XXX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI FORTALEZA - CE

DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS II

JANAÍNA MACHADO STURZA

MARIA CREUSA DE ARAÚJO BORGES

FABRÍCIO VEIGA COSTA

Copyright © 2023 Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria – CONPEDI
Presidente - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - FMU – São Paulo
Diretor Executivo - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC – Santa Catarina
Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa – Pará
Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG – Goiás
Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos – Rio Grande do Sul
Vice-presidente Sudeste - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio – Rio de Janeiro
Vice-presidente Nordeste - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

Representante Discente: Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

Conselho Fiscal:
Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão
Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais
Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Fernando Passos – UNIARA - São Paulo
Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo
Secretarias
Relações Institucionais:
Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná
Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia
Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal
Comunicação:
Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina
Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe
Relações Internacionais para o Continente Americano:
Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do sul
Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão
Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM – São Paulo
Relações Internacionais para os demais Continentes:
Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará
Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul
Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI – Santa Catarina
Eventos:
Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo
Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina
Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

Membro Nato – Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa – UNICAP – Pernambuco

D597

Direitos e garantias fundamentais II [Recurso eletrônico on-line] Organização CONPEDI

Coordenadores: Fabrício Veiga Costa; Janaína Machado Sturza; Maria Creusa De Araújo Borges. – Florianópolis: CONPEDI, 2023.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-65-5648-809-7
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: Saúde: Acesso à justiça, Solução de litígios e Desenvolvimento

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direitos. 3. Garantias fundamentais. XXX Congresso Nacional do CONPEDI Fortaleza - Ceará (3; 2023; Florianópolis, Brasil).

CDU: 34

Conselho Nacional de Pesquisa
e Pós-Graduação em Direito Florianópolis
Santa Catarina – Brasil
www.conpedi.org.br

XXX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI FORTALEZA - CE

DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS II

Apresentação

No quadro do XXX Congresso Nacional do CONPEDI (Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito), realizado entre os dias 15 e 17 de novembro de 2023 na cidade de Fortaleza/CE, teve lugar um profícuo debate no campo da pesquisa dos Direitos e Garantias Fundamentais com a apresentação de trabalhos de professores, doutorandos e mestrandos. Destaca-se o avanço da pesquisa nesse campo com a inserção de temas que resultam dos impactos das configurações da sociedade digital contemporânea, os quais demandam inovação e o exame crítico das consequências da utilização da inteligência artificial. Essas novas configurações impactam na seara dos direitos fundamentais, exigindo uma produção da pesquisa, de modo crítico, desenvolvida na pós-graduação e demandam o posicionamento na seara dos Direitos Fundamentais, como os temas das BIG TECHS, da proteção de dados, da defesa da democracia e da liberdade de expressão. Enfatiza-se, também, as articulações interdisciplinares entre campos do saber, como o Direito Constitucional, o Direito Internacional dos Direitos Humanos, que tiveram lugar nas abordagens utilizadas nos textos, destacando as articulações multiníveis nessa seara. Nessa perspectiva, se inserem os textos aqui apresentados, os quais expressam essa inovação e as articulações interdisciplinares. É indiscutível a qualidade dos artigos apresentados que resultam de pesquisas realizadas no campo da pós-graduação em Direito no Brasil. Os textos aqui apresentados expressam essas articulações e a significativa contribuição para a Ciência Jurídica.

