

1

O estatuto moderno do olhar

“O cinema”, afirmou, “corresponde a mudanças profundas no aparelho aperceptivo – mudanças que são experimentadas, em escala individual, pelo homem na rua, no tráfego da cidade grande e, em escala histórica, por qualquer cidadão dos dias de hoje”.

BENJAMIN, 1985 (apud SINGER, 2014, p. 115)

1.1

O cinema, a modernidade e a percepção.

Os filmes analisados neste capítulo representam o impacto que as novas tecnologias podem causar no indivíduo e na sociedade, todavia, ao contrário da visão otimista e promissora sobre o futuro e das maravilhas tecnológicas eles nos apresentam um lado pessimista e sombrio em que somos dominados pelas máquinas e alteramos (muitas vezes perdemos) nossos sentidos e percepções. *Tempos Modernos (1936)*, *1984 (1956)*, *Blade Runner (1982)* e *Ela (2014)* apresentam realidades que questionam quais caminhos a dominação técnica pode seguir e ao mesmo tempo ensinam aos homens sobre os impactos e as transformações causadas por tal realidade.

Os filmes, mesmo apresentando temporalidades distintas, enriquecem a discussão indivíduo e tecnologia e proporcionam uma melhor compreensão (no imaginário de cada época) do contínuo mal-estar desta relação. Traduzido por angústia e incerteza em relação ao futuro como pontuou Marx “tudo que é sólido desmancha no ar, tudo que é sagrado é profanado. (BERMAN, 1986, p.88)

Enquanto em *Tempos Modernos* e *1984* observa-se um tempo de um outro espírito do capitalismo, mais sólido, na qual o tempo e o espaço estavam imbricados e no qual as referências coletivas possuíam um peso maior na determinação dos sujeitos, nos filmes *Blade Runner* e *Ela* encontramos o conceito de modernidade líquida desenvolvido pelo sociólogo Zygmunt Bauman que já são pensados na vivência de uma terceira fase do capitalismo e que conforme , Luc Boltanski e Eve

Chiapello em *Novo Espírito do Capitalismo* (2009), é isomorfa, flexível, valoriza a mobilidade dos sujeitos e profissionais, se apoiando principalmente nas novas tecnologias e nos novos modelos de gestão.³

A realidade proposta por Bauman corresponde a uma transformação nos indivíduos que deixam a solidariedade coletiva de lado para vivenciar a busca pela afirmação social e a intensificação da disputa e da competição. Tal realidade cria um ambiente de incertezas e fragilidades das relações (BAUMAN, 2005). Para Bauman a vida na modernidade líquida representa o transitório e o efêmero, nada é insubstituível e segundo o autor:

Nada no mundo se destina a permanecer, muito menos para sempre. Os objetos úteis e indispensáveis de hoje são, com pouquíssimas exceções, o refugio de amanhã. Nada é necessário de fato, nada é insubstituível. Tudo nasce com a marca da morte iminente, tudo deixa a linha de produção com um 'prazo de validade' afixado. [...] Um espectro paira sobre os habitantes do mundo líquido-moderno e todos os seus esforços e criações: o espectro da redundância. A modernidade líquida é uma civilização do excesso, da superfluidade, do refugio e de sua remoção. (BAUMAN, 2005, p.120).

As imagens abaixo⁴ revelam a dominação tecnológica de cada filme, em *Tempos Modernos* o patrão vigia o operário mesmo na sua hora de descanso, tal vigilância também é vista no filme 1984 através de um aparelho colocado na parede chamado de *Teltela* que vigia os operários em suas residências. Em *Blade Runner* os androides se misturam com humanos e a diferenciação é feita através de um detector de mentiras que analisa as reações no olhar dos androides feita por agentes da polícia treinados para persegui-los e impedir que permaneçam na terra. No filme *Ela* a imagem escolhida para iniciar este capítulo foi a do personagem principal instalando o software pelo qual vai se apaixonar.

³ Para Bauman a modernidade é dividida em dois períodos: modernidade e pós-modernidade, que prefere chamar de modernidade sólida e modernidade líquida, sendo a modernidade sólida referente ao projeto moderno caracterizado pelo uso da razão, da técnica e do fortalecimento das instituições, e a modernidade líquida um mundo onde a sociedade está sempre disposta a mudança e a incerteza e o efêmero fazem parte da vida do indivíduo.

⁴ Nota sobre legenda das imagens: as imagens dos filmes analisados na dissertação foram retiradas das cópias originais dos filmes através de um mecanismo de edição. Elas apresentam o tempo em que aparecem nos filmes, em caso de imagens encontradas na internet será colocada uma legenda embaixo da imagem.



Imagem 1.1 – Tempos Modernos (00h05'12'')



Imagem 1.2 – 1984 (00h05'10'')

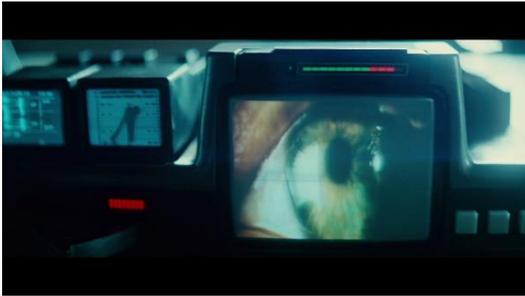


Imagem 1.3 – Blade Runner (00h05'35'')



Imagem 1.4 – Ela (11h42'02'')

Os filmes nos revelam cidades, mundos e sociedades diferentes das imaginadas por aqueles que acreditavam num futuro promissor e otimista com o advento das novas tecnologias, tal futuro nos apresenta uma vida dominada pela técnica e um ambiente onde a convivência com as tecnologias acontecem em todas as esferas provocando uma alteração na sensibilidade dos indivíduos, seja através da dominação sobre nossos corpos, pensamentos, ações e desejos, ou pelo medo de uma guerra que devido as todas invenções tecnológicas podem destruir a humanidade.

Em *Tempos modernos* o domínio da máquina no mundo do trabalho e da fábrica revela que as novas invenções, ao mesmo tempo que aceleram a produção, também transformam o sensível dos indivíduos que a operam. A primeira imagem do filme é um relógio que representa o controle do tempo, um controle realizado pelo trabalho, um controle sobre quanto tempo o indivíduo permanece operando a máquina e o quanto seu corpo suporta trabalhar como uma máquina.

