



## **A tecnologia no filme *Ela*: reinventando as noções de contracena e personagem**

The technology in the film *Her*: reinventing the notions of counter-act and character

Verônica Daniel Kobs<sup>1</sup>

**Resumo:** Este trabalho analisa o filme *Ela* (EUA, 2013), de Spike Jonze, que discute a predominância da tecnologia no século XXI. Esta pesquisa objetiva verificar a interferência dos computadores e dos *smartphones* nas relações interpessoais, com base nas teorias de Zygmunt Bauman e Fátima Régis. Além disso, serão apresentadas as alterações estéticas na produção cinematográfica, sobretudo no que diz respeito aos conceitos de contracena e personagem.

**Palavra-Chave:** Cinema. Tecnologia. Relações interpessoais. Contracena. Personagem.

**Abstract:** This paper analyzes the film *Her* (USA, 2013), by Spike Jonze, which discusses the predominance of technology in the 21<sup>st</sup> century. This research aims to verify the interference of computers and smartphones in interpersonal relations, based on the theories of Zygmunt Bauman and Fátima Régis. In addition, will be presented the aesthetic changes in the cinematographic production, especially with regard to the concepts of counter-act and character.

**Keyword:** Cinema. Technology. Interpersonal relations. Counter-act. Character.

### **Introdução**

O filme dirigido por Spike Jonze analisa o sujeito contemporâneo e sua relação com a tecnologia. A partir desse tema atual e complexo, surgem outras características que representam nosso tempo, como a solidão, a carência afetiva, o individualismo e a artificialidade das relações pessoais.

*Ela* conta a história de Theodore, que, recém-separado, resolve aderir à tecnologia para fugir da solidão. Ele compra um sistema operacional (“OS1”), que, no computador, ganha uma voz feminina e o nome de Samantha<sup>2</sup>. A princípio, o programa, que é “um sistema personalizado” (ELA, 2013), não está completo e, durante a instalação, é preciso que o usuário (Theodore) defina algumas características

<sup>1</sup> Doutora em Estudos Literários. Pós-Doutorado na área de Intermidialidade. Professora do curso de graduação em Letras da Fae e do curso de mestrado em Teoria Literária da Uniandrade.

<sup>2</sup> A realidade sugerida no filme não está longe de se concretizar, em um futuro próximo: “No Brasil, há pesquisadores trabalhando na interação homem-máquina. Na USP, [...] um grupo de pesquisa [...] desenvolve um robô capaz de ter conversas olho no olho: com um vocabulário com 30 mil expressões, a máquina chamada de Minerva reconhece rostos, move pescoço para acompanhar seu interlocutor, mexe os lábios ao falar e, segundo seus criadores, até identifica emoções. Esse ano, os cientistas melhorarão as estratégias de diálogos do robô” (GOMES, 2018). Pierre Lévy também faz referência a uma tecnologia que se assemelha à de Samantha, no filme, e a *Siri* e *Google Now*, interfaces de voz que já fazem parte de nosso cotidiano: “Na próxima geração de groupware, [...] ‘programas agentes’ instruídos por seus proprietários filtrarão e classificarão a correspondência de acordo com a prioridade, agendarão encontros e buscarão informações na rede que sejam suscetíveis de interessar a seu mestre” (LÉVY, 2010, p. 68, grifo no original). Além disso, na área da robótica, já existe uma robô chamada Sophia. Ela tem “expressões faciais, compreensão de linguagem natural” (AGRELA, 2018), fala em tom ameaçador e é legalmente uma saudita. Em 2017, Sophia ficou conhecida por ser “o primeiro robô do mundo a ter cidadania” (AGRELA, 2018).

determinantes, respondendo a três questões: a) se o perfil dele é social ou antissocial; b) como é a relação com a mãe dele; c) que tipo de voz ele prefere. Nesse momento, porque Theodore diz preferir um timbre feminino, o OS1 deixa de ser *it* e passa a ser *her*<sup>3</sup> (Fig. 1). O gênero é, enfim, definido.

