

**PSEUDO PODER REPRESENTADO NO CORPO AVATARIZADO:
EXPANSÃO, DIVINIZAÇÃO E HERÓI NA LUTA DE CLASSES**

NETO, Francisco Soares¹

RESUMO: O presente artigo apresenta uma pequena análise a respeito das linhas de forças na luta de poder representadas nos filmes *Metrópolis* e *Matrix*. Alguns símbolos usados pelos cineastas denotam um estado de dialética constante no enredo. As classes sociais distintas visualmente por meio de ornamentações geométricas das massas, tonalidades diferenciadas de espaços, nomes e lugares relacionados a signos sociais, econômicos, religiosos e gnósticos, a transfiguração humana na expansão corporal em forma de avatar, bem como o detalhe do olhar dominador do espectador, são ferramentas e artifícios usados em tais filmes. O resultado em ambos é um desfecho fílmico com uma síntese ainda tencionada e incompleta.

PALAVRAS-CHAVE: *Metrópolis*. *Matrix*. Poder.

Considerações iniciais

Estudado, comentado e intertextualizado em outras produções audiovisuais, a exemplo, o videoclipe *Radio Ga Ga* da banda inglesa *Queen*, o filme *Metrópolis*, considerado ‘Memória do Mundo’ pela Unesco, foi realizado pelo cineasta alemão Fritz Lang e lançado no início de 1927 pela UFA², continua a ser motivo de olhares investigativos, pois o mesmo contém semelhanças e diálogos com conteúdos de filmes atuais, bem como seu enredo carrega um simbolismo de luta de classes e poder, pertinentes também à sociedade tecnicista contemporânea que aponta para um devir pós-orgânico.

Tal filme foi realizado em um período de estabilidade do cinema alemão, que segundo Siegfried Kracauer (1998, p. 165), pode ser dividido em três grupos: “o primeiro apenas testemunha a existência de um estado de paralisia, o segundo joga luz sobre as tendências e noções que estão paralisadas e o terceiro revela os trabalhos internos da mente coletiva paralisada”. Portanto, o próprio filme revelaria um possível status mental do coletivo social alemão no período pré-Hitler, como afirma Krakauer:

¹Graduado em Licenciatura em Desenho pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Especialista em História da arte Moderna e Contemporânea pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Mestrando em Comunicação e Linguagens pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná. Integrante do Grupo de Pesquisa Desdobramentos Simbólicos do Espaço Urbano: Cinema e Audiovisual - GRUDES - E-mail okixnarf@gmail.com ou franxiko@ibest.com.br

² Empresa de cinematografia alemã: UFA – Universum Film Aktiengesellschaft.

Um filme foi mais explícito do que todos os outros: *Metrópolis*. Nele a paralisada mente coletiva parecia falar durante o sono com uma clareza pouco comum. Isto é mais do que uma metáfora: graças à feliz combinação de sensibilidade e perplexidade, a roteirista de Lang, Thea Von Harbou, era não apenas sensível a todas as tendências subterrâneas da época, mas usava indiscriminadamente o que quer que instigasse sua imaginação. *Metrópolis* foi rico em conteúdo subterrâneo que, como o contrabando, havia cruzado as fronteiras da consciência sem ser questionado. (KRACAUER, 1998, p. 190).

A UFA desempenhou um papel importante na formação cinematográfica, política e social na educação e unificação do pensamento coletivo do povo alemão, de corpos em massa desejosos de identidade e autoafirmação, no período entre guerras, de acordo com Krakauer:

No rastro de uma resolução adotada em novembro de 1917 pelo Alto Comando alemão, em estreito entendimento com proeminentes financistas, industriais e armadores, mester Film, a Union de Davidson e as companhias controladas pela Nordisk – com o apoio de um grupo de bancos – se fundiram numa nova empresa: UFA (Universum Film A. G.). Seu estoque de ações totalizou cerca de 25 milhões de marcos, dos quais o Reich ficou com mais de um terço, isto é, oito milhões. A missão oficial da UFA era fazer propaganda da Alemanha de acordo com as diretrizes governamentais. Estas estabeleciam não apenas propaganda direta, mas também filmes característicos da cultura alemã e filmes servindo ao propósito de educação nacional. (KRACAUER, 1998, p. 51).

Inspirado na megalópole Nova York, nas obras literárias *When the Sleeper Wakes* (1899) de H G Wells e *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, mais a peça teatral R.U.R. (1921) de Karel Capek, Lang produz *Metrópolis*, filme ficcional com caráter futurista, com enredo ambientado no ano imaginário de 2027 em uma cidade repleta de letreiros, neons, luzes, prédios, automóveis, aviões, máquinas e massa demográfica. O filme é mudo e realizado em preto-e-branco com cenários elaborados em maquetes que se apresentam como grandes edifícios através de um processo conhecido como ‘processo *Shuftan*’, que segundo Eisner (1998, p. 156) é um “engenhoso truque com espelho que permite a transformação de pequenos modelos em estruturas gigantescas”.

Atualmente, com a tecnologia digital, permite-se que tais trucagens sejam realizadas com maior perfeição, onde, objetos, ambientes, cidades, universos e até ‘pessoas’ possam ser criados parcial ou totalmente nas representações fílmicas. Alguns aspectos apresentados em *Metrópolis* se veem reproduzidos na trilogia *Matrix* (1999-2003), uma produção de Hollywood realizada pelos irmãos Andy e Lana Wachowski: ambos os filmes citados,

trabalham em seu enredo relações dialéticas como homem-máquina, ordem-desordem, rico-pobre, patrão-empregado, senhor-escravo, e ‘céu-inferno’; bem como contrastes visuais do claro-escuro, dentro-fora e em cima-embaixo.