DIREITOS HUMANOS E CINEMA: LINGUAGEM E IMPACTOS PARA AS GARANTIAS FUNDAMENTAIS

HUMAN RIGHTS AND CINEMA: LANGUAGE AND IMPACTS ON FUNDAMENTAL GUARANTEES

Laura Mallmann Marcht
Nelci Lurdes Gayeski Meneguzzi

Resumo

O cinema, desde o século XX, desempenha um papel importantíssimo para a sociedade. É através da linguagem cinematográfica que são expressas lutas sociais. Esse movimento de contracultura é o que permite que os direitos humanos sejam incluídos nessas reivindicações. Com a intensificação das novas tecnologias, tem-se ampliado de forma intensa as relações intersubjetivas que ocorrem no cenário sociocultural da (pós)modernidade. Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo geral examinar as contribuições que o cinema tem desempenhado na contemporaneidade, principalmente nas últimas décadas, para o âmbito dos direitos humanos. Com efeito, tem-se como objetivos específicos os seguintes: a) realizar um breve histórico sobre o cinema e sua importância para os direitos humanos; b) analisar as metáforas e os simbolismos contidos em obras cinematográficas importantes dos últimos dois séculos. Assim, o problema norteador desta investigação pode ser sintetizado do seguinte modo: em que medida a sétima arte contribui para a promoção de direitos humanos? Tem-se como hipótese que por meio da linguagem cinematográfica, o cinema pode mudar o meio no qual se insere. Contudo, o acesso às produções cinematográficas precisa ser democratizado para chegar ao grande público e não apenas para parte privilegiada da população. Desse modo, 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. O método utilizado na pesquisa foi o hipotético-dedutivo e a técnica de pesquisa foi a técnica da bibliográfica.

Palavras-chave: Cinema, Direitos fundamentais, Direitos humanos, História do cinema, Pós-modernidade

Abstract/Resumen/Résumé

Since the 20th century, cinema has played an extremely important role in society. It is through cinematographic language that social struggles are expressed. This counter-culture movement is what allows human rights to be included in these demands. With the intensification of new technologies, the intersubjective relationships that take place in the sociocultural scenario of (post)modernity have intensified. In this sense, the general aim of this research is to examine the contributions that cinema has made to the field of human rights in contemporary times, especially in recent decades. The specific objectives are as

follows: a) to give a brief history of cinema and its importance for human rights; b) to analyze the metaphors and symbolisms contained in important cinematographic works from the last two centuries. Thus, the guiding problem of this research can be summarized as follows: to what extent does the seventh art form contribute to the promotion of human rights? The hypothesis is that through cinematographic language, cinema can change the environment in which it operates. However, access to film productions needs to be democratized in order to reach the general public and not just a privileged part of the population. This article will therefore be divided into two sections, each corresponding to one of the above objectives. It should also be noted that action research techniques will be used because of their close relationship with human rights. The research method used was hypothetical-deductive and the research technique was bibliographical.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Cinema, Fundamental rights, Human rights, History of cinema, Post-modernity

1 INTRODUÇÃO

Desde o século XIX, o cinema tem sido um agente transformador. Contudo, foi no século XX que esta arte assumiu outra dimensão. A linguagem que a sétima arte emprega através de seus personagens, dos enredos construídos de forma tão complexa pelos diretores, as trilhas sonoras utilizadas de modo tão adequado, a fotografia, os efeitos práticos, especiais, a computação gráfica. Todos esses elementos, dentre tantos outros, são recursos essenciais para que ocorra a transmissão – direta ou indireta – da mensagem que é proposta aos telespectadores. É assim, através de um movimento de contracultura – que não é exclusivo do cinema, à exemplo do movimento punk, principalmente nas décadas de 50 e 60 –, que o cinema mudou e tem mudado a sociedade contemporânea.

Embora os direitos humanos já tenham sido incorporados na maioria das Constituições dos Estados nacionais por meio de tratados e convenções internacionais, as reivindicações e lutas para sua manutenção e defesa continuam vivas – posto que esses direitos não podem ficar apenas na retórica. Percebe-se que o cinema, desse modo, atravessou todos os espaços de troca. Não está presente somente no âmbito doméstico: está sendo utilizado nas escolas e nas universidades como métodos alternativos ativos de ensino; está nos poucos – mas ainda existentes cinemas físicos; está nas plataformas de *streaming* que podem ser acessadas em qualquer lugar do globo e além.