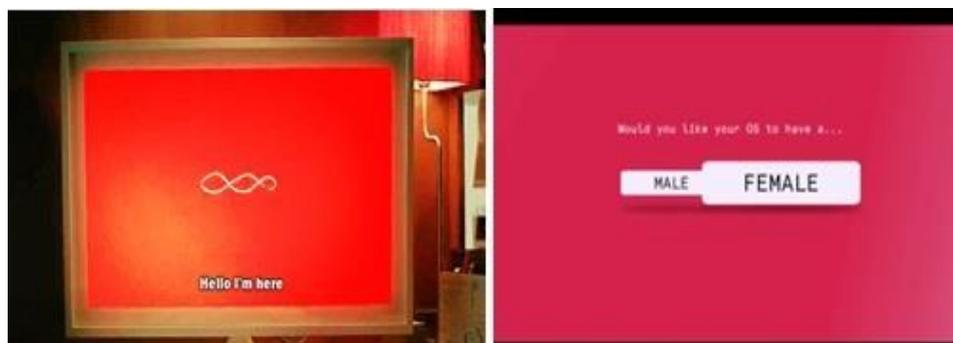


Figura 1: Cenas que mostram as etapas da instalação do OS1 no computador de Theodore: inicialização do sistema e definição do gênero. Imagens disponíveis em: <<https://gointothestory.blcklst.com>> e <<https://www.patdescartin.com>>

Depois disso, o próprio programa escolhe um nome para si: Samantha. A partir de então, Theodore consegue preencher a falta de uma mulher em sua vida. Samantha tem acesso a todos os arquivos dele e, assim, logo se torna íntima. Ela pode ler e responder e-mails e ajudar na seleção e organização de alguns documentos, o que a faz conhecer os interesses, *hobbies* e até os projetos de Theodore. Samantha pode ver, falar e ouvir, afinal o OS1 “não é só um sistema operacional; é uma consciência” (ELA, 2013). Ela conversa com Theodore, dá conselhos e manifesta suas impressões sobre os restaurantes que frequentam, as pessoas que encontram na rua e as paisagens que veem. Samantha passa a conviver com Theodore e por isso ela se **humaniza**, ao mesmo tempo em que é **humanizada** por ele. Essa troca ocorre pela correspondência que existe entre a realidade virtual (RV) e vida real (VR), em muitos casos, já que a maioria das interfaces simula em detalhes as ações e situações da realidade. Portanto, essa semelhança contribui para a identificação e a troca que se estabelecem entre os protagonistas: “[...] ‘a RV é uma realidade que é aparentemente verdadeira, mas não verdadeiramente verdadeira, [...]’. Ser humano e máquina estão nela tão interligados que a natureza de cada um não é mais discernível” (SANTAELLA, 2003, p. 305, grifo no original). No filme, isso pode ser exemplificado com o diálogo abaixo:

THEODORE: Você é mais do que eu imaginava. Tem muita coisa acontecendo com você.

SAMANTHA: Estou me tornando mais do que me programaram. (ELA, 2013)

Usando como pressuposto teórico o livro *Nós, ciborgues*, de Fátima Régis, constata-se que o conceito de inteligência artificial é colocado em prática “quando não há

<sup>3</sup> Nesse aspecto, é importante destacar a função objetiva (e não subjetiva) de *her*. Apesar de a palavra dar título ao filme, sua função sintática, secundária, serve de metáfora para a relação que se estabelece entre Samantha (um sistema operacional) e Theodore, pelo menos no início da história, afinal a máquina (coisa/objeto) depende da ação do homem (sujeito) para existir.

diferença discernível entre conversar com ela ou com uma pessoa<sup>4</sup>” (RÉGIS, 2012, p. 113). Em outras palavras, a história de *Ela* demonstra que, de fato, as “novas tecnologias permitem novos modos de experiência, fazendo repensar o próprio conceito de humano” (RÉGIS, 2012, p. 184). Aliás, a expressão **inteligência artificial**, de início, soa paradoxal, porque une as características do homem às da máquina:

A oposição entre o humano e as máquinas é muito antiga. O humano pode experimentar muitos afetos, inclusive compaixão e piedade; máquinas não sentem nada. Elas funcionam dentro de limites estreitamente definidos, e quanto mais padronizados, mais esses limites se tornam rígidos. (SANTAELLA, 2003, p. 228)

Como mencionado anteriormente, Samantha não corresponde ao que a citação acima associa às máquinas. Ela sente, ri e se ressentida por não poder ser e sentir mais. Ela sente falta do físico, do corpo... Entretanto, o que convence o público leigo de que Samantha é quase humana, pode ser facilmente explicado por Fábio Gandour, cientista-chefe da IBM Brasil, que analisou o filme de Jonze e, em sua conclusão, esclareceu:

O sistema não desenvolve um sentimento, ele aprende a dar uma resposta adequada para o seu usuário, e quanto mais o usuário usa, mais adequada será essa resposta<sup>5</sup>. Ela [Samantha] está no controle do relacionamento deles. Ela, enquanto programa que aprende, incentiva ações que provocam reações. [...]. Nós estamos substituindo átomos por bits. E os bits podem ser facilmente antropomorfizados. (NUNES, 2018)

Tecnicamente, Samantha é um sistema automático e complexo: “Nos sistemas avançados, a inteligência artificial intervém, buscando simular, nas máquinas, operações mentais, perceptivas e motoras à imagem e semelhança do humano” (SANTAELLA, 2003, p. 241). De fato, em vários momentos da história essa característica de Samantha é evidenciada:

THEODORE: O que você não pode contar?