O filme 1984 que começa com a legenda “*Esta é uma história sobre um futuro – Não um futuro com naves espaciais e seres de outros planetas – mas um futuro iminente.*” Tal legenda nos leva a reflexão sobre esse futuro pensado pelo escritor George Orwell (que escreveu o livro em 1948) dominado por regimes totalitários logo após a segunda guerra mundial, marcada pelo horror do nazismo e pelos milhões de mortos com as novas tecnologias utilizadas a serviço da guerra. O

futuro imediato nos mostra explosões geradas pela guerra e a instauração de um governo totalitário centrado na figura do Grande Irmão que instaurou uma vigilância permanente aos cidadãos e utilizava a tecnologia para controlar, não permitindo as liberdades individuais, as relações sexuais ou o amor fora do partido. As duas imagens mostram o processo de dominação do grande irmão, que se valia de uma espécie de culto ao líder.



Imagem 1.5 – 1984 (00h25'08'')

Imagem 1.6 – 1984 (00h25'30'')

Em *Blade Runner*, depois de uma explicação sobre o período histórico e econômico do ano em que se passa o filme (2019) a primeira imagem é a explosão de gases nas chaminés das fábricas que iluminam a cidade que é absorvida pela escuridão. Tal início revela ao espectador que o filme discute as transformações pelas quais a cidade sofreu com a dominação tecnológica. A câmera sobrevoa a cidade e um olho azul é visto bem de perto, no seu reflexo podemos ver a imagem da cidade logo abaixo, logo em seguida um veículo passa voando. Esta é a imagem que *Blade Runner* faz do futuro e do que seria o início do século XXI, como se pode ver nas imagens abaixo.



Imagem 1.7 – Blade Runner (00h03'18'')



Imagem 1.8 – Blade Runner (00h03'00')

Já no filme *Ela* a primeira imagem que aparece é a do personagem principal falando o conteúdo de uma carta de amor que uma mulher pretende enviar ao seu marido em comemoração pelas Bodas de ouro. O conteúdo da carta foi feito pelo personagem principal do filme (imagem 1.9) que tem como trabalho escrever cartas através de um software que ao captar o som de sua voz a escreve com o formato da letra enviada pela mulher que contratou o serviço. Ao escrever cartas para diversas pessoas percebemos um pouco da perda de sensibilidade da sociedade em meio as tecnologias. Uma carta em comemoração de um relacionamento que dura 50 anos logo no início do filme revela a intenção do Diretor em mostrar as fragilidades das relações e o impacto das tecnologias no cotidiano dos indivíduos.

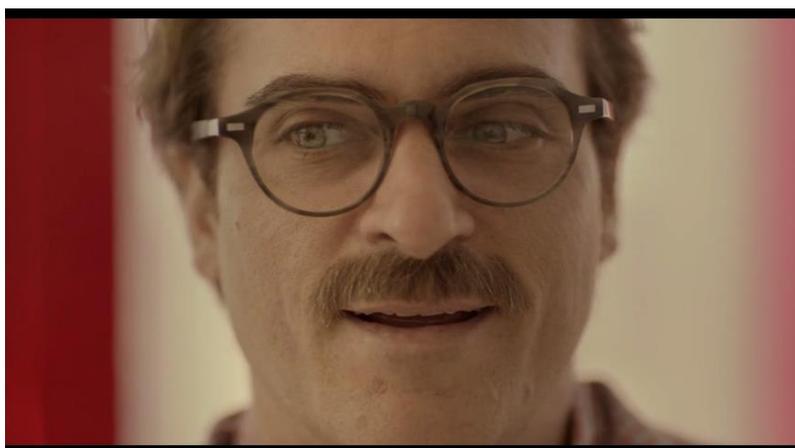


Imagem 1.9 – Ela (00h01'09'')

Em *Tempos Modernos* é possível perceber o quanto a máquina promove uma alteração no sensível e nas capacidades do corpo humano, o personagem de Chaplin

tem seus nervos em colapso pela dominação da técnica, pela dominação que a tecnologia promove no seu trabalho, sendo controlado pelo padrão que através das diversas máquinas controla seus operários, que acabam vivendo como máquinas. Em 1984 o Estado Totalitário vigia e observa os indivíduos para que não aconteçam manifestações ou revoltas contra o governo e chega um Ministério da Verdade que tem por objetivo controlar a imprensa e impedir que notícias contra o governo sejam divulgadas. Podemos perceber mais uma vez o quanto a tecnologia domina a vida e como ela é utilizada pelo o Estado para controlar os indivíduos.

No filme *Blade Runner* os edifícios são símbolos da solidão humana e percebemos o quanto os replicantes (androides) estão mais humanos do que os humanos e estão mais preparados para lidar com os sentimentos e emoções. Os replicantes são mais bonitos, fortes, inteligentes e sensíveis que os seres humanos.

Tais filmes nos ajudam a pensar nas mudanças de percepção causadas pelas transformações que ocorrem na modernidade e revelam o medo provocado nos indivíduos por tais mudanças. O caos da cidade, as novas construções e o aumento da ansiedade e da estimulação nervosa contribuíram para o que Ben Singer chamou de “aumento radical da estimulação nervosa e no risco corporal” – o cinema era visto como a cidade moderna: assustava, distraía e gerava ansiedade. (SINGER, 2014, p.96).

Durante a segunda metade do século XIX observa-se o crescimento desordenado das cidades, o caos da vida urbana, a velocidade com que surgiam novos aparelhos eletrônicos, o trânsito, que possuía ao mesmo tempo o carro e a charrete, o destaque dado as máquinas, a recorrência de acidentes de trânsito e de acidentes de trabalho, isto é, a violência que a vida na cidade moderna impôs a seus habitantes, gerou medo e angústia nos indivíduos e contribuiu para a intensificação do sensacionalismo nos jornais, nas revistas e no cinema. As matérias sensacionalistas exageravam nas tragédias e causavam grande ansiedade nos indivíduos, visto que, as reportagens faziam de tudo para que fosse possível visualizar a cena. Esses estímulos de visualização forçada de uma tragédia geram no indivíduo ainda mais ansiedade para viver na cidade.

