

INFILTRADO NO CHAN:

Fascismo Tecno-Regressivo da **Red Pill** à Infantilização da Política¹

Luís Antônio Alves Meira

¹ Este é um produto não finalizado e sujeito a alterações. Aqui estão a introdução e o primeiro capítulo de um livro baseado na minha dissertação de mestrado defendida em fevereiro de 2021. Disponível em: <https://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br/handle/123456789/15176>.

Este livro foi 100% produzido por humanos de carne e osso.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: A Adolescência da Humanidade	4
1. MAPEANDO A MATRIX	20
1.1 O que é a Matrix?	21
1.2 Do Biopoder ao Psicopoder	30
1.3 Ditadura do Gozo	37
1.4 A Economia da Matrix.....	45
1.5 Economia da Atenção e Mudança Comportamental	51
1.6 Instâncias e Ataques à Atenção.....	57
1.7 Solipsismo Linguístico	63
1.8 Red Pill e Analfabetismo Ideológico	66
1.9 Red Pill e a Matrix	72
Red Pill e Contra-Revolução	76
2. A CULTURA DA TRANSGRESSÃO E OS CHANS	00
2.1 Ciber-utopismo e Ativismo Online	00
2.2 A Estrutura dos Chans.....	00
2.3 A Ética dos Chans	00
2.4 Gamergate: Interrupção de Gozo.....	00
3. INFILTRADO NO CHAN.....	00
3.1 A Fantasia Red Pill.....	00
3.2 Tomando a Pílula Vermelha.....	00
3.3 Método de Pesquisa	00
3.4 Formação Discursiva 0: Ontologia Empresarial	00
3.5 Formação Discursiva 1: Transgressão	00
3.6 Formação Discursiva 2: Ressentimento	00
3.7 Formação Discursiva 3: Eliminação do Outro Abjeto.....	00
4. INFANTILIZAÇÃO DA POLÍTICA	00
4.1 A Saturação do ‘Fim da História’	00
4.2 A Língua e suas Limitações	00
4.3 Infantilizando a Política: Aceleração e Mdiatização.....	00
4.4 Política da Infantilização	00
4.5 A ‘Channerização’ do Mundo.....	00
5.FASCISMO TECNO-REGRESSIVO	00
5.1 Os Novos Fronts de Batalha	00
5.2 A Grande Regressão.....	00
5.3 Fascismo Memético e a Crise de Liberdade.....	00
5.4 Infantilização da Política como Aparato de Guerra	00
CONCLUSÃO: Amadurecimento civilizatório	
Referências	00

INTRODUÇÃO: A ADOLESCÊNCIA DA HUMANIDADE

Um espectro assombra o século XXI: **o espectro do Édipo**². Um espectro é a *presença de uma ausência*, e o **Édipo** é um dos conceitos fundamentais da psicanálise freudiana; **o conceito psíquico que traduz a estrutura de poder do antigo mundo disciplinar**. O mundo *disciplinar* era marcado pela hierarquia vertical, enquanto o atual mundo *pós-disciplinar* caminha rapidamente para uma horizontalização do laço social, **para a superação da figura do Édipo**. Uma mudança tão rápida e sem precedentes no paradigma social que é inevitável que os sujeitos de nosso tempo sejam também marcados por esta confusão. *Esta confusão é hoje um dos nortes que alguns seguem e formam suas identidades*. **A internet conectou o mundo inteiro de uma vez e isso bagunçou ordem social: em um ordem vertical tínhamos todos um norte subjetivo a ser seguido, sabíamos todos mais ou menos o que ser quando crescer (ou pelo menos para onde ir, mais ou menos). Agora existem vários caminhos; várias formas de ser e de pensar**. Agora entramos em contato radical com o outro. E a humanidade ainda está aprendendo a lidar com este outro, com o diferente. O Édipo garantia que todos fôssemos iguais, que todos tivéssemos um horizonte comum a ser seguido. **E a falta dele nos assombra**.

O psicanalista Jorge Forbes chama este novo momento da terra, esta mudança paradigmática do laço social vertical para um laço social horizontal no século XXI de **Terra Dois**.

² O mito de Édipo Rei é uma das histórias mais famosas da mitologia grega, escrita pelo dramaturgo Sófocles. A história gira em torno de Édipo, um príncipe de Tebas que, sem saber, cumpre uma terrível profecia. A profecia dizia que Édipo mataria seu pai e se casaria com sua mãe. Para evitar isso, seus pais biológicos, Laio e Jocasta, o abandonam ainda bebê. Ele é encontrado e criado por outro casal. Ao crescer, Édipo descobre a profecia e tenta evitar seu destino, mas, por acaso, acaba matando seu pai verdadeiro, Laio, em uma briga e se casa com Jocasta, sua mãe. Quando a verdade vem à tona, Édipo e Jocasta são consumidos pela tragédia. Jocasta se suicida e Édipo, em desespero e arrependimento, se cega e se exila de Tebas. O mito explora a ilusão de livre-arbítrio e a ironia do destino, onde os esforços para evitar-lo acabam, paradoxalmente, levando à sua realização. No contexto do complexo de Édipo, o menino (ou "Édipo") desenvolve um desejo inconsciente por sua mãe e um sentimento de rivalidade e ciúmes em relação ao pai, que vê como um competidor. Freud acreditava que essa dinâmica é uma parte normal do desenvolvimento, e que a resolução saudável do complexo é essencial para o desenvolvimento psicológico futuro da criança. Para as meninas, Freud introduziu um conceito similar chamado "complexo de Electra", no qual a filha experimenta sentimentos semelhantes em relação ao pai e rivaliza com a mãe. A resolução do complexo de Édipo ocorre quando a criança se identifica com o pai ou a mãe do mesmo sexo, internalizando as normas e valores parentais, ou seja, quando a criança é devidamente introduzida ao simbólico (às normas sociais).

Tá todo mundo sabendo que o mundo mudou completamente; que as nossas vidas não tem mais nada a ver com como a vida era. A gente não nasce mais do mesmo jeito, a gente não estuda do mesmo jeito, não namora, não trabalha, não aposenta (...) e nem morre do mesmo jeito. E no entanto a terra é igual. Geograficamente é aquele planeta que a gente conhece e tal (...), mas a gente vive nela de uma forma diferente. (...) estamos na Terra, mas não estamos mais naquela Terra que a gente viveu até 30 anos atrás, que eu chamei de "Terra Um" e entendo que nós entramos num novo momento da humanidade, que é "Terra Dois", que é uma mudança imensa em relação ao que a gente era até agora e isso chama atenção das pessoas dizendo "**olha gente, a gente precisa reaprender a viver, a gente precisa de uma nova bússola, nós ficamos desbussolados, nós não temos ferramentas para entender o mundo de hoje**". (FORBES, 2024, grifo nosso)³

Sujeitos desbussolados são o que somos. Todos. Ninguém está livre desta condição. Este é o drama do início do século XXI. Alguns destes sujeitos reagem melhor ou pior. Alguns reagem ao outro (ao diferente) negando-o. Alguns tomam atitudes reacionárias, violentas, alguns querem destruí-lo, e alguns querem mandar destruir. Se aprendeu também a mobilizar e manipular estas reações negativas. **Neste primeiro momento do novo século XXI, no vácuo deixado pelo Édipo, a política se faz assim. A política aprendeu muito bem a orientar o desbussolado à destruição.** Falta ainda aprender a orientá-lo à construção.

Para ser didático, pego emprestado a referência à Terra Dois (FORBES, 2010). Mas o que exatamente é Terra Dois? **É o momento em que passamos a ser todos iguais graças à internet?**

Não. **Terra Dois é o momento em que somos todos diferentes. E, mais do que nunca, nós vamos ter que suportar as diferenças de cada um porque todas essas diferenças tem igual possibilidade civilizatória, igual valor na civilização.** Donde existir tensões importantes nos dias de hoje (...) na famosa polarização ou polarizações que a gente está vivendo. (FORBES, 2022, grifo nosso)⁴.

Terra Dois é o novo mundo onde o **desejo** e o **poder** se libertam das antigas estruturas disciplinares (verticais) e cria estes sujeitos confusos, desbussolados, com dificuldade de se orientar na nova realidade (horizontal), em que não se tem um conjunto definido de valores que garantam sua socialização, sua coesão de grupo.

³ Entrevista do psicanalista Jorge Forbes ao podcast do Correio Brasiliense. Disponível em <https://youtu.be/sluVlypXrAA?si=ODzkbREt7tHBnyqo>. Acesso em 30/08/2024.

