

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

A ARQUITETURA DO MEDO – PROPOSTA PARA UMA HISTÓRIA DO FUTURO

THE ARCHITECTURE OF FEAR – FOR A HISTORY OF THE FUTURE

Ariadne Costa da Mata¹

Resumo

Uma das principais marcas do gênero de ficção científica é a concepção bipolarizada do espaço físico, dividido entre superfície e subterrâneo, refletindo a dicotomia entre verdade e ilusão ou entre natureza e artifício. Este trabalho toma como foco essa divisão espacial para levantar alguns aspectos preliminares de uma história das diferentes concepções de futuro expressas nos filmes de ficção científica, partindo do pressuposto de que existe uma mentalidade comum ao longo do século XX concernente ao futuro da civilização, que se expressa de maneira privilegiada nos filmes sci-fi, dada a ênfase do gênero no conhecimento científico e nos avanços tecnológicos. O trabalho toma como base a noção de história das mentalidades segundo definida por Michel Vovelle, Fernand Braudel e Jacques Le Goff, tratando da transformação de longo prazo das estruturas de pensamento. As obras tomadas como objeto de análise são *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926) e *Matrix* (Andy e Larry Wachowski, 1999).

Palavras-chave: ficção científica; divisão espacial; história do futuro.

Abstract

One of the most remarkable traces of science fiction is the bipolar conception of the physical space, divided between surface and underground, an architecture that mirrors a dichotomy between reality and illusion, or nature and artifice. This article focus this spatial division in order to point some preliminary aspects of a history of the different conceptions of future depicted in sci-fi movies, assuming that there is a common mentality along 20th century concerning the future of civilization, which is displayed in a privileged form in sci-fi gender, given its emphasis in science and technology. The theoretical framework is that of the history of mentalities, as defined by Michel Vovelle, Fernand Braudel and Jacques Le Goff, referring to long term transformations in thought structures. The movies subjected to analysis are *Metropolis* (Fritz Lang, 1926) and *Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999).

Key-words: science fiction; space division; history of the future.

“Ignorance is bliss” – Por uma história do futuro

¹ Doutoranda pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. ariadnecosta@gmail.com

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

O cinema é cúmplice do século XX. Mais que uma testemunha inocente, ele participa, desde sua origem, na construção e reprodução do imaginário que vai se criando ao longo da era, tornando-se os olhos que vêem e o espelho que reflete a vida e a visão de mundo desse tempo. A intimidade que o cinema estabeleceu com o século passado dá a ele um caráter privilegiado como um instrumento para conhecer a história do período.

As mudanças epistemológicas da história e a transformação das concepções originárias sobre o cinema são um fator de aproximação entre os dois, ambos cortaram o cordão umbilical que os ligava a uma identidade com a realidade concreta, ambos se livraram da responsabilidade de reprodutores da verdade. A mudança é, sem dúvida, muito mais confortável para o cinema como expressão artística, do que para a História, como campo do conhecimento, que vê abalada sua própria condição de existência e precisa buscar novos meios de justificar seu papel na sociedade. Mas é essa mesma mudança, colocando em questão a concepção tradicional de história, que me dá a chance de formular a pergunta motivadora deste artigo, seria possível escrever uma história do futuro?

A proposta poderia ser reformulada do seguinte modo, seria possível escrever uma história das diversas concepções de futuro que a humanidade expressou em diferentes épocas? A abertura da história permite um estudo nessa direção pelo viés da história das mentalidades. O câmbio de foco dos grandes eventos e da elite do poder favorece uma história voltada para a periferia e para a vida comum. Como define Le Goff, “o nível da história das mentalidades é aquele do cotidiano e do automático, é o que escapa aos sujeitos particulares da história, porque revelador do conteúdo impessoal de seu pensamento.” (LE GOFF, 1988, p.71) Ganha importância a história do não-dito, a história das entrelinhas. Segundo Michel Vovelle, a história das mentalidades seria o “estudo das mediações e da relação dialética entre, de um lado, as condições objetivas da vida dos homens e, de outro, a maneira como eles a narram e mesmo como a vivem.” (VOVELLE, 1987, p.24) Nas

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

duas definições é patente a posição da história das mentalidades em um limite delicado entre uma história objetiva dos fatos e uma história dos sistemas de pensamento, que se faz no inconsciente, nos silêncios e repercute nos rumos da história dos eventos. A mentalidade abarca uma atitude coletiva que não se dá explicitamente. O imaginário coletivo – termo adotado por Vovelle – não é simplesmente uma herança imutável transmitida entre gerações. Ele vai sendo recriado, transformado, adquirindo novos traços. Segundo Vovelle, “deve-se falar na real criatividade desse imaginário, que inventa novos objetos, novos suportes, novas imagens.” (VOVELLE, 1987, p.118) Portanto, como mostra Le Goff, a história das mentalidades não se restringe a “um behaviorismo que a reduziria a automatismos sem referência aos sistemas de pensamento – e que eliminaria um dos aspectos mais importantes de sua problemática, a parte e a intensidade do consciente, e a tomada de consciência dessa história.” (LE GOFF, 1988, p.78) O estudo desse imaginário subjacente aos fatos objetivos tem muito a revelar sobre a motivação por trás dos movimentos da civilização.