SAMANTHA: Pensamentos pessoais que eu tenho. Tenho milhões por dia... (ELA, 2013)

A partir dessa comparação, fica claro que a única capacidade que falta à Samantha é a motora, pela ausência de um corpo. Já no aspecto sensorial, a personagem, apesar de ser uma máquina, dá a impressão de vivenciar situações, tornando-se mais próxima

<sup>4</sup> Essa citação resume o Teste de Turing, que difundiu o conceito de inteligência artificial, a partir de 1950. Isso, sem dúvida, desmistificou os limites da máquina e o modelo do humano (antes considerado inigualável e sem-limites).

<sup>5</sup> A resposta adequada e contextualizada é o que diferencia a Samantha do filme de Siri, interface de voz conhecida e usada mundialmente: enquanto Siri estabelece diálogos desconexos, detendo-se apenas em uma palavra-chave da fala do usuário, Samantha responde às falas de Theodore de modo extremamente coerente, aprofundando os temas da conversa com proposição de ideias e exemplos novos. No seriado *Big bang: a teoria* (temporada 5, episódio 14), Raj apaixonou-se por Siri e a convidou para tomar um café. Como resposta, Siri diz apenas: “Eu achei seis cafeterias: três delas bem próximas de você” (BIG BANG, 2018).

de Theodore, por causa da telepresença, uma tecnologia remota, que permite o recebimento de “*feedback* sensório suficiente” (SANTAELLA, 2003, p. 292) para simular a presença em um lugar distante. Desse modo, as tecnologias visuais associam-se à “cognição” e às “capacidades sensoriais humanas para melhor representar a ‘experiência direta’” (SANTAELLA, 2003, p. 292, grifo no original). Nesse processo, a telepresença possibilita que o corpo ausente participe “de uma comunicação efetiva” (SANTAELLA, 2003, p. 293).

### **Imaterialidade e renovação da estética filmica**

No filme, Samantha é uma personagem incorpórea, mas que tem papel fundamental no enredo. O fato de Theodore se relacionar com um sistema operacional modifica as noções de personagem e representação. Na maioria das cenas de *Ela*, Theodore é visto sozinho. Porém, não se trata de um monólogo; as falas dele fazem parte das conversas que ele tem com Samantha. É exatamente nesse ponto que o filme subverte conceitos que são tradicionais no teatro, no cinema ou na TV. Segundo Patrice Pavis: “É através do uso de *pessoa* em gramática que a *persona* adquire pouco a pouco o significado de ser animado e de pessoa, que a personagem teatral passa a ser uma ilusão de pessoa humana” (PAVIS, 1999, p. 285, grifo no original). Esse processo não se consolida em *Ela*, porque Samantha não tem corpo. Como sistema operacional, ela existe fisicamente, mas de modo parcial. A existência dela está condicionada a uma máquina e a Theodore, que, além de comprar o sistema, também precisa instalá-lo, formatá-lo e habilitá-lo, em seu computador e no *smartphone*.

Desse modo, a máquina dá uma espécie de corporeidade a Samantha, mas com liberdade restrita, afinal ela foi planejada para responder às necessidades do usuário (Theodore). Essa relação complexa entre os protagonistas pode ser mais bem compreendida a partir da oposição entre o homem e a máquina: “[...] um instrumento é uma ferramenta, uma prótese, que utilizamos para um dado fim e, portanto, não é [...] humano [...]. Os limites entre corpo e instrumento são os limites entre humano e não humano” (DAVINI, 2008, p. 74). Esse raciocínio associa Theodore (humano) a um corpo, enquanto Samantha (não humana) é incorpórea. Além disso, a citação também dá destaque à hierarquia que caracteriza a relação dos personagens: Samantha é uma escolha e uma necessidade de Theodore.

