

Evento: XXV Jornada de Pesquisa
ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

A (PÓS)MODERNIDADE ATRAVÉS DAS LENTES DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA: A SÉTIMA ARTE COMO PROMOTORA DE DIREITOS HUMANOS¹

THE (POST)MODERNITY THROUGH THE LENSES OF CINEMATOGRAPHIC LANGUAGE: THE SEVENTH ART AS A PROMOTER OF HUMAN RIGHTS

Laura Mallmann Marcht², Jonathan Junges³, Gilmar Antonio Bedin⁴, Douglas Cesar Lucas⁵

¹ Resultado da pesquisa realizada na disciplina Teoria Crítica dos Direitos Humanos, vinculada ao PPGDH da UNIJUÍ, e ministrada pelo Prof. Dr. Douglas Cesar Lucas.

² Mestranda em Direito pelo PPGD - área de concentração em Direitos Humanos - da UNIJUÍ, com bolsa da CAPES. Integrante do Grupo de Pesquisa do CNPq: Direitos Humanos, Governança e Democracia. Editora do GP Mundus. Bacharela em Direito pela UNIJUÍ. Certificada pela OAB/RS. E-mail: laura.marcht@hotmail.com.

³ Mestrando em Direito pelo PPGD da UNIJUÍ, com bolsa da CAPES. Integrante do Grupo de Pesquisa do CNPq: Fundamentação Crítica dos Direitos Humanos. Graduado em Filosofia pela UFSM. Acadêmico do Curso de Direito da UNICRUZ. E-mail: jonathanjunges@yahoo.com.br.

⁴ Graduado em Direito pela UNISC. Mestre e Doutor em Direito pela UFSC. Pós-Doutorado na Universidade de Santiago do Chile. É professor permanente do Curso de Graduação em Direito e dos Cursos de Mestrado e de Doutorado em Direitos Humanos da UNIJUÍ, bem como da URI. Líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Direitos Humanos, Governança e Democracia.

⁵ Graduado em Direito pela UNIJUÍ. Mestrado em Direito pela UFSC. Doutorado em Direito pela UNISINOS. Pós-Doutorado em Direito pela Università Degli Studi di Roma Tre. É professor dos Cursos de Graduação, Mestrado e Doutorado em Direito da UNIJUÍ, bem como da URI. Professor no Curso de Direito da Faculdade Cnec Santo Ângelo. Líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Fundamentação Crítica dos Direitos Humanos.

Resumo

As tecnologias de comunicação têm suscitado diversas mudanças de costume, ampliado e acelerado as formas em que as relações intersubjetivas ocorrem no cenário sociocultural da (pós)modernidade. A linguagem, neste sentido, pode ser tida como a condição na qual se alicerça a base do conhecimento humano. Assim, com o desenvolvimento de computadores cada vez mais conectados a internet, produziu-se novas formas de comunicação e de transmissão de informação, alterando significativamente a forma de viver e de se relacionar na sociedade contemporânea. Nesse contexto, esta investigação tem dois objetivos específicos: a) refletir sobre os impactos das novas tecnologias na construção das relações que constituem o ser e o fazer na prática social, considerando as dimensões da política, da comunicação, do conhecimento e da tecnologia no âmbito da (pós)modernidade; e b) analisar a realidade pelas lentes da sétima arte. Nesse sentido, o problema desta investigação pode ser sintetizado do seguinte modo: é possível que, por meio do cinema e da arte, a realidade se transforme de tal modo em que ambos se interpenetram, correlacionando-se? Tem-se como hipótese que a sétima arte, através da linguagem cinematográfica, pode mudar o meio em que se insere. Para conferir essa hipótese, será utilizada a técnica da pesquisa bibliográfica e o método hipotético-dedutivo, e este artigo se dividirá em duas seções, correspondendo cada uma a um dos sobreditos objetivos. Ainda, é possível referir que será utilizada as técnicas de pesquisa-ação por sua íntima relação com os Direitos Humanos.

Abstract: Communication technologies have brought about several changes in custom, expanding and accelerating the ways in which intersubjective relationships occur in the socio-cultural scenario



Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

of (post)modernity. In this sense, language can be seen as the condition on which the human knowledge base is based. Thus, with the development of computers increasingly connected to the internet, new forms of communication and information transmission have been produced, significantly altering the way of living and relating in contemporary society. In this context, this investigation has two specific objectives: a) to reflect on the impacts of new technologies in the construction of the relationships that constitute being and doing in social practice, considering the dimensions of politics, communication, knowledge and technology in the context (post)modernity; and b) analyzing reality through the lens of the seventh art. In this sense, the problem of this investigation can be summarized as follows: is it possible that, through cinema and art, reality is transformed in such a way that both interpenetrate, correlating? It is hypothesized that the seventh art, through cinematographic language, can change the environment in which it is inserted. To check this hypothesis, the bibliographic research technique and the hypothetical-deductive method will be used, and this article will be divided into two sections, each corresponding to one of the above objectives. Still, it is possible to mention that action research techniques will be used due to their close relationship with Human Rights.

Palavras-chave: Direitos Humanos; Filmografia; Linguagem; (Pós)modernidade; Tecnologias;

Keywords: Human rights; Filmography; Language; (Post)modernity; Technologies;

1 INTRODUÇÃO

A partir da segunda metade do século XX, com o surgimento da informática e a expansão cada vez mais efetiva das tecnologias de comunicação, ampliou-se significativamente as maneiras de ser e pensar o mundo. No atual contexto da (pós)modernidade, a informática – compreendida enquanto computadores (*hardware*) e programas (*software*), traz novos desafios e enfrentamentos no horizonte da compreensão, repercutindo em esferas como a da linguagem, ciência, arte, política, cultura e tecnologia. Com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação, articulou-se novas ferramentas que dinamizaram, de um modo vertiginoso, a forma de transmitir as informações. Assim, construiu-se novos caminhos ancorados pela interconexão mundial em rede. É possível que a tecnologia tenha interferido significativamente na produção da subjetividade humana. Se as pessoas acabam, por assim dizer, conduzidas pelas informações que são lançadas ao seu inconsciente, seja a partir de algoritmo, ou ainda ao expor dados pessoais na rede, o fato é que nunca na história humana os indivíduos estiveram tão interconectados.