Diferentemente de uma história objetiva dos eventos, a história da transformação do pensamento deve lidar com mudanças de longo prazo, com processos às vezes quase invisíveis. Como explica Vovelle, a mentalidade compreende formas de resistência, memória e o que se convencionou chamar a “força de inércia das estruturas mentais.” (VOVELLE, 1987, p.19) O mental é irreduzível ao econômico e ao social. A mentalidade resiste aos modismos ideológicos, sobrevive a grandes mudanças sociais, persiste mesmo quando contrária a uma crença conscientemente adotada ou a ideologias defendidas com ardor. A mentalidade é, como afirma Le Goff, “aquilo que muda mais lentamente. História das mentalidades, história da lentidão na história” (LE GOFF, 1988, p.72). E ele acrescentará mais adiante, “história das morosidades da história” (LE GOFF, 1988, p.78). O tempo das mentalidades é um tempo diferente daquele tempo histórico tradicional. Estabelece-se, então, uma “dialética da duração”, como explica Braudel, a relação entre o instante de um evento e o tempo lento, quase imóvel, da mentalidade (BRAUDEL, 1980, p.43).

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

Lidando com essa outra medida de tempo, a da vagarosa transformação das estruturas, a história também atribui outro papel ao documento. O que importa aqui não é tanto o caráter oficial do registro objetivo de um instante histórico, mas o que o documento representa como manifestação de um sistema de crenças e valores. Assim, essa nova história não se restringe às fontes tradicionais. As manifestações artístico-culturais ganham espaço como expressão do imaginário coletivo, como representação da sensibilidade de uma época. O texto literário (assim como a TV, a publicidade, o cinema, os quadrinhos, os mass media em geral) adquire uma importância muito além de seu papel como reflexo da prática social. No discurso literário, a mentalidade muitas vezes contraria as idéias veiculadas explicitamente. Para Vovelle, que vê a literatura como um “registro dos frêmitos da sensibilidade coletiva”, as expressões artísticas não só refletem, como também operam sobre essa sensibilidade (VOVELLE, 1987, p.62-64). A arte é, simultaneamente, fruto de e influência sobre a mentalidade de seu tempo.

Essas condições favorecem a busca proposta neste trabalho. O estudo dos diferentes futuros que a humanidade imaginou para si poderia nos ajudar a conhecer melhor a mentalidade que moldou, ao longo do século XX – mas que não necessariamente se limitou a ele – nossos desejos e expectativas, nossa relação com o conhecimento e com o poder e, o que aqui merece mais atenção, os nossos medos. Retomando a relação entre cinema e história, gostaria de sugerir, como tentativa de responder à questão, que o cinema, particularmente a ficção científica, é provavelmente o registro mais adequado para um estudo dessa natureza. O cinema, como forma de expressão artística, cresceu com o século XX. Os filmes sci-fi foram incorporando os avanços da tecnologia e da ciência tanto em suas temáticas, cada vez mais complexas, como nos métodos de sua própria realização, cada vez mais sofisticados. Através desses filmes, é possível entrever de que maneiras o futuro foi concebido ao longo do século. Ao transpor em imagens as fantasias que, no momento de sua produção, povoavam as expectativas a cerca do porvir, os

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

filmes revelam suposições que circulavam sobre o presente e o passado e sobre o caminho que a civilização parecia tomar então. Trata-se, assim, de um questionamento sobre a própria natureza humana e sobre os rumos aos quais suas escolhas nos levarão. A tecnologia ocupa, evidentemente, um papel de suma importância nessas concepções como o veículo de transformação da sociedade, das relações humanas, de trabalho e de poder, e por seu impacto no meio ambiente.

A produção de ficção científica é prolífera. Além de um numeroso acúmulo de obras literárias, o gênero tem sido fecundo no cinema desde sua invenção. O primeiro filme sci-fi de que se tem notícia, *Viagem à Lua*, de George Méliès, data de 1902. Este trabalho se concentrará em algumas questões preliminares advindas da análise de dois filmes, marcos do gênero, produzidos em momentos distintos do século XX, *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926) e o primeiro longa-metragem da série *Matrix* (Andy e Larry Wachowski, 1999). Parto do pressuposto de que existe uma mentalidade comum ao longo do século XX concernente ao futuro da civilização, que se expressa de maneira privilegiada nos filmes sci-fi, dada a ênfase do gênero no conhecimento científico e nos avanços tecnológicos. Essa mentalidade, é claro, seria fruto de um conjunto mais ou menos flexível de valores, que se modificam e se adaptam ao longo da história, até mesmo convivendo com outros valores contraditórios.

