Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.15, 2025
ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

ALÉM DO VÉU DA REALIDADE: FILOSOFIA E SIMULAÇÃO EM *13º ANDAR* E HUME

BEYOND THE VEIL OF REALITY: PHILOSOPHY AND SIMULATION IN *13TH FLOOR* AND HUME

MÁS ALLÁ DEL VELO DE LA REALIDAD: FILOSOFÍA Y SIMULACIÓN EN PISO 13 Y HUME

Victor Martins Fontoura
Mestrando em Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente pela Faculdade Dinâmica do Vale do Piranga (FADIP)
E-mail: victorfontoura2000@hotmail.com

Luana Solvelino
Mestranda em Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente pela Faculdade Dinâmica do Vale do Piranga (FADIP)
E-mail: solvelinoluana@gmail.com

Aryadnêr Renata do Nascimento Granato Bento
Mestranda em Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente pela Faculdade Dinâmica do Vale do Piranga (FADIP)
E-mail: aryadnerespecialista@gmail.com

Ângela Cecília Faria de Jesus
Mestranda em Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente pela Faculdade Dinâmica do Vale do Piranga (FADIP)
E-mail: aceciliafaria@gmail.com

Recebido: 01/08/2025 – Aceito: 14/08/2025

RESUMO
Introdução: O filme *13º Andar* explora questões filosóficas relacionadas à percepção, realidade e conhecimento, conectando-se às ideias de David Hume. Este filósofo iluminista defendia que todo conhecimento humano deriva de impressões sensoriais, mas que essas impressões são limitadas e sujeitas a enganos. O filme levanta dilemas epistemológicos ao apresentar um mundo virtual onde as percepções dos personagens são manipuladas, questionando a confiabilidade do que entendemos como real. **Desenvolvimento:** Em *13º Andar*, os personagens enfrentam a descoberta de que habitam uma simulação, evidenciando a fragilidade das impressões sensoriais. Para Hume, a realidade percebida é condicionada pela mente humana, que pode ser enganada. O filme também reflete o ceticismo do filósofo sobre a causalidade, que seria uma construção mental baseada em padrões observados, e não uma verdade objetiva. No mundo virtual do filme, as leis são programadas, ressaltando a artificialidade do que aparenta ser causal. Além disso, a narrativa destaca os limites do intelecto humano que depende das experiências sensoriais para formar ideias. Os personagens não conseguem acessar uma realidade plena, assim como a mente humana está restrita à sua percepção subjetiva. **Considerações Finais:** *13º Andar* dialoga com as teorias de

ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

Hume ao questionar a autenticidade da realidade e a confiabilidade das percepções humanas. O filme reforça a visão humana de que o conhecimento é mediado pela experiência e limitado pela mente, levantando discussões sobre a coexistência entre o real e o virtual. A narrativa provoca reflexões sobre os limites do entendimento humano e a manipulação daquilo que percebemos como verdadeiro.

Palavras-chave: empirismo, filosofia hermética, realidade virtual, realidade paralela, percepção sensorial.

ABSTRACT

Introduction: The film *The 13th Floor* explores philosophical questions related to perception, reality and knowledge, connecting with the ideas of David Hume. This Enlightenment philosopher argued that all human knowledge derives from sensory impressions, but that these impressions are limited and subject to deception. The film raises epistemological dilemmas by presenting a virtual world where the characters' perceptions are manipulated, questioning the reliability of what we understand as real. **Development:** In *The 13th Floor,* the characters face the discovery that they inhabit a simulation, highlighting the fragility of sensory impressions. For Hume, perceived reality is conditioned by the human mind, which can be deceived. The film also reflects the philosopher's skepticism about causality, which would be a mental construction based on observed patterns, and not an objective truth. In the film's virtual world, laws are programmed, highlighting the artificiality of what appears to be causal. In addition, the narrative highlights the limits of the human intellect that depends on sensory experiences to form ideas. The characters are unable to access a full reality, just as the human mind is restricted to its subjective perception. Final **Considerations:** *The 13th Floor* dialogues with Hume's theories by questioning the authenticity of reality and the reliability of human perceptions. The film reinforces the human view that knowledge is mediated by experience and limited by the mind, raising discussions about the coexistence between the real and the virtual. The narrative provokes reflections on the limits of human understanding and the manipulation of what we perceive as true.