Desse modo, busca-se refletir sobre os impactos da revolução tecnológica, na sociedade humana, através da perspectiva cinematográfica. Partindo da sétima arte, utiliza-se a linguagem dessa enquanto meio de comunicação e discussão, para que em um sentido crítico, amplie os espaços de diálogo e discussão sobre determinados temas à luz da arte cinematográfica. A partir dos temas e dos sobreditos contextos, esta investigação tem dois objetivos específicos: a) refletir sobre os impactos das novas tecnologias na construção das relações que constituem o ser e o fazer na prática social, pensando as circunstâncias e os desafios da sociedade condicionados pela revolução das novas tecnologias na organização do mundo, sob a pressuposição da linguagem; b) analisar



Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

a realidade pelas lentes das sétima arte, logo, ao usar o cinema, acredita-se ser possível explanar como as transformações elucidadas nesta pesquisa já haviam sido adiantadas através dos recursos da filmografia.

Nesse sentido, o problema desta investigação pode ser sintetizado da seguinte forma: considerando as revoluções tecnológicas e as diversas formas em que a linguagem se manifesta é possível que, por meio do cinema e da arte, a realidade se transforme de tal modo em que ambos se interpenetram, correlacionando-se? Tem-se como hipótese que a sétima arte, através da linguagem cinematográfica, pode mudar o meio em que se insere, dando sugestões conscientes e/ou inconscientes aos seus espectadores. Para conferir a referida hipótese, por meio da técnica da pesquisa bibliográfica e do método hipotético-dedutivo, este artigo se dividirá em duas seções, correspondendo cada uma a um dos sobreditos objetivos. Ainda, é possível citar que será utilizada as técnicas de pesquisa-ação uma vez que, de acordo com (BITTAR, 2012, p. 214), “trata-se de um mecanismo bastante envolvente para temas de cidadania, de ativismo judicial e, especialmente, para a pesquisa na área dos direitos humanos, onde o fato de o pesquisador desenvolver sua atividade já importa em uma mudança qualitativa da condição do meio” em que se insere.

2 REPERCUSSÕES DA REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA NA SOCIEDADE (PÓS)MODERNA^[1]: ENFRETEAMENTOS E DESAFIOS A PARTIR DO HORIZONTE DA LINGUAGEM

Nossa capacidade de simular mentalmente os movimentos e reações possíveis do mundo exterior nos permite antecipar as consequências de nossos atos. A imaginação é a condição da escolha ou da decisão deliberada.

*Pierre Lèvy em “As Tecnologias da Inteligência”
(1993)*

O debate oriundo da hermenêutica filosófica compreende, de modo geral, a linguagem enquanto condição que alicerça a base do conhecimento humano, uma epistemologia que compreende a dimensão histórica do sujeito, na perspectiva de seu horizonte de compreensão. Gadamer (1997) pensa que a linguagem não pode ser equiparada a um instrumento, na medida em que o humano utiliza para determinado fim, pois em todo pensar – ou em todo entendimento –, a linguagem já está precedida no próprio sujeito. Se é a partir da linguagem que o conhecimento se torna inteligível, quais desdobramentos podem ocorrer no humano e em suas relações, quando condicionados por uma revolução tecnológica que atinge a todos? O grande projeto da modernidade confia a razão como “guia” que ilumina^[2] o progresso e o desenvolvimento humano através de ordem teleológica e universal. A racionalidade, no pensamento moderno, é a narrativa de uma grande estrutura que organiza e ordena o “cosmo” enquanto totalidade da compreensão humana e de sua relação com a natureza. Para Adorno e Horkheimer (1991), o projeto iluminista era a maneira de livrar o humano do mundo do feitiço, dissolver os mitos e atestar o mundo a partir da experimentação e da racionalização da natureza. Conforme Fensterseifer (1999), no pensamento moderno a razão é

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

caracterizada pelo modelo matemático que combinada a ciência e a experimentação uma série de procedimentos e técnicas nas quais, o método passa a solidificar o estatuto da ciência. Enfim, no pensamento moderno a razão é um modo de ordenar o mundo.

Para Lyotard (2009), a palavra pós-moderna relaciona-se com as transformações que ocorreram na cultura, no conhecimento, nas ciências e nas artes a partir do século XIX. Desde então, questionou-se os fundamentos do estatuto da ciência moderna, legitimada a partir da filosofia e de todo seu edifício do saber. A pós-modernidade questiona os métodos da ciência, a noção de verdade, em suma, toda pretensão de um sistema de pensamento universalizante, fundado a partir de um grande discurso ou narrativa. Para Harvey (2008), o pós-modernismo, opõe-se ao moderno quando privilegia a diferença e heterogeneidade, ao desconstruir toda a tentativa de um discurso homogêneo ou totalizantes da realidade, construídas a partir de grandes narrativas. Lèvy (2001), entusiasmado com o novo paradigma promovido pela tecnologia, observa as profundas transformações ocorridas no globo nas últimas décadas. Se até modernidade clássica as grandes etapas da vida se repetiam de forma quase inalterada no curso das gerações, à medida em que os papéis eram fixados pela ordem do cosmo, em que o belo e o bom, felicidade e infelicidade eram definidas de acordo com um *ethos*, este mundo de certeza e de segurança não existe mais.

