

O Figurino e a Realidade Inventada

Hebert Gouvêa¹

Maria Alice Ximenes²

Resumo:

Este texto pretende analisar representações míticas criadas pelo homem e sua materialização através do figurino. A partir de um exemplo muito expressivo nos dias atuais, a trilogia cinematográfica “*Matrix*”, onde através da ficção vivemos dentro de um programa de computador em que somos manipulados e não temos consciência da realidade. Sendo assim, fora da ficção nos acreditamos soberanos do nosso mundo, porém, como os irmãos Larry e Andy Wachowski autores da trilogia, são poucos aqueles que forçam os limites da realidade a fim de testá-la e certificar sua autenticidade.

Palavras- chave: feminino, virtualidade, futurismo, poder, figurino

Abstract:

This paper seeks to examine mythical representations created by men and its materialization through the costumes. Based on a sample very expressive nowadays, the film trilogy “*Matrix*”, where through the fiction we live inside a computer program in which we are manipulated and we are not aware of reality. Thus, out of fiction we believe we are sovereign in our world, however, as the brothers Larry and Andy Wachowski, authors of the trilogy, there are few who push the limits of reality intending to test it and certify its authenticity.

Keywords: female, virtuality, futurism, power, costumes

¹ Hebert Gouvêa é formado em Artes pelo Departamento de Artes Plásticas da Universidade Estadual de Campinas- UNICAMP, Pós- graduando de Extensão em Artes Visuais pelo Departamento de Artes Plásticas da UNICAMP, membro do Grupo Pparalelo de Arte Contemporânea.

² Maria Alice Ximenes é Doutora e Mestre pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas- UNICAMP, membro e figurinista do Grupo de Pesquisa Ar Cênico- UNICAMP, docente na Universidade Anhembi Morumbi e ESAMC.

Através de um passeio na história elencando algumas representações míticas estudando seu tempo, lugar, forma e materialidade entende-se o campo da moda como um universo de dominância feminina. Pontuam-se as vertentes como “provocações poéticas” com a criação da vida na cultura cristã.

Na teoria do Criacionismo em Gênesis, o homem teria sido criado a partir do casal Adão e Eva, que ao cometer o pecado de provar do fruto proibido, como citado na bíblia, seus olhos se abriram para o bem e para o mal. O primeiro indício da consciência do homem foi a do corpo, e o ato de vestir-se, pois estava nu, foi assim que Deus notou o que havia ocorrido. Torna-se então um ato interessante para analisarmos o fato de vestir a nudez ser classificado como um capítulo do pecado.

Entretanto, há um personagem anterior a Eva figura dentre lendas que possibilita desdobramentos para a produção de moda contemporânea: Lilith. Esta seria a serpente que incentivou Eva a experimentar a maçã proibida, teria sido a primeira esposa de Adão, buscando vingança. Seria Lilith e não Eva a primeira a dar herdeiros de Adão, inclusive Caim, entendido neste contexto como alma amargurada de características demoníacas por matar seu irmão Abel. É nesta figura feminina (Lilith), que se estabelecem relações com a imagem da mulher e a moda. Esta passagem pouco conhecida e não revelada sofreu diversas interferências no que possibilita nomear de interpretação, sendo que já fora citada como silenciosa mulher alta, de negros cabelos soltos e possivelmente a Rainha de Atlântida, a cidade amaldiçoada e sob as profundezas.

O mito de Lilith pertence aos grandes testemunhos orais que estão reunidos nos textos da sabedoria rabínica definida na versão jeovística, que se coloca lado a lado, precedendo-a de alguns séculos da versão bíblica dos sacerdotes. Sabemos que tais versões do Gênesis- e particularmente o mito do nascimento da mulher- são ricas de contradições e enigmas que se anulam. Nós deduzimos a lenda de Lilith, primeira companheira de Adão, foi perdida ou removida durante a época de transposição da versão jeovística para aquela sacerdotal, que logo após sofre as modificações dos Pais da Igreja. (SICUTERI, 1986)

Porém, a característica comum que perpetuou na figura de Lilith foi o seu poder feminino e sensualidade. Vale observar que sua exclusão das escrituras sagradas durante o período da Idade Média enfatizou o caráter submisso e pecador de Eva como forma de disciplinar as mulheres desde então.

A mulher poderosa reaparece claramente apenas no início do século XX, sendo que, a melhor maneira de exibir sua conquista é através de suas roupas.

No cenário contemporâneo de produção de moda podemos levantar índices da influência da representatividade de Lilith na criação da imagem de uma mulher de forte apelo sedutor.

Decorrente da costura entre ficção, representações lendárias e idéias do feminino em transformação, a moda pode sugerir uma insistente tendência que atinge muitas adeptas de classes distintas. As estampas de bichos. Especialmente de répteis, nos remetendo diretamente ao mito da criação, e entre tantas outras estampas sempre é explorado o lado selvagem e agressivo dos animais.

A demonstração através do poder do “invólucro” parece ser uma recorrência em demonstrar poder além daquele do plano da realidade. O exemplo da moda e a representação dos répteis, sugere um figurino que transformará a usuária fazendo-a parecer mais exuberante. Reforçando a associação entre poder e erotismo.