⁴ Disponível em <https://youtu.be/OTU0ulapRnQ?si=6gFsNMeXTVmFJgeh>. Acesso em 31/07/2024.

E o Édipo, onde entra? A psicanálise usa de mitos para nomear estruturas da psique humana. O mito de Édipo Rei, para Freud, equivale à figura da ordem patriarcal; do pai que diz "não!"; que introduz a *interdição ao desejo* no sujeito; que o adapta à convivência social por meio da introdução ao simbólico (à linguagem). Na psicanálise, este pai disciplinador vem nos separar do gozo materno (da ilusão de unidade com a mãe, típica da infância), ele é quem nos apresenta à **negatividade**.

O mito de Édipo simboliza esta estrutura de poder muito particular ao mundo do século passado. Um mundo guiado por grandes narrativas mantidas pelo poder das instituições, que formavam um laço social hierarquicamente coeso; patriarcal e vertical. Hoje, a queda do Édipo representa a mudança para uma **sociedade baseada na permissividade, na positividade** – me aprofundo nesta questão logo no primeiro capítulo. A nostalgia pela vida neste mundo antigo (este fantasma do Édipo) é justamente o que energiza os movimentos políticos do novo fascismo⁵. Eles se organizam em torno da *reação à horizontalização do laço social*, e insistem em regredir em direção a um passado idealizado (por figuras de autoridade que visavam manter o funcionamento de um mundo que já não existe mais). Este mundo assombrado pelo Édipo (cuja ausência se faz presente), ao mesmo tempo em que carrega uma infinita capacidade criativa (podemos imaginar o mundo que quisermos agora), é marcado pela *ansiedade da incerteza e pelo susto de uma maturidade recém-chegada (sentimos falta de alguém para nos dizer o que fazer)*.

Se em Terra Um os sujeitos tinham um referencial muito claro a que obedecer e seguir, hoje temos que aprender a viver sem que ninguém nos diga como ou quem ser. O mundo vive hoje seu momento de transição entre sua infância (Terra Um) e sua maturidade (Terra Dois). Imagine que antes andávamos em uma bicicleta com rodinhas auxiliares e, de repente, somos obrigados a pedalar sem ajuda. De início, naturalmente, vamos cambalear e pensar que *“antes era mais fácil”*, até que aprendamos e nos acostumemos com a nova realidade. A consolidação de Terra Dois é marcada pela turbulenta transição da infância da civilização global para sua maturidade. **Esta é a adolescência da humanidade.**

⁵ O fascismo sempre cultuou passados míticos para justificar suas políticas reacionárias. O passado mítico hoje é de um mundo sem a presença do "outro": do imigrante, dos pretos, dos homossexuais, das feministas, de todo grupo cuja voz e presença represente uma negatividade (*um mimimi*) para o grupo hegemônico.

E a Adolescência nem sempre é fácil. O peso de nosso tempo histórico é superar esta difícil rebeldia desnorteada em que o mundo se encontra. Mas ok, e aí? **Como criar um norte num mundo desbussolado?** Para quê exatamente a educação nos prepara num mundo horizontalizado? Como superar esta adolescência civilizatória e, mais importante, **o que é ser adulto em um mundo pós-disciplinar, pós-patriarcal?** Agnes Heller, aluna de György Lukács, nos dá uma dica:

O amadurecimento do homem significa, em qualquer sociedade, que o indivíduo adquire todas as habilidades imprescindíveis para a vida cotidiana da sociedade (camada social) em questão. É adulto quem é capaz de viver por si mesmo a sua cotidianidade. (HELLER, 2011, p. 33).

Somos agraciados então com uma lógica até que simples: *se é adulto aquele que sabe viver por si mesmo a vida cotidiana da sociedade*. E, uma vez que a sociedade agora é bem mais abrangente (abarca muito mais formas de existência), podemos concluir que *a maturidade hoje pressupõe saber lidar com o diferente*. **Superar a adolescência da civilização é adquirir todas as habilidades necessárias para se viver em uma sociedade onde todos são diferentes.** Assim alcançamos de fato a maturidade civilizatória que Terra Dois promete: a consolidação do laço social horizontal.

Mas é aí que entram em jogo as forças do retrocesso, do reacionarismo, do fascismo, da infantilização. O fascismo imprime no sujeito o afeto de superioridade com relação ao outro. Ele basicamente transforma os sujeitos em crianças mimadas, nostálgicas pela ordem disciplinar, que não sabem viver em sociedade e, portanto, precisam professar seu desejo pela (ou mesmo realização do ato de) *eliminação do diferente, de tudo aquilo que não é espelho*. **Esta é a antítese do processo civilizatório.**

O fascismo em Terra Dois se apropria do imenso potencial criativo deste momento para professar um desejo auto-destrutivo pelo passado, quando não se precisava tolerar o outro. Essa própria criatividade se torna arma para as estruturas antigas (conservadoras) direcionarem estes sujeitos desbussolados à defesa das mesmas. A subjetividade neofascista se apoia na ética do novo mundo digital; uma ética de positividade, de permissividade que produz um excesso criativo para criar e manter novas formas de desejo associadas à valores antigos. Por isso o discurso da defesa de

uma LIBERDADE abstrata é tão comum na nova extrema-direita. **Assim, para o novo fascismo tudo é permitido** e quem achar ruim é um *esquerdista mimizento*. É que sem o Édipo não há interdição do desejo, e as forças regressivas se adequam a este novo paradigma. Somos assombrados também por esta tão buscada permissividade, assombrados pelas lutas libertárias do século passado, que um dia gritaram "*É proibido proibir!*". A inversão e confusão dos valores de outrora também marcam os embates políticos atuais.

Neste contexto surge um formato comunicativo muito representativo dessa nova capacidade criativa de um mundo hiper-conectado, que são os **Chans**; nosso ambiente de estudo. **Um chan (ou *imageboard*) é um fórum anônimo, aberto para a circulação de todo tipo de conteúdo.** Este formato traduz a internet em seu estado mais radical: a forma do excesso criativo desenfreado, desregrado, *a forma da aleatoriedade digital*. E ele produz uma cultura muito cara à manutenção da ordem civilizatória: **a cultura channer**, cujo produto mais extremado são os **incels**. "Incel" é a abreviação de "*involuntary celibate*" (celibatário involuntário). Os incels são frequentemente associados à episódios de violência direcionada às mulheres e outros grupos que consideram responsáveis por suas dores e frustrações.

Ao longo deste livro mostro que os incels são a ponta de lança do processo de radicalização online. E todo processo de radicalização online segue os moldes formados por este grupo. **Eles são o paciente zero da radicalização digital.** Eles são, certamente, o mais significativo subproduto da confusão que o mundo vive; *produto da inadequação social que é produzida pela passagem de Terra Um para Terra Dois*. A organização destes sujeitos, surgidos nos chans, pressupõe um afeto regressivo de romantização da sociabilidade disciplinar de Terra Um. **Proponho que a forma chan foi quem deu os moldes para a forma da política reacionária no século XXI: foi ela quem deu a estrutura da ética do desejo partilhada pela Extrema-Direita, a ética de um gozo desregrado.** O novo fascismo tornou-se um grande chan. **Por isto nos infiltramos no chan.**

O sujeito dos chans: geralmente jovem, branco, supostamente participante de uma posição outrora hegemônica, uma vez que está desbussolado, carece de um norte e de entendimento das dinâmicas de poder do mundo. *É esta carência simbólica que o prende em um lugar de defesa de um status quo disciplinar*, porém, utilizando de novas

formas de desejo típicas do mundo digital. Este livro se propõe a ser uma espécie de ato analítico direcionado ao sujeito channer e ao sujeito incel (no limite de meus referenciais teóricos), mas que pode servir também para ilustrar as dores do sujeito reacionário mais clássico (o tio do zap). **Afinal, estão todos desbussolados.**

Finalmente, este é só mais um capítulo da história da humanidade (que não acabou, como disseram os liberais nos anos 90). Abraçando meu viés marxista, parto do preceito de que **a história do mundo é a história da luta de classes**. Luta de classes pressupõe disputas pela manutenção do desejo. E os desejos vêm da fantasia, que vêm da ideologia, que são engendrados pela classe dominante. Esta ideologia dominante se apropriou da cultura de internet e de novas formas de desejo que respondem a angústias típicas deste período histórico desbussolado: o desejo da aleatoriedade da internet (**o excesso criativo**), da prática publicitária (**do gozo do fetichismo da mercadoria**) e do descobrimento da verdade do filme Matrix (**sentimento de esclarecimento diante de um mundo desbussolado**), materializado na figura da **Red Pill**. Para investigar estes três desejos, me infiltro nos chans e assumo a posição de um observador interno: de *ombudsman*.

