

**O SER, A MÁQUINA E A SOLIDÃO**  
*HER*, DE SPIKE JONZE

**THE BEING, THE MACHINE, AND THE SOLITUDE**  
*HER*, BY SPIKE JONZE

**WELLINGTON R. FIORUCI\***  
fioruci@utfpr.edu.br

O presente artigo tem por objetivo analisar o filme *Her*, dirigido e roteirizado pelo realizador estadunidense Spike Jonze em 2013, com vistas a explorar as relações entre sociedade e tecnologia propostas pela obra cinematográfica. Neste sentido, destacam-se no filme a problemática da solidão do indivíduo e os conflitos relativos à alteridade potencializados e mediados pela relação do homem com a tecnologia, temas caros à sociedade contemporânea.

**Palavras-Chave:** cinema; Jonze; *Her*; contemporaneidade; identidade; tecnologia.

This paper aims at analysing the movie *Her*, directed and scripted by the North American Spike Jonze in 2013, in order to explore the relationships between society and technology proposed by the cinematographic work. In that respect, the problematic of the solitude of the individual and the conflict related to alterity stand out in the movie, enhanced and mediated by the relationship of man with technology, important themes to the contemporary society.

**Keywords:** cinema; Jonze; *Her*; contemporaneity; identity; technology.

DOI: <https://doi.org/10.21814/2i.1900>

---

\* Professor do Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL) da UTFPR, Câmpus Pato Branco, Paraná, Brasil. ORCID: 0000-0002-2338-7573.

*Criar sim, mentir não. Criar não é imaginação, é  
correr o grande risco de se ter a realidade.*

— Clarice Lispector

## 1. Uma curta introdução para um longa

O longa-metragem *Her*, do diretor estadunidense Spike Jonze, era premiado, há cerca de cinco anos, com o Oscar de melhor roteiro original e o Globo de Ouro na mesma categoria, sendo que o próprio diretor assinava o prestigiado roteiro. A trama é tão instigante quanto simples, no centro da qual está o protagonista Theodore, cuja trajetória afetiva será acompanhada pelo espectador ao longo de pouco mais de cento e vinte minutos.

Theodore, interpretado pelo ator estadunidense Joaquim Phoenix, está vivenciando a experiência melancólica de um término de relacionamento com Catherine (Rooney Mara). Contudo, sua vida solitária irá sofrer uma mudança significativa quando ele descobre a existência de um programa de inteligência artificial, Samantha, com que passará a interagir a maior parte de seu tempo. Pode-se dizer que, a partir dessa inflexão na narrativa, o filme narra duas histórias: a de Theodore e Samantha, cuja voz é dublada por Scarlett Johansson, e a de Theodore e Catherine, na maior parte do tempo em *flashbacks*.

O foco do texto filmico, portanto, está no arco dramático percorrido por Theodore, que hesita entre renunciar ao passado ou reatá-lo, pois o peso do fim do relacionamento com Catherine e o medo de construir um novo visivelmente o perturba. Nesse contexto, a interação com Samantha passa a ser um ponto de equilíbrio e desequilíbrio a uma só vez, afinal, Theodore busca por meio desta relação virtual um meio de consolo e escape da sua realidade.

Esse resumo do roteiro supradescrito aponta para dois importantes eixos que serão analisados neste ensaio, a saber, a constituição do sujeito em crise, representado pelo protagonista Theodore, e a problemática das tecnologias virtuais nas mediações afetivas e sociais. Nesta perspectiva de abordagem, o tema da identidade será discutido pelo viés da contemporaneidade, posto que, embora a narrativa cinematográfica se dê possivelmente no futuro, trata-se de um tempo muito próximo ao do presente do espectador. De forma correlata, ainda que o sistema operacional Samantha seja muito avançado como inteligência artificial, tal sistema não deixa de remeter à presença de vários *gadgets* e programas existentes na sociedade atual.