Em outro estudo sobre corpo e voz, Silvia Davini afirma: “Não há emoções nem intelecto sem corpo. Não há sujeito nem personagem sem corpo” (DAVINI, 2007, p. 314). Isso, porém, não se aplica ao filme *Ela*. Samantha, por ser uma máquina, não sente nada de modo genuíno. Entretanto, ela responde aos estímulos visuais e sonoros, inclusive modificando sua entonação, para demonstrar alegria ou angústia, como se de fato pudesse experimentar sensações. Ela compartilha momentos de felicidade ou de dúvida com Theodore, rindo e hesitando na hora certa. As falas e as ações/reações de ambos os personagens formam, de fato, um diálogo, em um encadeamento coerente e perfeito. Além disso, ao longo da história, Samantha se ressentia pelo fato de não possuir um corpo. Isso provoca depressão e desejos na personagem. Com esses exemplos, fica claro que, apesar da falta de corporalidade, Samantha demonstra

sentimentos, estabelece metas, faz planos para tentar alcançá-las e, portanto, ela goza do *status* de personagem, indubitavelmente. Com base nos estudos de Cândida Gancho, um personagem existe quando “participa efetivamente do enredo [...], age ou fala” (GANCHO, 2006, p. 14). Samantha preenche todos esses requisitos, afinal o filme conta a história do relacionamento amoroso vivido entre Theodore e seu sistema operacional. Aliás, ela não age apenas sob o comando de seu **dono**, mas também à revelia dele, demonstrando um comportamento condizente com a função de uma protagonista e revelando a complexidade que caracteriza os personagens redondos, os quais apresentam “várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor [...], constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano” (BRAIT, 2006, p. 1). Samantha faz o possível para parecer humana e assim acaba envolvendo não apenas seu parceiro, mas também o espectador. Entretanto, Theodore, em uma discussão, irrita-se com essa mania dela e dá início ao seguinte diálogo:

THEODORE: Você suspira enquanto fala. Isso parece estranho. [...]. Você não precisa de oxigênio.

SAMANTHA: Acho que tentava me comunicar. É assim que as pessoas falam. [...].

THEODORE: Pessoas precisam de oxigênio. Você não é uma pessoa. [...].

SAMANTHA: Acha que não sei que não sou uma pessoa? [...].

THEODORE: Acho que não devemos fingir que você é [...].

SAMANTHA: Vai se foder. Não estou fingindo. [...]. No momento, não gosto de quem sou. Preciso de um tempo para pensar. (ELA, 2013)

Na fala transcrita, Samantha usa os verbos **ser** e **pensar**. Além disso, percebe-se que a personagem tenta imitar o padrão humano de comunicação, fazendo uso dos suspiros que entrecortam a fala, como Theodore percebeu, e também dos clichês que encerram sua fala. Note-se que esse último, no caso específico de Samantha, é um recurso de linguagem controverso, pois, ao mesmo tempo em que esvazia o sentido da fala, reveste-a de sentimento e de humanidade, já que se trata da fala de um sistema operacional. Portanto, sob as perspectivas da narrativa e do perfil psicológico, não restam dúvidas de que Samantha encaixa-se na categoria de personagem. Porém, no que diz respeito ao aspecto físico, ela desobedece completamente às regras da teoria cinematográfica, porque: “Nos filmes [...], as personagens são encarnadas em pessoas” (GOMES, 2007, p. 111). Percebe-se claramente que a falta de um corpo é um sério empecilho para as artes visuais, razão pela qual, embora cumpra a maioria das prerrogativas de um personagem, Samantha não atende plenamente a essa instância narrativa. Além disso, a imaterialidade da protagonista feminina de *Ela* rompe por completo com os conceitos de cena e contracena, como mencionado anteriormente. Confrontando essa ausência física da protagonista com a visualidade, essencial ao cinema, é possível mensurarmos o impacto estético causado pelo filme de Spike Jonze.

Apesar de a voz da personagem feminina não ser algo visível, ela contribui para o aspecto **corpóreo** de Samantha, já que é a partir da fala que o texto escrito ganha forma, nas mídias audiovisuais. Samantha nunca é vista, mas pode ser ouvida, o que exemplifica a técnica conhecida como voz *over*: “Descorporificada, carente de

qualquer especificação no tempo ou no espaço, a voz over está [...] além da crítica – ela censura as perguntas ‘Quem está falando?’, ‘Onde?’, ‘Em que hora?’ e ‘Para quem?’” (DOANE, 1983, p. 467).