Ombudsman é como se chama o profissional contratado por uma empresa ou instituição sob a função de receber críticas, sugestões e reclamações de usuários e consumidores de um serviço. O cargo exige uma ação imparcial para mediar conflitos entre as partes envolvidas. Em um jornal, por exemplo, este cumpre a função de intermediário entre o leitor e a publicação. É do ombudsman de um veículo de comunicação que se espera a autocrítica quanto às decisões editoriais que chegam ao público final. Posso dizer que este livro se propõe a encarnar um triplo papel de ombudsman: da **cultura de internet** no Brasil e no mundo, da **publicidade** e da franquia **Matrix**.

Neste caso imaginemos que fui contratado pela instituição da comunicação política. Esta combinação (Internet/Publicidade/Matrix) representa os pilares do que entendo hoje ser a nova face das disputas políticas dentro da comunicação digital. A política é essencialmente comunicação. Se a comunicação hoje assume as formas ditadas pela dinâmica da cultura de internet, logicamente, o fazer político também

seguirá este formato. Ainda mais se levarmos em consideração o quanto a cultura de internet hoje é guiada pela raiz mercadológica dos algoritmos. A franquia Matrix entra na equação emprestando à gramática política a sua famosa Red Pill. Entendo que este é um dos símbolos mais potentes de mobilização política pois é por ele que *o sujeito contemporâneo se adequa mais facilmente à lógica algorítmica* e, conseqüentemente, aos conteúdos e valores que por ela fluem. A nova militância digital pega emprestado da publicidade a venda de subjetividades. **A militância que souber se aproveitar desta dinâmica tem mais sucesso no embate político. E atualmente quem o faz é a extrema-direita.**

Este livro é a evolução da minha pesquisa de mestrado que nasceu em 2019, no auge do Bolsonarismo, antes da pandemia; um ano depois da explosão libidinal de 2018. À esta altura, em 2024, é clichê dizer que as eleições de 2018 foram um ponto fora da curva dos pleitos anteriores. Foi o período eleitoral mais efervescente, mais passional e, portanto, mais violento da nova república. Eu digo isto porque foi nela que eu percebi o auge de um efeito vindo do que eventualmente se tornaria o meu objeto de pesquisa: o **Fascismo Tecno-Regressivo**. Não é à toa que crio esta nomenclatura específica para se referir à prática política de Donald Trump e seus discípulos: Javier Milei, Nayib Bukele, Jair Bolsonaro e, mais recentemente, Pablo Marçal. A eleição presidencial de 2018 serviu de laboratório para as eleições municipais de São Paulo, em 2024. Foi essa pureza metodológica da comunicação de Pablo Marçal que dividiu os votos da direita em São Paulo. E Marçal ainda fez melhor que Bolsonaro por parecer menos violento e deixar de lado sua estética militarista que denuncia seu viés autoritário. Mais importante, ele soube parecer *jovem*: ele soube transformar o debate político em uma competição de memes, ele soube usar de **técnicas** comunicativas (que só as novas tecnologias possibilitam) para *infantilizar (regredir) a política*. **O novo fascismo é tecno-regressivo.**

O Fascismo Tecno-Regressivo é precisamente o formato do fascismo em Terra Dois. Ele corresponde ao impulso libidinal regressivo de uma sociedade que nega a ordem do processo civilizatório por falta de uma narrativa que englobe suas dores. Esta narrativa, quando aparece de forma rápida, simplificada, fácil de ser consumida, consegue organizar todo um gozo coletivo que estava “travado” e condensá-la na figura

do candidato anti-político. De forma que quando o real debate político é feito, ele aparece como algo "chato", menos interessante que aquele discurso simplificado. E o discurso político simplificado tem apelo porque ele libera esse gozo coletivo "travado". O que Marçal fez em 2024, e Bolsonaro em 2018, foi abrir **fluxos de positividade**, que, quando ameaçados de serem fechados, instigam seus sujeitos a um estado bélico de defesa. Eles defendem suas novas realidade como se suas vidas dependessem disso. O discurso neofascista engendra assim uma defesa existencial em seus sujeitos, pois as positivities oferecidas pelo fascismo tecno-regressivo tratam de simbolizar cada aspecto da vida desses sujeitos de forma positiva. Aí entram as fake-news e documentários do Brasil Paralelo. E ir contra toda esta positividade libidinal, toda esta energia solta, torna-se uma ameaça. Aquele cuja existência se encontra ameaçada, reage. As reações são constantes. Até hoje causam violência. Causam mortes. **Do ponto de vista de um estrategista de campanha, como isso aconteceu?**

Primeiro, foi preciso reduzir a complexidade da política como objeto comum. Simplificar o ato da militância à sua forma mais básica, mais simples de ser digerida, para que ela seja mais facilmente compartilhada: foi preciso adaptar a militância à lógica algorítmica. Transformar a política num *fast-food*, ou seja, *infantilizar* a política. *Segundo*, é preciso associar a militância do candidato neofascista à uma defesa existencial dos sujeitos. O que resulta em uma militância aguerrida. E aguerrida é a palavra certa. O DNA da guerra se faz presente em todo o vocabulário neofascista. O mesmo acontece com Trump e sua legião de milícias defensoras da segunda emenda. Foi percebendo estes padrões – que a extrema-direita brasileira copia descaradamente – que decidi nomear seu conjunto como “Fascismo Tecno-Regressivo”. **O Fascismo Tecno-Regressivo usa de técnica retórica e midiática para manter seu sujeito em um estado de regressão estratégica**, pronto para ser mobilizado por um discurso regressivo de apagamento do outro ou *agir por conta própria*. É aqui que entra em cena o chamado **terrorismo estocástico** (que me aprofundarei no capítulo 3).

Fascismo Tecno-Regressivo é a organização tática do que chamo aqui de **Infantilização da Política** – que nos aprofundaremos no capítulo 5. A lógica desta terminologia é que infância vem do latim *infantia*, do verbo *fari*: falar — dizer, possuir a fala — em seu participio presente *fans*; falante, e da negação *in*. Ou seja, o infante é aquele que não fala, que não possui as coordenadas simbólicas para se comunicar com o outro, com a sociedade. A infantilização da política é esta estratégia de regredir os

sujeitos políticos tendo como referencial a lógica algorítmica, viciando-os em um **conteúdo** (como os videos bolsonaristas que sua avó recebe no zap) **que tanto reforça suas identidades quanto os afastam dos referenciais simbólicos necessários para a socialização com o outro.** *Esta é a dinâmica de coesão do Fascismo Tecno-Regressivo.* O objeto superficial de sua política, aquilo que ele oferece, é um reforço subjetivo/cognitivo reacionário – que esconde um violento libertarianismo econômico austero, entreguista e filiado ao (tecno) capital estadunidense. Do ponto de vista do marketing político é genial! Você cria uma militância literalmente pronta para dar a vida por determinados valores, em seguida você associa estes valores a um candidato e pronto! Se criam literais máquinas (desejantes) de guerra prontas para matar e morrer pela sua causa. **Maquiavel ficaria orgulhoso!** Este processo funciona tanto com a tia do zap quanto com o menino esquisito da escola que não se encaixa no ambiente social mais amplo.

Para entender o funcionamento desta radical dinâmica de comunicação política é preciso que entendamos o atual contexto comunicacional. Mais que isso, é preciso que entendamos sua infraestrutura. Talvez este seja o maior desafio deste livro uma vez que estamos no meio de, talvez, as maiores mudanças econômicas deste a segunda-guerra. Yanis Varoufakis (2023), ex-ministro das finanças da Grécia, inclusive, propõe que já superamos o capitalismo neoliberal globalizado. Estaríamos agora no Tecno-Feudalismo (2023), guiados para a geração de dados sob o guarda-chuva de algumas poucas grandes empresas que gerenciam o novo poder por meio da produção do bem mais essencial: subjetividade/comportamento. Esta é a chamada Big Tech, ou o "Capital de Nuvem" (p.9).

O *Capital de Nuvem*; captura nossa **atenção**; manufatura nosso **desejo**; o vende **diretamente** para nós, fora de qualquer mercado tradicional que vá nos saciar do desejo que ele mesmo nos faz ter; **direciona a produção** dentro dos espaços físicos de trabalho; e provoca uma quantidade massiva de **trabalho gratuito** de nós, seus servos da nuvem⁶. Assim, não estamos mais em um mercado global, mas em feudos digitais.