Talvez por isso que na ficção *Barbarella*, criada por Roger Vadim, no filme do mesmo nome, em 1968 vivida por Jane Fonda, inaugura o visual sintético acentuando formas sinuosas num visual futurista sexy.

Ou *A Ilha* de Michael Bay, no qual Scarlett Johansson veste figurino criado por Deborah Lynn Scott em tecido tecnológico branco remetendo a década de 60, também propõe a sensualidade, a roupa colada ao corpo.

O figurino e a realidade reinventada apropriando-se da carga mítica de Lilith, para valorizar a mulher através de seus atributos físicos remetem o poder e a força feminina contidos na roupa e no corpo provocativo.

Aí se encontra com a incongruência que a trilogia *Matrix*, iniciada em 1999 com *The Matrix* e concluída em 2003 com *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, dos diretores Larry e Andy Wachowski, representa o mais emblemático sucesso cinematográfico do *cyberpunk*, subgênero da ficção científica que se caracteriza pela apropriação de tecnologias de ponta para o embate com o poder ditatorial de mega-corporações, da luta de rebeldes *hackeando* o sistema em um cenário avançado de distopia. Nesse cenário encontra-se “Trinity”, a personagem feminina que transforma a condição imagética feminina impondo-se com um valor de poder e numa proposta de figurino onde suas formas femininas se tornam ausentes, o corte utilizado é mais alfaiataria que ajustado ao corpo, segundo Barret, responsável pelo figurino, os materiais como PVC e couro ainda são recorrentes, pois os naturais e de inspiração mais rústica ou artesanal estão combinados aos personagens do “mundo inferior”.

Seria possível pensar até no indício da androginia, porém, desde Coco Chanel nota-se uma forte influência de androginia nas roupas, a busca por uma equivalência entre homens e mulheres. A década de 20 foi um momento em que a mulher recusou as formas femininas, porém, não recusou a feminilidade.

Outros aspectos da pertinência da recusa das formas arredondadas podem estar nos óculos geométricos utilizados pelos vilões que ao contrário dos heróis usavam arredondados. O simétrico ao contrário do curvilíneo parece traduzir a virtualidade. Além do cabelo curto usado por Trinity e colado a cabeça com efeito molhado ou gel, nota-se assim não permitir a gestualidade do balanço e do movimento da cabeleira que remete a animalidade feminina, já que a pilosidade está ligada ao contexto sexual.

O figurino e atitude da personagem querem refletir a mulher atual, e repensa sua condição erótica como uma fraqueza, e a força estaria em não ter que vencer pelo corpo, ou seja, pode ser charmosa sem ter seu corpo delineado ou exposto. Propõe-se uma nova fisicalidade mais delgada e menos

parecida a das super heroínas dos HQs. Há uma transcrição revelando e afirmando a força feminina da personagem:

Trinity é mais do que somente a parceira de Neo, como pode ser constatado em diversos momentos.

As duas cenas iniciais de *The Matrix* e de *Reloaded*, de ação arrebatadora, são protagonizadas por ela.

Na primeira, quando os policiais tentam prendê-la, Trinity dá o golpe em que pára no ar enquanto a câmera gira em seu entorno e depois corre pelas paredes, neutralizando todos os guardas. Minutos antes o comandante desta operação diz ao agente Smith: “*Nós podemos lidar com uma garotinha*”, obtendo a fatídica resposta: “*Seus homens já estão mortos.*”. No segundo filme, a abertura ocorre com Trinity saltando de moto para destruir uma usina de energia, atacando diversos guardas e finalizando a luta com o golpe do escorpião. (CASTRO; LA ROCQUE, 2006)

O “mundo superior” ou realidade virtual cristalizaram no figurino raízes instintivas ou sagradas, que denunciam curvas e a insistente exposição do corpo, ou uma nova construção feminina parece propor que a força da mulher não está presente na condição estereotipada das provocativas Barbarella ou de Jordan Two- Delta, e sim de uma mulher cujo figurino a destaca como: guerreira, moderna, e forte, e seu potencial feminino não necessita os apelos que de muito tempo o cinema (especialmente Hollywood) se valeu através do próprio mito da *Femme- Fatale*.

Bibliografia:

BUENO, Maria Lúcia; CASTRO, Ana Lúcia. (Orgs.) *Corpo, território da cultura*. São Paulo: Annablume, 2005.

CASTILHO, Kathia; VILLAÇA, Nízia. (Orgs.) *Plugados na Moda*. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

CASTRO, Cilmar Santos; LA ROCQUE, Lucia. *Mulheres Guerreiras ou Heroínas Românticas: Gênero e Preconceito no Universo Cyberpunk da*

Trilogia Matrix. (www.fazendogenero7.ufsc.br/artigos/L/La_Roque-Castro_36.pdf)

LE MOS, André. *Ficção científica cyberpunk: O imaginário da cibercultura*. Comciência [online]. Outubro 2004 [capturado em 15 nov. 2004].

Disponível em <http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/11.shtml>.

MOYLAN, Tom. *Scraps of the untainted sky: science fiction, utopia, dystopia*. Boulder, Colorado: Westview, 2000.

SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-Orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SICUTERI, Roberto. *Lilith: A Lua Negra*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1986.