Bauman (2002), considera que a sociedade moderna passou a assumir novas formas de configurações, tornando-se uma sociedade líquida que privilegia um mundo fluído e instável, no qual ocorrem constantes implosões de valores e de padrões até então estabelecidos. Se na fase sólida da modernidade, operada pela racionalidade e pelo fortalecimento das instituições e da ciência, na modernidade líquida, por sua vez, as instâncias mediadoras da vida humana, comunidade, religião, cultura, linguagem, sofreram profundas desconstruções, formando um sujeito cada vez mais individualizado e produzindo um mundo de incertezas. Os encontros colocados pelas inovações espaço-temporais impõem novas formas de ser e de se relacionar nas instâncias significativas da vida, seja na maneira de comunicar, conviver e pensar. Não foram poucas as transformações que sucederam a sociedade (pós)moderna, mas uma verdadeira revolução ^[3].

De acordo com Castells (2017), a partir da metade do século XX, a humanidade se encontra em um momento histórico caracterizado por profundas transformações que aconteceram no interior da sociedade contemporânea. O surgimento do novo paradigma tecnológico substituiu a cultura material, determinada pelas mediações espaço-temporais da tecnologia da informação. Se antes as formas de comunicação dependiam da interação pessoal ou escrita, as dimensões espaciais eram os grandes obstáculos. Com o surgimento e a difusão das novas tecnologias, essas barreiras foram suplantadas. As tecnologias da informação aproximam e dinamizam a comunicação interpessoal, além de promover uma interatividade em relação com o próprio sujeito. As tecnologias da informação são: “[...] todos, o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (*software* e *hardware*), telecomunicações/radiodifusão, e optoeletrônica [...]” (CASTELLS, 2017, p. 67, grifo nosso). De acordo com o filósofo, (2017, p. 69), os “[...] computadores, sistemas de comunicação, decodificação e programação genética são todos amplificadores e extensões da mente humana. O que pensamos e como pensamos é expresso em bens, serviços, produção material e intelectual”. Dessa forma, implicam-se consequências decisivas no contexto da ação humana,

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

constituindo uma nova lógica nas formas de ser e de se relacionar.

Para LÉVY (1999), com o surgimento da informática e da microeletrônica foram lançadas as condições proeminentes para o desenvolvimento da tecnologia de criação de *chips*. Em decorrência, ocorreu a expansão exponencial da sociedade da informação, na qual passou a ser utilizada como forma de transmissão de conteúdo ao novo paradigma técnico-econômico. A expressão “sociedade de informação” se refere às transformações tecnológicas na microeletrônica e, também, nas telecomunicações que a partir da segunda metade do século XX tiveram papel protagonista nos processos de desenvolvimentos tecnológicos no mundo, alterando de forma significativa as formas de comunicação e de cultura da sociedade contemporânea. De acordo com Savazoni e Cohn (2009), a cultura digital é uma realidade concreta no mundo contemporâneo, na medida em que produz novos conceitos para o universo da compreensão. O termo *cibercultura*, por exemplo, tem sua origem no latim: surge a partir da fusão da palavra *ciber* – derivada de cibernética –, e do termo *cultura* – que retrata um sistema de ideias, valores e conhecimento, enfim, elementos que dão significado e sentido a um determinado povo ou sociedade. Assim, a cultura digital também pode ser uma forma de expressão da cultura, ou melhor, da *cibercultura*, pois são processos digitais, materiais informativos que se recombinaem em diferentes níveis sociais. É o resultado da combinação da tecnologia junto à comunicação que a partir do século XXI se expandiu o horizonte da sociedade contemporânea.

Bauman (2015) destaca que, embora as redes sociais representem um espaço em que é possível manifestar as opiniões, requerer direitos e informações, elas podem esconder perigos. A facilidade de remover ou adicionar os participantes do debate virtual podem obstruir o diálogo com os que pensam e agem de modo distinto, o que representaria uma “armadilha” pois, de modo geral, os indivíduos tendem a se alinhar com os que pensam de modo parecido – principalmente em âmbito ideológico. Além disso, segundo o sociólogo, as redes sociais possibilitam o controle e a vigilância de um modo eficaz e barato nas mãos de um governo autocrático para localizar e neutralizar seus dissidentes (BAUMAN, 2014). Na sociedade contemporânea, as relações humanas passaram a ser norteadas e mediadas invariavelmente por mecanismos tecnológicos, oportunizadas a partir da internet e por intermédio das redes sociais. Conectados à rede, as novas tecnologias se tornaram um “instrumento de poder”^[4], principalmente por aqueles que detêm o domínio dessa.

Na contemporaneidade, a luta pelo poder passa também pelo controle midiático e a maneira pela qual enseja a formação de opinião. Difundida por uma linguagem simples e acessível, permite que seu conteúdo seja amplamente debatido em um universo cada vez mais conectado. Na medida em que essas informações circulam e se auto comunicam com as grandes massas da população, acabam produzindo seus efeitos ao interferir nas escolhas individuais, bem como na produção de subjetividades. Na arena política, torna-se uma verdadeira arma (CASTELL, 2018). As eleições de Donald Trump, nos Estados Unidos da América e de Jair Bolsonaro, no Brasil, são exemplos da maneira pelas quais o universo da tecnologia repercutiu na esfera política a partir de campanhas eleitorais amplamente divulgadas pelas redes sociais. Para Mounk (2015), a eleição de Trump é um exemplo: ao utilizar o *Twitter*, postava mensagens diretamente para seus milhões de seguidores. Com o uso das mídias independentes, criou-se, no contexto atual, mecanismos de distribuições de notícias falsas, na medida em que são compartilhadas e acreditadas por parte da população. Com o

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

surgimento da internet e das mídias sociais, enfraqueceu-se os difusores tradicionais de informação (jornal, rádio e televisão), empoderando movimentos e partidos políticos não muito preocupados com a manutenção da democracia. As tecnologias de informação são capazes de impulsionar o acesso a informação, por um lado – embora possam ter criado mecanismos de oposição à própria democracia –, aumentando dessa forma, a tensão política – ao vincular notícias que difamam um oponente, por exemplo – e uma possível guinada a sistemas autoritários. Dessa forma, as mídias sociais habilitam os políticos populistas a disseminarem seus discursos ao aproveitarem essas mídias para explorar sua escalada ao poder e principalmente mentir, confundir e incitar o ódio, a partir de *fake-news*.

