculo, tendo como solução a equação desequilibrada: 99% dentro gerando energia e 1% acordando ao longo de décadas. Para dar conta desse 1%, o mito sistêmico do escolhido, que guia os habitantes de Zion à destruição e reinsere o código fonte da matrix ao final, garantindo a reprodutibilidade. O novo *socius*

“analítico” parece de um controle mais fino, numa matrix construída já à imagem e semelhança das sociedades do século XXI, onde as redes sociais nos dominaram. Os eventos ocorridos com os protagonistas na trilogia original são capturados como se tivessem sido parte de um *game* de grande sucesso dentro do novo *socius*. As subjetividades de Neo e Trinity foram restauradas, seus corpos curados e reinseridos em cápsulas próximas, nos campos de cultivo de humanos. A explicação do gestor analista é que esses corpos que nunca se tocam têm um efeito de geração de energia *a mais* no todo dos humanos em suspensão. Dizemos: é a potencialização da dívida infinita do *socius* capitalista, inserindo uma falta, energia potencial do não encontro das personagens, extraíndo uma “mais-energia” desse infortúnio. Na matrix eles são pessoas que levam uma vida comum e que nunca se encontram. O Analista cuida de Neo pessoalmente, sobrecodificando suas memórias como índice de uma doença mental.

Os habitantes das cidades, cada vez mais anestesiados, nem sentem mais o mal-estar e poucos querem ou são capazes de ser acordados pelas tripulações das naves. Nunca foi tão difícil se desplugar dos computadores, *tablets*, celulares e outros, nos diz ironicamente o quarto filme de Matrix. Os inseridos no programa aceitam a realidade à sua volta, desejando acreditar nela como a única e verdadeira existente. Como diriam Deleuze e Guattari (2010), levam o desejo a desejar sua própria repressão, ou melhor, a desejar a conformidade e concordância com o próprio sistema. Uma análise terrível da contemporaneidade, dos destinos que os algoritmos estão dando ao sistema de recompensa-gratificação, levando por um lado a um desejo de permanecer no intenso da rolagem, do *click* e do *like* e, por outro, à apatia e ao esgotamento. Atualmente, como direção de saúde, não se trata de fazer uma escolha binária entre desplugar e permanecer plugado, mas, sim, ver/saber de que maneira se pluga e se despluga. Lutar, não só tentando fugir a matrix, mas fazendo um empreendimento coletivo de mudança das regras imanentes do jogo, ou seja, a forma de inscrição do *socius*, e de como as subjetividades se registram e se distribuem nele. A metáfora da escolha, seja tomar a pílula, atravessar o espelho, pular do prédio, deve conter agora um sistema de micro capturas, conformações e desvios. A revolução tornou-se molecular, a clínica já trabalha num mundo em que as redes sociais se disseminaram. IO é agora, pois já somos muito mais *ciborgues* do que jamais pudemos pensar.

Conclusão

Trouxemos neste trabalho a função intercessora do projeto multimídia Matrix às discussões pós-estruturalistas da esquizoanálise, promovendo uma perturbação mútua e a criação de um plano comum de debate. Quisemos desviar da clássica jornada do herói que se liberta, ou liberta um povo, para uma discussão mais complexa, onde o que temos é uma contínua libertação, que nunca chega ao seu termo. Para acharmos, ou melhor, produzirmos uma linha de fuga em um sistema de pensamento, em uma problemática grupal, em um sintoma clínico, em uma questão macropolítica, temos que fazer fugir não somente o indivíduo ou determinado grupo de pessoas para o deserto ou para Zion, mas, sim, fazer fugir um *socius* ou um CsO sem o qual a fuga não toma corpo de uma nova jornada, de novos territórios a serem constituídos e habitados. Neste sentido, podemos dizer que não há clínica que se separe da política, ao passo que os sofrimentos são sempre aqueles de uma determinada época, sociedade e lugar.

Se n’*O Anti-Édipo* (2010) Deleuze e Guattari indagam “quais são suas máquinas desejanter?”, “como elas funcionam?”, nós poderíamos acrescentar: que tipo de matrix atua na nossa sociedade no contemporâneo? De que modo ela opera? Como podemos construir linhas de fuga aos binarismos que nos são impostos? Como nos perceber partes constituintes deste sistema, no qual somos produtos e produtores ao mesmo tempo? Retomando a introdução do texto, pensamos que tais questões nos ajudam a pensar o problema da liberdade, e de nossa relação com o *socius*, para além de fatalismos pessimistas ou mesmo de um otimismo do ilimitado. Se a matrix não é um invariante a-histórico, mas está acessível no jogo da história, cabe a nós, macro e micropoliticamente, tendo a esquizoanálise como aliada, inventar novas formas de habitar o mundo (o que imediatamente já o transforma), de modo a não simplesmente reproduzir formas de subjetividade capitalísticas.