Para finalizar esta breve introdução, importa destacar que o filme de Spike Jonze foi muito bem recebido não apenas pela crítica dos EUA, mas também em diversos outros países. O mesmo se pode dizer sobre a recepção positiva do público. Claro, não se trata de um *blockbuster* e seu típico efeito duplo, isto é, amiúde sectário e narcotizante. Apesar disso, a julgar pela bilheteria e as resenhas críticas, o longa teve ampla acolhida: “‘*Her*’ is the best kind of science-fiction, the kind that’s not defined by generic tropes, but the ability to push you outside the realm of previously-established possibilities” (Abrams, 2013). Na sequência, abordar-se-ão os aspectos selecionados para a discussão do filme, os quais remetem diretamente à construção da personalidade do sujeito e as consequências do seu relacionamento com Samantha e a ex-mulher, Catherine, de modo a compreender a inter-relação destes com a sociedade que os norteia, metáfora da nossa própria sociedade.

## 2. A identidade em crise e a condição humana na contemporaneidade

Antes de trazer ao público a cativante e problematizadora narrativa de *Her*, o diretor Spike Jonze já havia realizado três obras contundentes sobre as relações humanas, a começar pelo filme que o alçou à notoriedade no ano de 2000 *Quero ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*). Neste filme, escrito pelo aclamado roteirista Charlie Kaufman, na ocasião um estreante, cujo trabalho concorreria naquele ano ao Oscar de Melhor Roteiro Original, o espectador é confrontado com uma narrativa *sui generis*. Craig Schwartz, um titereiro em crise, simplesmente descobre, no edifício onde busca conseguir um emprego como arquivista, uma passagem que o leva à mente do ator John Malkovich.

Dentre muitos tópicos explorados pela complexa narrativa de Jonze e Kaufman, interessa-nos destacar a questão da identidade e da condição humana, foco desta análise. Em *Quero ser John Malkovich*, a crise da identidade é anunciada desde o início por meio de um prólogo bastante metafórico: Craig Schwartz, o protagonista (interpretado por John Cusack), faz uma encenação com seus títeres em tom bastante dramático, porém logo se percebe tratar-se de uma apresentação sem público. Na *mise-en-scène* que o protagonista executa, há um momento em que o boneco, inspirado no próprio Craig, como se pode identificar pelos traços e pela roupa da miniatura, quebra um espelho.

O titereiro em crise é uma metáfora em si mesma potencial para se tocar na questão da criação e da condição humana, mas quando se inclui na equação um boneco que representa o próprio criador partindo um espelho onde sua imagem se reflete fica patente a discussão supraenunciada. Daí para a questão da passagem que leva o titereiro para dentro da mente de um ator de Hollywood se pode esperar uma narrativa que vai especulando tais questões num movimento em crescendo.

Questões próprias ao tema da existência e à construção identitária também serão exploradas nos filmes vindouros, *Adaptação* (*Adaptation*), *Onde vivem os monstros* (*Where the wild things are*), lançados em 2002 e 2009, e *Her*, de 2013, no entanto, cada qual por ângulos diferentes e originais. No primeiro, mais uma parceria exitosa de Jonze e Kaufman, temos a história de um roteirista em crise, cujo nome é o mesmo do roteirista *ex-machina*, Charlie Kaufman. Além dos conflitos com seu irmão gêmeo, constantemente intervindo em seu trabalho, o personagem vive o drama de adaptar um romance para o cinema. Com forte teor metalinguístico, o filme mergulha na psique do protagonista, o mencionado roteirista, em que se misturam o universo da criação com o do criador. No segundo, trata-se de uma narrativa bastante simbólica, uma espécie de “O pequeno príncipe” contemporâneo em que acompanhamos a trajetória de Max, uma criança em conflito com a mãe, e sua fuga imaginária para uma ilha na qual travará relação com seres que representarão os monstros do título. Os monstros são a própria representação dos dilemas morais e existenciais com os quais Max tem que lidar para amadurecer.