Mas não é apenas no âmbito da política, da cultura, ou ainda das redes sociais que a humanidade foi surpreendida com a revolução tecnológica. A (pós)modernidade demonstrou outras circunstâncias em que a dimensão tecnológica apresentou novos olhares. Para Lèvy (2001), o computador é muito mais do que uma ferramenta a ser utilizada com objetivo específico, possibilita aos usuários trocar, armazenar e interagir informação. O desenvolvimento de memória através de bancos de dados, a inteligência artificial, simulações de programas que tornam “real” os ambientes virtuais, as novas formas de percepção do mundo – imagens, dados digitais – dão vantagens consideráveis àqueles que detém o poder dessa tecnologia. Ainda, de acordo com o filósofo, “estas tecnologias estruturam profundamente nosso uso das faculdades de percepção, de manipulação e de imaginação [...] as criações de novos modos de representação e de manipulação de informação marcam etapas importantes na aventura intelectual humana” (LÉVY, 1993, p. 160).

O conhecimento por simulação, ressalvadas suas limitações no tocante a experiência do real, torna-se um conhecimento pragmático na medida em que tem a capacidade de simular situações complexas. Adstritas às circunstâncias de seu uso, permite que o sujeito explore situações mais intrincadas, aumentando sua capacidade de imaginação e de intuição, e, portanto, do seu poder de decisão. A interatividade do mundo digital proporciona situações de verdadeiras “peripécias cognitivas” (LÉVY, 1993). Existem programas de simulação que possibilitam modelar situações e projetá-las em larga escala como, por exemplo, os simuladores de voos nos quais é proporcionado ao piloto vislumbrar um apanho de experiências fáticas a partir de uma simulação. Desse modo, esses movimentos cognitivos (simulação) alteram inexoravelmente as formas de percepção da experiência humana em relação ao objeto do conhecimento. Para dar conta de uma epistemologia que abranja tanto os fenômenos do mundo virtual como também do mundo real, o filósofo propõe uma

epistemologia na perspectiva de uma *ecologia da cognição*^[5]. Ele argumenta que com o avanço da psicologia cognitiva, a partir de novas experiências, a faculdade da razão não seria um atributo natural, divergindo fundamentadamente da tradição filosófica ocidental^[6]. No âmbito da ciência ou da teoria do conhecimento, a relação entre o sujeito e o objeto, se dá em uma configuração que privilegia o sujeito do conhecimento em detrimento ao objeto. Enquanto o sujeito cartesiano^[7] estabelece o processo de um conhecimento seguro e verdadeiro, o sujeito transcendental kantiano^[8] se pergunta sobre as condições de possibilidade do próprio conhecimento, ou o quê, efetivamente é possível saber. Mas com o surgimento da *psicologia cognitiva* e da *ecologia da cognição*, contribuiu-se com o processo de “desmitificação” da racionalidade.

Para Lèvy (1993), a racionalidade deixa de ser uma faculdade naturalmente humana, essencial e

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

imutável, o que representa uma mudança na forma de compreender o próprio humano enquanto um ser racional ontológico, e na capacidade de ser ou de transformar o mundo. A racionalidade, ao contrário é um efeito ecológico, na medida em que se manifesta, não na natureza humana, mas a partir do universo de uma configuração social. Nesse sentido, a racionalidade é uma capacidade cognitiva, determinada de acordo com o espaço e o tempo historicamente composto. Desde o nascimento, o humano se constitui através da linguagem, que cria sistemas de representação daquilo que irá estruturar sua experiência e a maneira de se projetar e interagir com o mundo. O fato é que o mundo se tornou um complexo “vir a ser”, cada vez mais virtual. O virtual não se opõe ao real, mas ao contemporâneo (LÉVY, 1996). Apesar de todas as considerações que efetivamente possa ser indagada, é inegável que o século XX proporcionou à humanidade profundas transformações científicas, tecnológicas no tocante às técnicas, a ciência, a linguagem e aos costumes. Desse modo, esta pesquisa não tem a pretensão de responder todas as inquietações que decorrem dessas implicações, mas sim possibilitar seu enfrentamento. A arte, em toda sua abstração, permite explorar novas experiências através do universo das lentes do cinema, de modo que é possível mensurar e representar verdadeiras peripécias humanas a partir de mundos fictícios, mas que antropomorfiza as inquietudes humanas.

3 DA SÉTIMA ARTE À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: METÁFORAS E SIMBOLISMOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Você é um escravo. Como todo mundo, você nasceu num cativeiro, nasceu numa prisão que não consegue sentir ou tocar. Uma prisão para sua mente. A Matrix, está em todo lugar. A nossa volta. Mesmo agora, nesta sala. [...] É o mundo colocado diante dos seus olhos para que não veja a verdade. Infelizmente é impossível dizer o que é a Matrix. Você tem de ver por si mesmo.