Linhas de força

As primeiras cenas do filme *Metrópolis* revelam indícios de algo em funcionamento representados por imagens de engrenagens e máquinas em operações e tais imagens vão se sobrepondo umas às outras a demonstrar um contínuo movimento. Logo em seguida, a dialogar com as máquinas, aparecem dois relógios, em contínuo movimento dos ponteiros, um a marcar as vinte e quatro horas que compreende um dia e outro a marcar dez horas. Quando os ponteiros deste se aproximam do instante último, dez horas, aparece uma ‘torre’ soprando ‘fumaça luminosa’ numa espécie de sirene: “a luz chega mesmo a dar uma impressão de sonoridade: o assobio da sirene da fábrica é representado por quatro faróis, cujos facho luminosos se ejetam como gritos”, afirma Eisner (1985, p. 156). A iluminação é uma ferramenta fundamental na qual Lang lança mão para provocar sensações e expressões de teatralidade, dramaticidade, suspense e terror, bem como a monumentalidade da metrópole, relata Eisner:

Em *Metrópolis*, como em todos os seus filmes, Lang manipula admiravelmente a iluminação: a cidade do futuro aparece como soberba pirâmide, um acúmulo de arranha-céus que lançam paveias de luzes. É um maravilhoso artifício de projetores e trucagens, onde se desenham, como os quadrados brancos e pretos de um tabuleiro de xadrez, as janelas iluminadas e as faces sombrias dos muros; radiações luminosas irrompem por toda parte, cintilantes e vaporosas, ou agrupadas em fina chuva de raios (Id, p. 156).

O relógio de dez horas ao fazer soar a sirene, aponta para a troca de turno dos operários que trabalham nas máquinas, estas, com a função de fazer a metrópole ficcional funcionar. Por ser um símbolo de um pseudo domínio do tempo e que por sua vez, no filme, representa o domínio da força do trabalho, conseqüentemente também da vida dos operários. Foucault descreve sobre a simbologia do relógio em relação ao corpo disciplinado da seguinte maneira:

O tempo medido e pago deve ser também um tempo sem impureza nem defeito, um tempo de boa qualidade, e durante todo o seu transcurso o corpo deve ficar aplicado a seu exercício. A exatidão e a aplicação são, com a

regularidade, as virtudes fundamentais do tempo disciplinar. (FOUCAULT, 1999, p. 177).

Após a sirene tocar, aparece o enquadramento fílmico com um túnel e trabalhadores a realizar a troca de turno: uma massa de operários, uniformizados de cor escura, a andar maquinalmente cadenciado em 'bloco', que se dirigem à elevadores com destino às máquinas, enquanto outros elevadores 'descarregam' na Cidade Baixa os operários que concluíram seu turno. Tal sequência de planos cinematográficos descreve a situação estabelecida e o cotidiano dos operários. Nos cenários da cidade baixa, Lang concebeu uma arquitetura monótona, sem personalização, sem individualização; isso para deixar patente a condição subumana dos operários. A cidade é sombria, sem a luz do sol, sem atrativos, apenas possui um pátio central onde se localiza uma espécie de pedestal meio piramidal com um gongo sobre ele.

Os moradores da Cidade Baixa, que trabalham nas máquinas, mais parecem escravos e escravos 'contaminados' em seu próprio corpo pelo automatismo maquinal, pois possuem o aspecto de ser uma 'peça robotizada' das mesmas, uma extensão funcional disciplinada das máquinas. "A disciplina faz 'funcionar' um poder relacional que se auto-sustenta por seus próprios mecanismos e substitui o brilho das manifestações pelo jogo ininterrupto dos olhares calculados" afirma Foucault (1999, p. 202). O corpo dos trabalhadores mantém um ritmo cadenciado e uniforme e os mesmos estão sempre de cabeça baixa numa significação de dominados. Eisner (1985, p. 153) descreve, "Lang utilizou com felicidade a estilização expressionista: seres privados de personalidade, com ombros arqueados, acostumados a baixar a cabeça, submissos antes de lutar, escravos vestidos com roupa sem época":

Os habitantes da cidade subterrânea são autômatos, muito mais que o robô criado pelo inventor Rotwang. Suas pessoas se coadunam inteiramente com o ritmo das máquinas complicadas: os braços se tornam raios de uma roda imensa, os corpos, aninhados nos buracos na superfície da fachada da central, representam a agulha animada por um movimento de relógio. A estilização transforma o humano em elemento mecânico: nos compartimentos dos dois andares, a diagonal de cada corpo aponta sempre para uma direção oposta à do vizinho. As leis da 'formação do espaço' aplicam-se também ao corpo, esclarece Kurtz, pois é antes de tudo o corpo humano que confere sua plástica à estrutura cênica. (Id, p. 154).