A produção de ficção científica parece indicar que uma história sobre possíveis futuros da humanidade levaria, indiretamente, a uma história do medo, particularmente do temor da autodestruição. Os filmes abordados aqui são representações de distopias, imagens prospectivas de um processo de evolução negativa. Baseadas em uma concepção tradicional do tempo histórico, as obras de ficção científica, em geral, tendem a projetar o futuro como o caminho para o ápice da evolução, advinda de um curso natural de progresso ou decadência. Essa noção do tempo como promotor das metamorfoses da vida cotidiana, surge, como afirma Gumbrecht, com o

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

advento da modernidade (GUMBRECHT, 1993, p.10). Nesse período germina a noção de que seria possível, a partir do conhecimento histórico, prever os caminhos que a história tomaria no futuro. O autor lembra o debate hegeliano, popularizado mais recentemente na polêmica em torno de Francis Fukuyama, segundo o qual, “uma vez satisfeitas todas as necessidades materiais, a Humanidade chegaria ao fim de História” (GUMBRECHT, 1993, p.11). No entanto, diferentemente da versão positivista neoliberal de Fukuyama, a ficção científica tende a favorecer uma visão teleológica negativa da história. A despeito do formato “final feliz” da narrativa clássica hollywoodiana, a ficção científica, desde seus primórdios, parece privilegiar a idéia de que a civilização estaria se encaminhando para a falência de seus sistemas. A superpopulação, o esgotamento dos recursos naturais, a desigualdade social, o desenvolvimento de armas de destruição em massa ou a inteligência artificial são preocupações que assombram o imaginário sobre o futuro do planeta. Uma história dos futuros seria reveladora, então, de um medo recorrente que ultrapassa o temor do desconhecido ou do fortuito para incumbir a própria humanidade da responsabilidade por seu colapso. Trata-se do medo da destruição que advém da atuação, não de agentes exteriores (embora esta vertente também seja produtiva no gênero sci-fi), mas do próprio homem. O futuro da humanidade depende do modo como escolhemos usar o conhecimento e o poder disponíveis (elementos, por sua vez, intimamente associados).

Projetando a cidade do futuro, *Metrópolis*, de Fritz Lang, se passa aproximadamente em 2026 e registra as atribulações causadas pela tecnologia, traçando um prognóstico do que seria o futuro da era que viu nascer o Taylorismo e o Fordismo. O filme retrata uma sociedade repartida radicalmente entre uma casta de operários e outra de empresários, os detentores dos meios de produção. A primeira cena mostra imagens da cidade onde proliferam aviões, viadutos e arranha-céus, uma representação hiperbólica dos principais centros urbanos ocidentais de então que, de certo

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

modo, se confirmaria mais tarde com o surgimento das megalópoles. Esta é a cena que define a topografia do espaço visual. Na superfície, a cidade próspera, adquire o aspecto do sonho da arquitetura moderna, refletindo o movimento das vanguardas dos anos 20 e as ambições da Nova York inspiradora, que vivia, então, um período culminante de prosperidade anterior à crise de 1929.

Mas a metrópole é sustentada pela cidade que não se vê. Encerrada nos subterrâneos, está o nível das máquinas, onde os operários, praticamente escravos, devotam a vida à produção dos bens que mantêm a luxuosa cidade de cima. Num nível ainda mais interior, está localizada a cidade dos trabalhadores, na qual residem suas famílias, longe dos olhares dos habitantes dos níveis superiores. Na cúpula da cidade, vive Johan Fredersen (Alfred Abel), o criador de *Metrópolis*. Seu filho, Ferder (Gustav Fröhlich), desconhece a existência da cidade subterrânea até ver Maria (Brigitte Helm), por quem se apaixona. Ela é filha de um trabalhador e se dedica a esclarecer os operários sobre a necessidade de se organizarem e se libertarem da opressão, com o discurso messiânico de que eles devem esperar um mediador, o qual chegará para conduzi-los no processo pacífico de liberação. Esse intermediário se concretiza na figura de Ferder, o burguês que desce até as profundezas para conhecer a verdade e promover a ponte entre o cérebro (a classe dirigente) e as mãos (os trabalhadores). Preocupado com a possibilidade de rebelião, Johan Fredersen encomenda ao cientista-alquimista Rotwang (Rudolf Klein-Rogge) um robô capaz de substituir os humanos em seu trabalho obtendo maior produtividade. Rotwang é instruído a tornar o robô idêntico a Maria, de modo a confundir os trabalhadores e incitá-los a uma revolta que justificaria uma repressão por meio da violência. O robô, por sua vez, perturba a estabilidade tanto da cidade subterrânea – impelindo os operários a destruir as máquinas, o que causa a inundação da cidade dos trabalhadores e põe em risco a vida de seus filhos – como a cidade da superfície, derrubando a moral da elite com seu apelo à luxúria e à libertinagem. Mas Maria e Ferder

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

conseguem salvar as crianças e estabelecer o diálogo com a elite concretizando o projeto da revolução pacífica. O filme termina com a conclusão de Maria, “Entre o cérebro que pensa e a mão que executa, deve haver um coração para mediar”.