Morpheu em “The Matrix” (1999)

Ante o exposto na seção anterior, é possível extrair que a tecnologia, como se tem apresentado, tem interferido na produção das subjetividades. Isso porque com o uso de algoritmos pelas grandes corporações, bem como dos *big datas* – grandes bancos de dados pessoais –, as pessoas já estão sendo conduzidas pelas informações que são lançadas aos seus inconscientes e estão à mercê dos dados pessoais que fornecem nas redes sociais. Desse modo, a substituição do homem pela máquina já não está programada para um futuro distante: é, pois, uma realidade em curso. Esse aumento significativo da automação, por exemplo, será um grande desafio aos profissionais do Direito, vez que o uso da Inteligência Artificial não será apenas uma opção aos tribunais, mas sim, uma melhoria técnica – uma obrigação vinculativa que exigirá desses profissionais, resiliência (informação verbal)^[9]. Como o cinema possui um caráter quase “profético”, que utiliza da linguagem cinematográfica para expressar metáforas e demais simbolismos, esta seção apresentará diversos filmes e séries para verificar a hipótese desta pesquisa.

A linguagem cinematográfica, embora, muitas vezes, restrinja-se à comunidade acadêmica, pode ser considerada um dos métodos capazes de transcender um determinado público elitizado, quando

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

acessível ao grande público. A sétima arte é muito mais do que um meio de entretenimento: é um meio de comunicação. Por meio de metáforas, analogias e afins, a linguagem cinematográfica transforma algo tido como complexo ser compreendido de uma forma inteligível. Permite e fomenta o uso do senso crítico. Os elementos que a compõe: a trilha sonora, a fotografia, o enredo; todos esses, ao se unirem, criam novas comunicações que podem ser percebidas pelos sentidos humanos. Através do cinema, as pessoas podem vivenciar narrativas sem, necessariamente, estarem nelas. Desse modo, é possível pôr-se em diferentes perspectivas. Nesse sentido, cabe referenciar o cineasta italiano Pier Paolo Pasolini (1990, p. 23): “nada como fazer um filme que obriga a olhar as coisas. O olhar de um literato sobre uma paisagem, campestre ou urbana, pode excluir uma infinidade de coisas, recortando do conjunto só as que o emocionam ou lhe servem.”.

Em 22 de março de 1895, pela primeira vez, os irmãos Louis e Auguste Lumière experimentaram a máquina que criaram com a exibição do filme denominado *Sorties des Usines Lumière* (Saída das Fábricas Lumière) (FERREIRA; SILVA JÚNIOR, 1986). Os irmãos não realizaram esse feito visando lucros econômicos, mas sim, porque queriam satisfazer a curiosidade científica que tinham acerca da construção de uma máquina que possibilitaria filmar e projetar o que havia sido filmado. Georges Méliès, tentou comprar a patente que os irmãos haviam criado, e esses negaram. Apenas um ano após, Méliès criou a primeira produtora de filmes, a *Star-film*, que obteve grande sucesso à época. Após os anos 1900, a indústria do cinema desenvolve-se aceleradamente. Desde Chaplin com *Modern Times* (1936), até Charlie Brooker com a série britânica *Black Mirror* (2011-2019), é possível visualizar as transformações ocorridas no interior da modernidade ou da (pós)modernidade. A (pós)modernidade chegou no ápice de sua obscuridade de tal modo que Brooker, face a pandemia do novo coronavírus denominado *Covid-19* (causado pelo vírus *Sars-Cov-2*), não fará uma sexta temporada da série, uma vez que, nas palavras do autor, o “mundo está muito triste” e não sabe se os espectadores irão aguentar mais uma temporada da distopia projetada pelo britânico (O GLOBO, 2020). Para ilustrar como o cinema possui a capacidade de antecipar realidades ou, ainda, de criar metáforas para aquilo que já está em curso durante seu tempo, serão citados filmes e séries, de forma cronológica.

Em 1927, Fritz Lang dirigiu *Metropolis*, película expressionista alemã que possui diversos elementos tecnológicos – principalmente naquilo que se constitui a cidade do filme. O primeiro aspecto que se deve atentar é em relação a estrutura da *Metropolis*: no topo dessa, está a Torre de Babel, referência clara ao Antigo Testamento, na qual se encontram as pessoas mais abastadas. No meio, situam-se as residências das pessoas – a população mora em apartamentos que são milimetricamente iguais e pequenos. Abaixo, no interior da cidade, encontra-se a “*the machine*” – representada pelo deus *Moloch* da Antiga Canaã, que por receber o sacrifício de seus empregados, alimenta toda a estrutura da *Metropolis*. No subterrâneo, as máquinas se movem de modo muito acelerado, semelhante ao filme *Modern Times* de Charles Chapin, de 1936. Nesse cenário está presente a instrumentalização de racionalidades, bem como a distopia conta com a presença de uma robô, uma espécie de máquina-vampiro, que usurpa a imagem da ativista Maria para transformá-la em vilã perante todo o proletariado (HUYSSSEN, 1986). O conflito que existe entre capital e labor na película pode ser representado pela epígrafe “o mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração”^[10] (HARBOU, 1927). À época, essa frase teve uma interpretação de conotação fascista pelo então propagandista

Evento: XXV Jornada de Pesquisa
ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

nazista Joseph Goebbels.

Cinco décadas depois, em 1973, Richard Fleischer dirige o filme *Soylent Green*, ou ainda, *No Mundo de 2020*. A película visa retratar como o mundo estaria no ano de 2022^[11] e o cenário é precário. Tal distopia demonstra-se atemporal face às crises pelas quais o mundo está enfrentando – política, econômica e sanitária. Superpopulação, governo antidemocrático, pobreza, fome, água imprópria para consumo, ondas insuportáveis de calor causados pelo efeito estufa: as pessoas, em 2022, estão à mercê, empilhando-se nas ruas. A película retrata a necessidade da preocupação com questões de sustentabilidade, bem como há fortes denúncias acerca de direitos humanos. Para sobreviver, as pessoas consomem um composto chamado *Soylent*, tabletes nutricionais amarelos, vermelhos e verdes, sendo este último, o mais agradável para consumo. Porém, o que a população de New York City não sabe é que o concentrado energético *Soylent Green* é fabricado a partir das pessoas que morrem. Ainda, as pessoas são incentivadas a morrerem de modo confortável. Antes da morte, quem opta por esse meio, tem vinte minutos de experimentação do mundo como era, quando possuidor de recursos. As músicas que mais gosta são reproduzidas entre outras coisas que são específicas, como se o governo estivesse proporcionando um “último desejo”. Desse modo, *No Mundo de 2020* retrata o quanto a ideia de progresso pelo progresso é destrutiva. É nesse contexto que se insere a tecnologia que cria os tabletes, bem como a que incentiva a morte da população. *Soylent Green* é mais que uma distopia, é um apelo sincero em prol da humanidade e do meio ambiente.