Referências

Colebrook, Claire. *Gilles Deleuze*. London: Routledge, 2001.

Culp, Andrew. *Dark Deleuze: pela morte deste mundo*. São Paulo: Glac, 2020.

Deleuze, Gilles. *Derrames: entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus, 2005.

_____. Os intercessores. In: *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.

Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia 1*. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. Como construir para si um corpo sem órgãos. In: *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2*. Vol. 3. São Paulo: Editora 34, 2012.

Deleuze, Gilles; Parnet, Claire. *Diálogos*. São Paula: Escuta, 1998.

ENTER the Matrix. California: Infogrames, Inc, 2003. 1 CD-ROM.

Estevão, Ivan; Prudente, Sérgio. Psicanálise e sujeito neoliberal: “logo, toda sua psicanálise caberá dentro de uma pílula”. *Clínica & Cultura*, São Cristóvão, v. 8, n. 2, p. 122-140, jul./dez. 2019.

Fantini, João Angelo. O eterno retorno da lei: Busca e derrisão da figura paterna em Matrix e Clube da Luta. *Revista Leitura Flutuante*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 1-17, 2009.

Goodwin, C. James. *História da psicologia moderna*. São Paulo: Cultrix, 2005.

Guattari, Félix; Rolnik, Suely. *Micropolítica: Cartografias do Desejo*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

Krenak, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das letras, 2019.

Lima, Jean Jefferson Dias de. O sagrado cinematográfico em Matrix: a ressurreição de Neo. *Academic Journal of Studies in Society, Sciences and Technologies – Geplat Papers*, Mossoró, v. 2, n. 1, p. 1-20, mar. 2021.

Lopes, Eduardo Simonini. A realidade do virtual. *Psicologia em Revista*, Belo Horizonte, v. 11, n. 17, p. 96-112, jun. 2005.

Resende, J. F. D.; Araújo, M. A. D. Uso do filme Matrix para o ensino da administração. *Holos*, Natal, ano 28, v. 4, p. 216-225, 2012.

Rolnik, Suely. *Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. *Esferas da Insurreição: notas para uma vida não cafetinada*. São Paulo: N-1 edições, 2018.

Sibertin-Blanc, Guillaume. *Deleuze et l'Anti-Oedipe: la production du désir*. Paris: PUF, 2012.

Silva, Flávio Caetano da. *The Matrix: a aventura da formação no mundo tecnologizado*. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 28, n. 101, p. 1545-1561, set./dez. 2007.

Tfouni, Fabio Elias Verdiani; Silva, Nilce da. Pós-modernidade, cultura e sujeito : alguns apontamentos necessários acerca da sociedade do espetáculo. *Encontro: Revista de Psicologia*, Londrina, v. 11, n. 16, p. 105-116, 2007.

THE Matrix Online. Washington: Warner Bros; Sega, 2005. 1 CD-ROM.

THE Matrix. Direção: Andy Wachowski; Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Los Angeles: Warner Bros, 1999. 1 DVD.

THE Matrix Reloaded. Direção: Andy Wachowski; Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Los Angeles: Warner Bros, 2003. 1 DVD.

THE Matrix Revolutions. Direção: Andy Wachowski; Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Los Angeles: Warner Bros, 2004. 1 DVD.

THE Animatrix. Direção: Andy Jones; Mahiro Maeda; Shinichiro Watanabe; Yoshiaki Kawajiri; Takeshi Koike; Koji Morimoto; Peter Chung. Produção: The Wachowskis. Los Angeles: Warner Bros, 2003. 1 DVD.

Zourabichvili, François. *O vocabulário de Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Darumá, 2004.

André Rossi

E-mail : a.rossi.psi@gmail.com

Tarso Ferarri Trindade

E-mail : tarsoferrari@gmail.com

¹ Na época de lançamento do filme, elas eram conhecidas por Andy e Larry, respectivamente.

² Em 22 de dezembro de 2021, foi lançado o quarto filme da série, produzido e dirigido somente por Lana Wachowski. Trataremos nesse artigo sobretudo da trilogia original e seus complementos multimídia contemporâneos. Deixaremos o quarto filme, por ser extemporâneo ao projeto original, com consequências ainda a serem exploradas, para o final da discussão, próximo à conclusão, e para um futuro artigo.