A Cidade Alta consiste em "uma grandiosa rua com arranha-céus que convive com uma incessante onda de cabos aéreos e carros – é o domicílio de proprietários de grandes

empresas, altos executivos e jovens ricos e elegantes à procura do prazer”, relata Kracauer (1988, p. 175). Os habitantes da Cidade Alta possuem corpos atléticos, belos, bem vestidos, alinhados e os ambientes de festa e lazer são iluminados com a predominância da cor branca. Não há contato direto dos habitantes da cidade alta com a cidade baixa. “A separação é o alfa e o ômega do espetáculo. A institucionalização da divisão social do trabalho, a formação das classes, constitui a primeira contemplação sagrada, a ordem mítica em que todo o poder se envolve desde a origem”, afirma Debord (2003, p. 16). Todos os atores interpretam de forma exagerada todos os movimentos e as imagens estão permeadas de geometrização, simbolismo, iluminação e escuridão. Eisner (1985, p. 18) afirma: “Essa linguagem, carregada de símbolos e metáforas, permanece obscura de propósito, para que apenas os iniciados possam captar-lhe o sentido”.

À primeira vista, o expressionismo – cujo estilo telegráfico explode em frases curtas e exclamações breves – parece ter simplificado o modo de expressão complicado dos alemães. Mas essa clareza aparente é falaciosa, pois o desejo de ampliar o significado “metafísico” das palavras domina a fraseologia expressionista. Joga-se com expressões vagas, forjam-se cadeias de palavras combinadas ao acaso, inventam alegorias místicas, desprovidas de lógica e cheias de insinuações, que se reduzem há muito pouco quando tentamos traduzi-las. (Id, p. 18.)

Em *Matrix*, o enredo se passa aproximadamente no ano 2199. A cidade inferior representada é Zion e está localizada no interior do planeta Terra, lugar onde ainda há calor para sobrevivência humana, habitada por aqueles que supostamente possuem a ilusão de estarem a viver ‘livres’ do mundo dominado pelas máquinas, pois os habitantes dali, em sua maioria não tem no corpo os plugues que mantinham a conexão enquanto encubados no ‘útero da Matrix’ a fornecer energia para as máquinas existirem. O ambiente virtual de *Matrix* é de um tom acinzentado, escuro, mórbido.

Tanto em *Metrópolis* como em *Matrix*, a energia que mantém as máquinas em funcionamento provém da existência humana. Seja por meio da força bruta dos ‘escravos-operários’, seja através da passividade de corpos a ‘dormir’ plugados em incubadoras no grande útero da *Matrix*³, a alimentá-la com a energia dos seus corpos, a fornecer fluidos vitais para as máquinas, como uma espécie de bateria. Pode-se aplicar a classificação das máquinas como ‘musculares’, no primeiro caso, e ‘máquinas cerebrais’ na segunda situação, como

³ De acordo com dicionário *on-line* Aurélio, Matriz é a víscera na qual se faz o desenvolvimento do feto e do embrião entre os mamíferos. (Sin.: útero.) / Lugar onde alguma coisa se gera ou se cria; fonte, manancial.

descreve Santaella (in DOMINGUES, 1997, p. 34-38). Para os escravos da ‘máquina muscular’, ainda há a possibilidade de contrariar o ‘sistema’, mesmo com uma consciência coletiva passiva, já no domínio das máquinas ‘cerebrais’ não existe a possibilidade de acordar por si só e libertar-se delas, pois em uma forma de simbiose, essa ‘mãe’ oferece aos seus ‘filhos’ encubados, o simulacro de um mundo virtual de corpos-imagens semelhante ao mundo antes do domínio das máquinas, no qual os ‘vivos’ nem sequer imaginam que estão dominados.

É evidente a luta de classes em *Metrópolis*, bem como a luta de biopoder em *Matrix*. Em ambos os filmes há os dominados e o dominador, este, sendo máquina ou a se prevalecer do poder maquínico, controla a massa subjugando-a a um total domínio, a transformá-la também em espectro maquinal. Foucault apresenta um pensamento a respeito do corpo e suas relações de poder, que traduz as representações fílmicas:

Mas o corpo também está diretamente mergulhado num campo político; as relações de poder têm alcance imediato sobre ele; elas o investem, o marcam, o dirigem, o supliciam, sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias, exigem-lhe sinais. Este investimento político do corpo está ligado, segundo relações complexas e recíprocas, à sua utilização econômica; é, numa boa proporção, como força de produção que o corpo é investido por relações de poder e de dominação; mas em compensação sua constituição como força de trabalho só é possível se ele está preso num sistema de sujeição (onde a necessidade é também um instrumento político cuidadosamente organizado, calculado e utilizado); o corpo só se torna força útil se é ao mesmo tempo corpo produtivo e corpo submisso. Essa sujeição não é obtida só pelos instrumentos da violência ou da ideologia; pode muito bem ser direta, física, usar a força contra a força, agir sobre elementos materiais sem no entanto ser violenta; pode ser calculada, organizada, tecnicamente pensada, pode ser sutil, não fazer uso de armas nem do terror, e no entanto continuar a ser de ordem física. (FOUCAULT, 1999, p. 29).

Os corpos dos ‘escravos-máquinas’, em *Metrópolis*, formam um só ‘corpo’, um bloco, obediente ao sistema e à mulher, conhecida pelo nome de Maria, que adquire uma aura ‘transcendente’, uma espécie de ‘intercessora’. Coincidentemente, seu papel no sistema representado no filme se assemelha com a figura religiosa de Maria, a ‘intercessora’ entre os homens e o divino, conceituada segundo o cristianismo católico. Nesse aspecto, pode-se pensar em uma massa operária que se assemelha a ‘fiéis’ de instituições religiosas, principalmente católicos passivos e obedientes aos ditames de um sistema dominante sem questioná-lo. Dentro desse viés gnóstico-religioso, há em *Metrópolis* ‘personagens’ que se

assemelham com os de *Matrix* e que por sua vez, possuem proximidades com o pensamento cristão ocidental.