Na década de 80, a cidade futurista de 2019 de *Blade Runner* (1982) – dirigido por Ridley Scott – merece destaque: baseia-se na obra *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick. A partir da década de 90, foi produzido uma série de filmes que abordavam questões de tecnologia. Como exemplo, é possível citar a franquia *Jurassic Park* que até o momento possui cinco filmes: *Jurassic Park* (1993); *The Lost World: Jurassic Park* (1997); *Jurassic Park III* (2001); *Jurassic World* (2015); *Jurassic World: Fallen Kingdom* (2018). O primeiro filme, dirigido por Steven Spielberg, tem como resultado o desastre: o DNA de anfíbio usado para criar os dinossauros fez com que esses sofressem uma mutação genética e John Hammond, idealizador e criador do parque, perdeu o controle dos animais. Do primeiro filme se conclui que o meio ambiente e a natureza sempre encontram uma forma de adaptar-se. No segundo filme, *The Lost World: Jurassic Park* (1997), refere-se que a partir do uso da engenharia genética, criar dinossauros não é seguro, uma vez que estariam brincando de “Deus”. Tais tentativas de continuar com o projeto inicial de construir um parque de dinossauros, ou ainda, em lucrar com seu funcionamento, demonstrou-se em todos os filmes, ser perigoso aos humanos e, logo, inviável.

Perto do fim do segundo milênio, é lançado *Bicentennial Man* (1999). Um androide chamado Andrew, programado para ajudar nas tarefas domésticas, é nitidamente singular e diferente dos demais robôs. Inicialmente, Andrew começa a fazer alterações simples como dar a si uma face mais humana. Os programadores da empresa responsáveis pelo androide já haviam feito 12 protótipos mais parecidos com a figura humana, no entanto, o público recebeu negativamente as alterações por medo de que os robôs tornassem a mão de obra humana obsoleta. O homem bicentenário com o tempo tomou outras providências: abriu uma conta bancária para guardar o dinheiro que recebia dos relógios que fabricava; começa a usar roupas; estuda junto com seu dono, até que um dia

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

propõe querer pagar por sua liberdade. O dono, contrariado, o liberta, mas diz para sair da casa em que Andrew foi designado para trabalhar. Décadas se passaram, e o robô foi perdendo pessoas importantes na sua vida, e parte em uma jornada para procurar outros iguais a ele, mas não obtém sucesso. Outras modificações são feitas pelo robô: esse agora possui pele; criou órgãos vitais, como o sistema nervoso central; faz modificações em seu corpo que lhe permitiram dar sentidos humanos. Ainda, Andrew tenta o reconhecimento de si como homem, e lhe é negado por ser imortal. Depois de conviver muito tempo com sua companheira, o androide decide implementar sangue em seu sistema para morrer. A partir de sua finitude, Andrew é reconhecido como o humano mais velho do mundo.

No mesmo ano também surge a franquia *sci-fi Matrix*, considerada um dos marcos da virada tecnológica do século XX para o século XXI e compreende-se em três filmes: *The Matrix* (1999); *The Matrix Reloaded* (2003); *The Matrix Revolutions* (2003). Para 2021 ou 2022 está previsto um quarto filme que irá integrar a franquia, *The Matrix 4*. A película exhibe um enredo que propõe uma reflexão filosófica acerca do futuro da tecnologia e da computação no mundo contemporâneo. Mais, demonstra como a Inteligência Artificial no universo - criado pelas irmãs Lilly Wachowski e Lana Wachowski (diretoras e roteiristas) - ganhou vida, e máquinas e humanos estão em guerra. A fusão entre filosofia e tecnologia nos filmes é intensa e o *timing* para a estreia, certo [12]. O protagonista da série, interpretado por Keanu Reeves, tem uma vida dupla: em horário comercial, é Thomas A. Anderson – um programador; às noites, Thomas é Neo – um hacker. Desde o início da trama, os filmes importam dicotomias: Thomas A. Anderson/Neo; pílula azul/pílula vermelha; *Matrix*/mundo real; ficção/realidade; mentira/verdade; controle/liberdade; máquinas/humanos. Já no primeiro diálogo de Thomas com demais pessoas, ele refere que muitas vezes não sabe se está acordado ou sonhando, e vai a uma festa, nesse momento, o Coelho Branco de *Alice in Wonderland* aparece na tatuagem de uma moça que o convida para sair.