Por essa razão, a intensificação das novas tecnologias, e, em especial, das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), tem ampliado de forma intensa as relações intersubjetivas pós-modernas. Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo geral examinar as contribuições que o cinema tem desempenhado na contemporaneidade, principalmente nas últimas décadas, para o âmbito dos direitos humanos. Com efeito, tem-se como objetivos específicos os seguintes: a) realizar um breve histórico sobre o cinema e sua importância para os direitos humanos; b) analisar as metáforas e os simbolismos contidos em obras cinematográficas importantes dos últimos dois séculos. Assim, o problema norteador desta investigação pode ser sintetizado do seguinte modo: em que medida a sétima arte contribui para a promoção de direitos humanos? Tem-se como hipótese que, por meio da linguagem cinematográfica, o cinema pode mudar o meio no qual se insere. Contudo, o acesso às produções cinematográficas precisa ser democratizado para chegar ao grande público e não apenas para parte privilegiada da população.

Desse modo, este artigo se dividirá em duas seções, correspondendo cada uma a um dos sobreditos objetivos específicos. No que se refere à metodologia adotada para a realização desta pesquisa, por meio da técnica da pesquisa bibliográfica, o método selecionado foi o hipotético-dedutivo, pois a sobredita hipótese será ao final falseada – sendo negada ou corroborada. Para além, esta investigação é do tipo exploratória, de abordagem qualitativa, sendo que cada seção corresponde a um dos sobreditos objetivos específicos, respectivamente.

Os procedimentos a serem utilizados são o da revisão bibliográfica e da análise documental. Serão utilizados para a realização desta pesquisa bibliográfica-documental, livros e artigos científicos publicados em periódicos atuais, obras disponíveis na rede mundial de computadores, bem como obras cinematográficas para responder a pergunta formulada nesta pesquisa. Ainda, é possível citar que serão utilizadas as técnicas da pesquisa-ação uma vez que, conforme Bittar (2012, p. 214, grifo nosso), "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 A HISTÓRIA DO CINEMA E OS DIREITOS HUMANOS

o cinema
é coisa do século XX
é coisa
do século XIX
mas que foi resolvida
no século XX
que sorte vocês tiveram
de terem chegado
cedo o suficiente
para herdar uma história
que já era rica [...]
visto filmes o bastante
formado sua própria ideia
do que era importante
ou desimportante
nessa história
Jean-Luc Godard em "História(s) do cinema"
(2022)

Desde a transição da modernidade para a pós-modernidade[1], ampliou-se significativamente as maneiras de ser e pensar os fenômenos: criou-se uma nova razão do mundo (Dardot; Laval, 2016). Isto gerou novos desafios e enfrentamentos no horizonte da compreensão, repercutindo em esferas como a da linguagem, da ciência, das artes, da política, da cultura e, em especial, das novas tecnologias por meio das TICs. Por isso, faz-se tão necessário refletir sobre os impactos que a revolução tecnológica – através da perspectiva cinematográfica –, tem implicado na sociedade contemporânea. Fato é que a sétima arte é um meio de comunicação e discussão que instiga o senso crítico e amplia os espaços de diálogo acerca de temas sensíveis que nem sempre são enfrentadas pelo grande público.

Como exemplos, são possíveis de citar as seguintes problemáticas comuns da humanidade: o refúgio advindo das migrações forçadas e irregulares causas pela fome, pelas guerras e outros conflitos civis; questões que envolvam direitos da população LGBTQIA+[2]; o movimento negro; a aporofobia[3] e a desigualdade social presente de modo mais intenso nos países emergentes; o etarismo; a intolerância religiosa; a violência; a degradação ambiental decorrente do aquecimento global e do efeito estufa[4]; as questões de gênero que permeiam o feminismo; os efeitos catastróficos do neoliberalismo e do capitalismo selvagem; dentre outras temáticas sensíveis. É neste contexto de reivindicações políticas e sociais que a arte, de modo geral, busca transgredir as normas impostas pela realidade que por ser, muitas vezes, cruel, precisa de um movimento de aposta otimista dos seres humanos.