⁶ 'Technofeudalism – the video' (Yanis Varoufakis). <https://youtu.be/Fhgm5b8BR0k?si=SzTXkchjQQ5iw3aD>. Acesso em 22/03/2024.

É urgentemente necessário entender o poder colossal que os lordes tecno-feudais têm de extrair mais-valor de nosso trabalho não pago. Porque, para a extração deste mais-valor, eles direcionam e moldam nossas subjetividades, *quem nós somos e podemos ser*. A aliança destes lordes com os novos fascistas é precisamente o calcanhar de aquiles do mundo contemporâneo. Por isso o apoio massivo deles à campanha de Donald Trump em 2024. É preciso saber que Jeff Bezos, Elon Musk e Mark Zuckerberg não são tipos tradicionais de capitalistas monopolistas. Eles não são donos dos produtos vendidos na Amazon, no Facebook ou no X, mas eles são donos do algoritmo que decide quais produtos e conteúdos você vê e quais não vê. Cria-se assim uma Matrix finamente ajustada para a captura dos nossos desejos e defesa do sistema que nos oprime. O resultado é uma hiper-realidade consumista mediada por *tech-bros*. Todo desejo, todo sonho, agora é vendável. A realização irreprimível dos nossos sonhos só poderia se tornar, claro, um pesadelo. É aqui que o fascismo e o capital de nuvem tecno-feudal dão as mãos (e muito mais). Seu filho é o Fascismo Tecno-Regressivo.

Por isso entendo que hegemonia da lógica persuasiva da publicidade nas novas formas de sociabilização digital (e conseqüentemente nas novas formas do fazer político) minam diretamente as liberdades existenciais de seu objeto: seu público alvo. Entendo que a discussão a respeito da ética sobre a prática da coação publicitária a nível cognitivo deveria ter o mesmo peso que a discussão sobre liberdade na internet. Paradoxalmente, a sensação de liberdade é a isca, o *bait*, destas novas formas de coação e persuasão no paradigma digital. E esta sensação de liberdade cobra um preço altíssimo em capital humano. **Ilustrar este custo é o ponto central deste livro.** A "liberdade" defendida pelos lordes tecno-feudais e pelos fascistas do século XXI é precisamente o meio pelo qual estas forças tecno-regressivas se utilizam para capturar e controlar nossos desejos. Cria-se assim uma cultura de liberdade total, de *absolutismo da liberdade de expressão* (mas só para quem não for de encontro com os interesses do capital tecno-feudal)⁷. Mas de onde vem essa cultura de "liberdade irrestrita"? Eu tento responder (no capítulo 2) fazendo um apanhado histórico das formas de poder e da

⁷ Elon Musk se considera um "absolutista da liberdade de expressão" mas tem um histórico de perseguição judicial e supressão de seus críticos no X (antigo Twitter). Disponível em <https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/apr/06/elon-musk-free-speech-lawsuits>. Acesso em 02/08/2024.

cultura de internet.

Para entender este contexto histórico é preciso que lembremos que o trabalho hoje não se resume ao espaço físico de trabalho assim como a escola não limita ao espaço escolar, assim como a guerra não se limita ao ambiente físico. Vivemos hoje em uma sociedade híbrida, onde as fronteiras das instituições são difusas e o confinamento típico das sociedades disciplinares do século passado já não representam mais nada a não ser nostalgia. Gilles Deleuze (1990) já nos alertara em seu *Post-Scriptum* sobre as sociedades de controle: "o que conta não é a barreira, mas o computador que detecta a posição de cada um, lícita ou ilícita, e opera uma modulação universal" (p.3). O fim das fronteiras que veio com a internet inaugura uma sensação onipresente de liberdade. E a sensação de liberdade é precedida pelo colapso dos meios de confinamento. A sensação de liberdade é por onde flui a "mágica" da publicidade, da criação do desejo. São estas as "alegrias do marketing" (p.4) que Deleuze descrevera no início da década de 90 sobre as "Sociedades de Controle" mas que hoje assumem sua forma plena com a atual "sociedade de desempenho", de Byul-Chul Han (2010). O desempenho é hoje a lógica de maximização do controle. E o controle só é maximizado com a eficaz criação de desejo pela maximização. **O desempenho de Terra Dois é o que substitui a disciplina de Terra Um.**

A questão é que a manutenção destes comportamentos de pura positividade, de puro devir, deste "*vale tudo porque estamos na internet*" não encontram um fim em si. É a manutenção destes afetos que prende este sujeito da pura liberdade em novas formas de sofrimento surgidas na nova sociedade do desempenho (HAN, 2010). E estes sofrimentos são, precisamente o que direcionam este sujeito à busca infinita por "liberdade". Assim os sujeitos retroalimentam os mecanismos de poder no qual estão submetidos. "Liberdade" e "zueira" são ideias subordinadas ao livre fluxo de positividade no qual as estratégias de marketing que guiam as novas formas de poder operam.

É neste aspecto que esta pesquisa se propõe a ser – se fomos bem sucedidos ou não, é outra história – de certa forma uma vacinação à certas técnicas coercitivas do capital de nuvem/tecno-feudal que são muito bem organizadas dentro da atual economia da atenção que guia as redes sociais. Nas redes, o produto a ser vendido e direcionado ao público não se limita à bens de consumo físicos. **Ideologias, reforços cognitivos,**

identidades e, em última instância realidades, também fluem pela máquina publicitária digital. Esta é a produção do capital de nuvem. Enquanto estes lhe são publicizados, o usuário é vendido na forma de dados e metadados para anunciantes que se valem dos mais refinados saberes para os manter produzindo informação e, assim, refinar a cada vez mais própria máquina atencional na qual se baseia a publicidade direcionada. Assim, se mantém o usuário grudado na tela rolando a timeline infinita e ensinando à máquina algorítmica o que lhe causa reações emocionais ou não. Tudo isso via engajamento, *likes*, *dislikes*, pelo tempo que se para a timeline e assiste ou lê a um conteúdo, para quem e por onde compartilha, etc.

A geração de dados e metadados é, enfim, o motor da sociedade do desempenho descrita por Byul-Chul Han (2010) e que nos aprofundaremos no capítulo seguinte. Aqui me faço ombudsman de como a cultura de internet e esta ontologia mercadológica – esta forma de existir enquanto *business* digital – se apoiam. Naturalmente, estar ciente da atual conjuntura da comunicação e, conseqüentemente, das relações sociais mediadas por ela me coloca sem muito esforço na condição que me encontro ao escrever estas palavras: a de **mediador de conflitos entre as partes envolvidas**; como ombudsman da publicidade e de seu sujeito. O mesmo pode ser dito da subcultura de internet na qual se inserem os chans.

De 2009 a 2014 (hoje menos) era comum ver memes na internet “*mainstream*” – os arcaicos blogs de humor e as páginas de Facebook – e saber que eles tinham se originado no 4chan. Nestas páginas e grupos era onipresente a referência ao site. Seja nas gírias, no interdiscurso (nas referências), ou até mesmo na tradução e reapropriação direta de memes do site, a dita cultura “*channer*” fez parte de um período da adolescência de muitos jovens em uma época que alguns chamam de “era de ouro da internet” – quando supostamente “não havia política na internet” e tudo era voltado à “zueira”, à pura positividade e gozo que a (então) recente “inclusão digital” trouxera na cultura de internet brasileira.

Foi em 2014 que percebi uma certa partição, um certo conflito, dentro da cultura “zueira” da internet. Cheguei a esta conclusão quando, em grupo no Facebook, fiz uma piada com um certo político que havia perdido as eleições daquele ano (era o Aécio).

Fui alvo de alguns perfis vindo até mim e me mandando comentários bastante desagradáveis. **Fora meu primeiro contato com a tática de assédio virtual da nova direita.** De 2014 em diante percebi cada vez mais o crescimento da toxicidade da cultura de internet. O movimento responsável por esta mudança paradigmática na estratégia de organização da nova direita, a chamada Alt-Right, coincide com o episódio que ficou conhecido como *Gamergate*, que aprofundarei no capítulo 2. Criou-se então uma cultura em que “piadas” racistas, misóginas e xenofóbicas são apresentadas sobre o verniz da “ironia”, em que nada deve ser levado a sério. **Mas o que separa a piada da seriedade quando tudo se torna piada?**

Ao channer – o usuário assíduo de chans – que possa estar lendo este livro indignado pela mera existência de um compilado de textos que descrevam este espaço – que era pra ser para sempre anônimo e separado dos “normies” –, peço para que leia este livro até o final antes de fazer threads e mais threads criticando mais um esquerdista que ousa interromper o fluxo contínuo de positividade irrestrita dos fóruns anônimos. É da cultura channer – proponho aqui – que nasce o culto à permissividade irrestrita proporcionada pela internet nas relações sociais digitais que depois moldaria, não só a lógica de produção de trabalho (monetização) da economia da atenção, mas também, a lógica por trás do gancho (*hook*) persuasivo que guia toda comunicação digital atual e que a nova direita, a chamada Alt-Right, soube (e ainda sabe) utilizar muito bem. **Entender o funcionamento desta lógica ainda é uma fraqueza muito cara à esquerda no Brasil e no mundo.**

Mas um passo de cada vez.