A liberdade de escolha é discutida a todo momento no universo de *Matrix*. Morpheus refere que todos são escravos e a *Matrix* consiste no mundo que é colocado diante dos olhos de todos para que não se veja a verdade. Thomas, ao tomar a pílula vermelha, escolheu ser libertado da projeção do mundo em que vivia, tomou a decisão de ser o Neo. Morpheus dá boas vindas a Neo ao *Wonderland* (País das Maravilhas). Embora estivessem em 1999, na realidade, encontravam-se em 2199. O cenário é precário, a fotografia – azulada – remete um ambiente no qual “as máquinas precisam dos humanos e os humanos, das máquinas”. Os humanos funcionariam, em tese, como baterias para essas. Em contrapartida, todos dependem dos benefícios empreendidos pelas máquinas. Willian Irwin (2005) refere que a até então trilogia é carregada de referências e simbolismos, como por exemplo, *Matrix* faz alusões às obras *1984* de George Orwell, *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley. Na obra estão presentes a distopia, esperança, filosofia, ciência, tecnologia, e ainda, elementos como artes marciais, *cybercultura*, agentes secretos, conspirações, romance, messianismo estão presentes nesta ficção científica (IRWIN, 2005). Os filmes influenciaram muito o cinema nas últimas duas décadas. Em 27 de junho deste ano, por exemplo, encerrou a série *sci-fi* alemã *Dark* (2017-2020), que durante todas as temporadas referiu os protagonistas Jonas e Martha como falhas na *Matrix*. O último episódio da série alemã levou o casal ao que ligava a triquetra – um espaço muito parecido com o universo dos filmes que conectava os três mundos.

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

Ainda, como referências, é possível citar os filmes *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) – dirigido por Michel Gondry – e *Her* (2013) – dirigido por Spike Jonze. Em relação a séries, sobre o tema das tecnologias, para além de *Black Mirror* (2011-2019), é possível destacar *Electric Dreams* (2017), de Philip K. Dick. Desde a invenção da fotografia, a percepção dos humanos de si mudou radicalmente. Nesse sentido, a partir das análises e dos sobreditos filmes, questiona-se quais são as fronteiras da relação do corpo humano com a tecnologia? Daí decorre a terminação “pós-humanismo”. Na busca pelo corpo humano perfeito ou, ainda, pelo o aumento da produtividade com o implante de dispositivos que reduzem o sono, questiona-se se o humanismo chegou ao fim: “a união do espírito e da máquina corresponde a uma nova forma de existência pós-biológica, isto é, um estágio final de uma evolução que conduzirá ao advento da pós-humanidade.” (NEVES, 2015, p. 261). Desse modo, posto que se compreende que o pós-humanismo pode ter superado o humanismo, o que é possível visualizar após o cenário que está em curso?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, é possível ratificar a hipótese proposta ao início desta pesquisa uma vez que a partir da linguagem cinematográfica é factível antever mudanças sociais importantes. De acordo com a proposta, conclui-se que a complexidade das sociedades atuais com suas novas formas de tecnologia e das relações intersubjetivas, proporcionou uma análise sobre as possibilidades de enfrentamento dos desafios colocados pelas inovações espaço-temporais frente a esses novos artificios da comunicação. A contemporaneidade impõe uma nova forma de vida em todas as instâncias, seja na maneira de comunicar, conviver e pensar. A cada tempo surgem novas tendências, paradigmas e teorias. A revolução tecnológica que ocorreu no século XX, culminou com o desenvolvimento da informática e da microeletrônica que alteraram profundamente a maneira de ser de se comunicar, ao passo que provocaram um novo paradigma na sociedade contemporânea, norteadas pela interação cada vez mais constante entre o humano-máquina.

O surgimento das redes sociais, em um sistema de informação cada vez mais conectado e complexo, representaram um espaço em que é possível manifestar as opiniões, requerer direitos e informações, mas também que podem esconder perigos. Conectados à rede, as novas tecnologias tornaram-se um “instrumento de poder”^[13], principalmente por aqueles que detêm o poder político/econômico, quando dinamizam e espalham discursos de ódio e de constante violação dos direitos humanos. A racionalidade da modernidade é a narrativa de uma grande estrutura que organiza e ordena o “cosmo” enquanto totalidade da compreensão humana e de sua relação com a natureza, caracterizada pelo modelo matemático que combinada a ciência e a experimentação de uma série de procedimentos e técnicas.

Na (pós)modernidade, por outro lado, entre outros questionamento, passa a ser desconstruídas as narrativas e as tentativas de um projeto totalizante e universalizante de mundo. Em relação a discussão epistemológica, a racionalidade deixa de ser uma faculdade naturalmente humana, essencial e imutável, o que representa uma mudança na forma de compreender o próprio humano enquanto um ser racional ontológico, e na capacidade de ser ou de transformar o mundo. A racionalidade, ao contrário é um efeito ecológico, na medida em que se manifesta, não na natureza humana, mas a partir do universo de sua configuração social. É notório que a revolução tecnológica

Evento: XXV Jornada de Pesquisa
ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

permitiu ao humano alargar profundamente seu horizonte de compreensão a partir da linguagem, do conhecimento da ciência, das artes ou ainda nas esferas da vida em coletividade.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt; DONSKIS, Leonidas. **Cegueira Moral**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. Entrevista. Zygmunt Bauman: “As redes sociais são uma armadilha”. In: **El país**, Burgos (Espanha), 08 jan. 2016. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/12/30/cultura/1451504427_675885.html. Acesso em: 21 jul. 2020.

BICENTENNIAL Man. Produzido por Chris Columbus (*et al.*). Dirigido por Chris Columbus. Estados Unidos: **Buena Vista Pictures Distribution e Sony Pictures Releasing**, 1999. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UOirf_Jzt5k. Acesso em: 12 jul. 2020.

BITTAR, Eduardo Carlos Bianca. **Metodologia da pesquisa jurídica: teoria e prática da monografia para os cursos de direito**. São Paulo: Saraiva, 2012.

BLACK Mirror. Direção de David Slade. Roteiro de Charlie Brooker. Inglaterra: **Netflix**, 2019. Acesso em: 08 jul. 2020.

CASTELLS, Manuel. **Ruptura**. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2017.

DARK. Criação de Baran bo Odar e Jantje Friese. Alemanha: **Netflix**, 2020. Acesso em: 08 jul. 2020.