Em *Metrópolis* temos: Joh Fredersen, o pai; Freder, o filho-mediador; a relação de poder, o espírito santo; Maria, a intercessora e Rotwang/androide, o adversário. Em *Matrix* o gnosticismo⁴ aparece da seguinte forma: Arquiteto, o pai; Neo, o filho; Oráculo, o espírito santo; Smith-programa, o ‘Judas’ (traidor do sistema), as máquinas, o adversário, com desdobramentos espectrais para os corpos de Morpheus, o pai; Neo, continua filho; Trinity, o espírito santo e Cypher, o ‘Judas’(traidor do sistema), as máquinas, o adversário; não há a figura da ‘intercessora’. Kracauer compara Maria a uma santa apaziguadora e não a uma libertária socialista:

Freder, filho do industrial bilionário que controla toda a metrópole, é típico; ele se rebela contra o pai e se junta aos operários na cidade baixa. Lá, imediatamente se torna um devoto de Maria, a grande confortadora dos oprimidos. Uma santa em vez de uma agitadora socialista, esta jovem faz um discurso para os operários em que declara que eles só podem se libertar se o coração mediar entre as mãos e o cérebro. E exorta seus ouvintes a serem pacientes: logo o mediador chegará. (KRACAUER, 1988, p. 190)

Outro aspecto interessante é que esse ‘corpo-massa-fiéis’ resignado com suas mazelas, possui, em Maria, seu único aporte para um possível alívio à sua condição de explorado, a qual, profetisa a vinda de um mediador que será o ‘coração’ na relação entre o dominador (cabeça) e o dominado (mãos). Já em *Matrix*, Morfeus acredita, profere e propaga piamente sua crença que Neo é o ‘escolhido’ para a missão de libertar os humanos do domínio das máquinas. Morpheus representa toda a ‘massa’ popular de Zion na crença em Neo. A jornada do ‘escolhido’ é um constructo messiânico da identidade avatarizada: de se perceber humano e se transformar em um ‘programa redentor’ através de uma ‘iluminação tecnognose’⁵.

Enquanto o ‘corpo-massa’ de *Metrópolis* quer uma cabeça com um rosto, um mediador, que se torne a ‘voz’ e manifeste seus anseios e sua dor, Joh, o industrial, também quer um ‘corpo’ com ‘rosto’ falso e em *Matrix* o rosto do ‘mediador’ representado por Neo é

⁴ O gnosticismo afirma que o mundo real é uma ilusão. No entanto o gnosticismo vai mais longe, na verdade representando o deus da criação (“Demiurgo”, “Saklas” ou “Yaldabaoth”), como uma divindade inebriada e enlouquecida pelo próprio poder e o cosmos material como uma mal sucedida criação. Ele é um pseudo Deus que mantém as almas dos homens no sono. As forças do sono são tão avassaladoras que só podem ser superadas por meio de uma forma especial de introspecção: a gnose. (FERREIRA, 2009).

⁵ Expressão usada por Erik Felinto em seu livro ‘A religião das máquinas’.

deformado, desfigurado. Assim descreve Deleuze sobre cabeça e rosto na relação com o corpo:

O rosto só se produz quando a cabeça deixa de fazer parte do corpo, quando pára de ser codificada pelo corpo, quando ela mesma pára de ter um código corporal polívoco multidimensional — quando o corpo, incluindo a cabeça, se encontra descodificado e deve ser sobre-codificado por algo que denominaremos Rosto. (DELEUZE, 1996, p. 31).

É o rosto, em primeira instância, que, na cabeça, revela a identidade do corpo Na trama de *Metrópolis*, Joh Fredersen, o ‘dono’ da metrópole, vai à casa de Rotwang, um cientista que criara um androide e solicita ao inventor que imprima a aparência física de Maria no robô, pois esta possui influência sobre os operários e também causara atrações afetivas em seu filho Freder. As intenções de Joh é o domínio total da massa, do filho e de Maria. É com o rosto de Maria que o androide⁶, mais precisamente ginóide⁷, criado pelo inventor Rotwang torna-se o primeiro ‘avatar⁸ robótico’ representado em filmes.

No ato de ‘dar vida’ ao robô, Rotwang inaugura, de certa forma, a figura do avatar, pois que deposita no androide suas impressões, seus desejos, de forma que há uma extensão do criador. A figura de Rotwang é atípica, pois o mesmo, em um primeiro momento, não pertence a nenhuma classe, bem como, a sua casa destoa dos demais edifícios que a circundam. Rotwang representa a ciência, a pesquisa, a novidade, a tecnologia, a arte, o ‘futuro’. Porém, em um segundo momento, o inventor apresenta a ‘mercadoria’ ao empresário Joh, a revelar que o constructo está a serviço da classe dominante e que a neutralidade não existe; o que existe são linhas de força que reforçam o que Karl Marx postulava como ‘fetiche da mercadoria’, onde a mesma é uma forma específica de relação entre as classes sociais. Novaes e Dagnino, relacionam Feenberg para associar e esclarecer o ‘fetiche da tecnologia’ da seguinte forma:

⁶ O termo *Andróide*, do grego *andro*, homem e *óide*, do grego antigo εἶδος (eídos), aspecto; portanto, um autômato com forma humana.