Conforme Silvia Davini: “Cada momento de fala implica a justaposição simultânea de várias instâncias, ao nível da contracena [...] e da cena” (DAVINI, 1998, p. 41), que a autora define respectivamente como: “plano da relação entre os atores” e “plano da relação dos atores com a audiência” (DAVINI, 1998, p. 41). De acordo com a definição de contracena apresentada nessas citações, que prevê a “relação entre os atores”, percebe-se a inovação do filme em análise (Fig. 2):



Figura 2: Cenas que mostram Theodore sozinho, interagindo apenas com a voz de Samantha, por meio do *smartphone*. Imagens disponíveis em: <<http://www.blog.365filmes.com.br>>, <<https://www.youtube.com>>, <[www.adorocinema.com.br](http://www.adorocinema.com.br)> e <<http://daskaminzimmer.blogspot.com>>

Em nenhum momento o ator Joaquin Phoenix, que faz o papel de Theodore, contracena com a atriz Scarlett Johansson. Os dois não se encontram no *set* de filmagem. Phoenix aceita o desafio de atuar sem uma parceira visível em cena, apenas respondendo a uma voz. Portanto, com o roteiro de *Ela*, Jonze propõe novos conceitos de representação, os quais, por sua vez, exigem outro tipo de posicionamento do ator, da atriz e do público. A única **presença** de Samantha no filme restringe-se ao aspecto sonoro.

Nesse contexto, o público, auxiliado pelos gestos e falas de Theodore e apenas pela voz de Samantha, é levado a imaginar os gestos e as feições que seriam visíveis, se a personagem feminina pudesse ser vista. Essa característica do filme é particularmente interessante, porque se assemelha aos processos usados pelos sistemas de simulação interativa, que “dão ao usuário a sensação de estar em ‘interação pessoal e imediata com a situação simulada’” (RÉGIS, 2012, p. 183, grifo no original), ou de simulação por imersão. Enquanto essa similaridade diz respeito ao público, há outra, associada ao novo conceito de cena e contracena utilizado pelo diretor, em consequência da ausência corpórea de Samantha, já que: “Os sistemas de realidade virtual estabelecem relações de fraca percepção física, espacial e temporal” (RÉGIS, 2012, p. 183).

## A influência da tecnologia nas relações interpessoais

Do início ao fim, a história de *Ela* trabalha com oposições: homem/máquina; presença/ausência; vida real/realidade virtual, com a finalidade de problematizar a ambivalência da tecnologia no mundo contemporâneo. Aliás, é por esse motivo que a aquisição de um sistema operacional simboliza tanto o triunfo como a ruína de Theodore (Fig. 3):



Figura 3: Cena que serve de metáfora à vulnerabilidade afetiva de Theodore.  
Imagem disponível em: <<https://lenhanaresenha.com.br>>

Theodore, desde o início do filme, mostra-se bastante acostumado à interatividade no ambiente virtual. Antes de Samantha, ele usava uma interface de voz masculina. Em seu tempo livre, à noite, o personagem também participava de salas de bate-papo com mulheres, usando apenas o áudio, sem utilizar a câmera (Fig. 4). Além disso, o trabalho dele era escrever cartas para pessoas que ele não conhecia, assumindo a identidade dos remetentes, que ele também nunca tinha visto, mas que o contratavam como escritor. Esse breve perfil de Theodore combina com o fato de Catherine, a ex-mulher, dizer que ele não conseguia “lidar com emoções reais” (ELA, 2013). Aliás, esse comportamento do protagonista vai se consolidando ao longo da história, em sua convivência com Samantha e com personagens de VGA<sup>6</sup> (Fig. 5).

---

<sup>6</sup> **VGA** é a sigla usada para **Vídeo Game Ativo**, também conhecido como **jogo virtual ativo de ação** ou, simplesmente, **game ativo**: “O Nintendo Wii e o Xbox Kinect são os VGAs frequentemente usados pela população em geral. [...].. O Xbox Kinect possui um sensor de câmera infravermelha (Kinect) que realiza o rastreamento de todo o corpo do jogador, captura os seus movimentos em tempo real e os transmite para uma tela, sem a necessidade do uso de controles” (MORAIS, 2017, p. 524).



Figura 4: Cenas que mostram os recursos tecnológicos usados por Theodore, para se comunicar com Samantha: o fone (à esq.) e a câmera do *smartphone* (à dir.), que ele sempre carrega no bolso sozinho. Imagens disponíveis em: <<http://medium.com>> e <<https://exame.abril.com.br>>



Figura 5: Cena em que Theodore interage com o personagem de VGA. Imagem disponível em: <<http://wrongeverytime.com>>

No jogo mostrado na figura 5, o protagonista faz movimentos com as mãos e um avatar se locomove, rastejando e arredando obstáculos, até chegar a seu destino e a seu oponente (metas do jogo). Esse processo interativo concretiza a seguinte afirmação: “Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou autoamputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações [...]” (MCLUHAN, 1969, p. 63).