A organização da cidade obedece (ou estabelece?) uma dicotomia típica dos filmes de ficção científica entre dentro-fora, subterrâneo-superfície. Essa configuração geográfica é reiterada em diversas obras, como *La Jetée* (Chris Marker, 1962) e o longa de Terry Gilliam nele inspirado, *Twelve Monkeys* (1995), ou ainda *THX 1138* (George Lucas, 1970), *Delicatessen* (Caro e Jeunet, 1991) e *Matrix*, que será abordada adiante. A bipartição física da cidade com frequência reflete outra dicotomia, desta vez entre verdade-simulacro ou natureza-artifício.

Em *Metrópolis*, a preocupação fundamental gira em torno da luta de classes e estabelece uma alegoria bastante simples, a cidade das profundezas revela a verdade sobre a cidade da superfície. Ferder é o intelectual burguês que deve sair do conforto do ócio, desfazer o simulacro de prosperidade que é a superfície para descer até o centro da terra, onde conhece a essência de *Metrópolis*. Ainda que se mostre alerta para a ameaça da tecnologia como ferramenta de opressão e exploração, o filme conclui com a sugestão positiva de que existe um diálogo possível entre as classes trabalhadoras e a elite proprietária dos meios de produção, desde que se coloque entre as partes a figura mediadora do intelectual esclarecido.

O filme remete, também, ao temor da era da industrialização, com a segunda Revolução Industrial, que concerne à desumanização do proletariado, à mecanização do homem na sociedade industrial (tema revisitado por Chaplin em *Tempos modernos*, de 1936), e sinaliza para o risco de que, algum dia, a máquina seja capaz de substituir e superar o ser humano, tornando-o descartável. Dentro de uma divisão do trabalho na qual o objetivo fundamental é a redução de custos e a maximização de lucros, por meio de um sistema cada vez mais metódico e racionalizado de produção, a limitação humana se

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

torna um empecilho a ser superado. *Metrópolis*, nesse sentido, espelha um temor que acompanha a civilização desde a primeira Revolução Industrial, referente às transformações e ao poder, talvez excessivo, que o conhecimento oferece à humanidade.

Já no *Frankenstein*, de Mary Shelley, em 1818, a inteligência artificial encantava e aterrorizava o homem com a possibilidade de que a criatura superasse o criador. Essa relação ambígua entre humanidade e tecnologia como sedução e, ao mesmo tempo, armadilha permeia o imaginário coletivo do século XX e vai ganhando sofisticação à medida que os avanços científicos e tecnológicos permitem vislumbrar horizontes antes inconcebíveis. Assim, se aqui o problema são as máquinas gigantes das fábricas e a fantasia do autômato, mais adiante serão incorporadas as armas de destruição em massa, seguidas das catástrofes ecológicas, a nanotecnologia, a realidade virtual, etc. O filme reflete também uma preocupação do período entre-guerras de que o mesmo conhecimento que serve à construção, gerando maravilhas como a metrópole da superfície, servisse, por outro lado, à destruição, promovendo a automatização e a escravidão do homem que ocorre nos subterrâneos. A coerência dessa suspeita se confirmaria pouco tempo depois com o papel significativo que o regime nazista atribuiu às pesquisas científicas durante o Holocausto e, mais tarde, com a importância central do desenvolvimento da bomba nuclear como elemento sustentador da Guerra Fria.

Metrópolis – talvez pela precariedade dos recursos disponíveis na época, talvez por uma crença demasiado literal em um discurso marxista vulgarizado – simplifica as questões levantadas. Os personagens não adquirem profundidade e a trama é permeada de maniqueísmo, a massa de trabalhadores é manipulada sem qualquer resistência seja por Maria, seja pelo robô (são exclusivamente mãos, sem cérebro), a divisão social reduz o mundo a dois únicos pólos diametralmente opostos, a visão da tecnologia é um tanto pueril.

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

As imagens, no entanto, são poderosas e a estética do filme ficou impressa na sensibilidade das gerações subseqüentes. Ao mesmo tempo em que reproduz uma suspeita coletiva acerca do futuro, o filme passa a integrar, ele mesmo, esse imaginário. *Metrópolis* é incorporado à cultura pop que se desenvolve posteriormente como uma materialização da cidade futurista. Releituras, citações ou recriações de planos idênticos aos do filme podem ser vistos, por exemplo, no icônico *Blade runner*, de Ridley Scott (1982), na versão de Batman de Tim Burton (1989) ou no vídeo clip de Madonna para a canção *Bedtime story* (1995).