⁷ O termo *Ginóide*, do grego *gyné*, *gynaikós* (ἡ), mulher e *óide*, do grego antigo εἶδος (eídos), aspecto; portanto, um autômato com forma humana de aspecto feminino.

⁸ Do sânscrito, *avatara*; reencarnação de um deus, e especialmente, no hinduísmo, reencarnação do deus Vixnu; transformação, transfiguração (FERREIRA, 2004). O primeiro uso da palavra “avatar” nos games ocorreu em 1977 com o jogo de exploração Avatar – um projeto da Universidade de Essex, nos Estados Unidos (SILVA, 2010). Na linguagem contemporânea pode-se pensar em um ser criado material ou imaterial (virtual) que representa, substitui e age conforme o controle e os anseios de outro ser. É a presença verossímil de uma pessoa em outro ‘corpo’ virtual ou não (CAVALHEIRO, 2009).

Da mesma forma que a mercadoria encobre uma relação de classes de uma época histórica determinada, a tecnologia é entendida como um meio para se atingir fins, como “ciência aplicada” em equipamentos para aumentar a eficácia na produção de bens e serviços. Andrew Feenberg, autor de filiação marxista, utiliza o conceito de Fetiche da Tecnologia para nos mostrar que a tecnologia que nos é apresentada como politicamente neutra, eterna, a-histórica, sujeita a valores estritamente técnicos e, portanto, não permeada pela luta de classes, é uma construção histórico-social. E, assim como a mercadoria, tende a obscurecer as relações de classe diluindo-as no conteúdo aparentemente não específico da técnica (NOVAES & DAGNINO, 2004, p. 3)

A cena do acordo entre Joh e Rotwang, onde o robô aparece sentado como uma representação de um deus egípcio, representação de poder, mostra por trás do androide um desenho de uma estrela de cinco pontas que denota a simbologia dos intentos do criador para com sua criação. Gibson esclarece que:

O pentagrama é uma estrela de cinco pontas que simboliza o homem ou mulher universal ou cósmico, já que cinco é o número da humanidade (pois os humanos tem cinco sentidos e uma cabeça e quatro membros). As pontas também representam os cinco elementos (os quatro convencionais mais o éter, ou espírito) e, portanto, integridade. (GIBSON, 2012, p.227).

“Símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida cotidiana, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós”, em conformidade com Carl Jung (2008, p. 18). Outros símbolos aparecem com semelhanças, como é o caso do operário nº 11811, que Freder substitui no trabalho, com o número 101, do apartamento do Sr. Anderson, avatar de Neo no mundo virtual de Matrix, com o número da perigosa *freeway* 101 e do local (andar 101 do edifício) onde se encontrava o personagem *Merovigian*. Poderiam ser tais números alusivos à uma realidade binária? Ou simplesmente ser um indicativo do que é básico? Ou nenhuma coisa nem outra, apenas propositalmente para aguçar a percepção? Representações de símbolos e crenças em ambos os filmes apontam para o ‘Gnosticismo tecnológico’, “expressão que o sociólogo Hermínio Martins utiliza para definir o pathos das tecnologias contemporâneas”, como descreve Felinto (2005, p. 63).

Há um contraponto simbólico entre o robô-Maria e Neo: no primeiro caso, o ginóide com rosto seria uma materialização e extensão dos anseios, inclusive eróticos e necrófilos, de Rotwang; no segundo, uma desfiguração e desmaterialização do humano. Douglas Kellner (2001, p. 388) aponta as alterações do corpo dessa maneira: “nesse mundo, os simulacros

ocuparam o lugar da realidade, e o corpo e a subjetividade do ser humano foram drasticamente alterados pelas novas tecnologias”, o que se aplica mais precisamente às representações de *Matrix*.

Porem, ambos refletem uma expansão da consciência, como Felinto explica a ‘tecnognose’⁹, que pode esclarecer as situações mencionadas anteriormente:

Ela indica uma mudança de perspectiva em relação às representações da tecnologia correntes até princípios do século XX. Até então, a tecnologia era representada como uma extensão do corpo humano, e desse modo a imagem material do corpo tinha prioridade sobre o maquínico. No horizonte das novas tecnologias, contudo, é o humano que é absorvido pela máquina, tornando-se apenas mais um sistema de informações entre outros. (FELINTO, 2005, p. 63).

Rotwang passa a ter o poder sobre os atos da sua criação e provoca através de seu avatar uma ‘revolução’ contra seu antigo inimigo, o próprio Joh, que no passado lhe roubara o amor de sua vida, Hel, a mãe de Freder. O robô-Maria, em substituição à verdadeira Maria que está confinada na casa do inventor, persuade e incita os trabalhadores, sob o controle de Rotwang, a destruírem as ‘máquinas opressoras’, o que na verdade são apenas o reflexo do poder capitalista, no caso de Joh.