Buscando compreender a modernidade Bem Singer afirmou que a mesma pode ser definida através de três conceitos diferentes: o moral e político, o cognitivo e o socioeconômico, isto é, a modernidade é dividida em:

Um conceito moral e político, a modernidade sugere o “desamparo ideológico” de um mundo pós-sagrado e pós-feudal no qual todas as normas e valores estão sujeitos ao questionamento. Como um conceito cognitivo, a modernidade aponta para o surgimento da racionalidade instrumental como a moldura intelectual por meio da qual o mundo é percebido e construído. Como um conceito socioeconômico, a modernidade designa uma grande quantidade de mudanças tecnológicas e sociais que tomaram forma nos últimos dois séculos e alcançaram um volume crítico perto do fim do século XIX: industrialização, urbanização e crescimento populacional rápidos; proliferação de novas tecnologias e meios de transporte; saturação do capitalismo avançado; explosão de uma cultura de consumo de massa e assim por diante. (SINGER, 2014, p.95)

Todavia, Singer (2014) acredita que os novos estudos e o recente interesse pelas teorias sociais de Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin proporcionaram o surgimento de uma quarta definição de modernidade, a concepção neurológica que afirma ser a modernidade um registro da experiência subjetiva caracterizada pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno – isto é, as transformações que representam a modernidade alteraram a estrutura da experiência, o indivíduo sofre um novo ritmo de trabalho, um novo ritmo de vida, passa a ter uma nova relação com as máquinas e as novas tecnologias e a viver no caos e na velocidade da cidade, tais mudanças alteram a sensibilidade do sujeito e proporcionam novas experiências sensoriais.

Para Tom Gunning (2014), falar em modernidade refere-se menos a um período histórico do que a uma mudança de experiência. Pensar a modernidade é pensar as transformações que surgem em decorrência da Revolução Industrial e das formas de produção, mas também pensar na alteração da sensibilidade humana, a nova forma de viver na cidade e todos os seus estímulos: o crescimento do tráfego urbano, a distribuição das mercadorias produzidas em massa e sucessivas novas tecnologias de meios de transporte e comunicação. Segundo Gunning, umas das primeiras imagens que representam as transformações de experiências da modernidade é a estrada de ferro que nos apresenta o “drama da modernidade”:

(...) um colapso das experiências anteriores de espaço e de tempo por meio da velocidade; uma extensão do poder e da produtividade do corpo humano e a consequente transformação deste por meio de novos limiares de demanda e perigo, criando novas formas de disciplina e regulação corporais com base em uma nova observação (e conhecimento) do corpo (GUNNING, 2014, p. 34)

Já para Georg Simmel, em *As grandes cidades e a vida do espírito* (1903) o século XIX, com as transformações tecnológicas e o ritmo acelerado das inovações que se seguiam, ocorreu uma “intensificação da vida nervosa” que gerou uma mudança no interior dos homens e alterou sua forma de receber e perceber mensagens. Os problemas da vida moderna proporcionaram o surgimento de uma vida nervosa que altera a sensibilidade dos indivíduos, outro exemplo dessa intensificação nervosa da experiência moderna, por parte da classe trabalhadora:

concentrou-se em uma ampla variedade de mortes relacionadas aos riscos das moradias populares – de ataques brutais de vizinhos enlouquecidos a mortes que envolviam novas facetas da arquitetura das habitações populares. (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p.107).

Neste contexto a cidade grande é vista em contradição a vida no campo onde tudo acontece de forma mais lenta, vida no campo que surge como opção para os traumas e a neurose urbana como no final do filme *Tempos Modernos* quando o personagem de Chaplin pede a sua companheira para não desistir e caminham em direção a uma vida no campo, mais simples e tranquila, ao menos no imaginário urbano.



Imagem 1.10 – Tempos Modernos (01h25’58’)

A modernidade era muito mais rápida que as fases anteriores da cultura humana, causando uma desorientação do indivíduo, que segundo Bem Singer (2014) vivia em meio:

“(…) à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial” (SINGER, 2014, p. 96)

Retornando as ideias de Walter Benjamin em *A obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, podemos discutir a experiência do choque. Segundo Benjamin (1939) a vida moderna e o caos gerado na cidade, com o aumento do tráfego e o encontro das multidões proporcionava a experiência do choque. O medo do choque levava aos indivíduos o medo da morte e ao mesmo tempo a uma fascinação pelo horrível, a atenção constante devido a esse medo do *é o que*, desenvolve metamorfoses no aparelho receptivo. Junto a essa cultura inaugura-se um período em que as diversões e o entretenimento eram voltados para o sensacionalismo e para a surpresa, para o espanto. Neste contexto de transformações científicas, de avanço dos meios de comunicação, da vida moderna é que surge o cinema e sua montagem fragmentada que segue a rotina da cidade, a velocidade dos cortes segue a velocidade dos dias. O tempo da vida moderna é outro e o cinema é que vai representar essa transformação, ou melhor, que vai ensinar os indivíduos a compreender este momento. A intensificação das jornadas de trabalho, o ritmo intenso das fábricas e a exploração do proletariado pela burguesia faz surgir a necessidade de uma distração para os indivíduos desse novo tempo. O cinema vira a válvula de escape dos trabalhadores e o entretenimento ganha lugar de destaque na sociedade, observamos assim o início da cultura de massa e o reconhecimento destas como força transformadora da sociedade.

Ao pensar a modernidade, o capitalismo industrial e a cultura de massas tornou-se possível perceber que as novas experiências sensoriais e visuais abriram as portas para novas formas de entretenimento. Para Kracauer, as sensações e experiências geradas no entretenimento e no sensacionalismo representavam válvulas de escape às tensões da modernidade, o entretenimento representava uma fuga ao medo de se viver na cidade, às pressões do patrão, à lógica do capital (SINGER, 2014).

Conforme Ben Singer (2014), um terremoto seria uma maneira de relaxamento para a sociedade moderna, ou seja, não causaria espanto para indivíduos que conviviam com o horror e o grotesco todos os dias nos jornais e revistas da modernidade. Tal sensacionalismo provocava um sentimento de nostalgia com a época anterior a modernidade, mais calma, tranquila e segura. A aceleração que o mundo moderno provoca na cabeça, no corpo e na sensibilidade coloca os indivíduos como

observadores e consumidores de novas formas de diversão (cinema). A complexidade da vida moderna proporciona sensações e experiências de formas fragmentadas que tornam o homem moderno um espectador, alguém que observa tudo pela janela do trem.