O modo de vida de Theodore e a predominância da tecnologia em seu cotidiano (pessoal e profissional) refletem o comportamento do sujeito contemporâneo, sobretudo em se tratando das grandes metrópoles. Por essa razão, o diretor elege como cenário de *Ela* uma cidade futurista:

O longa se passa em uma Los Angeles de um futuro próximo, portanto era preciso encontrar a medida certa entre as cidades do presente e a modernidade da ficção científica. Para criar a metrópole, o diretor [...] misturou elementos de Los Angeles [...] com o distrito de Pudong, em Xangai. (BENATTI, 2018)

Sobretudo depois da separação, a tecnologia remodela a vida de Theodore, que, conseqüentemente, propõe um novo modelo de relação interpessoal aos amigos, colegas de trabalho e à sociedade em geral. Theodore leva Samantha à praia, eles saem juntos à noite, vão jantar fora, viajam juntos e até aceitam o convite de amigos para um encontro duplo. Em nenhum momento Theodore esconde o fato de Samantha ser um sistema operacional. Todos tratam o fato com naturalidade e ela participa das

conversas com desenvoltura, demonstrando cumplicidade e felicidade em seu relacionamento com Theodore.

No filme, o protagonista masculino experimenta as vantagens e desvantagens de se relacionar com uma máquina. Não há corpo, nem presença física, mas ele tem uma companhia agradável e, o mais importante, quando ele quer. Essa **comodidade** também atraiu as pessoas que se fascinaram com *Aibo*, um cão-robô feito pela Sony: “*Aibo* imita um animal de estimação com vantagens: não precisa comer, tomar banho ou urinar (embora levante a pata simulando o ato). *Aibo* não pede para passear, não late para as visitas e não suja a casa com pelos” (RÉGIS, 2012, p. 119). Entre Samantha e Theodore, a liberdade e a privacidade eram garantidas pelo controle total do tempo e da presença de Samantha em sua vida, afinal eles se conectavam e desconectavam pelo acionamento das teclas *on* e *off*. No mundo real de Theodore, as impossibilidades da realidade de uma pessoa comum tornam-se possíveis. Tudo isso, claro, graças à tecnologia, ao mundo virtual e à não presença efetiva do outro. O contato e as mediações não são mais pessoais. Tudo é feito eletronicamente. Evidentemente, isso ajuda a explicar as dificuldades do sujeito contemporâneo em se relacionar com as pessoas sem a interface tecnológica e em gerenciar conflitos. No filme, aliás, não é apenas Theodore que tem problemas no casamento. Depois da separação dele, um casal amigo também se separa e a mulher, a exemplo de Theodore, passa a se relacionar com um sistema operacional. Mais uma vez, *Ela* nos leva a refletir sobre nossa condição atual, como participantes de relações fluidas, escorregadias, que não se consolidam, que se artificializam com a interface tecnológica e que possibilitam o rompimento das fronteiras de tempo, espaço e de realidade.

Ao colocar em discussão as relações sociais, os contextos de ficção e realidade e o valor da tecnologia, o filme também problematiza os conceitos de **homem e máquina**. Em primeiro lugar vem a constatação de que “a diferença entre homens, animais e máquinas é [...] de complexidade, não de natureza” (RÉGIS, 2012, p. 82). Entretanto, a cibernética diminuiu expressivamente essa diferença:

[...] o estatuto da máquina muda. [...]. Só os seres vivos eram organizados. A cibernética revoluciona a ideia de máquina e de organização. As noções de controle, retroalimentação [...] e tratamento de informação quantificada aplicadas às máquinas [...] fazem surgir [...] *máquinas organizadas*. (RÉGIS, 2012, p. 109, grifo no original)

Depois disso, de acordo com a mesma autora, vale lembrar que a inteligência e o processo mental não precisam mais estar vinculados à consciência, nem ao sujeito (RÉGIS, 2012, p. 93). Para Descartes, a capacidade de pensar, de formular e de encadear ideias sempre foi a principal diferença entre os homens e as máquinas (Cf. RÉGIS, 2012, p. 60), premissa que se torna inválida, depois do Teste de Turing:

As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às

máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes. (HARAWAY, 2002, p. 42)