Embora a linguagem cinematográfica, muitas vezes, restrinja-se à comunidade acadêmica – e, portanto, a essa e outras classes mais privilegiadas –, pode ser considerada um dos métodos capazes de transcender um determinado público elitizado – seja pelas questões econômicas, sociais, culturais –, quando 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 arte cinematográfica transforma algo tido como complexo em algo inteligível. Os elementos que a compõe: a trilha sonora, a fotografia, o enredo, a direção; todos

[1] É nesta sociedade pós-moderna que o neoliberalismo, em sua forma mais radical, ganha palco (Dardot; Laval, 2016).
[2] No Brasil, a união homoafetiva está sendo rediscutida pela Câmara dos Deputados (Pinotti, 2023). O Projeto de Lei (PL) nº 580 foi feito e apresentado em 2007 por Clodovil Hernandes (PR, atual PL), ex-deputado já falecido. Isso demonstra que há um movimento conservador dentro do Congresso Nacional brasileiro, embora a união entre pessoas do mesmo sexo seja regulamentada desde 2011 através de uma leitura hermenêutica realizada pelo Supremo Tribunal Federal.
[3] A aporofobia é o rechaço ao pobre (Cortina, 2017).
[4] Desde a primeira semana de setembro de 2023, o Estado do Rio Grande do Sul tem enfrentado grandes perdas em razão das enchentes como consequência do fenômeno climático El Niño (Brasil, 2023).

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, o cineasta italiano Pier Paolo Pasolini (1990, p. 23, grifo nosso) refere que "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.". Cinema é, portanto, esse olhar as coisas que as pessoas, de modo geral, não querem enfrentar por serem difíceis. Por essa razão, compreender – ainda que de modo incipiente – a história do cinema e os impactos que essa arte desencadeia para os direitos humanos é tão importante. Jean-Luc Godard (1989), nesse sentido, percebe e reflete sobre os aspectos que são desconhecidos do cinema de modo arqueológico – quase biológico, nos termos do cineasta. Assim como nas artes plásticas – em específico, na pintura – compreender as origens da tintura a óleo, é, para o cinema, o mesmo que entender como surgiram as técnicas de movimento.

De acordo com Jean-Luc Godard (1989, p. 12, grifo nosso) "sempre é preciso ver duas vezes... Eis o que chamo de *montagem*.". A montagem construída a partir de capturas, demonstra o poder que tem tanto a imagem, quanto os efeitos que eram produzidos a partir do jogo de som, luzes e sombras, como será demonstrado na figura em sequência:

Figura 1 – Figura chinesa criada a partir do jogo de luz e sombra

Fonte: YouTube, Canal chinês বাংলা বিচিত্রা (2020)

A figura ilustrada acima – um dragão –, demonstra como as criações cinematográficas foram construídas a partir de ilusões e truques com as percepções humanas: luz, sombra, refração, reflexão, cinética, ótica – todos esses elementos eram aliados para enganar o olho humano (Thebas, s.a.). O teatro das sombras como o demonstrado na figura 1, explicita como a origem desses efeitos práticos é muito mais antiga do que o imaginado (século XIX). Remonta, portanto, aos anos 5.000 a.C, na China (Thebas, s.a.). Após o teatro das sombras é possível citar (Thebas, s.a.), respectivamente, que os registros eram feitos por: câmaras escuras (desenvolvidas pelo artista Leonardo da Vinci no século XV e por Giambattista Della Porta no século XVI); lanternas mágicas (criação de Athanasius Kirchner no século XVIII); fenacistoscópios (instrumento fundado por Joseph-Antoine Plateau em 1832); fotografias[5] (surgidas em 1839); praxinoscópios (que tem como expoente Charles Émile Reynaud e data de 1877); fuzis fotográficos (construído por Étienne-Jules Marey, em 1878).