O filme apresenta, ainda, um discurso explicitamente religioso, contraditório quando justaposto à ideologia marxista subjacente, que retoma a figura do salvador, o messias incorporado por Ferder. A personagem central, com o sugestivo nome de Maria, agrega as imagens da virgem, da mãe e do Cristo, como o revolucionário pacifista que prega para as massas a união entre as classes através amor. “Entre as mãos que trabalham e o cérebro que governa, deve existir um coração”. Ao mesmo tempo, o cientista e seu robô são personificações do mal. O autômato, referido como “a criação demoníaca”, tem o papel de promover a discórdia, estimulando comportamentos tradicionalmente considerados como moralmente negativos e destrutivos, revolta e violência nos trabalhadores, luxúria e excesso junto à elite. Johan Fredersen, por sua vez, é um demiurgo, que cria a cidade e tem, portanto, o poder de transformá-la conforme suas intenções. Ele é, ao mesmo tempo, pai do messias Ferder, e pai do povo que vive sob sua égide. O mito cristão garante a salvação dos homens por intermédio de um redentor. Existe, pois, uma visão do futuro ainda construtiva. O devir é um progresso que culmina na crise, após a qual, a paz é restabelecida e se alcança o momento em que a luta já não se faz necessária.

Em algum momento, porém, na história do século XX e do cinema de ficção científica, ocorre uma transição entre essa visão otimista da história – apesar das desigualdades sociais e da armadilha tecnológica – e um

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

sentimento de que a humanidade chegará a um beco sem saída. O conceito de progresso dá lugar ao medo explícito do futuro. Como afirma Gumbrecht, o modelo tradicional de tempo histórico baseado na causalidade dos eventos, segundo o qual “era possível extrapolar as ‘leis’ da mudança histórica do futuro a partir da observação sistemática de seu desenvolvimento no passado” cai por terra com a queda do Muro de Berlim e o fim do bloco comunista em 1989. É o que o autor considera “o fracasso mais dispendioso de todas as experiências intelectuais jamais empreendidas” (GUMBRECHT, 1993, p.11). Ao mesmo tempo, ao longo do século, o pensamento ocidental sofre um processo de crise dos paradigmas e de ruptura com a modernidade que afeta a produção do conhecimento de um modo geral.

O cinema não escaparia ileso ao descrédito das grandes utopias. Na ficção científica, o processo se reflete em uma visão cada vez mais ácida do futuro, em geral pintando panoramas pós-apocalípticos ou então, em alguns casos, alienando-se de qualquer representação do porvir. De acordo com Peixoto e Olalquiaga, a ficção científica reage de duas formas à tarefa de retratar o futuro a partir de então,

Em primeiro lugar, como catástrofe, um mundo em ruínas, saturado de lixo, onde a mais sofisticada tecnologia convive com a decadência urbana absolutas. Mas também o futuro pode parecer, na medida em que não há nada à frente, com o passado. Futuro reciclado pelo olhar nostálgico do contemporâneo, não como possibilidade efetiva de porvir, mas como imagerie e simulação. (PEIXOTO e OLALQUIAGA, 1993, p.75)

Há, então, a possibilidade do futuro distópico, como colapso da civilização, ou a alternativa de recusar uma projeção do futuro, levando a uma constante repetição do passado, que seria, na definição de Gumbrecht, um “presente em expansão”. Para este autor, o presente, antes vivido como um breve momento de transição entre o passado limitado e o vasto futuro a desvendar, passa a ser experimentado como um período estacionário, devido a um sentimento de desaceleração do tempo histórico. É um “presente dilatado”,

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

que ganha lugar quando se esvai a perspectiva teleológica de progresso (GUMBRECHT, 2002, p.57). A antiga noção de causalidade histórica que reduzia o presente a uma curta passagem foi, de acordo com Gumbrecht, o pressuposto fundamental para a existência do sujeito moderno, como agente da mudança histórica que ligaria passado e futuro. O papel do sujeito, portanto, também é ameaçado quando a idéia da seqüencialidade histórica se mostra uma falácia. O autor sugere, então, que sem a ação de um sujeito, vem havendo uma substituição da “configuração tradicional da história enquanto seqüência por uma história como simultaneidade” (GUMBRECHT, 1993, p.12). É esse o sentido do “presente em expansão” ou do recuo da linha entre presente e futuro. O presente passa a ser sentido como muito mais perene, ao mesmo tempo em que retoma referências do passado. Na cultura de massa ganha espaço um sentimento de que finalmente “chegamos ao futuro”. O reiterado mote publicitário segundo o qual “o futuro é agora” vai tomando o lugar do discurso anterior sobre a “tecnologia do futuro”. Se não há mais novidade esperando adiante, se não há o que criar, o novo passa a ser a releitura do velho. No âmbito da moda e da propaganda, retornam os antigos estilos agora “repaginados”.