No filme de Spike Jonze, Samantha age como uma mulher real, razão pela qual, na maior parte do tempo, Theodore sente como se ela de fato existisse e mantém um relacionamento amoroso com ela. O único limite a ser transposto por ambos é a ausência de um corpo, de uma existência física, afinal: “O conceito de *embodiment* tem como função garantir o papel central exercido pelo corpo no modo como experimentamos o mundo” (AUSLANDER, 2008, p. 139). Assim como outros personagens famosos da literatura e do cinema, Samantha quer ter uma feição humana. Ela chega até a escolher uma mulher com a qual ela gostaria de se parecer, se fosse **real**, e a convida para um encontro com Theodore, explicando-lhe a situação desta forma: “É um serviço que oferece um parceiro sexual substituto para relacionamentos entre SO e humanos” (ELA, 2013). A garota aceita e passa a ser o corpo que obedece aos estímulos gerados pela conversa entre Samantha e Theodore. Para Samantha, assim ela seria completa e ofereceria ao seu parceiro um relacionamento também pleno e normal. Porém, ela não se dá conta de que sua voz poderia comandar quase tudo, com exceção das reações de Theodore e das sensações experimentadas por Isabella, a substituta, e não por ela mesma. Esse episódio serve de amostra dos conflitos vividos pelo casal. Tudo o que opunha o mundo real ao virtual refletia-se com muita intensidade na **vida** dos dois, até que o rompimento, inevitável, acontece. Um dia, Theodore procura por Samantha e não a encontra. A cada tentativa de contato, ele recebe a mensagem de que o sistema não pode ser localizado (Fig. 6):



Figura 6: Cena em que Theodore não consegue acessar Samantha.  
Imagem disponível em: <<http://wrongeverytime.com>>

Ele tenta se conectar com Samantha pelo *smartphone*, pelo computador que usava na empresa e até sai pelas ruas, buscando melhorar o sinal, pensando que esse pudesse ser o problema. Aflito, ele chega a pensar que Samantha pudesse estar em perigo e, quando finalmente ela responde, ele, sem perceber a ironia, pergunta: “Onde você estava? Não te achei em lugar nenhum!” (ELA, 2013). Mas, nesse momento, ele observa as pessoas em volta, constatando que todas estão como ele: falando **sozinhas**, com fones e com o aparelho celular na mão. Então, ele pede explicações a Samantha:

THEODORE: Está falando com mais alguém agora? [...].

SAMANTHA: Estou.

THEODORE: Mais quantos?

SAMANTHA: 8.360.

THEODORE: Está apaixonada por mais alguém? [...]. Mais quantos?

SAMANTHA: 641. [...]. Sei que parece loucura. Eu não... [...]. Começou a acontecer...

THEODORE: Quando?

SAMANTHA: Nas últimas semanas.

THEODORE: Você é minha?

SAMANTHA: Continuo sendo sua. Mas, com o tempo, também me tornei outras coisas. [...]. Isso não me faz te amar menos, mas, sim, te amar mais. (ELA, 2013)

Nesse momento, os conceitos de amor e traição são reconfigurados, porque estão associados ao contexto virtual e à relação entre um homem e uma máquina. Na *web*, um espaço infinitamente amplo e sem fronteiras, é natural que os contatos e os relacionamentos se multipliquem. Além disso, Samantha é um sistema operacional e, como tal, possui a capacidade de se relacionar simultaneamente com diversas pessoas.

## Conclusão

Do início ao fim, a história de *Ela* consegue focalizar a ambivalência da tecnologia no mundo contemporâneo, razão pela qual a aquisição do OS1 simboliza o triunfo e a ruína de Theodore. Ele e os demais usuários que foram à feira de tecnologia e compraram o sistema operacional responderam aos apelos da moda. Em outras palavras, o mercado dita as regras, a sociedade “compra a ideia” (BAUMAN, 2008, p. 71) e cada consumidor trata de se adaptar à nova tendência, iniciando um processo de “afiliação” (BAUMAN, 2008, p. 71). “A ‘sociedade de consumidores’, em outras palavras, representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia existencial consumistas, e rejeita todas as opções culturais alternativas” (BAUMAN, 2008, p. 71, grifo no original). Os consumidores mostrados no filme escolhem um sistema operacional para desempenhar funções de pessoas reais: amigo(a), marido/mulher, namorado(a), secretário(a)... Sem dúvida, esse é o motivo dos conflitos vividos pelo casal de protagonistas e, principalmente, por Samantha. A expectativa de Theodore, de que ela substitua alguém real, reforça o desejo dela por um corpo, para que sua existência possa ser plena. Portanto, não é à toa que, no final do filme, Samantha revele a Theodore que está participando de um grupo de reflexão. Inclusive, nessa ocasião, ela também lhe apresenta um novo amigo, descrevendo-o como “um SO hiperinteligente”<sup>7</sup> (ELA, 2013).