Ainda, em 1890, Thomas Edison (Thebas, s.a.) cria o cinetoscópio que possuía a capacidade de projetar películas com até 15 minutos:

Figura 2 – Cinetoscópio, de Thomas Edison

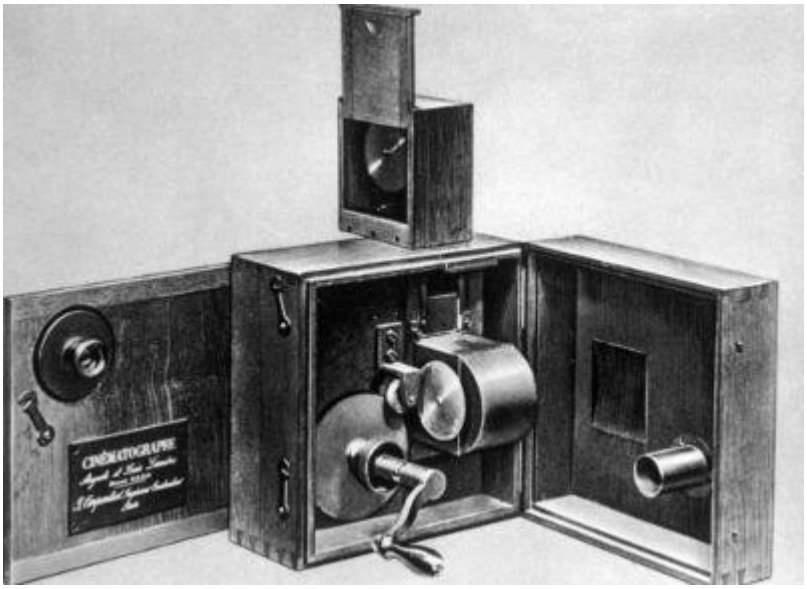
Fonte: ResearchGate (2013)

Contudo, a criação comercial mais significativa para a história do cinema foi, sem dúvida, o cinematógrafo. Este foi o primeiro artefato utilizado para projetar filmes curtos – com

[5] A invenção da fotografia talvez seja, até hoje, uma das principais contribuições para o cinema.

aproximadamente um pouco menos de um minuto[6] –, que foi inventado por dois irmãos parisienses muito famosos[7]. Com efeito, os nomes que se destacam nesta arqueologia da cinematografia são os irmãos Louis e Auguste Lumière[8]. Em 22 de março de 1895, pela primeira vez, Louis – empresário – e Auguste – cientista e inventor – experimentaram a máquina que criaram – o cinematógrafo – com a exibição do filme denominado *Sorties des Usines Lumière* (Saída das Fábricas Lumière) (Ferreira; Silva Júnior, 1986):

Figura 3 – Cinematógrafo



Fonte: Isabella Thebas, Instituto de Cinema SP (s.a.)

Inicialmente, para se criar uma cena, eram tiradas muitas fotos em preto e branco[9] – milhares – e, essas, eram organizadas em sequência para proporcionar uma sensação de movimento até chegar ao resultado desejado pelos diretores. Os irmãos não realizaram esse feito visando apenas 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 capturado. Georges Méliès – diretor do famoso filme *Viagem à Lua* de 1902 – , tentou comprar a patente que os *Lumière* 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.

[6] Quando ocorriam sessões de cinema, eram realizadas mostras com pequenos *takes* de um minuto que, num conjunto, totalizavam o tempo dos curtas-metragens contemporâneos.
[7] Portanto, as origens do cinema remontam à França.
[8] *Lumière*, do francês, significa claridade em português.
[9] Os filmes coloridos só começaram a ser exibidos algumas décadas depois.

Após os anos 1900, a indústria do cinema desenvolve-se aceleradamente (Marcarello, 2015). A tecnologia, como se tem apresentado – mais especificamente no século XXI –, 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 são fornecidos pelas redes sociais. Essa triagem que a Inteligência Artificial (IA) tem feito – em identificar os gostos e preferências pessoais dos telespectadores –, conduz as grandes empresas a produzir diversos blockbusters[10]. Outrossim, as plataformas de *streaming* têm aproveitado essa coleta de dados para lucrar, independente dos efeitos que essas plataformas têm causado nas pessoas.