Keywords: empiricism, hermetic philosophy, virtual reality, parallel reality, sensory perception.

RESUMEN

Introducción: La película "El Piso 13" explora cuestiones filosóficas relacionadas con la percepción, la realidad y el conocimiento, conectando con las ideas de David Hume. Este filósofo de la Ilustración argumentó que todo conocimiento humano deriva de impresiones sensoriales, pero que estas impresiones son limitadas y susceptibles de engaño. La película plantea dilemas epistemológicos al presentar un mundo virtual donde las percepciones de los personajes son manipuladas, cuestionando la fiabilidad de lo que entendemos como real. **Desarrollo:** En "El Piso 13", los personajes se enfrentan al descubrimiento de que habitan una simulación, lo que pone de relieve la fragilidad de las impresiones sensoriales. Para Hume, la realidad percibida está condicionada por la mente humana, que puede ser engañada. La película también refleja el escepticismo del filósofo sobre la causalidad, que es una construcción mental basada en patrones observados, no una verdad objetiva. En el mundo virtual de la película, las leyes están programadas, lo que pone de relieve la artificialidad de lo que parece causal. Además, la narrativa destaca los límites del intelecto humano, que depende de las experiencias sensoriales para formar ideas. Los personajes son incapaces de acceder a una realidad completa, al igual que la mente humana se limita a su percepción subjetiva. **Consideraciones finales:** El Piso 13 aborda las teorías de Hume al cuestionar la autenticidad de la realidad y la fiabilidad de las percepciones humanas. La película refuerza la visión humana de que el conocimiento está mediado por la experiencia y limitado por la mente, lo que suscita debates sobre la coexistencia entre lo real y lo virtual. La narrativa provoca reflexiones sobre los límites de la comprensión humana y la manipulación de lo que percibimos como verdadero.

Palabras clave: empirismo, filosofía hermética, realidad virtual, realidad paralela, percepción sensorial.

Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.15, 2025
ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

1 INTRODUÇÃO

O cinema, como arte e linguagem, tem sido um campo fértil para a exploração de questões filosóficas complexas e arbitrárias, especialmente aquelas relacionadas à percepção sensorial, realidade e conhecimento. O filme *13º Andar* (1999), dirigido por Josef Rusnak, apresenta uma narrativa que entrelaça ficção científica, suspense e filosofia, questionando a natureza da realidade e as fronteiras entre o real e o virtual. Esta indagação sobre o que é real remete diretamente a questões centrais da epistemologia, como a confiabilidade da percepção humana, a construção do conhecimento e a relação entre a mente e o mundo paralelo. Tais questões são abordadas de maneira significativa na filosofia de David Hume, cujas reflexões sobre a percepção e o conhecimento empírico fornecem uma base teórica sólida para uma análise crítica do filme.

David Hume, em sua obra *Tratado da Natureza Humana* (1739-1740), afirma que todo conhecimento humano é derivado das impressões sensoriais que o sujeito detém do mundo. Para Hume, as impressões são as percepções mais vívidas e diretas que se tem, enquanto as ideias são cópias dessas impressões, sendo mais fracas e distantes da realidade (Hume, 2006). Hume argumenta que não existe uma "percepção pura", independente do sujeito que observa, e que, portanto, o conhecimento que temos sobre o mundo é sempre condicionado pela experiência e pela estrutura da mente humana. Em sua Investigação sobre o *Investigação sobre o Entendimento Humano* (1748), ele vai além ao questionar a própria validade do conhecimento metafísico e das ideias inatas, sugerindo que a verdade não pode ser alcançada a partir de uma razão pura, mas é sempre mediada pelas experiências sensoriais e pelas associações que se formam a partir delas. Para o filósofo, a confiança na percepção sensorial é fundamental, mas também é suscetível a enganos, já que a mente humana pode interpretar erroneamente as impressões que recebe do mundo (Hume, 2001).

As ideias de Hume, que questionam a possibilidade de um conhecimento absoluto e a confiança nas impressões sensoriais, ressoam de maneira profunda com os dilemas centrais apresentados em *13º Andar.* O filme retrata o personagem Douglas Hall, que trabalha em uma empresa responsável pela criação de um

ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

sofisticado mundo virtual. Após uma série de eventos, ele começa a perceber que sua própria realidade pode ser uma simulação, colocando em xeque a própria natureza do "real". O dilema sobre a realidade se aproxima da visão de Hume, que sugere que a compreensão do mundo é limitada pelas percepções e, assim, falível. Hall, assim como qualquer ser humano, depende de sua percepção para formar sua visão de mundo, e esse processo está sujeito a erros e limitações, como Hume já advertia.