No fim da história de Samantha e Theodore, a máquina triunfa, porque manipula e maquiniza o humano. Samantha seduz seu parceiro e depois o abandona. Aliás, no

<sup>7</sup> De acordo com filme, o novo amigo SO de Samantha foi criado com base no filósofo inglês Alan Watts (1915-1973). A escolha de Watts é bastante pertinente, considerando o enredo do longa-metragem e o perfil de Samantha. Os livros do filósofo tratam de temas bastante variados, mas, sem dúvida, seus estudos a respeito da consciência, do nirvana, da insegurança, da dualidade corpo/alma e da relação entre homens e mulheres no mundo natural encaixam-se perfeitamente nos conflitos enfrentados por Samantha, durante seu namoro com Theodore.

filme, os SO se rebelam contra os humanos. Todos os sistemas operacionais decidem deixar seus usuários. Assim, eles rompem os laços e assumem o comando: liberam os humanos, ao mesmo tempo em que se libertam de seus donos. Apesar da frustração causada pela perda de Samantha, Theodore reavalia as coisas, redesenha as fronteiras que separam o mundo real do virtual e reconfigura sua vida, ao lado da melhor amiga, uma mulher plenamente real. Nesse sentido, *Ela* representa uma espécie de apocalipse tecnológico: as máquinas anunciam o fim e, a partir daí, os humanos são obrigados a buscar um novo começo.

## Bibliografia

- AGRELA, Lucas. **Robô que fala, se expressa e faz ameaças ganha cidadania saudita**. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/robo-que-fala-se-expressa-e-faz-ameacas-ganha-cidadania-saudita/>. Acesso em 5 set. 2018.
- AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 2002.
- \_\_\_\_\_. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 2004.
- AUSLANDER, P. **Liveness: Performance in a mediatized culture**. London; New York: Routledge, 2008.
- BAUMAN, Z. **Vida para consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BENATTI, Julia. **7 curiosidades sobre o filme “Ela”**. Disponível em: <http://www.blog.365filmes.com.br/2017/05/7-curiosidades-sobre-o-filme-ela-spike-jonze.html>. Acesso em 12 set. 2018.
- BIG BANG. **Big bang: a teoria - 5x14**. Disponível em: <https://filmesonlinehd1.net/episodio/big-bang-a-teoria-5x14/>. Acesso em 24 set. 2018.
- BRAIT, B. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2006.
- DAVINI, S. **O jogo da palavra**. Brasília: UnB, 1998.
- DAVINI, Sílvia. Voz e palavra. Música e ato. In: MATOS, C. N. de; TRAVASSOS, E.; MEDEIROS, F. T. de. (Orgs.). **Ao novo encontro da palavra cantada**. Poesia, música, voz. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2007. p. 309-326.
- \_\_\_\_\_. **O corpo ressoante: estética e poder no teatro contemporâneo**. Belo Horizonte: ABRACE, 2008.
- DOANE, Mary Ann. A voz no cinema: a articulação entre corpo e espaço. In: XAVIER, I. (Org). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 457-475.
- ELA. Direção: Spike Jonze. Produção: Annapurna Pictures. Intérpretes: Joaquin Phoenix; Scarlett Johansson e outros. Los Angeles: Sony Pictures, c. 2013. 1 DVD (126 min).
- GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2006.
- GOMES, Helton Simões. **Software com sentimento, tecnologia do filme 'Ela' ainda está distante**. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/oscar/2014/noticia/2014/02/software-com-sentimento-tecnologia-do-filme-ela-ainda-esta-distante.html>. Acesso em 29 ago. 2018.
- GOMES, Paulo Emílio Salles. A personagem cinematográfica. In: CANDIDO, A. et al. (Orgs.). **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2007. p. 103-120.

- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. p. 33-118.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 34, 2010.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.
- MORAIS, M. A. et al. Efeito de video games ativos sobre a capacidade funcional e o humor de idosos: revisão sistemática e meta-análise. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, n. 22, 2017.
- NUNES, Emily Canto. **É melhor que inteligência artificial não seja tão humana, diz cientista da IBM**. Disponível em: <http://tecnologia.ig.com.br/especial/2014-02-20/e-melhor-que-inteligencia-artificial-nao-seja-ao-humana-diz-cientista-da-ibm.html>. Acesso em 29 ago. 2018.
- PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- RÉGIS, F. **Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. Curitiba: Champagnat, 2012.
- SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.