Para Gumbrecht, a indústria da ficção científica atualmente “continua apenas repetindo – em segredo ou francamente nostálgica – os mesmos contos-de-fada de meados do século XX (GUMBRECHT, 2002, p.62). De fato, uma leitura mais atenta da trajetória dos filmes sci-fi parece indicar a predominância de uma estética pastiche, uma projeção de um futuro com aspecto de antigüidade. Passado o frenesi da corrida espacial, quando a esperança de que em breve se empreenderia a conquista de novos mundos no Sistema Solar não se confirmou, as narrativas envolvendo alienígenas e viagens intergalácticas – que continuam a povoar as produções do gênero – passaram a refletir mais uma fantasia do passado do que uma projeção de futuro. Parece haver um sentimento de desilusão diante de todos os prognósticos frustrados. Para Peixoto e Olalquiaga, esse processo ganha força

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

nos anos 80, quando “a ausência de crenças que caracteriza a cultura pós-industrial é tão dramática que impede qualquer projeção futura” (PEIXOTO e OLALQUIAGA, 1993, p.88). O ano 2000, um ícone para o cinema de ficção científica e para o imaginário coletivo, ficou para trás. É como se o progresso estivesse circunscrito ao primeiro milênio.

Não é coincidência, portanto, que o filme *Matrix* estabeleça o ano de 1999 como o pico da civilização. Esse teria sido o marco escolhido pela ditadura cibernética para manter os seres humanos na ilusão de um eterno presente, enquanto eles estariam, na verdade, aprisionados em cápsulas nas quais seus corpos e mentes seriam explorados para a obtenção de energia. A humanidade havia finalmente celebrado a criação da inteligência artificial (IA), mas a eficiência da nova geração de máquinas foi tal que os próprios sistemas de IA passaram a projetar e produzir outros sistemas. Sua autonomia se expandiu além dos limites seguros e travou-se, então, uma batalha entre os homens e as máquinas por eles criadas. Na tentativa de destruir a fonte de energia solar que alimentava os aparelhos, os humanos criaram uma nuvem química que escureceu totalmente o céu, ocultando o sol e gerando o “perpétuo crepúsculo”, que cobriu toda a superfície terrestre. Sem fonte de força, as máquinas passaram a utilizar os humanos como baterias vivas, enquanto os mantinham conectados a sistemas de realidade virtual, por meio dos quais as pessoas conservavam a permanente ilusão de estar vivendo no auge da civilização, pouco antes da invenção da IA. Essa projeção da realidade é a *Matrix*, ou seja, a matriz de ambiente virtual que interconecta todos os humanos. As máquinas mantêm o mundo em uma constante estagnação tecnológica e em uma letargia psicossocial, de modo a conter a ilusão indefinidamente no mesmo estágio histórico de desenvolvimento. Algumas mentes, porém, sentem que há algo errado e buscam a resposta. É o caso dos hackers. Por volta do ano 2070, Thomas Anderson (Keanu Reeves), um programador de computadores e hacker, sob o pseudônimo de Neo, é localizado por Morpheus (Laurence Fishburne), o único humano a ter

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

conseguido escapar da matriz e que acredita ser Neo o homem predestinado a quebrar o sistema e salvar a humanidade, devolvendo-lhe a liberdade física e psicológica. No centro da terra está a cidade de Zion, o último foco de resistência, onde ainda existem humanos desconectados da matriz e frutos de reprodução natural.

Matrix aborda três temores correlatos recorrentes na ficção científica, o medo da superação do humano pela tecnologia, o medo da destruição do planeta e o medo do controle. Apesar da enorme distância entre o mundo de *Matrix* e o de *Metrópolis*, considerando todo o desenvolvimento tecnológico e as mudanças político-sociais desenroladas ao longo dos mais de 70 anos que separam os dois filmes, parece haver muitas semelhanças entre a concepção de futuro que os dois delineiam. O imaginário coletivo se adapta às alterações. As máquinas das fábricas e o robô ainda simplório de Rotwang são ingênuos se comparados à potência da inteligência artificial projetada em *Matrix*, mas ambos refletem o medo diante do conhecimento humano desmedido. Existe um pavor constante de que os esforços para superar as limitações humanas levem a uma tal dependência da tecnologia que em um dado momento a humanidade se torne sua escrava. A capacidade da imaginação vai muito além da capacidade física e, se um dia a humanidade pudesse realizar através da tecnologia aquilo que ela consegue conceber como a evolução máxima, o resultado seria uma máquina infinitamente superior ao homem, diante da qual ele não seria mais que um animal indefeso.