Fato é que da mesma forma que um fumante crônico pode se sentir atacado com um falatório anti-tabagista, eu entendo perfeitamente o esforço da cultura channer para cercear a massificação do conhecimento quanto a estes espaços de sociabilização. Não à toa as regras 1 e 2 do 4chan (que as vezes se apresentam como “regras da internet”) são:

Regra 1: Você não fala sobre o /b/.

Regra 2: Você NÃO fala sobre o /b/.

O /b/ é como é conhecida a partição, o subfórum, de aleatoriedades do 4chan, o mais famoso e mais influente dos chans. Como já dito, um chan (ou *imageboard*) é um

fórum anônimo com uma ética de sociabilidade interna focada na liberdade de expressão irrestrita, no gozo desregrado. É a lógica de sociabilidade deste espaço onde tudo é possível, de pura positividade (de "*liberdade, caralho!*"⁸), que marca a lógica de monetização, socialização e cognição da internet ao longo da década de 2010 e que hoje adentra a lógica da comunicação política vide personalidades como Donald Trump, Jair Bolsonaro, Javier Milei e, mais recentemente, Pablo Marçal.

O objetivo deste livro é democratizar o conhecimento de que a "liberdade irrestrita" das redes sociais mais afligem do que emancipam o usuário crônico das mídias digitais. Esta (sensação de) liberdade das redes é antes um sintoma das novas formas de poder atuantes no atual estágio da chamada sociedade do desempenho (HAN, 2010). A escrita deste livro flui em sentido **espiralar** (de espiral), onde as vezes retorno a conceitos anteriormente citados – uma vez que são conceitos complexos – para fluir em direção a um **entendimento centralizado das discussões feitas**. Para realizar esta discussão divido este livro em 5 capítulos.

No **primeiro capítulo**; "*Mapeando a Matrix* " entenderemos o papel das estratégias de publicidade e recomendação de conteúdo para a mediação da percepção de realidade a partir das redes digitais e suas relações sociais com o "enfraquecimento da coletividade da língua" (LAZZARATO, 2014), dos discursos e entendimentos de convivência no atual paradigma de comunicação da chamada "economia da atenção". Uso a referência constante à franquia Matrix de forma pedagógica e também como resposta à expropriação do símbolo da Red Pill pela Alt-Right (*acontece que Matrix é o filme da minha vida e eu não podia deixar barato...*). Aqui busco deixar claro o funcionamento da lógica econômica que guia as gigantes de tecnologia como o Google, Meta (antigo Facebook) e X (antigo Twitter). Para tal, parto das postulações acerca da sociedade do cansaço do filósofo coreano radicado na Alemanha Byul-Chul Han (2010). Conceituaremos também a ideia de "Solipsismo linguístico" para teorizar a condição epistemológica na qual o sujeito desta economia da atenção – produto desgastado da sociedade do desempenho (idem) – forma sua identidade e se comunica com seus grupos de convivência, excluindo quem está de fora; o exogrupo. Este é o maior

⁸ Slogan do "La Libertad Avanza", partido de Javier Milei.

capítulo do livro pois aqui está o que considero ser o mínimo necessário para se entender a atual realidade comunicativa da política. Este se propõe a ser um capítulo de pesquisa bibliográfica, mais didático que os demais, que se propõem a ser mais exploratórios. Pode-se dizer que aqui está o referencial teórico desta pesquisa.

No **segundo capítulo**; "*A Cultura da Transgressão e os Chans*", observo e procuro narrativizar a evolução dos chans como formato de mídia e, conseqüentemente, sua participação como meio nos embates políticos da última década. Suas implicações para o ativismo digital, os conflitos entre usuários de esquerda e de direita, os Anonymous e a Alt-Right, durante os anos que precederam a eleição de Donald Trump são aqui nossos objetos de análise.

No **terceiro capítulo**; "*Infiltrado no Chan*", realizaremos a análise do que, na linguagem da acadêmica, chamamos de "corpus" da pesquisa. Ou seja, é onde, como sugere o nome, nos "infiltramos" no chan e analisamos a formação subjetiva de seus usuários através de análise de discurso de ordem francesa, de tradição pecheuxiana (ORLANDI, 2003). Sendo este o capítulo que nomeia o livro, este se assemelha à faixa-título de um álbum de estúdio de uma banda. Aqui está certamente o capítulo de leitura mais visceral uma vez que guio o leitor ao mundo de enunciação violenta e confessional de dois fóruns anônimos: o Dogolachan e o 1500chan. Escolho estes chans como objetos de análise por serem; primeiro, no caso do Dogolachan, o fórum onde se organizou os atentados de Suzano-SP em 2019 e, segundo, no caso do 1500chan, o fórum anônimo brasileiro mais conhecido atualmente. A constante exposição midiática destes dois espaços traz a necessidade de entendimento crítico quanto ao formato de sociabilidade em questão: a sociabilização anônima digital, de gozo desregrado.

No **quarto capítulo**; "*A infantilização da política*", nos aprofundaremos nos efeitos da lógica da economia da atenção para a interpretação e vivência da realidade a partir do conceito de "cotidianidade", de Agnes Heller (2011) e de "distração epistêmica", de James Williams (2019). Estes conceitos se apoiam na lógica de trabalho cognitivo descrita por Evgeny Morozov como "extrativismo" de dados" (MOROZOV, 2017) apresentados no capítulo 1. A infantilização da política é o ponto de amarração das lógicas da economia digital com o discurso do que chamamos de Fascismo Tenco-Regressivo, que é, como se verá, um discurso de pura positividade. E para gerir esta pura positividade, a eliminação do outro (na forma de negatividade) pode vir a ser

desejável. Entende-se aqui que seja este o motor das novas formas de fascismo – ultra-liberal na economia e conservador nos costumes – que emergem desde a década passada. Não à toa figuras como os já citados Donald Trump, Javier Milei e o próprio Jair Bolsonaro, personagens do populismo digital da nova direita, são sempre figuras de força e de potência, contra o "mimimi" da oposição e defensores ferrenhos da "liberdade", sempre com chavões e atitudes "transgressoras", "contra o *establishment*", contra "tudo que ta aí". Estas novas forças políticas se agenciam a partir de uma energia anti-sistêmica que reduz a complexidade das discussões políticas para assim se abrir um fluxo de desejo libidinal típico da socialização hiper-conectada atual.

No **quinto capítulo**; "*Fascismo Tecno-Regressivo*" busco solidificar este conceito à luz dos dispositivos teóricos apresentados nos capítulos anteriores e aplica-lo à realidade política da última década.

Em suma, **este é um livro de crítica cultural e comunicação política embasada em uma etnografia dos chans no Brasil que busca dissertar sobre as novas dinâmicas de coerção e captura de desejo dentro das novas dinâmicas de poder**. Aqui estão os entendimentos finais da minha dissertação de mestrado defendida em fevereiro de 2021. O objetivo deste livro é atualizar minha dissertação a partir dos últimos desdobramentos políticos do mundo – o que é um baita desafio neste mundo acelerado e em constante crise – e traduzi-lo, na medida do possível, em uma linguagem mais acessível que a de um trabalho de conclusão de curso de pós-graduação. Por isso me permito fluir em uma linguagem de ensaio.

Diante do mundo desbussolado de Terra Dois, é dever da ciência, da comunicação e de uma militância política humanista criar forças que se contraponham à reação anti-civilizatória, regressiva, do capital de nuvem/tecno-feudal. O fascismo tecno-regressivo é a expressão de sua reação, que cria uma verdadeira Matrix que prende os sujeitos em uma rede interesses que não são os seus. Aqui pegamos emprestado saberes da psicanálise lacaniana (e da esquizoanálise deleuzo-gattariana) para tentar re-orientar este sujeito desbussolado diante de um mundo completamente novo.