Desse modo, a substituição do homem pela máquina já não está programada para um futuro distante: é, pois, uma realidade em curso. Paradoxalmente, a série britânica *Black Mirror* (2023), neste ano, produziu um episódio intitulado *Joan Is Awful* (Joan é Péssima) em sua sexta temporada. Este episódio viralizou na plataforma Netflix por demonstrar que, na contemporaneidade, basta ter a tecnologia certa e os dados corretos para manipular as informações – ao final do episódio, inclusive, revela-se a máquina que operava de forma autônoma. 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)[11].

Essas transformações, mudaram profundamente os recursos utilizados no cinema: antes dessas, os efeitos especiais se resumiam em efeitos práticos[12] e os atores e atrizes precisavam realizar horas de maquiagem para representar os personagens da forma mais fidedigna o possível. Atualmente, basta colher as informações corretas dos algoritmos para criar arte. Contudo, embora a tecnologia possua seus pontos positivos e suas vicissitudes, é inegável sua contribuição o âmbito dos direitos humanos e do *direito a ter direitos* (Ribeiro, 2016; Arendt, 2012). Isso porque o cinema é, de fato, obriga olhar e pensar as coisas – até mesmo, as temáticas mais sensíveis e complexas.

[10] *Blockbuster* é a expressão utilizada para denominar aqueles filmes com temáticas populares, e, dado esse caráter geral.

[11] Informação coletada durante o I Seminário do Grupo de Direitos Humanos e Tecnologia do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Direito – Mestrado e Doutorado em Direitos Humanos – da UNIJUÍ, realizado virtualmente (via plataforma *google meet*), no dia 26 de maio de 2020.

[12] Como exemplo, é possível citar a primeira película da franquia *The Matrix*. Para tornar as cenas de ação e luta as mais reais possíveis, os atores e atrizes precisaram frequentar diversas aulas de lutas marciais para mixar efeitos práticos com efeitos especiais computadorizados.

3 METÁFORAS E SIMBOLISMOS PRESENTES NA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

> *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)*

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. Desde Chaplin com *Modern Times* (1936), até Charlie Brooker com a série britânica *Black Mirror* (2011-atual), 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 – diretor de *Black Mirror* –, face a pandemia do novo coronavírus denominado *Covid-19* (causado pelo vírus *Sars-Cov-2*), referiu em 2020 que não faria uma sexta temporada da série, uma vez que, nas palavras do autor, o mundo estaria muito triste e não sabia se os espectadores iriam aguentar mais uma temporada da distopia projetada pelo britânico (O Globo, 2020). Apenas em 2023 foi lançada mais uma temporada da série. 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 Chaplin, 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 (Huyssen, 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"[13] (Harbou, 1927). À época, essa frase teve uma interpretação de conotação fascista pelo então propagandista 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 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.

Já 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 sete filmes: *Jurassic Park* (1993); *The Lost World: Jurassic Park* (1997); *Jurassic Park III* (2001); *Jurassic World* (2015); *Jurassic World: Fallen Kingdom* (2018); *Battle at Big Rock* (2019) e *Jurassic World Dominion* (2022). O primeiro filme, dirigido por

[13] No original: "the mediator between brain and hands must be the heart!". (Harbou, 1927).

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. As demais películas da franquia, seguem essa mesma premissa.

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. Incialmente, 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 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 quatro filmes: *The Matrix* (1999); *The Matrix Reloaded* (2003); *The Matrix Revolutions* (2003); *The Matrix Resurrections* (2021). A película exibe 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, certeiro. É que 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.

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 (1977), *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll (2002), *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley (2010). 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 de 2020, 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 triqueta – um espaço muito parecido com o universo dos filmes que conectava os três mundos.

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?

4 CONCLUSÃO

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 e transgredir a realidade. 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 artifícios 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 – e isto se evidencia pela preocupação que a arte cinematográfica tem tido em abordar questões tão sensíveis acerca dos direitos humanos.

Conectados à rede, as novas tecnologias tornaram-se um "instrumento de poder"[14], principalmente por aqueles que detém 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 questionamentos, passa a ser desconstruídas as narrativas e as tentativas de um projeto totalizante e universalizante de mundo. Como consequência, faz-se necessário que o acesso às produções cinematográficas seja democratizado para chegar ao grande público e não apenas para parte privilegiada da população. De fato, cinema é algo do século XIX, que se resolveu no século XX e tem transformado – e muito – a realidade do século XXI.