Simmel (1903) afirma que a cidade grande proporciona o surgimento de um fenômeno de caráter *blasé* que é a não reação, o indivíduo se acomoda em busca da autopreservação na cidade grande, ao mesmo tempo em que causava medo nas pessoas também as estimulava a buscarem uma adaptação para conhecerem e vivenciem a modernidade.

Tais transformações na cidade moderna, na vida das pessoas e no sensível provocam o surgimento de outras formas de atenção e desatenção, pois era preciso um novo olhar para compreender a modernidade. Jonatahan Crary (2014) nos revela que o olhar é um procedimento a ser aprendido, para ele os modos como ouvimos, olhamos e nos concentramos possuem um caráter histórico, isto é, os modos de atenção e desatenção são transformados historicamente. Para o autor este novo estatuto do olhar instituído na segunda metade do século XIX é uma construção histórica, esta nova forma de olhar só é possível porque surge um novo observador, um observador subjetivo.

Os estudos de Crary nos permitem constatar que a produção de imagens em movimento pelos diversos aparelhos ópticos utilizados como diversão para a população no decorrer da modernidade constituiu num processo de reconfiguração do observador no século XIX. Através de tais aparelhos seria possível controlar e manipular a visão, o olhar, pois, ao mesmo tempo que eram utilizados para a diversão do público, também eram utilizados pela ciência para conhecer o observador, dessa forma o controle do olhar foi utilizado para ampliar o controle sobre o trabalhador (CRARY, 2014).

Crary mostra um século XIX marcado pelo surgimento de visões subjetivas e pelo rompimento com estruturas clássicas de visualidade. O funcionamento da visão dependia da constituição fisiológica contingente do observador, tornando a visão imperfeita, discutível e até, argumentou-se, arbitrária. Surge a ideia de “visão subjetiva”:

(..) noção de que a qualidade das nossas sensações depende menos da natureza do estímulo e mais da constituição e do funcionamento do nosso aparelho sensorial – foi uma das condições para o surgimento histórico das noções da visão autônoma, isto é, para uma separação (ou liberação) da experiência perceptiva de sua relação necessária e determinada com um mundo exterior (CRARY, 2014, p. 67)

Através do conceito de visão subjetiva podemos afirmar que os nossos sentidos não podem mais ter uma objetividade ou certeza, com a afirmação da modernidade e da lógica do capitalismo o regime da atenção entrou em crise, temos agora novos estímulos, novos meios de comunicação e novas formas de transporte e novas ferramentas que aceleram, aproximam e distanciam os indivíduos. Tais transformações geraram novas formas de percepção e proporcionaram novas experiências.

A lógica do capital, o sistema fabril, a vida em cidade, os novos estímulos e a velocidade exigiam uma nova forma de atenção, uma forma que dialogasse com esse novo momento histórico, agora devemos mudar a nossa atenção de umas coisas para a outras o mais rapidamente possível. A cidade moderna e o caos dessa fase em que convivemos com a construção da linha do trem, o surgimento do automóvel ao mesmo tempo em que pessoas andavam de charretes gerou uma mudança na sensibilidade das pessoas. A modernidade nos fez conhecer o problema da atenção e da distração que caminham juntas e são estimuladas ao mesmo tempo devido a confusão que é a cidade moderna (CRARY, 2014).

Ao analisar a obra do pintor Edouard Manet, Jonathan Crary (2014), estabelece seus argumentos sobre os problemas da atenção no mundo moderno, pois o pintor trabalha com as ambiguidades da atenção visual, sendo possível perceber que o sujeito agora é atento e instável e vai ser tornar objeto das indústrias da imagem e do espetáculo no século XX, como o cinema, objeto desta dissertação.

Ao discutirmos a sociedade midiática e trabalharmos com o surgimento da sociedade de consumo precisamos dar mais ênfase a discussão de Crary sobre a atenção da modernidade. A vida moderna gera distração, seja pelas imagens, pelo barulho ou pela violência. A distração aparece devido a quantidade de estímulos que são absorvidos a todo o momento e *estabelece uma crise contínua da atenção* (CRARY, 2014) que dialoga com a lógica do capitalismo nos obrigando a mudar de forma muito rápida de uma coisa para a outra. A atenção e distração juntas impedem que a nossa percepção seja um caos de sensações processos.

O cinema visto aqui como a arte da modernidade e que melhor representa as características do período dialoga com as histórias individuais de cada sujeito e proporciona que cada espectador utilize suas experiências pessoais para compreender um filme ou outro. O mesmo filme pode gerar diversas interpretações, ou seja, a visão é ao mesmo tempo um processo de percepção e de interpretação que obriga o observador a voltar para si próprio e para o seu corpo, o que gera um novo regime de atenção. Segundo Crary (2014), cada pessoa cria sua visão de mundo de acordo com sua história pessoal e isso é decisivo para os modos de percepção.

As alterações sensíveis provocadas com as transformações que ocorreram durante a modernidade são reveladas através das mudanças que ocorrem nas formas de arte. Arte do mundo moderno é o cinema e através dele pode ser percebido o impacto que a dominação técnica gerou nos indivíduos.

1.2

Cinema, realidade e reflexão.

O que caracteriza o cinema não é só a forma como o homem se representa diante da máquina, mas como ele representa o mundo graças a essa máquina.

BENJAMIN, 2012, p. 28

1.2.1

Tempos Modernos – a tecnologia no mundo do trabalho.

Agente, não desista, nós daremos um jeito.

Tempos Modernos, 1936

Tempos Modernos (1936) foi o último filme mudo de Charlie Chaplin e aborda a crise econômica que atingiu os Estados Unidos ao longo da década de 30 e o cotidiano dos indivíduos que viviam numa cidade sem emprego. O personagem principal do filme, Carlitos, trabalha na indústria e sofre um surto por causa da repetição da linha de montagem, das longas horas de trabalho, da falta de descanso e da constante vigilância do patrão. O filme fala sobre a busca da felicidade numa vida controlada pelo tempo, pelo relógio, pela produção e pela indústria.