O ambiente onde acontecem os encontros, tanto da Maria, quanto da ginóide com os operários, é uma catacumba com cruzeiros, velas, altar, e esqueletos a conotar uma atmosfera simbólica e imersiva espiritual. É nessa esfera que os operários iniciam uma rebelião e a ter como *start*, um assassinato, um sacrifício, uma catarse de redenção. Eisner (1985, p. 155) atenta para o detalhe de que “[...] quando os operários escutam a falsa Maria, é a primeira vez que estas personagens tomam um aspecto mais individualizado, apesar da violenta deformação expressionista dos rostos”. Há também uma visão marxista nessas cenas e nas cenas seguintes de destruição efetiva das máquinas. O próprio Marx fala sobre a luta do trabalhador, do dominado:

É primeiramente junto à maquinaria que o trabalhador luta de imediato contra a força produtiva desenvolvida pelo capital como sendo aquele princípio antagônico fundado no trabalhador mesmo - o trabalho vivo. A destruição das máquinas e a oposição geral, por parte dos trabalhadores, à introdução da maquinaria é a primeira expressão esclarecida de luta contra a

⁹ Termo usado por Erik Davis em *Techgnosis: myth, Magic and mysticism in the age of information*. London: Serpents Tail, 2004.

produção capitalista desenvolvida, tanto como modo, quanto como meio de produção. (MARX, 1863).¹⁰

Após receber as ordens de substituir a Maria com o intento de persuadir os operários para um motim, a ginóide é apresentada pelo seu criador na Cidade Alta em festins e jantares onde só homens estão presentes. O erotismo e a sensualidade de seu corpo é o centro das atenções através de danças, gestualidade insinuante e olhares convidativos ao prazer a seduzir todos os homens ali presentes. A primeira impressão é que a ginóide exercita o poder sobre os voyeuristas, porém, não passa de objeto nas mãos de Rotwang, pois o mesmo sabe do poder falocêntrico social sobre a representação corpórea feminina que no caso é representado pelo robô-Maria.

Diante dessa exposição, os homens da cidade alta disputam o ‘amor’ da ginóide e seus olhares fagocitam e escancaram para o espectador o que Laura Mulvey (in XAVIER, 2008, p. 440) posteriormente diz que “o cinema oferece um número de prazeres possíveis. Um deles é a escopofilia. Há circunstâncias nas quais o próprio ato de olhar já é uma fonte de prazer, da mesma forma que, inversamente, existe prazer em ser olhado”. Também, o prazer do olhar é oferecido a Neo quando este, já liberto da incubadora da *Matrix*, encontra-se no interior da nave ‘Nabucodonosor’ e se conecta com programas cinemáticos de treinamento e simulação do mundo virtual; aparece-lhe uma mulher vestida de vermelho que destoa de todo o resto da cena imersiva.

Esse olhar ‘canibal’ também representa um desequilíbrio sexual, o qual Laura Mulvey (XAVIER, 2008, p. 445) classifica como olhar ativo/masculino e passivo/feminino e aparecem aí forças de luta de gênero que reflete também o poder do filme aliado ao espectador: “o homem controla a fantasia do cinema e também surge como representante do poder num sentido maior: como o dono do olhar do espectador, esse olhar na tela a fim de neutralizar as tendências extradiegéticas representadas pela mulher enquanto espetáculo”. A representação da mulher torna-se objeto, fetiche do ‘poder’ masculino e do espectador numa ilusão de um amor platônico, como descreve Baecque:

¹⁰ Extraído de "Zur Kritik der Politischen Ökonomie (Manuskript 1861-1863)", MEGA, 11, 3.6, Berlim, 1982, pp. 2053-59. Traduzido do original alemão por Jesus L. Ranieri como Maquinaria e trabalho vivo – os efeitos da mecanização sobre o trabalhador. Os Manuscritos de 1861-63 (compostos por 23 cadernos) representam o momento de passagem entre os Grulldrisse e O Capital, sendo parte importante do material preparatório deste último. O presente fragmento encontra-se no interior da seqüência denominada "A mais-valia relativa - acumulação", referente ao caderno XX, redigido entre março e maio de 1863.

Como se uma corrente magnética mantivesse ligados a mulher da tela e o espectador, pois, escreve André Breton em meados dos anos de 1920, ‘o que há de mais específico nos meios do cinema é, com toda evidência, sua capacidade para concretizar os poderes do amor’. (in CORBIN, 2011, p. 490).

Quando os trabalhadores chegam ao ambiente das máquinas, onde a ‘máquina-chefe’ é uma alusão a Moloch¹¹, o capataz Gor tenta impedi-los e entra em contato, através de um videofone, com Joh. Desta forma, Lang compõe uma cena ficcional de sobreposição de imagens, a tela do videofone e a cena, a propor outra mídia de comunicação, esta, associada ao poder de manipulação do dominador através da tecnologia.

Ao permitir que os operários destruam as máquinas, Joh Fredersen demonstra seu poder e vinga-se dos ‘escravos’ pois sabe que as consequências da destruição será a morte dos filhos dos operários por afogamento. Kracauer diz (1988, p. 190): “Se não fosse por Freder e pela verdadeira Maria que intervém no último momento, tudo teria sido destruído. É claro que esta explosão das forças da natureza de longe superou a trivial revolta que o industrial planejara”.