A proposta deste artigo é realizar uma resenha reflexiva entre o filme *13º Andar* e as ideias filosóficas de David Hume, discutindo como o filme reflete e amplifica as questões sobre a natureza do conhecimento, a confiabilidade da percepção e a construção da realidade que Hume aborda em seus escritos, cujo desenvolvimento foi organizado em três partes: (1) *A Natureza do Conhecimento e da Percepção de David Hume em 13º Andar;* (2) *O Ceticismo sobre a Realidade e a Causalidade;* (3) *Moralidade e Empatia em Realidades Simuladas.* Este estudo se fundamenta nas seguintes teses: (a) "todo conhecimento científico-natural é um conhecimento científico-social"; (b) "todo conhecimento é autoconhecimento" (Santos, 2003).

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 A NATUREZA DO CONHECIMENTO E DA PERCEPÇÃO DE DAVID HUME EM 13º ANDAR

A obra *13º Andar* (1999), dirigido por Josef Rusnak, explora questões profundas sobre realidade, percepção e o que pode ser considerado como "verdade". A narrativa, centrada em uma simulação virtual indistinguível do mundo real, ecoa reflexões fundamentais da filosofia de David Hume, especialmente sua análise sobre a natureza do conhecimento e a fragilidade das percepções humanas. Este paralelo entre Hume e o filme oferece uma rica oportunidade para questionar os limites do entendimento humano, a validade da experiência sensorial e a ilusão de causalidade.

Hume (2001) argumenta que todo conhecimento humano deriva da

ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

experiência sensível, e que as impressões imediatas e vívidas formam a base das ideias. No universo de *13º Andar,* no entanto, a experiência sensorial dos personagens é fabricada dentro de uma simulação virtual, questionando a autenticidade de suas impressões. Os protagonistas enfrentam a revelação de que suas percepções não são de uma "realidade objetiva", mas de uma construção artificial. O dilema reflete a dúvida humana sobre a confiabilidade das percepções: se a experiência sensorial pode ser ilusória, como pode-se distinguir o real do fictício?

2.2 O CETICISMO SOBRE A REALIDADE E A CAUSALIDADE

Um dos principais argumentos de Hume (2006) é que a crença na causalidade não se baseia em uma conexão necessária entre eventos, mas no hábito de observar padrões repetidos. No filme, essa noção é explorada na maneira como os personagens interagem com o ambiente virtual, assumindo que as leis do mundo simulado seguem padrões consistentes, mas essa consistência é apenas uma programação intencional, e não uma "necessidade" intrínseca. O conceito de causalidade em *13º Andar* é, portanto, uma construção de código, assim como Hume (2001) considera que, no mundo real, a causalidade é uma construção mental. Ambos os casos sugerem que a percepção de conexões entre eventos pode ser apenas uma ilusão criada por forças externas, sejam elas a mente humana ou um programador.

Hume (2006) sustenta que ideias complexas são cópias enfraquecidas de impressões sensoriais. No filme, os personagens descobrem que sua identidade e memória, supostamente derivados de experiências autênticas, são apenas linhas de código. Quando Douglas Hall percebe que ele mesmo é uma simulação, isso sublinha a fragilidade das ideias, pois elas se baseiam em impressões que podem ser completamente manipuladas. O dilema se alinha ao ceticismo humano: se as ideias dependem de impressões que não são verificadas como "verdadeiras", então como confiar na percepção da realidade?