A difusão da Internet para uso doméstico em meados da década de 90 parece determinar o ressurgimento da antiga fascinação pela máquina, pois a tecnologia agora apresenta um alcance e um potencial antes desconhecidos, devido a sua capacidade de operar de forma mais imaterial, através de redes. Esse entusiasmo, no entanto, convive com a descrença. O tão celebrado potencial democratizante da rede, por exemplo, tem-se mostrado uma falácia, uma vez que, mesmo não sendo possível precisar com exatidão, sabe-se que uma porcentagem muito pequena da população mundial tem acesso ao recurso

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

e que sua propagação acentuou as desigualdades sociais por meio da exclusão digital. O fascínio novamente acompanha o medo, que vem se juntar ao antigo receio de que o conhecimento se transforme em ferramenta para a imposição de poder e dominação entre os próprios homens, causando a destruição de seus recursos e eventualmente da própria espécie.

Em um diálogo entre Neo e o agente Smith (sentinela da matriz, interpretado por Hugo Weaving), o programa diz ao homem,

I've realized that you are not actually mammals. Every mammal on this planet instinctively develops a natural equilibrium with the surrounding environment. But you humans do not. You move to an area and you multiply and multiply until every natural resource is consumed and the only way you can survive is to spread to another area. There is another organism on this planet that follows the same pattern. Do you know what it is? A virus. Human beings are a disease, a cancer of this planet. You are a plague. And we are... the cure.

E quem o contestaria? Sua conclusão reflete aquele que parece ser o maior medo da humanidade, ou seja, o medo de si mesma. A superação pelas máquinas, o extermínio do planeta ou a sujeição a uma forma de controle somente são possíveis como horizonte porque existe uma desconfiança amplamente difundida de que o conhecimento humano será usado para sua própria destruição. Nesse contexto adquire sentido a frase do personagem Cypher (Joe Pantoliano) ao decidir ser reinserido na matriz, "Ignorance is bliss". É curioso observar que o filme promove, não somente uma nostalgia do passado, como apontado pelos autores acima, mas uma nostalgia do próprio presente. Quando os personagens descobrem que a realidade em que viviam é um sonho, esse tempo e esse lugar que antes se conhecia como presente tornam-se o objeto, agora inapreensível, do desejo; tanto que Cypher prefere retornar à vida na matriz, seu antigo presente, do que manter a consciência da realidade. A cidade que eles buscam ao despertar, não é Zion, a cidade subterrânea que até então não conheciam, mas as cidades de seu presente de sonho, com todos os seus vícios e virtudes. Já não existe mais a fantasia de

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

uma cidade sem conflitos. A luta de classes de *Metrópolis* não vingou. Mesmo a ilusão teve de ser feita à imagem e semelhança do mundo concreto. Diz o agente Smith,

Did you know that the first *Matrix* was designed to be a perfect human world? Where no one suffered, where everyone would be happy. It was a disaster. No one would accept the program. (...) I believe that, as a species, human beings define their reality through suffering and misery.

Talvez por esse reconhecimento da responsabilidade humana pela sua própria decadência, o filme conjuga o desejo de recuperar a realidade, essa nostalgia do presente, com uma ânsia de retorno a um estágio de pureza pré-civilizatório. *Matrix* reproduz a dicotomia superfície-subterrâneo como uma representação espacial do contraste entre verdade e simulacro. Tanto a *Metrópolis* como a *Matrix* são cidades criadas artificialmente e erigidas sobre uma ilusão. Se a alienação da burguesia e a manipulação das massas já soava ameaçadora no início do século, agora a inserção perpétua em um sistema de realidade virtual promove a aniquilação completa do sujeito. Lá, Ferder, em seu devaneio, via a máquina como um monstro que engolia exércitos de trabalhadores. Aqui, o controle é absoluto, ele se inscreve sobre as mentes, que jamais adquirem consciência, e atravessa os corpos, que crescem presos em casulos, enraizados por cabos como vegetais em uma plantação.

Ressurge, assim, o impulso de buscar a verdade que devolveria ao sujeito seu posto de agente da história. Atravessar a superfície e descer ao núcleo para conhecer a realidade é um gesto hermenêutico. Como lembra Gumbrecht, “a compreensão e a interpretação têm sido sempre relacionadas (mais ou menos explicitamente) com uma topologia em que a ‘superfície’ tinha que ser atravessada para se atingir uma dimensão de ‘profundidade’ – que era então vista, de um modo geral, como a dimensão da verdade” (GUMBRECHT, 1993, p.14). Existe uma batalha entre um sujeito da expressão, que cria e oculta, e um sujeito da interpretação, que revela a verdade. Em

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

Metrópolis, num período ainda centrado na luta de classes e na crença em uma solução por meio do socialismo, o papel de desfazer a ilusão cabe ao intelectual, despertado de seu sono burguês de prosperidade. Em *Matrix*, no mundo da Internet, quando o Estado vê ruir seu lugar de poder, a função será atribuída ao hacker, aquele que detém o conhecimento e a habilidade de atravessar as estruturas na era da informação.