Imagem 1.11 – Tempos Modernos (00h17'00'')

Ao mostrar a realidade do operário que é explorado pelo patrão e só pensa em fugir de tal realidade, o filme faz através do riso, uma reflexão sobre as relações de trabalho, a vida na cidade industrial e a felicidade que existiria no campo, longe dos choques que o mundo moderno causa aos indivíduos. Chaplin reforça a ideia de que o cinema é um processo de aprendizagem e que através dele podemos refletir sobre a sociedade em que vivemos e destaca a ideia de que o filme possui uma função social que altera a percepção dos indivíduos e os ensina a se comportar.



Imagem 1.12 – Tempos Modernos (00h05'57'')

Em *Tempos Modernos*, Chaplin aborda a vida na cidade moderna, as desigualdades sociais e a alienação do operário diante da exploração burguesa. Logo que o filme se inicia, já podemos compreender tais temas quando observamos um relógio, que representa a aceleração da vida na cidade moderna. O título do filme: “*Tempos Modernos: Uma história do trabalho e indivíduo, a humanidade em busca da felicidade*”; que coloca a história dos indivíduos associada ao trabalho na fábrica e as transformações que seguem após a Revolução Industrial.

Observamos ainda um rebanho de ovelhas que se transforma na massa de operários que caminha em direção à fábrica, tal mistura de imagens revela a submissão e alienação do operário. A próxima cena apresenta o presidente da fábrica numa situação confortável, montando um quebra-cabeça, lendo o jornal e em seguida vigiando (por meio de câmeras) os trabalhadores. A primeira vez que vemos Carlitos é na esteira da linha de montagem apertando parafusos, uma tarefa repetitiva, sem estímulo a criatividade ou a reflexão, o corpo de Carlitos entra em choque com o ritmo de trabalho e ao buscar um tempo de descanso (é preciso “bater o ponto” para ir ao banheiro, pois a empresa não para por tempo sem produção) é surpreendido pelo presidente que possui uma câmera dentro do banheiro. Tal imagem mostra o controle total que é exercido pela fábrica, conforme podemos conferir abaixo.



Imagem 1.13 – Tempos Modernos (00h01'25'')



Imagem 1.14 – Tempos Modernos (00h01'30'')

Numa cena emblemática do filme Carlitos se submete a um teste de alimentação automática, para que o operário não precisasse parar de trabalhar para comer

(imagem 1.15). A cena nos mostra que a máquina, criada para benefício da humanidade, para melhorar a vida em sociedade, consome o indivíduo, a máquina engole o homem e sua dignidade. Chaplin foi considerado comunista pelas diversas cenas em que revela a exploração do operário, mas também pela cena em que o personagem pega uma bandeira vermelha e caminha pelas ruas, sendo considerado líder de uma manifestação e por fim preso pelos policiais.



Imagem 1.15 – Tempos Modernos (00h09’46’’)

Outro personagem importante para a trama é a jovem órfã que vive nas ruas buscando por comida e precisa fugir do Estado para não viver num orfanato. A busca pela felicidade reaparece na última cena em que Carlitos anima a garota a continuar caminhando e lutando pelo sonho.

Tempos Modernos é um clássico do cinema e nos ajuda a discutir a função social do cinema, dentro da perspectiva de Walter Benjamin que acredita ser essa nova forma de arte um elemento definidor de sua conjuntura possuindo uma função social terapêutica e didática, altera a percepção dos indivíduos e aproxima as massas da obra de arte (antes restrita as classes sociais dominantes).

1.2.2

1984 – tecnologia a serviço de um regime totalitário.

O cenário descrito por Eric Hobsbawm é de certa forma revelado no filme *1984*, de Michael Radford, baseado na obra homônima de George Orwell. Ao retratar o que ocorria no mundo entre 1930 e 1940, Orwell é influenciado por uma série de fatos históricos que ocorrem neste período, tais como: a Revolução Russa

em 1917, a Primeira e a Segunda Guerra Mundial, a quebra da Bolsa de Nova Iorque em 1929 e o surgimento dos regimes totalitários: o Fascismo de Benito Mussolini, na Itália, o Nazismo de Adolf Hitler, na Alemanha e a “ditadura comunista de Josef Stálin, na União das Repúblicas Socialistas Soviéticas”.

Segundo o Historiador Eric Hobsbawm (2008), de todos os fatos que marcaram a Era das Catástrofes, os que mais chocaram os sobreviventes do século XIX foram os colapsos dos valores e instituições da civilização liberal. Entre o período correspondente ao início da Primeira Guerra Mundial e ao final da Segunda, observa-se a decadência do liberalismo e o avanço das doutrinas “totalitárias” — os regimes fascistas, depois da chegada de Adolf Hitler ao poder na Alemanha, conseguiram se espalhar por grande parte do continente exceto na Grã-Bretanha, Finlândia, Estado Livre Irlandês, Suécia e Suíça, que permaneceram com instituições democráticas durante o período entre guerras.

É certo que já existiam movimentos extremistas de ultradireita na Europa (nacionalistas, xenófobos, promotores da ideia de guerra, intolerantes, antidemocráticos e antissocialistas) antes da Primeira Guerra Mundial. Todavia, tais regimes não conseguiram dominar a política nacional num primeiro momento. Foi preciso haver a destruição de velhos regimes e das velhas classes dominantes, com seu maquinário de poder, para que os regimes fascistas dominassem a política nacional — em países onde as velhas instituições permaneceram em ordem não houve necessidade de fascismo.

O cenário europeu na Era das Catástrofes era perfeito para o triunfo da ultradireita: Estado velho com seus mecanismos dirigentes não funcionando mais; uma massa de cidadãos desencantados, desorientados e descontentes; fortes movimentos socialistas e um forte ressentimento nacionalista contra os tratados de paz. O fascismo, uma vez no poder, se recusava a jogar segundo as regras dos velhos jogos políticos, iniciava-se um processo de eliminação de todos os rivais e de imensa centralização de poder nas mãos de um líder.