³ Conferir Silva (2007), Tfouni e Silva (2007), Fantini (2009), Resende e Araújo (2012) e Lima (2021).

⁴ Conferir Lopes (2005) e Estevão e Prudente (2019).

⁵ Para evitar quaisquer confusões no texto, usaremos o nome Matrix, com a primeira letra em maiúsculo, para nos referirmos às diversas produções multimídia que se passam no ambiente ficcional apresentado no

primeiro filme. A grafia com a primeira letra em minúscula, matrix, será utilizada para remeter ao *software* de realidade virtual mostrado no primeiro filme, na qual a humanidade se encontra presa.

⁶ Toda essa parte da guerra citada por Morpheus fica ilustrada no animatrix *Segundo Renascimento parte I e II* (2003), onde uma massa de robôs explorados em trabalhos repetitivos, sustentando uma sociedade cada vez mais fútil, decadente e não respeitosa com sua criação, rebela-se, massacrando os humanos. Conseguimos como humanidade dar cabo de nossa própria existência em algum momento do final do século XXII (“arquitetos de sua própria extinção”), quando surgimos em uma nova relação simbiótica, nascida através da energia bioelétrica e do processamento nervoso.

⁷ Aqui há uma diferença em relação ao roteiro original. Não faz sentido que sejamos pilhas, porque consumimos mais energia do que podemos gerar. Essa equação tem um problema. No roteiro original, éramos processadores que, em rede, sustentaríamos todo o sistema, seja da matrix seja da cidade das máquinas; mas o estúdio achou que seria muito complexo para o telespectador. Ironias à parte, não foi esse detalhe que tornou a ideia da matrix mais acessível.

⁸ Numa das primeiras cenas, a do coelho branco, Neo retira de dentro de um livro oco um programa *hacker* para vender àquele grupo que batia à sua porta. O livro era *Simulacro e simulação*, de Jean Baudrillard.

⁹ Referência ao monte Sião em Israel e bíblicamente descrita como cidade do Rei David. De toda forma, a referência é que Zion/Sião é uma espécie de “terra prometida”.

¹⁰ Inclusive é explicado, no final do segundo filme, que histórias de fantasmas, lobisomens, vampiros e outras lendas são provocadas por máquinas que burlam as leis da matrix.

¹¹ Essa fala faz referência a um dos curtas animados presentes em *The Animatrix* (2003), *O último voo de Osiris*. Cada nave, ou aeroplanador, tem um nome, capitão e tripulação. A *Logos* da capitã Niobe, a Nabucodonosor do capitão Morpheus e a Osíris do capitão Thaddeus que, naquele momento, todos viríamos a descobrir que foi destruída. No animatrix citado, Osíris acessa a superfície da terra e descobre que as máquinas criaram imensas brocas capazes de furar até o centro da terra, onde 4km abaixo está Zion com seus quase cem mil habitantes, provocando a invasão de um exército de duzentos e cinquenta mil sentinelas. Enquanto Osíris é destruída pelo ataque de sentinelas, a personagem Jue entra na matrix para deixar uma carta no correio com as informações coletadas. Ao jogar o jogo *Enter de Matrix* (2003), temos Niobe como a protagonista da primeira fase, invadindo os correios para coletar a carta. Assim inicia o segundo filme, com Niobe sendo portadora da mensagem da Osíris e repassando as ordens de Zion para que todos retornem imediatamente. Morpheus, por sua vez, decide ficar e aguardar o chamado da Oráculo, embora posteriormente também vá a Zion. No *game*, Niobe ajuda as demais tripulações a fugirem pelo esgoto e perpetra uma missão paralela. Após o cumprimento dessa missão, antes de partir pela linha telefônica de volta ao fora da matrix, Niobe é abordada por um homem em situação de rua que diz que a última Zion durou apenas 72 horas.