Ambos os filmes retomam a mitologia cristã do redentor. Em *Matrix*, a referência se faz ainda mais explícita, até redundante. Neo, palavra grega para “novo”, é aquele que foi anunciado e esperado por seu povo como o salvador, o que vai livrá-los do mal, como o Jesus para os cristãos. Morpheus vem de Morfeu, deus mitológico do sono. Ele se comunica com Neo por sonhos para fazê-lo despertar do sonho maior em que se encontra, a realidade virtual. É também uma referência a São João Batista, o profeta que anuncia a chegada do redentor. Trinity (Carrie-Anne Moss), guerreira apaixonada por Neo, reúne diversas referências, desde a santíssima trindade (pai, filho e espírito santo) a Maria Madalena. Cypher é um Judas. Há também o Oráculo (Gloria Foster), uma possível leitura do espírito santo. Por fim, a cidade de Zion, é Sião, termo arcaico que se refere originalmente à porção de Jerusalém que, de acordo com a definição bíblica, é a “terra prometida”.

As semelhanças marcantes em produções de épocas e contextos tão díspares leva a crer na prevalência de valores comuns, de “longuíssima duração”, que perpassam o século XX e sobrevivem mesmo a grandes mudanças de direção no pensamento. É particularmente relevante que em um momento de crise de conceitos, em que parece não haver mais lugar para utopias, *Matrix* promova um retorno tão contundente ao mito fundador bíblico. Parece haver um sentimento de que a única projeção possível da civilização é sua destruição, para que a história possa recomeçar.

Matrix mescla duas concepções distintas de história. Uma corresponde ao “presente em expansão”, de que fala Gumbrecht, o sentimento de que o presente se alarga, de que a história estacionou na virada do milênio. Ao

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

mesmo tempo, o medo, tornado mais agudo, ao longo do século, diante do potencial destrutivo do conhecimento, funde-se com um anseio de retomar a noção tradicional de história como evolução, desembocando numa concepção de futuro como retorno a um passado remoto, mitológico, da fundação da era cristã, um retorno à origem, ao marco zero que daria à humanidade uma segunda chance de conduzir sua narrativa.

No entanto, de *Metrópolis* a *Matrix*, parece haver se perdido a crença na possibilidade de consertar os erros da civilização. Se, no primeiro filme, o mito cristão era retomado para afirmar sua força mobilizadora e transformadora, agora ele volta como fuga, como um desejo de evadir um presente que não promete mais salvação. A cidade do futuro se concretizou em catástrofe, e o tempo parou. Haveria meios de se recriar um lugar para a história que não se prendesse mais àquele ideal de progresso nem caísse em um abismo de descrença imobilizante? Gumbrecht responde, “só se nós rompermos literalmente com a possibilidade de voltar a velhos e gastos padrões do ‘aprender com a história’ é que seremos obrigados a inventar maneiras diferentes de usar nosso conhecimento histórico” (GUMBRECHT, 1993, p.11).

A topografia desses mundos imaginários – definindo uma fronteira física entre uma dimensão de ilusão e outra que encerra uma realidade oculta, subterrânea, aguardando o momento de ser revelada – atesta um desejo persistente de recuperar um lugar sólido para o sujeito e a verdade, de restabelecer uma suposta ordem perdida, reconquistando a crença no real e em uma espécie de pureza original. Uma nova forma de pensar o futuro talvez implique, em muito longo prazo, o apagamento dessa divisão geográfica. Ou então, se Oscar Wilde está certo e a vida imita mesmo a arte, talvez caiba ao olhar visionário do cinema, a sugestão de novos modos de convivência no espaço e a possibilidade de um outro futuro, para além da repetição e do caos.

Referências

InterteXto	Uberaba	UFTM	v. 1 n. 2	p. 2-20	2008 – jul. / dez.	ISSN 1981-0601
------------	---------	------	--------------	---------	--------------------	----------------

BRAUDEL, Fernand. “História e ciências sociais. A longa duração”. In, BRAUDEL, F. *Escritos sobre a História*. Tradução J. Guinsburg e T.C. Silveira da Mota. São Paulo: Perspectiva, 1980, p. 41-78.

GUMBRECHT, Hans U. “Depois de aprender com a história”. *Dédalus*. Revista Portuguesa de Literatura Comparada n.3/4 (1993) p. 9-28.

_____. “O presente em (crescente) expansão”. *Palavra*. n. 9 (2002), p. 53-69.

LE GOFF, Jacques. “As mentalidades”. In, LE GOFF & NORA. *História, novos objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988, p. 68-83.

PEIXOTO, Nelson B. e OLALQUIAGA, M. C. “O futuro do passado”. In OLIVEIRA, Roberto C. (et al.). *Pós-modernidade*. Campinas: Unicamp, 1993. p.75-80.

VOVELLE, Michel. *Ideologias e mentalidades*. Tradução Maria Julia Goldwasse. São Paulo: Brasiliense, 1987.

Metrópolis. Dir. Fritz Lang. Roteiro. Thea von Harbou. Alemanha, 1926.

Matrix. Dir. e Rot. Andy e Larry Wachowski. EUA, 1999.