A ascensão da direita radical no período da chamada Era das Catástrofes não foi apenas uma resposta a Revolução Russa de 1917 e ao fortalecimento do poder

operário, mas uma resposta a todos os movimentos que ameaçassem a ordem existente. Hobsbawm (2008) acredita que o impacto causado pela Primeira Guerra sobre uma importante camada de soldados e jovens nacionalistas, que acreditavam no heroísmo da guerra, desempenhou um grande papel na formação do movimento da direita radical.

O filme *1984*, assim como no livro, retrata um Estado totalitário onde, por meio da vigilância absoluta, a individualidade é combatida e o medo atua como elemento primordial no controle social. A propaganda e o terror eram utilizados como ferramentas da ideologia totalitarista descrita por Orwell: a propaganda seria eficaz para instaurar e o medo (terror) para manter e sustentar o regime. Fica clara a impossibilidade de questionamentos e a formação da imagem de um líder inquestionável e inabalável. No Brasil, no que diz respeito aos meios de comunicação, já vivemos algo parecido, quando durante o Governo Militar, de 1964 a 1985, respaldados pelo AI-V (Ato Institucional nº V) os Governantes controlavam, censuravam e manipulavam os meios de comunicação.

George Orwell apresenta um enredo que trata de um futuro onde o mundo se resume politicamente a três grandes potências que viviam em uma guerra contínua: Oceania (antigo Estados Unidos), Lestásia (China e Japão) e Eurásia (corresponde à antiga Rússia) — a história se passa na Oceania que vive um regime totalitário liderado pelo Grande Irmão que era a expressão máxima do Partido e possuía três slogans: “Ignorância é força, Guerra é paz e Liberdade é escravidão”.

O Grande Irmão é onipresente e através das chamadas “teletelas” (espécie de televisão instalada por toda a cidade, inclusive dentro das casas), vigiava as pessoas permanentemente (cf. imagem 1.16 e 1;17). Para exercer um controle ainda maior sobre a população desenvolveu um novo idioma, torturou indivíduos e controlou o sistema de comunicação.



Imagem 1.16 – 1984 (00h05'10'')



Imagem 1.17 – 1984 (00h05'12'')

No mundo criado por George Orwell o Partido dividiu a administração pública em quatro Ministérios; o Ministério da Verdade, que se ocupava das notícias, diversões, instruções e belas artes; o Ministério da Paz, que se ocupava da guerra; o Ministério do Amor, que mantinha a lei e a ordem; e o Ministério da Fartura, que protegia as atividades econômicas.

A Novilíngua conseguia aumentar o poder do Partido fazendo desaparecer conceitos inconvenientes, que pudessem por em dúvida a sua eficácia, questionar a sua legitimidade, por em questão suas regras e mecanismos. Em êxtase faz-se então a apologia do ódio ao traidor e ao inimigo Emmanuel Goldstein, um suposto dissidente do Partido, sendo a imagem o que polariza esse ódio. Imagem que, a cada grito de ódio, ganha uma existência bem real. Tal como todos os outros, Winston é levado a acreditar na existência deste rebelde. Só que, a seus olhos, ele é, não um traidor, mas alguém que não se submete ao sistema, que tem a coragem de se opor.

O personagem principal do filme é Winston Smith, membro do Partido, funcionário do Ministério da Verdade que trabalhava alterando os fatos ocorridos no

passado e tornando reais as ações do partido. Smith possui uma mente perturbada devido às lacunas de memória acerca de seu passado e admirava a liberdade dos “Proles”. Ao resolver escrever o que sentia sobre o mundo em que vivia foi se comprometendo até ser preso e torturado, conforme imagem abaixo.



Imagem 1.18 – 1984 (1h14’24’)

George Orwell continua atual e provocador, a “teletela” hoje faz parte do cotidiano dos Estados que vigiam os indivíduos de forma permanente. Vive-se na sociedade do Big Brother onde tudo é visto e controlado como em 1984. O programa de televisão chamado Big Brother transmitido pela Rede Globo de televisão consiste em vigiar e “espiar” a vida dos participantes vinte e quatro horas por dia e assim como no filme os indivíduos são controlados, perseguidos, julgados, punidos, “torturados” e eliminados caso não sigam as regras do programa. O filme termina com a seguinte cartela: *“Essa é uma história sobre um futuro. Poderia ser a história dos nossos filhos. Se não preservarmos a melhor das heranças. A liberdade.”*

1.2.3

Blade Runner: a tecnologia se confunde com o homem

Se os homens sonham com máquinas originais e geniais é porque descreem da própria originalidade ou porque preferem desfazer-se dela e sentir prazer através das máquinas. Porque as máquinas oferecem o espetáculo das ideias, e os homens, ao manipulá-las, entregam-se mais ao espetáculo das ideias do que às próprias ideias.

BAUDRILLARD, 1998, p. 59.

Blade Runner (1982) - dirigido por Ridley Scott ambientado na cidade de Los Angeles no ano de 2019 - traz uma série de questões que dizem respeito a nossa sociedade e a forma como nos relacionamos. O longa-metragem nos apresenta uma cidade acabada pelos horrores da guerra e que tornou a vida na Terra impraticável, os grandes centros tornaram-se lugares decadentes, escuros e habitados por pessoas rejeitadas e corrompidas. O futuro caótico e sombrio que nos aguardava dialogava com a realidade sombria da Guerra Fria e o medo constante de uma guerra nuclear. A película analisa elementos e forças da sociedade capitalista para discutir um futuro próximo e representa como seria uma civilização cujo desenvolvimento tecnológico e científico fica a serviço do capital.



Imagem 1.19 – Blade Runner (00h03'18'')

O filme é uma reflexão da sociedade sobre si mesma: fala sobre o mundo em que vivemos e sua análise nos ajuda a interpretar o mundo concreto, ou melhor, nos auxilia a construir um olhar sobre o real. O ano que retrata é 2019, mas poderia ser 1900, 1982 ou 2017. A cidade de *Blade Runner* extrapola a nossa realidade para discutir o futuro, como se pode conferir nas imagens abaixo. Segundo Jacques Aumont (2004) o cinema proporciona aos indivíduos a possibilidade de se ver, de refletir sobre si mesmo. Para o autor, o indivíduo, através do cinema faz relações com o seu cotidiano, reflete sobre o futuro e questiona o passado – o homem é visível e vidente.