A Psicanálise no tempo de Freud visava descobrir os

impasses, os traumas que impediam uma pessoa de alcançar o futuro que idealizava. O futuro era claro, difícil era seu acesso. **A Psicanálise no século XXI não é um tratamento do passado, mas, ao contrário, é invenção de um futuro.** Freud escreveu três famosos textos sobre a organização social: Totem e Tabu, Futuro de uma Ilusão e Mal estar na Civilização. É nossa tarefa, hoje, reinterpretar essa sociedade, não mais à luz do Complexo de Édipo, mas à luz de um novo amor além do pai, o que exigirá falarmos da responsabilidade de cada um ante sua escolha. Se antes, o objetivo de uma análise, com Freud, era o de se conhecer melhor, hoje, com Lacan, **o que importa é retificar a posição da pessoa em relação ao radical desconhecimento do Real, do “que não tem nome nem nunca terá”, levando-a a inventar um futuro e a sustentar esta invenção.** (FORBES, 2010, grifo nosso)

Portanto, **é preciso inventar um novo futuro**, onde a nostalgia pela ordem disciplinar se torne obsoleta, onde o reacionarismo, tanto dos jovens quanto dos mais velhos seja uma lembrança de um breve momento de confusão na história da civilização. Assim, proponho uma imersão nos discursos do sujeito incel (a vanguarda do reacionarismo juvenil) para descobrir suas angústias e as máquinas desejantes que apaziguam estas angústias. E, conseqüentemente, inventar respostas a estas angústias ou, pelo menos, tirá-los de um *looping* viciante que só beneficia o capital de nuvem-tecno-feudal. Para superar esta adolescência civilizatória em que estamos, **é preciso reconhecer os limites das atuais fantasias hegemônicas e superá-las: sair deste sonho juvenil, sair desta Matrix.**

A metáfora, as alegorias a conceitos de filmes como Matrix e outras obras da cultura pop são esforços de referenciação e criação de linguagem para a massificação e distribuição das ideias aqui presentes que, no meu entendimento, podem guiar o leitor, mesmo o usuário mais assíduo de chats, à uma socialização verdadeiramente livre das novas formas de poder da sociedade digital. Livrar-se destas forças de coação invisível significa também livrar-se das enfermidades que as acompanham. Portanto, **é preciso infiltrar-se no chan** e entender sua lógica comunicacional uma vez que **o chan infiltrou-se na sociedade, na política e na guerra**, mesmo que silenciosamente.

Você está preparado para ver *o quão fundo vai a toca do coelho?*

REFERÊNCIAS

- DELEUZE, Gilles. **Post-scriptum sobre as sociedades de controle** (1990). In: Conversações. São Paulo: Editora 34, 1992. p. 219-226.
- FORBES, Jorge. **Psicanálise do homem desbussolado**. Psique (São Paulo), v. 53, p. 14-15, 2010.
- HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica – o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: ÂYINÉ, 2018.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- LAZZARATO, Maurizio. **Signos, Máquinas, Subjetividades**. São Paulo: SESC, 2014.
- MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política**. São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- VAROUFAKIS, Yanis. **Technofeudalism: what killed capitalism**. Hoboken: Melville House Publishing, 2024,
- WILLIAMS, James. **Stand out of our Light: Freedom and Resistance in the Attention Economy**. Cambridge: Cambridge University Press, 2018.

1.MAPEANDO A MATRIX

- Você acredita em destino, neo?
- Não.
- Por que não?
- Porque não gosto da ideia de que eu não estou no controle da minha vida.
- Eu sei exatamente o que quer dizer. Deixe que eu diga porque está aqui. Você está aqui porque você sabe de algo. O que você sabe você não sabe explicar. Mas você sente. Você sentiu a sua vida toda, que tem algo de errado com o mundo. Você não sabe o que é, mas está lá, como um espinho na sua mente, te deixando louco. É este sentimento que lhe trouxe até mim. Você sabe do que eu estou falando?
- Da Matrix.
- Você quer saber o que é? A Matrix está em todo lugar. Está ao nosso redor, até mesmo agora nesta sala. Você pode vê-la quando olha pela sua janela, ou quando liga sua televisão. Você pode senti-la quando vai ao trabalho, quando vai à igreja, quando paga seus impostos. *É o mundo que é colocado a frente dos seus olhos para te cegar da verdade.*
- Que verdade?
- Que você é um escravo, Neo. Assim como todo mundo você nasceu em amarras, nascido em uma prisão que você não pode cheirar ou saborear ou tocar. **Uma prisão para sua mente.** Infelizmente ninguém pode dizer o que a Matrix é. É preciso vê-la você mesmo. Esta é sua última chance. Depois disso não há volta. Se você tomar a pílula azul, a história acaba, você acorda na sua cama e acredita no que quiser acreditar. Se você tomar a pílula vermelha, você fica no país das maravilhas e eu te mostro o quão profunda é a toca do coelho.

(Morpheus abre as duas mãos e oferece a Neo uma pílula azul e uma pílula vermelha.)

O que é a Matrix?

Matrix, das irmãs Wachowski, é uma daquelas obras que furam a bolha do cinema. Mesmo quem não assistiu reconhece sua iconografia, cenas, diálogos e símbolos. É um marco da cultura pop que talvez tenha na famosa **Red Pill** seu maior legado. A simbologia da pílula vermelha vem do primeiro filme, de 1999. Ao fim do primeiro ato o protagonista Neo é confrontado com a escolha de tomar uma pílula azul, que lhe faria permanecer em um estado de fantasia, de ilusão, proporcionado pela simulação da Matrix, ou tomar uma pílula vermelha, que lhe faria “despertar” da simulação da realidade em que vive e enxergaria a “verdade inconveniente”. Thomas Anderson (nome pelo qual Neo é chamado na Matrix) é o arquétipo de um típico trabalhador de escritório do final dos anos 90, um *average guy* com um emprego entediante de manhã, mas que pelas madrugadas assume sua "verdadeira identidade": o famoso hacker Neo. Ele se divide entre seu *eu-ideal* (o hacker Neo) e seu *ideal-de-eu* que a Matrix lhe impõe (o funcionário Thomas Anderson). A pílula vermelha daria a Neo o acesso à verdade do mundo, o permitindo acessar seu "verdadeiro eu", que a Matrix suprime. Mas o que é a Matrix?

É um desafio tentar descrever o que é a Matrix. O próprio Morpheus, mentor de Neo diz que é impossível defini-la; *é preciso vê-la por si só*. Aqui talvez esteja a própria razão do sucesso e relevância de Matrix como filme, que até hoje está presente no imaginário coletivo mais de vinte anos depois de seu lançamento: a obra é polissêmica, tem vários significados que podem ser entendidos a depender de quem o assiste. E esta é a definição de sucesso na indústria cultural, a forma de um produto bem-sucedido, que atinge a todos os públicos de forma capilarizada, representando algo único para cada um.

Segundo o filósofo esloveno Slavoj Žižek (1999) Matrix funciona como um teste de Roschach, aquele teste em que o analista mostra cartões com borrões de tinta e o analisando as interpreta. A polissemia do filme permite tanto que psicanalistas Lacanianos conseguem ver na trama os conflitos entre o Real, o simbólico e o imaginário; quanto teóricos da escola de Frankfurt possam ver a estrutura da indústria cultural em funcionamento; enquanto marxistas podem identificar sem dificuldades o

processo de alienação capitalista como o centro do enredo. Da mesma forma, teóricos da conspiração conseguem ver no filme uma legitimação de seus "mitos" e pensá-los de acordo com os referenciais simbólicos que o filme traz.

Mas se for necessário defini-la, o que afinal seria a Matrix? Para Zizek (1999), é o "grande Outro" lacaniano; a *ordem virtual simbólica que estrutura nossa realidade*.

Esta dimensão do "grande Outro" é a da alienação constitutiva do sujeito na ordem simbólica: o grande Outro puxa nossas cordas, o sujeito não fala, ele "é falado" pela estrutura simbólica. Em suma, este "grande Outro" é o nome da Substância social, de tudo aquilo pelo qual o sujeito nunca domina plenamente os efeitos dos seus atos, isto é, pelo qual o resultado final da sua atividade é sempre outra coisa com em relação ao que ele pretendia ou antecipou. (ZIZEK, 1999)

A Matrix seria então uma metáfora narrativa do superego coletivo, a estrutura simbólica que rege a ordem social. É o conjunto de ficções que estruturam a realidade: são as ideologias dominantes. E "sair da Matrix" significa ver além dessas estruturas, ver além das ideologias. Mas esta definição não basta. É preciso contextualizar cronologicamente o filme.