Outro detalhe importante em *Metrópolis* é a manipulação visual dos grupos por Lang: “O elemento portador do ornamento é a massa. Não o povo [Volk], pois, sempre que este forma figuras, elas não estão soltas no ar, mas surgem do seio da comunidade”, informa Kracauer (2009, p. 92). Lang trabalha muito ornamentações geométricas de massa no filme que revelam padrões decorativos com simbologia, é o que Kracauer (1988, p.175) descreve: “em *Metrópolis*, a decoração não apenas aparece como um fim em si mesmo, mas até desfigura alguns pontos colocados pelo enredo” e mais:

No brilhante episódio do laboratório, a criação de um robô é detalhada com uma exatidão técnica de modo algum necessária ao prosseguimento da ação. O escritório do grande patrão, a visão da Torre de Babel, a maquinaria e a arrumação das massas: tudo ilustra a inclinação de Lang por ornamentação pomposa. [...] Faz sentido o fato de, em seu caminho para e fora das máquinas, os trabalhadores formarem grupos ornamentais; mas não tem sentido forçá-los a formar tais grupos quando estão ouvindo um discurso de Maria durante sua folga. Em sua preocupação exclusiva com a ornamentação, Lang chega ao cúmulo de compor padrões decorativos das massas que tentam escapar desesperadamente da inundação da cidade baixa. Um efeito incomparável cinematograficamente, esta sequencia da inundação é, humanamente, um chocante fracasso. (Id, p. 175).

¹¹ Segundo enciclopédia britânica: uma divindade a quem sacrifícios de crianças eram feitas em todo o antigo Oriente Médio.

Essa massa em geral é a constituinte da base da ‘pirâmide’ sócio-econômico-religioso e que está em constante embate com o ‘topo’ da mesma. Em várias cenas aparece um personagem acima e à frente da massa a comandá-la. Para realizar a representação do movimento de massas, Lang se inspirou em “Max Reinhardt dirigindo suas tropas de figurantes na ampla arena do *Grosses Schauspielhaus*, as manifestações do teatro expressionista e do teatro de Piscator¹²”, relata Eisner (1985, p. 152).

Em *Matrix* a destruição de Zion pelas máquinas é evitada por Neo, que consciente de sua avatarização, após lutar com uma ‘massa’ de agentes, clones de Smith, se entrega voluntariamente como um messias redentor ao poderoso núcleo/cérebro maquinal dominador. Nos dois filmes, antes do desfecho final, há uma inundação seja de água em *Metrópolis*, seja de máquinas voadoras (sentinelas) em *Matrix*, ambas na cidade baixa e Zion respectivamente. Lang mantém o padrão expressionista até o fim do filme e o resultado do enredo é um final do poder do dominador totalmente estabelecido sobre todos, como se vê no texto de Kracauer:

No entanto, ele mantém estes padrões até o final: os operários avançam como uma procissão estritamente simétrica em forma de cunha que vai em direção ao industrial de pé na escadaria da catedral. Toda a composição denota que ele não desiste de seu poder, mas que vai expandi-lo sobre um campo ainda não anexado – o da alma coletiva. A rebelião de Freder resulta no estabelecimento da autoridade totalitária, e ele considera este resultado uma vitória. (Id, p. 191).

E revela que “a concessão que ele faz gera uma política de apaziguamento que não apenas evita que a causa dos operários seja vitoriosa mas o torna capaz de aumentar seu domínio sobre eles” (Id, p. 190). Nesses anos 20, enquanto Lang celebrava a passividade apaziguadora e vitória do dominador na luta de classes, outro cineasta contrariava esse tipo de representação em seus filmes, a saber, Eisenstein (2002, p. 182): “O expressionismo passou pela história da formação do nosso cinema como um poderoso fator – de repulsa. [...] Este ‘São Sebastião’ pintado, hipnótico, era muito estranho ao espírito e o corpo jovens e robustos da classe em ascensão”. E conclui sua afirmação com relação à vitoriosa luta dos operários:

Acho que além de dominar os elementos da dicção cinematográfica, a técnica do plano e a teoria de montagem, temos outro ganho a citar – o valor dos laços profundos com as tradições e metodologias da literatura. Não em vão, durante este período, nasceu o novo conceito de linguagem do filme,

¹² Max Reinhardt e Piscator, ambos os diretores de teatro do sec. XX. O primeiro não se fixou exclusivamente a nenhum estilo particular; e o segundo mobilizou-se no teatro engajado soviético (BERTHOLD, 2011).

linguagem do filme não como a linguagem do crítico de filmes, mas como uma expressão do pensamento cinematográfico, quando o cinema foi chamado a incorporar a filosofia e a ideologia do proletariado vitorioso (Id, 2002, p. 25).

Ao final dos filmes apresentados, também aparecem símbolos que denotam as forças de poder dominadoras, como a punição da ginóide na fogueira, em estilo medieval, a catedral gótica, o sino, a luta no telhado da catedral, o festin dos operários numa catarse histórica e o corpo de Joh, 'imaculado' em meio à multidão. Todos esses aspectos coroam a cena final nas escadarias da igreja, quando a massa ornamental de operários em forma piramidal e chefiada pelo líder Gor, sobe alguns degraus e páram quando, de dentro da catedral, saem Joh, Freder e Maria. Gor vai ao encontro dos três e aí acontece o acordo 'fascista' onde Maria intercede a Freder para que este seja o mediador entre as mãos (operários) e a cabeça (Joh), pois o bom desempenho do sistema necessita do 'coração'. "A figura do herói é um arquétipo, que existe desde tempos imemoriais", afirma Jung (2008, p. 90). Quanto à cena final, Krakauer escreve:

Na cena final, ele é mostrado de pé entre Freder e Maria, e os operários se aproximam, liderados por seu contramestre. Por sugestão de Freder, seu pai aperta a mão do contramestre, e a feliz Maria consagra esta simbólica aliança entre o trabalho e o capital (KRACAUER, 1988, p. 190)

Em *Matrix* não é muito diferente o desfecho, pois que Neo, consciente de sua avatarização e missão redentora, bem como movido pelo amor a Trinity, se entrega ao poder maquínico como um 'cristo' de braços abertos num ato único de restauração do 'sistema'. O que fica estabelecido favorece e reforça o poder do dominador. Não há saída para os dominados; fechou-se o ciclo.