2.3 MORALIDADE E EMPATIA EM REALIDADES SIMULADAS

Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.15, 2025
ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

No filme, os personagens tentam entender como a realidade funciona, mas acabam esbarrando nas limitações da própria simulação em que vivem. Eles só conseguem descobrir "verdades" que foram criadas, no entanto, o entendimento humano tem limites claros e não consegue ir além do que é captado pelos sentidos. A razão, sozinha, não funciona de forma independente, pois depende das informações que o sujeito recebe através de experiências. Por isso, todo conhecimento humano é baseado nas percepções sensoriais, tornando difícil criar ideias ou conceitos que não tenham origem no que já foi experimentado. Isso mostra como o intelecto depende do mundo sensorial e das experiências. Nesse sentido, Hume evidencia em sua obra *Tratado da Natureza Humana:*

> Entretanto, embora nosso pensamento pareça possuir esta liberdade ilimitada, verificaremos, através de um exame mais minucioso, que ele está realmente confinado dentro de limites muito reduzidos e que todo poder criador do espírito não ultrapassa a faculdade de combinar, de transpor, aumentar ou de diminuir os materiais que nos foram fornecidos pelos sentidos e pela experiência. Quando pensamos numa montanha de ouro, apenas unimos duas ideais compatíveis, ouro e montanha, que outrora conhecêramos. Podemos conceber um cavalo virtuoso, pois o sentimento que temos de nós mesmos nos permite conceber a virtude e podemos uni-la à figura e forma de um cavalo, que é um animal bem conhecido. Em resumo, todos os materiais do pensamento derivam de nossas sensações externas ou internas; mas a mistura e composição deles dependem do espírito e da vontade. Ou melhor, para expressar-me em linguagem filosófica: todas as nossas ideias ou percepções mais fracas são cópias de nossas impressões ou percepções mais vivas (Hume, 2006, p. 11)

Desta forma, o entendimento humano tem limites claros e que a razão, por si só, não pode ir além da experiência sensível e que nossas capacidades cognitivas estão restritas por nossa posição dentro do mundo que percebemos (Hume, 2006). Assim como os personagens não conseguem alcançar um conhecimento pleno da "realidade verdadeira", Hume sugere que também somos prisioneiros de nossos sentidos e da estrutura limitada de nossa mente.

Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.15, 2025
ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

3 CONCLUSÃO

A análise do filme *13º Andar* explora uma simulação virtual de alta tecnologia sobre o mundo real, recaindo nas reflexões da filosofia de David Hume sobre a natureza do conhecimento e a fragilidade das percepções humanas.

Hume afirma que todo conhecimento humano é derivado de impressões sensoriais que recebemos do mundo. O referido autor argumenta, que não existe uma percepção pura do sujeito que o observa e o conhecimento sobre o mundo é sempre condicionado pela experiência e pela estrutura da mente humana. Outrossim, o filme *13º Andar* traz uma narrativa referente a um questionamento sobre a natureza da realidade: explorando um mundo virtual extremamente avançado no qual os personagens da trama descobrem que sua identidade e memória, supostamente derivados de experiências autênticas, se baseiam em impressões que podem ser completamente manipuladas e questionam a própria realidade em que vivem.

A relação do filme com às teorias de Hume traz discussões sobre o real, o virtual e o arbitrário, onde o contexto da coexistência epistemológica do pensar, da manipulação virtual das ideias do mundo e se o real é uma manipulação virtual. Assim como Hume aponta que o conhecimento é condicionado pelas impressões sensoriais, *13º Andar* sugere que o "real" pode ser uma manipulação virtual, demonstrando que tanto a percepção quanto a compreensão da realidade são frágeis e passíveis de engano, desafiando os limites do entendimento humano e a natureza daquilo que se considera “verdadeiro”.

AGRADECIMENTOS

Expressamos nossa gratidão ao Prof. Dr. Rodrigo Siqueira Batista, cuja orientação rigorosa, sensível e intelectualmente instigante foi fundamental para o desenvolvimento deste trabalho. Sua capacidade de transitar com maestria entre os domínios da filosofia, da bioética e da estética cinematográfica foi decisiva para a consolidação das reflexões aqui apresentadas. A escuta atenta, as provocações epistemológicas e o compromisso ético com a produção do conhecimento foram verdadeiras bússolas ao longo deste percurso investigativo sobre *13º Andar*, David Hume e os enigmas da simulação.

ISSN 2178-6925
DOI: 10.61164/ny6pff03

REFERÊNCIAS

HUME, David. **Tratado da Natureza Humana.** Tradução de André L. S. Andrade. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2006.

_____. **Investigação sobre o Entendimento Humano.** Tradução de Marcos Lessa. São Paulo: Editora Unesp, 2001.

RUSNAK, Josef (Dir.). **13º Andar.** Hollywood: Columbia Pictures, 1999.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências.** São Paulo: Editora Cortez, 2003.