No final do primeiro filme o agente Smith, principal vilão da franquia, diz a Morpheus que a simulação foi construída com base no que ele chama de "auge da sociedade": o ano de 1999, que é também o ano de lançamento do filme. A fala de Smith denota o poder profético de uma metalinguagem inquietante. Apenas dois anos depois, no dia 11 de setembro, os Estados Unidos seriam vítimas do maior ataque terrorista em seu território, inaugurando a era da "Guerra ao terror" encabeçada pelo Governo Bush filho, e que precederia a crise de 2008.

O ano de 1999 marcava uma década da queda do muro de Berlim e das experiências socialistas do século XX. Dez anos de hegemonia do capitalismo norte-americano, um período conhecido pelo espírito do "Fim da História" (FUKUYAMA, 1999), o sentimento de que no mundo não havia mais lugar para disputas ideológicas e o capitalismo neoliberal se entendia como uma espécie de "sistema final" onde a humanidade teria chegado ao seu cume organizacional. Na lógica do filme, faz todo sentido que as máquinas, como uma inércia do espírito tecnocrata neoliberal, tenham baseado a simulação da Matrix no ano de 1999, que pode ser visto como o ponto

máximo de um modelo de funcionamento ideológico ideal: quando, justamente, se pensa que está além de todas as ideologias. Eis a Matrix.

A partir de 2008 fica mais fácil ver como a retórica do fim da história não passava de um *wishful thinking* do capital norte-americano. Do contrário não estaríamos cercados de novas guerras por procuração nem pensaríamos em uma nova guerra-fria travada pelos Estados Unidos, China e Rússia. Mas é neste paradigma supostamente pós-ideológico (ou pós-histórico, seguindo os termos de Fukuyama), que foi possível a rápida ascensão das máquinas que operam a Matrix. Os computadores ficavam cada vez mais populares nos anos 80 e 90 e a tecnologia alcançava cada vez mais facetas da vida cotidiana. A promessa das empresas de computação para o futuro era de que a tecnologia romperia com as antigas formas de poder disciplinar; burocráticas, antiquadas e analógicas. O futuro agora era digital.

Esta mensagem é muito bem comunicada com o icônico comercial do Macintosh no Super Bowl de 1984⁹. A ascensão da Apple e Microsoft com seus computadores pessoais fáceis de usar – em comparação com os antigos computadores da IBM, que dependiam de conhecimento da linguagem de programação para seu uso – decretou o caminho para o estabelecimento do que hoje chamamos de Big Tech. A hegemonia do Big Tech, como propõe Evgeny Morozov (2017, p.32), marca a concretização do que Gilles Deleuze chama de “sociedade de controle” (1992); a sociedade organizada pelos computadores.

A cada tipo de sociedade, evidentemente, pode-se fazer corresponder a um tipo de máquina: as máquinas simples ou dinâmicas para as sociedades de soberania, as máquinas energéticas para as de disciplina, as cibernéticas e os computadores para as sociedades de controle. **Mas as máquinas não explicam nada, é**

⁹Nesta peça de publicidade da Apple, se reproduz o imaginário do livro 1984, de George Orwell, onde fileiras de pessoas uniformizadas marcham sincronizadas até uma enorme tela para assistir o discurso da figura totalitária do Grande Irmão enquanto uma mulher foge de guardas na mesma direção, carregando um martelo. Ela arremessa o martelo na tela gigante, que explode. Em seguida aparece o texto narrado: "On January 24th, Apple Computer will introduce macintosh. And you'll see why 1984 won't be like "1984". O Grande Irmão fazia referência à IBM, líder de mercado na época. A novidade do primeiro Macintosh era a interface gráfica como conhecemos hoje, que permitiria que qualquer um pudesse usar o Macintosh sem muita dificuldade, ao contrário dos outros computadores da época. A obra 1984 trata de uma distopia autoritária marcada pela imposição do antigo poder burocrático disciplinar em todos os âmbitos da vida dos cidadãos, mas intermediados por novas tecnologias. O comercial da Apple chegava literalmente explodindo a cara do Grande Irmão, anunciando que o futuro havia chegado, e ele não era como os velhos engravatados da IBM, com sua clássica estrutura de administração disciplinar e de uso complicado de seus produtos. A futuro da Apple era menos hierárquico, fluido, e empoderava o usuário. Disponível em: <https://youtu.be/2zfqw8nhUwA?si=mhg7RsosOd2jcbXh>. Acesso em 30/01/2024.

preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas uma parte. (DELEUZE, 1992, p.2016, grifo nosso)

Estes agenciamentos são precisamente as estruturas de poder que tem nas máquinas apenas o instrumento de sua execução. As relações na sociedade de controle são intermediadas por grandes empresas de tecnologia, que modulam a socialização a fim de gerenciar sua subsistência. Microsoft, Apple, Visa, Mastercard, como donas das estruturas e dos meios de produção dessa nova sociedade, garantiram sua posição como gerentes do novo poder. A aldeia global, celebrada pelos entusiastas da internet no tempo de sua chegada, teria então dado espaço a verdadeiras concentrações “feudais” de poder agenciados pelas empresas de comunicação que, em última instância, nos libertariam de forças opressoras do poder disciplinar não por emancipação, mas por mutação do exercício do poder.

Esta crescente digitalização da sociedade engendrava novos medos no imaginário popular como o bug do milênio e ansiedades relacionadas à perda de uma essência humana como consequência de um enfraquecimento da coletividade neste novo paradigma. “*Se a influência das novas e abundantes tecnologias está nos moldando de forma que não conseguimos mais nos reconhecer, o que ainda haveria de humano em nós?*”. Este era o anseio que acompanhava a rápida digitalização da vida. As mudanças tecno-sociais eram (e ainda são) muitas, e muito rápidas. Se hoje nos assustamos com os avanços tecnológicos que agora surgem exponencialmente como a IA generativa e realidade virtual, imagine o cenário de quarenta anos atrás. Tanto no ocidente quanto no oriente, estes anseios são presentes em obras de ficção científica como *Akira* e *Ghost in The Shell*, nas quais Matrix toma inspiração. Neste imbrólio, surge um novo gênero literário.

A literatura *cyberpunk*, gênero do qual Matrix faz parte, já expressava este pessimismo na década de 80. “*No Future*” era o slogan dos punks ingleses e americanos que viam nas políticas neoliberais da era Reagan e Thatcher – aliadas à rápida colonização da tecnologia na vida cotidiana – o fim de qualquer expectativa otimista de vida com o fim do estado de bem-estar social do pós-guerra. Grandes clássicos do *cyberpunk* como *Snow Crash*, *Neuromancer*, *RoboCop* e outros projetavam o futuro sombrio fruto das novas tendências neoliberais que se tornavam hegemônicas. A crescente precarização do trabalho e ultra-liberalização da economia criava o imaginário da distopia capitalista/*cyberpunk*. O mote do *cyberpunk* é “*Hight Tech, Low Life*”: *alta*

tecnologia e baixa qualidade de vida. Os cyberpunks são sujeitos que se apropriam da tecnologia que estrutura sua opressão para lutar contra ela.

Seguindo esta forma narrativa do gênero, Neo eventualmente se torna o "escolhido", aquele capaz de ver os códigos por trás da simulação e controlar a Matrix. Ele enxerga para além das dinâmicas de poder da sociedade de controle simulada; vê o *back-end*, a estrutura das ideologias e ficções que moldam o *front-end* social. Sua caracterização como um hacker, alguém que conhece bem os meios técnicos de poder, é construída para gerar empatia facilmente com um trabalhador de escritório ou mesmo um garoto nerd que se interesse por computadores. É um convite à identificação com o protagonista cyberpunk. O impacto do filme, no entanto, não se apoia tanto na identificação com o arquétipo do personagem, mas na sua jornada de entendimento de que a realidade é, afinal, uma construção que pode ser superada. Aqui entra em cena aquela polissemia de Matrix que lhe permitiu fazer tanto sucesso.

A história de um sujeito que descobre que o mundo que conhece não passa de uma ilusão que esconde um mundo maior é um dos pilares da filosofia ocidental desde alegoria da caverna de Platão. Matrix, como produto da indústria cultural, não tem o mesmo aprofundamento de um tratado filosófico, afinal, trata-se de um filme blockbuster. A filosofia está lá para os fãs de *filme cabeça*, junto com algumas das mais icônicas cenas de ação do cinema. A ironia que o filme carrega é que ele utiliza o que há de mais avançado na tecnologia computacional de sua época para justamente criticar a onipresença da tecnologia na vida das pessoas, permitindo um esvaziamento da própria mensagem e a inclusão de sentidos outros. Precisamente aqui está o calcanhar de aquiles da obra e talvez do gênero cyberpunk como um todo. As imagens falam mais alto. É como ver os desenhos de um quadrinho sem ler os balões. E os desenhos em questão são bem estilosos.