Considerações Finais

Tanto Lang como Lana e Andy Wachowski criaram heróis que não derrotam o inimigo público que está oculto e que detém o poder sobre o povo. Aparentemente, pensa-se que tudo fica bem, pois a estética fílmica sugere a ordem na escala piramidal de poder. As forças, as classes continuam em seus lugares, tensionadas, até que em outro momento de ruptura, surja um novo herói. Esse foi um pensamento que também o cinema de Hollywood disseminou em

sua filmografia, desde os tempos de cinema mudo até aos bem recentes, como é o caso de *Matrix*: a figura do herói que Eisenstein comenta:

O auge do cinema mudo foi obtido sob o amplamente difundido slogan da massa, o ‘herói de massa’ e métodos de representação cinematográfica diretamente derivada dele, rejeitando conceitos estritamente dramaturgicos em favor da epopeia e do lirismo, com protagonistas típicos e episódios no lugar de heróis individuais; e em consequência disso tornou-se inevitável o uso do princípio de montagem como um princípio-guia de expressividade do cinema (EISENSTEIN. 2002, p. 120).

As dialéticas apresentadas por Lang não sugerem uma síntese adequada no tocante às relações de poder, porém é com maestria que ele conduz as ferramentas de composição expressionista bem como o tema de transferência do humano para um androide, ou seja, a avatarização. Os irmãos Wachowski, por sua vez, apresentam a não redenção da humanidade quando refaz a *Matrix* no seu desfecho fílmico. Sua feitura é de um uso técnico louvável e deixa um legado de imitações e inspira produções futuras com a temática de transumanidade e corpos pós-orgânicos. Baudrillard formula:

O capital é irresponsável, irreversível, inelutável como o valor. Por si só é capaz de oferecer um espetáculo fantástico da sua decomposição – só paira ainda sobre o deserto das estruturas clássicas do capital o fantasma do valor, como o fantasma da religião paira sobre um mundo desde há muito dessacralizado, como o fantasma do saber paira sobre a universidade. [...] Cercados pelo simulacro do valor e pelo fantasma do capital e do poder, estamos bem mais desarmados e impotentes que cercados pela lei do valor e da mercadoria, já que o sistema se mostrou capaz de integrar a sua própria morte, e que a responsabilidade respectiva nos é retirada e, logo, o problema da nossa própria vida. (BAUDRILLARD, 1991, p.187).

O resultado do processo equacional da apropriação do avatar, essa mercadoria ‘fantasmagórica’ e heterotópica, revela a simbiose imaginária e ilusória da vitória do capital e suas mercadorias no simulacro.

Referências

BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. Tradução: Maria Paula V. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2011.

CAVALHEIRO, Gustavo Augusto Tavares. **Redes sociais, identidade e sociabilidade.** Artigo científico apresentado no III Simpósio Nacional da ABCiber 2009.

CORBIN, Alain & COURTINE, Jean-Jaques & VIGARELLO, Georges. Tradução: Ephraim Ferreira Alves. **História do corpo: As mutações do olhar – século XX.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Tradução: www.eBooksBrasil.com/projetoperiferia. eBookLibris, 2003.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil platôs, capitalismo e esquizofrenia, vol. 3.** Tradução: Aurélio Guerra Neto et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: UNESP, 1997.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

EISNER, Lotte H. **A Tela demoníaca.** Tradução: Lúcia Nagib. Rio de Janeiro: Paz e Terra: Instituto Goethe, 1985.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2005.

FELINTO, Erick e BENTES, Ivana. **Avatar: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais.** Porto Alegre: Sulina, 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Eletrônico Aurélio.** Positivo informática, 2004.

FERREIRA, Wilson Roberto Vieira. **Cinegnose: A Recorrência de Elementos Gnósticos na Recente Produção Cinematográfica Norte-Americana (1995 a 2005).** Dissertação do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir.** Tradução: Raquel Ramallete. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1999.

GIBSON, Clare. **Como compreender símbolos: guia rápido sobre símbolos nas artes.** Tradução: Luis Carlos Borges. São Paulo, Editora SENAC, São Paulo, 2012

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos.** Tradução: Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno.** Tradução: Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: EDUSC, 2001.

KRACAUER, Siegfried. **De Caligari a Hitler: uma história psicológica do cinema alemão.** Tradução: Tereza Ottoni. Jorge Zahar Editor Ltda. Rio de Janeiro, 1988.

KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa.** Tradução: Carlos Eduardo J. Machado, Marlene Holshausen. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.



SILVA, Renata Cristina da. **Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos.** Revista Contemporânea: Ed.15| Vol.8 | N2 | 2010.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema.** Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2008.

Sites visitados:

<http://global.britannica.com/EBchecked/topic/388467/Moloch>> Acesso em: 28/01/2014

<http://www.dicionariodoaurelio.com/Matriz.html>> Acesso em: 25/01/2014.