DESCARTES, Rene. **Discurso Sobre o Método**. São Paulo: Atenas, 1962.

FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. **A educação Física na Crise da Modernidade**. 1999. 213 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253704>. Acesso em: 25 jun. 2020.

FERREIRA, Oscar Manuel de Castro; SILVA JÚNIOR, Plínio Dias da. **Recursos audiovisuais no**

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

processo ensino-aprendizagem. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA., 1986.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método.** Petrópolis: Vozes, 1997.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna:** Uma pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural. São Paulo: Loyola, 2008.

HUYSSSEN, Andreas. The Vamp and the Machine: Fritz Lang's Metropolis. *In: After The Great Divide:* Modernism, Mass, Culture, Postmodernism. United States America: Indiana University Press, 1986. 65-81 p.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. **Textos Escolhidos.** São Paulo: Nova Cultural, 1991.

MOUNK, Yascha. **O povo contra a democracia.** São Paulo: Companhia das letras.

IRWIN, Willian. **Matrix:** bem-vindo ao deserto real. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005.

JURASSIC Park. Produção de Kathleen Kennedy e Gerald R. Molen. Direção de Steven Spielberg. Roteiro de Michael Crichton e David Koepp. Estados Unidos: **Universal Studios**, 1993. Disponível em: Amazon Prime Video. Acesso em: 12 jul. 2020.

LEMONS, André; Lèvy, Pierre. **O futuro da internet:** em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LÈVY, Pierre. **A Conexão Planetária:** O mercado, o ciberespaço, a consciência. Tradução de Maria Lúcia Homem e Ronaldo Entler. São Paulo: Editora34, 2001.

LÈVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÈVY, Pierre. **O que é o Virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-Moderna.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

METROPOLIS. Produção de Erich Pommer. Direção de Fritz Lang. Roteiro de Thea

Evento: XXV Jornada de Pesquisa

ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

von Harbou. Alemanha: **Babelsberg Studios**, 1927. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=Vnp_TAb52AI. Acesso em: 12 jul. 2020.

NEVES, Cecília de Sousa. A questão do humano: entre o humanismo e o pós-humanismo. *In: Griot: Revista de Filosofia*, v. 12, n. 2, p. 254-269, 18 dez. 2015.

O GLOBO. '**Black mirror**': criador da série diz que mundo está muito triste para uma nova temporada. 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/black-mirror-criador-da-serie-diz-que-mundo-esta-muito-triste-para-uma-nova-temporada-24412675>. Acesso em: 07 jul. 2020.

PASOLINI, Pier Paolo. **Os jovens infelizes**: antologia de ensaios corsários. Tradução de Michel Lahud e Maria Betânia Amoroso. São Paulo: Brasiliense, 1990.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

SOYLENT Green. Produção de Walter Seltzer e Russel Thacher. Direção de Richard Fleischer. Estados Unidos: **Metro-Goldwyn-Mayer**, 1973. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qcfuNSF9xK8>. Acesso em: 12 jul. 2020.

TEMPOS Modernos. Produção de Charles Chaplin. Direção de Charles Chaplin.

Roteiro de Charles Chaplin. Estados Unidos: **Rivoli Theater**, 1936. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=HAPilyrEzC4&t=2s>. Acesso em: 08 jul. 2020.

THE LOST World: Jurassic Park. Produção de Gerald R. Molen e Colin Wilson. Direção de Steven Spielberg. Roteiro de David Koepp. Estados Unidos: **Universal Pictures**, 1997. Disponível em: Amazon Prime Video. Acesso em: 12 jul. 2020.

THE MATRIX. Produção de Joel Silver. Direção de Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Roteiro de Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Estados Unidos e Austrália: **Warner Bros. Pictures**, 1999. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6tuPsLakiqg>. Acesso em: 08 jul. 2020.

[1] Devido à diversidade teóricas, opta-se neste artigo em deixar aberto a discussão se a humanidade vive em uma era pós-moderna. Utiliza-se, nesse contexto, a expressão (pós)moderna para referir sobre os impactos que ocorrem no interior da sociedade contemporânea com o advento da informática e da tecnologia.

[2] Referência ao iluminismo.

[3] O termo refere-se a filosofia de Thomas Kuhn.

Evento: XXV Jornada de Pesquisa
ODS: 9 - Indústria, Inovação e Infra-estrutura

[4] Referência a Lèvy (1993, p. 160).

[5] Segundo, o filósofo, é “o meio ecológico no qual as representações se propagam é composto por dois grandes conjuntos: as mentes humanas e as redes técnicas de armazenamento, de transformação e de transmissão das representações.” (LÈVY, 1993, p. 138).

[6] A tradição racionalista na história da filosofia ocidental remonta desde a tradição grega até a sociedade contemporânea.

[7] Referência a René Descartes, na obra *Discurso Sobre o Método* (1962).

[8] Referência a Immanuel Kant, na obra *Crítica da Razão Pura* (2001).

[9] Informação coletada durante o I Seminário do Grupo de Direitos Humanos e Tecnologia do PPGDH da UNIJUÍ, realizado virtualmente (via *google meet*), no dia 26 de maio de 2020.

[10] No original: “the mediator between brain and hands must be the heart!”. (HARBOU, 1927).

[11] Tal filme foi escolhido para ser objeto de discussão posto que esta pesquisa foi realizada no ano de 2020.

[12] *Matrix* estreou sua franquia em um momento muito oportuno: discutia-se à época sobre o *bug* do milênio, no qual empresas e corporações do mundo todo que possuíam *softwares* mais antigos poderiam sofrer problemas, vez que, na virada do ano de 1999 para 2000, os computadores poderiam entender que estavam em 1900.

[13] Referência a Lèvy (1993, p. 160).

Parecer CEUA: Protocolo nº 2260474