Matrix é abertamente inspirado no livro "Simulacros e Simulação"(1981) do Filósofo Jean Baudrillard, cuja capa inclusive aparece em uma das primeiras cenas do filme. Baudrillard foi convidado a participar das sequências do longa-metragem tendo, no entanto, declinado. Finalizada a trilogia, o filósofo teceu críticas à obra, alegando que ela teria cometido erros conceituais no que se refere à sua filosofia. Em entrevista ao

jornal *Le Nouvel Observateur*, Baudrillard afirma que

o equívoco de Matrix foi retirar a ambiguidade do choque entre o virtual e o real e conceber a Matriz como uma tecnologia de onde é retirado o perigo e o negativo. Uma narrativa esquemática onde o deserto do real (sujo, decadente e perigoso) é substituído por uma tecnologia maquiavelicamente precisa, onde **até as anomalias e revoltas já estariam previstas nas equações**. Em outras palavras, sob a aparente crítica “Matrix” representaria um sintoma do fascínio cultural pelas tecnologias computacionais. (grifo nosso)¹⁰

O equívoco de Matrix, para Baudrillard, foi sua simplificação filosófica, sua redução binarista do real e do virtual. O real no filme seria negativo demais e o simulado seria perfeito demais, sem espaços para ambiguidade e ironia, o que estaria muito mais próximo filosoficamente do mito da caverna de Platão do que de Simulacros e Simulação – que aponta justamente para o enfraquecimento das fronteiras do real e do virtual na vida cotidiana. O sucesso de Matrix, no entanto, pode ter sido tão estrondoso justamente por conta deste “erro” filosófico, que permite ao espectador encaixar esta tal “descoberta da realidade” onde bem entender. É a questão da polissemia. A trama da luta maniqueísta do bem contra o mal cria um binarismo que reduz a complexidade da filosofia de Baudrillard, inserindo-a na forma da indústria cultural, da jornada do herói, preconcebida pela necessidade de se vender um produto de mídia.

*“Matrix’ é certamente o tipo de filme sobre a matriz
que a matriz teria sido capaz de produzir”*

(BAUDRILLARD, 2003, idem)

O canal Normose, no Youtube, faz uma excelente análise da crítica de Baudrillard apontando que

Em Simulacros e Simulações, há uma defesa do poder dos símbolos e da disputa de sentido terem mais peso do que a realidade. As pessoas vivem nessa realidade simulada performando a sua beleza perfeita. Para Baudrillard, isso seria um sintoma daquilo que ele chamou de hiper-realidade. E Matrix não colocou isso na trilogia.

¹⁰ Entrevista concedida ao jornal *Le Nouvel Observateur*, tradução disponível em <https://revistaforum.com.br/blogs/cinegnose/2012/8/30/matrix-revisitado-por-que-jean-baudrillard-no-gostou-do-filme-29944.html>.

Ou seja, a crítica de Baudrillard diz que o que guia a sociedade é a manutenção performática de estados ideais de existência. É a reprodução de papéis sociais e a construção de ficções que guiam a própria sociabilidade, que têm um peso até maior do que a realidade (material) em si. É a hiper-realidade: a realidade mediada pela manutenção ideológica dela mesma. Há de se pontuar que as ideologias, as quais ninguém escapa, são as ficções que moldam nossa realidade. A hiper-realidade é o sintoma superestrutural de uma infraestrutura que trabalha para mistificar a relação do sujeito com o mundo. É a Matrix. Ou poderia ser. O filme não explora esta mistura das fronteiras entre o real e o virtual, pelo contrário, as separa. Cria um mundo real e um virtual muito bem definidos, gerando no espectador um estado de gozo criado pelo sentimento de descoberta "*da verdade*". Um sentimento maniqueísta, binário, reducionista. Mas precisamente aqui está o **núcleo libidinal** da obra. É esta forma de criação de desejo que é muito bem aproveitada pelas novas direitas no século XXI, que permite a negação da realidade (logos) e a criação de fantásticos mundos paralelos nos quais os sujeitos se reúnem em torno (pathos) e alcançam um gozo resultante de uma "*descoberta da verdade*", que os une em um grupo com ideais comuns. É o conceito de pós-verdade em poucas palavras.

Este é o afeto que amarra toda rede discursiva deste modo de mobilização de militância digital no qual a Alt-Right se especializou. Matrix se tornou uma obra tão influente que transgrediu as fronteiras da arte e adentrou na gramática política como objeto de disputa de sentidos. É a redução da filosofia de Baudrillard que permite que Matrix torne-se vítima de si mesmo e transforme-se em objeto da manutenção da hiper-realidade. E o símbolo agenciador desta performance de "*descobrimento da verdade*" é a tão famosa **pílula vermelha**.

“Se não sabemos que é real não podemos resistir. Pegaram sua história, algo que significava tanto para pessoas como eu e transformaram em algo trivial. É isso que a Matrix faz, transforma em arma toda ideia, todo sonho, tudo que é importante para nós.”

– Bugs (Matrix: Resurrections)

A Matrix enquanto sistema ideológico hegemônico engoliu a Matrix enquanto

arte ao se apropriar da metáfora da pílula vermelha. A desterritorialização e dessacralização do mundo é o mote do capital, que tem no fascismo sua frente de defesa. O quarto filme, *Matrix: Resurrections* faz deste movimento seu argumento. Aqui ele é mais direto e filosoficamente mais denso para evitar repetir o próprio erro. E talvez por isto ele tenha sido recebido com reações mistas. Na estória as máquinas re-inserem Neo na Matrix e transformam sua história em um jogo. Toda a sua jornada é reduzida a um mero produto que existe dentro da trama. Assim, toda história da luta pela libertação dos humanos contada ao longo de três filmes se torna apenas mais uma lembrança trivial para aqueles que estão conectados à simulação. A história de sua revolução se torna mais um instrumento de seu domínio. Uma elegante autocrítica metalinguística à emergência da Red Pill, na minha humilde opinião.

O capital, assim como a Matrix, busca colonizar e docilizar tudo que nele circula – mesmo as ideias mais críticas – por meio da estrutura de simplificação que a indústria cultural impõe aos seus produtos em ordem de fazê-los circular na dinâmica comunicacional-capitalista. E quanto mais a tecnologia cria novos formatos e atinge mais pessoas, mais acelerada ela se torna, contra-incentivando a reflexão e o pensamento crítico. À medida que os meios de comunicação evoluem e aceleram, a produção cultural se adapta. O meio é a mensagem.

Na época da globalização da internet, o formato modular dos memes assume a forma de reapropriação do capital cultural, que usa a cultura como ponte para reapropriação da ideologia dominante. Na política não existe espaço vago. Uma vez que a crítica ao sistema ocupa um espaço, o sistema se apropria da crítica transformando-o em produto de sua subsistência. A franquia Matrix como um todo se apropria das dinâmicas de poder do capital na sociedade de controle (que mascara e distorce a realidade por meio da ideologia) e as transforma em elementos narrativos. A nova direita estadunidense – que exerce grande influência na direita mundial –, condensada na figura da Alt-Right, faz este mesmo movimento: se apropriam do imaginário da Redpill (um elemento narrativo) para atualizar suas dinâmicas de poder e criar uma linguagem que garanta coesão à sua mobilização. É a dinâmica da guerra-cultural que *Matrix: Resurrections*, como resposta, também segue, o que justifica sua existência mais de vinte anos depois do lançamento do título original.

Porém, há aqui uma novidade. A sociedade de controle evoluiu. A Matrix

evoluiu. Os algoritmos de recomendação, a web 2.0, inauguram uma nova etapa do poder: a psicopolítica. Esta é a nova etapa da Matrix na qual ainda estamos presos. E entender esta bagunça conceitual em termos narrativos, com ajuda destes filmes que embasam até a retórica da Alt-Right, pode nos ajudar a narrativizar e entender estas novas formas de disputa de poder. Nos termos do professor Cesar de Castro Rocha (2021), a organização discursiva e de manipulação de desejo da nova direita é uma esfinge que, se não desvendada, nos devora. E uma vez que esta esfinge se apropria de uma narrativa específica (a retórica da Red Pill), **destrincha-la e superá-la é o único caminho para não ser engolido.**

*“Tivemos informações do oráculo de um novo poder surgindo. Foi a última vez que
soubemos dela.”*

– Niobe (Matrix: Resurrections)