REFERÊNCIAS

ARENDT, Hannah. **Origens do totalitarismo.** Tradução de Roberto Raposo. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

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: 14 set. 2023.

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**, 2023. Acesso em: 12 set. 2023.

BRASIL. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. **El Niño:** entenda os impactos climáticos e veja previsões para os próximos meses. Brasília, DF: Governo Federal, 2023. Disponível em: https://www.gov.br/observatorio/pt-br/assuntos/noticias/el-nino-entenda-os-impactos-climaticos-e-veja-previsoes-para-os-proximos-meses. Acesso em: 26 set. 2023.

CARROL, Lewis. **Alice no país das maravilhas.** Tradução de Clélia Regina Ramos, São Paulo: Summus, 2002.

CORTINA, Adela. **Aporofobia, el rechazo al pobre:** Un desafio para la democracia. Barcelona, Espanha: Paidós Estado y Sociedade, 2017.

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

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **A Nova Razão do Mundo:** Ensaios sobre a sociedade neoliberal. Tradução de Mariana Echalar. São Paulo: Boitempo, 2016.

FERREIRA, Oscar Manuel de Castro; SILVA JÚNIOR, Plínio Dias da. **Recursos audiovisuais no processo ensino-aprendizagem**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA., 1986.

GODARD, Jean-Luc. **História(s) do cinema.** Tradução de Zéfere. São Paulo: Círculo de Poemas, 2022.

GODARD, Jean-Luc. **Introdução a uma verdadeira história do cinema.** Tradução de Antonio de Padua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. Tradução de Vidal de Oliveira. Rio de Janeiro: Globo, 2010.

HUYSSEN, Andreas. The Vamp and the Machine: Fritz Lang's Metropolis. **After The Great Divide**: Modernism, Mass, Culture, Postmodernism. United States America: Indiana University Press, 1986. 65-81 p. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/488052. Acesso em: 14 set. 2023.

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: 15 set. 2023.

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

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** Fernando Mascarello (Org.), Campinas: Papirus Editora, 2015.

NEVES, Cecília de Sousa. A questão do humano: entre o humanismo e o pós-humanismo. **Griot: Revista de Filosofia**, [*S. l.*], v. 12, n. 2, p. 254–269, 2015. Disponível em: https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/griot/article/view/656. Acesso em: 14 set. 2023.

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: 15 set. 2023.

ORWELL, George. **1984**. Tradução de Alexandre Hubner e Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 1977.

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

PINOTTI, Fernanda. **Projeto que proíbe união homoafetiva será debatido em comissão da Câmara nesta terça (26).** São Paulo: CNN Brasil, 2023. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/politica/comissao-da-camara-faz-audiencia-publica-para-debater-projeto-que-proibe-uniao-homoafetiva/. Acesso em: 26 set. 2023.

RESEARCH GATE. **Fotografia de um Cinetoscópio em 1894, sendo operado por um funcionário de Thomas Edison**. [*S.l*]: Research Gate, 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Figura-4-Fotografi-a-de-um-Cinetoscopio-em-1894-sendo-operado-por-um-funcionario-de_fig4_318333945. Acesso em: 27 set. 2023.

RIBEIRO, Marcelo Rodrigues Souza. **Do inimaginável:** cinema, direitos humanos, cosmopoéticas. 336 f. 2016. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2016. Disponível em: https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/6028. Acesso em: 22 set. 2023.

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: 16 set. 2023.

THEBAS, Isabella. **A Origem do Cinema.** São Paulo: Instituto de Cinema de São Paulo, s.a. Disponível em: https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema. Acesso em: 26 set. 2023.

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: 13 set. 2023.

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: 14 set. 2023.

YOUTUBE. **Guess the hand shadow animal III hand shadow puppets show.** China: YouTube, Canal বাংলা বিচিত্রা, 2020.