Imagem 1.20 – Blade Runner (00h02'00)



Imagem 1.21 – Blade Runner (00h03'00'')



Imagem 1.22 – Blade Runner (00h08'37'')

A falta de perspectiva de um futuro, o medo da guerra, o medo com os caminhos que a sociedade seguia e o medo com o que a cidade vinha se tornando estão presentes em *Blade Runner*: violência, caos dos grandes centros, poluição, falta de alimentos, falta de identidade e de identificação com uma cultura ou outra e desastres ecológicos. Durante o filme ficam evidentes os medos que habitavam o inconsciente dos indivíduos e isso gera uma reflexão sobre o discurso dominante de que com o desenvolvimento tecnológico a vida melhoraria e o futuro seria promissor, a tecnologia seria algo que proporcionaria maior qualidade de vida.

A hiper-realidade de *Blade Runner* dialoga com o conceito de simulacro e simulação de Jean Baudrillard (1981), pois, o filósofo acredita ser a simulação uma forma de refletir e pensar a realidade, o cinema seria então, junto aos outros meios de comunicação, um veículo que possibilita o processo de simulacro tornando mais difícil distinguir o real do que é representação. A simulação é uma ilusão do real e uma parte dele, isto é, a simulação acompanha a realidade, o que a torna ilusória é o fato de não ficar presa na realidade, mas partir dela.

A simulação só existe porque existe uma realidade para ser explorada e transformada, isso torna muito complexa a tarefa de discutir o que é real ou não. Para Baudrillard (1981) a imagem possui quatro fases: a imagem como reflexo de uma realidade profunda, a imagem que deforma realidade, a imagem que finge ser aparência e a imagem que não possui nenhum aspecto da realidade (sendo ele o seu próprio simulacro). Tais fases nos mostram que a imagem é sempre modificada de acordo com a realidade

Em *Blade Runner*, os replicantes (androides) criados pelos homens do futuro, representam o debate sobre a tecnologia ser um instrumento de promessa de um futuro melhor, quanto mais tecnologia, melhor o nosso futuro. Os replicantes, representam os medos que assombravam os homens do final do século XX e início do XXI, e principalmente, o medo da tecnologia nos ameaçar e nos dominar. Também apresenta o medo da sociedade dominada pelas grandes corporações capitalistas que assumem o papel do Estado e controlam os indivíduos de acordo com sua vontade, tal medo representa a perda da identidade e da liberdade individual.

Ao apresentar as angústias do homem moderno, *Blade Runner* também discute a questão do tempo e discute a velocidade com que o tempo passa, a velocidade com que as transformações acontecem, a velocidade com que as novas tecnologias são inseridas na sociedade, as novas formas de comunicação, as possibilidades de locomoção e principalmente a falta de tempo. No filme os androides são criados para viverem apenas quatro anos e lutam para ter mais tempo, por isso partem à procura de seu criador. Tal luta dos replicantes não deixa de ser irônica, pois o filme também revela que mais tempo, em um ciclo de vida humano, é ainda pouco. A maior angústia do homem moderno é perceber que tudo é efêmero, passa rápido demais.

A análise de *Blade Runner* junto as questões de Jean Baudrillard (1981) permite afirmar que é a tentativa de separar, ou melhor, distinguir o real do irreal é praticamente impossível. No filme é possível perceber uma série de características da Los Angeles de 2019, observáveis quando a película foi produzida, em 1982 e várias permanecem nos dias atuais.

O filme possibilita uma reflexão sobre o futuro da humanidade, caso ela continue no caminho apontado pelo autor, prosseguimento da guerra entre as nações. Além disso, antecipa fatos que afligem a nossa sociedade como a poluição, a destruição do meio ambiente pela guerra e pelas indústrias, a reclusão de minorias em guetos escuros e sujos.

As imagens, segundo Baudrillard (1981), simulam a realidade e se expandem, podendo os indivíduos através dela refletir e questionar a sociedade. Para o autor real e irreal não se diferenciam mais, a representação da realidade é difundida através das mídias e dos meios de comunicação em massa como exemplo as notícias falsas que são transmitidas todos os dias pelo facebook ou por outra rede social. Para o autor, as imagens produzidas pela mídia simulam a realidade estas por sua vez simulam a mídia.

1.2.4

Ela, tecnologia e homem se apaixonam.

Ao meu Chris. Andei pensando como poderia lhe dizer o quanto você significa pra mim. Lembro quando me apaixonei por você, como se fosse ontem à noite. Deitada, nua, ao seu lado naquele apartamento minúsculo me dei conta de que eu era parte de algo maior. Assim como nossos pais ou o pais dos nossos pais. Antes eu vivia a minha vida como se eu soubesse tudo. De repente, uma luz forte me ofuscou e me fez acordar. A luz era você. Nem acredito que já se passaram 50 anos desde que nos casamos. E ainda hoje, e todos os dias me sinto a mesma garota de quando você ascendeu as luzes me acordou e começamos essa aventura juntos. Feliz aniversário de casamentos meu amor, meu amigo até o fim. Loretta.

ELA, 2014

O filme *Ela*, dirigido pelo cineasta Spike Jonze, lançado no final de 2013 é ambientado numa Los Angeles futurista e aborda, assim como *Blade Runner*, a solidão e as angústias das relações humanas. Mostra-se uma cidade com diversas torres e prédios com alturas imensas equipadas pelas diversas tecnologias. Os personagens vivem um momento melancólico e vazio, além de totalmente invadido e dominado pela tecnologia.

O personagem principal Theodore Twombly (Joaquin Phoenix) vive a crise da separação com Catherine (Rooney Mara) e após comprar um sistema operacional de inteligência artificial se apaixona pela voz do sistema operacional, que tem uma voz feminina chamada Samantha (Scarlett Johansson). O filme nos revela a história de amor de Theodore com Samantha. Samantha possui sentimentos, tem senso de humor, é organizada e possui intuição, que lhe permite dar conselhos a um Theodore, cuja solidão se acentua pela configuração urbana, como se pode perceber na imagem abaixo.