¹² Os animatrix enriquecem o universo, mostrando que a cena da pílula protagonizada por Morpheus e Neo é uma das apresentações possíveis para o ato necessário para acordar: a escolha. Em *História de um menino* (2003), um rapaz busca por resposta do seu mal-estar de se sentir melhor sonhando do que acordado e assim tem a ajuda de Neo para acordar da matrix: pular do prédio é a escolha. Este é o rapaz que recebe Neo em Zion pela primeira vez e reaparece no final do filme para controlar o Mecha que abrirá a porta para a entrada de Niobe. Em *Recorde mundial* (2003), um ambicioso corredor movido pela vaidade de superar a si e manter um recorde por mais tempo é levado a ultrapassar as leis da matrix, desejando o além dos limites humanos. Em *História de detetive* (2003), o personagem, aceitando um trabalho para encontrar Trinity, é levado a uma trama de descobertas que leva aos limites da matrix, embora recue ao final. Foi o equivalente de tomar a pílula azul. “Essa coisa de atravessar o espelho... Não tenho cabeça pra isso, sou conservador”. A escolha, nesse sentido, mesmo que inconsciente, dentro de uma estrutura codificada, é o que permite a equação contraditória que faz com que essa matrix tenha sucesso, ao mesmo tempo que falha em ser um sistema fechado em si.

¹³ As duas últimas fases do *game* funcionam como passagem entre o segundo e o terceiro filmes. Niobe recebe um chamado da Oráculo, que dessa vez já aparece com sua nova forma. A atriz original do primeiro e segundo filmes falece em decorrência de sua diabetes. Ironicamente, sua personagem, além de *cookies* no primeiro, oferece *candies* (balas) a Neo no segundo filme. A alternativa das diretoras foi a troca da atriz por

outra que interpretasse a mesma personagem. Na história reescrita, não sendo reconhecida por Niobe, Neo, Morpheus ou Trinity, a Oráculo diz que ao fazer a escolha de ajudá-los perdeu parte de si como retaliação de Merovíngio. No *game*, a Oráculo revela a Niobe (ou Ghost) que dois programas em quem confiava haviam vendido o código de destruição de seu invólucro original para o Merovíngio, referindo-se a Rama e Kamala, que o fizeram em troca da preservação de Sati, filha de ambos. A Oráculo revela que Neo está num local que fica entre a matrix e o mundo de Zion e que a única que pode salvá-lo é Trinity. Isso nos indica que o desmaio de Neo o conectou à matrix sem a necessidade de plugue. Nesse local virtual representado por um metrô sem saída, encontramos “o homem do trem”, pessoa em situação de rua que avisara Niobe sobre o destino recursivo de Zion.

¹⁴ Na obra de Deleuze e Guattari, o conceito de linha de fuga remete à criação. Trata-se de uma linha abstrata, ou de força, que desestabiliza os segmentos de um determinado estrato. Em decorrência disto, ela acaba por traçar uma deriva, um desvio, levando a uma redistribuição dos possíveis em uma dada situação e, assim, dando ensejo a um processo de criação. Para mais informações sobre este conceito, ver Deleuze e Parnet (1998) e Zourabichvili (2004).

¹⁵ Tradução do francês realizada pelos autores deste trabalho.

¹⁶ Para aqueles que não estão familiarizados com a teoria do Behaviorismo, Watson, seu criador, proferiu a seguinte frase (que se tornou famosa no campo da psicologia): “Deem-me uma dúzia de bebês saudáveis e bem formados e ponham-nos em um mundo criado segundo as minhas especificações e eu lhes garantirei que posso selecionar qualquer um, aleatoriamente, e treiná-lo para tornar-se o especialista que eu quiser: médico, advogado, artista, comerciante e, sim, até mesmo mendigo e ladrão, independentemente de seus talentos, propensões, tendências, aptidões e vocações e da raça de seus ancestrais” (WATSON *apud* GOODWIN, 2005, p. 360).

¹⁷ O âmbito macropolítico (ou molar) é caracterizado por um centro ordenador que programa e orienta as subjetividades e/ou os regimes sociais para determinado fim. Ele recorta a realidade segundo grandes conjuntos estatísticos e formas estáveis, instituídas, criando, assim, figuras e segmentos muito bem delimitados. Por exemplo, sou humano e não outro animal, com um determinado papel social a cumprir em dada cultura. Já o âmbito micropolítico (ou molecular) tem outro modo de funcionamento. Ele não lida com formas estáveis, mas, sim, com processos, com forças. Não há uma orientação destas para a constituição de unidades integradas, pois as forças envolvidas estão sempre se remanejando, se recompondo, estabelecendo diferentes tipos de ligação entre si. A micropolítica lida com intensidades, singularidades pré-individuais. Em decorrência disto, pode-se dizer que ela está próxima dos processos criativos. Para mais informações acerca destes conceitos, conferir Rolnik (2011) e Deleuze e Guattari (2010).