Imagem 1.23 – Ela (01h56'00'')

As multidões que andam pela cidade não se esbarram ou interagem estão dominadas por seus equipamentos tecnológicos e conversas com o celular. O filme nos mostra indivíduos solitários em meio as multidões, o personagem principal, Theodore Twombly, é funcionário de uma empresa que produz cartas que simulam terem sido feitas à mão. A empresa tem sua função social na medida em que as pessoas deixam de interagir umas com as outras e alteram sua sensibilidade. Theodore trabalha expressando sentimentos, mas possui problemas para se relacionar, como vemos abaixo, em viagem em transporte público, que nem olha para quem está ao seu lado.



Imagem 1.24 – Ela (00h05'11'')

Vivendo uma vida monótona e utilizando sua tristeza, solidão e angústia para escrever as cartas, Theodore é um indivíduo que escuta músicas melancólicas e não possui contato (relação) profunda com outros personagens. Ao instalar em seu computador e celular um sistema operacional de Inteligência Artificial, uma voz começa a se comunicar com ele, Samantha é a voz que representa o sistema operacional e vai deixar Theodore apaixonado – o homem se apaixona pela máquina, as relações mais profundas de Theodore são com um sistema operacional.

O filme, ao contrário de outros do gênero – com abordagem futurista e de ficção científica, não conta com androides e hologramas, como *Blade Runner*. Parece se passar nos anos 30 e nos leva a pensar na dicotomia novo e velho, tradição e ruptura, o que promove um retorno ao texto de Benjamin sobre perda da aura na obra de arte. O longa-metragem ao apresentar novas tecnologias e o impacto destas na sensibilidade humana -, um personagem que possui como profissão ditar cartas para os computadores que através da simulação as editam como se tivessem terem sido escritas a mão, enviadas aos seus destinatários impressas em papel – nos faz refletir sobre o significado das interações.

Ao mesmo tempo, a tecnologia está em todos os momentos da vida dos personagens, dominando seu cotidiano. Tal relação de velho e novo também é percebida nos flashbacks de Theodore quando ele lembra dos momentos com a esposa, momentos de amor, contato físico e felicidade. De modo simultâneo, observa-se a relação entre Theodore e Samantha, um sistema operacional, que organiza a vida do personagem e o incentiva a viver, conforme demonstra a imagem abaixo, quando Theodore é guiado para um passeio no parque.



Imagem 1.25 – Ela (00h29'54'')

O filme nos apresenta um mundo dominado pela tecnologia, mas ao mesmo tempo observamos a pouca valorização dos sentimentos humanos, a falta dos relacionamentos, do contato e a dificuldade dos personagens em terem relações profundas e duradouras. O filme nos apresenta a tecnologia como substituta das relações humanas e nos mostra a possibilidade de termos relações afetivas e sexuais sem contato físico. Os personagens não conseguem estabelecer ligações mais relações de longo prazo.



Imagem 1.26 – Ela (00h58'46'')

A partir dos filmes analisados podemos perceber o temor que o homem tem de ser dominado pelas máquinas e o imaginário em torno dessa questão. Sejam as máquinas na indústria que dominam a vida dos homens, promovem maior exploração do trabalho e intensificam os problemas de saúde e psique dos indivíduos como em *Tempos Modernos*, ou através das máquinas que auxiliam no Estado no controle das individualidades e da liberdade promovendo o medo de uma guerra constante como em *1984*, seja através da convivência com replicantes que imitam os seres

humanos e são melhores do que eles com em *Blade Runner* ou como em *Ela* onde ocorre a dominação total em que as pessoas só se relacionam com as máquinas e não mais entre si. Nossos filmes revelam o medo que possuímos do futuro, principalmente de um futuro que parece dominado pela tecnologia, tal futuro parece insensível, sombrio e aterrorizante.

Tempos Modernos nos apresenta o momento da produção em série em que as máquinas substituiriam o trabalho humano nas fábricas, sendo o personagem de Chaplin a representação de como tal sistema de produção afetaria a vida dos operários, a máquina simboliza a dominação do homem pela máquina. Já em *1984*, no mundo inventado por George Orwell, observamos que o medo da tecnologia, das armas tecnológicas, é utilizado a serviço do Estado para controlar a população, observamos a atuação do Grande Irmão como a tecnologia onipresente e que nos observa e controla. Em *Blade Runner* nos relacionamos com imitações, chamadas de replicantes, dos indivíduos que possuem mais força, sentimento que nós e máquina e homem se confundem. Em *Ela* já o que está em jogo é a paixão pela máquina e a perda da sensibilidade e a deterioração das relações humanas.

Pensar o cinema como um aparelho que educa nos faz refletir sobre os filmes e o que eles pretendiam nos ensinar. Através do cinema é possível analisar o indivíduo em seu tempo, ou melhor, observar tempo e indivíduo, aprender, refletir e questionar os rumos que trilha a sociedade.

Os filmes aqui apresentados, *Tempos Modernos*, *1984*, *Blade Runner* e *Ela*, nos apresentam um futuro perturbador que parece caminhar para um sociedade em crise. Todos eles apresentam uma sociedade em crise, em *Tempos Modernos* um período em que a máquina domina o trabalho e ocupa o lugar do homem que foge para o campo em busca de um lugar melhor, em *1984* o Estado controla a sociedade e tortura quem seja contrário as suas ideias, inventa uma outra língua e proíbe o contato sexual entre os indivíduos, *Blade Runner* a tecnologia possibilitou uma cidade, um mundo, em que o personagem principal se apaixona pela máquina, já em *Ela* encontramos uma sociedade depressiva e melancólica em que os indivíduos não possuem mais relações sociais.

Em todos os filmes observamos que o diretor questiona a promessa de um futuro melhor devido a tecnologia. Em *Ela* e *Blade Runner* observamos uma sociedade onde os indivíduos perdem a capacidade de se relacionar com o outro e acabam se relacionando com a máquina. Observamos um mundo entristecido e vazio em que os sentimentos estão perdidos. Abaixo as cenas de amor entre homem e máquina nos filmes *Blade Runner* e *Ela*.



Imagem 1.27 – Ela (01h11'41'')



Imagem 1.28 – Ela (01h16'00'')

Em *Blade Runner* o protagonista se apaixona por uma androide, já no filme *Ela*, observa-se a paixão de um homem pela máquina, pela tecnologia, mas diferente de *Blade Runner* a personagem não possui um corpo. Theodore se apaixona pela voz da máquina. Os diretores dos dois filmes nos mostram, através do amor, a dominação da tecnologia em nossa sociedade.