Sobre a questão da crise da identidade no cinema atual ou sua construção ambivalente, afirma o crítico Gérard Imbert, com ênfase na cinematografia de Jonze:

Es la más frecuente en el relato actual: cuando la incertidumbre, la duda desembocan en la angustia. Son personajes caracterizados por su dualidad (su bipolaridad o incluso su multipolaridad), que viven situaciones, estados contradictorios, se transforman eventualmente en otro. (...) Es patente en los juegos de espejo con la identidad a lo Spike Jonze (...). (2017, pp. 316–317)

Conforme afirma o teórico espanhol, a cinematografia contemporânea, com a qual se alinha a de Jonze, investe na exploração da identidade de seus protagonistas, suas crises e suas angústias, mormente no tocante à instabilidade dessas identidades, manifestas em sua observável fragmentação e ambivalência. A seguir, dados os limites deste espaço de discussão, faz-se mister dar vazão ao filme que é o foco deste artigo, *Her*, levando-se em consideração os elementos da poética cinematográfica de Jonze já abordados.

Com efeito, como já enunciado previamente, o argumento da narrativa fílmica se centra na vida de Theodore Twombly. Uma pesquisa sobre o significado de seu nome e sobrenome aponta para uma interessante relação com a condição em que nos deparamos com o personagem, a saber, um ser dividido, um sujeito em crise. O prenome Theodore (Teodoro) remete a algo positivo “dádiva divina”, ao passo que Twombly traz uma relação de proximidade com “tumbler”, adjetivo em inglês que remete a algo em queda, confuso, portanto, de caráter negativo. Além disso, a primeira parte de seu sobrenome, “Two”, é também um índice de dualidade, cisão.

Na medida em que o espectador é apresentado ao universo de Theodore, pode-se observar como se trata de um ser cindido, em conflito com seu passado, cuja consequência mais aparente é sua imersão na solidão. Algumas pistas vêm do design de produção, outras, da fotografia associada ao enquadramento, cujos elementos se somam à potência narrativa do premiado roteiro. Em relação ao primeiro, é possível notar que o apartamento do protagonista apresenta um espaço de semi-desordem: o quarto desarrumado, objetos fora do lugar, quadros no chão por pendurar, diversas caixas de papelão típicas de uma pessoa que está se mudando, prateleiras parcialmente preenchidas (fig. 1). Como se sua vida estivesse incompleta ou em suspenso. Não é casual que o primeiro pedido de Theodore a Samantha, o sistema operacional com inteligência artificial, seja para que ela o ajude em se organizar. “Tudo parece desorganizado” (00:14:38), ele lhe diz.



Fig. 1 Jonze, *Her* (2013)

Também é relevante destacar a composição das cores e objetos no que diz respeito à caracterização do protagonista e seu entorno.

Sem cair num simbolismo elementar, a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Assim, sua utilização bem compreendida pode ser não apenas uma fotocópia do real exterior, mas preencher igualmente uma função expressiva e metafórica; da mesma forma que o preto-e-branco é capaz de traduzir e dramatizar a luz. (Martin, 2003, p. 89)

O apartamento de Theodore apresenta cores quentes, como a luz vermelha que banha o *hall* de entrada, ou as luzes amarelas dos abajures e lustres. Essas cores antagonizam-se aos ambientes escuros e algumas luzes brancas frias. De forma correlata, a madeira de alguns móveis e outros detalhes, mais aconchegantes, dividem o espaço com objetos mobiliários sintéticos e de caráter mais moderno e *clean*. As roupas do personagem refletem igualmente estes dualismos ou conflitos. É comum vê-lo vestindo calças marrons e camisas ou ternos na escala do vermelho. Assim, se o marrom remete à sobriedade ou ausência de sentimentos, o vermelho, ao contrário, traz uma carga de vivacidade e paixão (Heller, 2013). Nas cenas externas, ele costuma vestir a calça marrom com uma combinação de camisa de tom vermelho e, algumas vezes, de amarelo chamativo, destoando das demais pessoas ao redor (fig. 2). Há momentos que um casaco também marrom encobre parcialmente a camisa vermelha, o que em termos de simbologia do figurino prefigura sua abertura à afetividade ou à paixão ainda sufocada. Estes elementos, que rimam com o cenário antes descrito, introduzem-nos o ser humano que experiencia um momento de inconstância e solipsismo, análise a ser aprofundada adiante por outros aspectos.

Vale ressaltar também que a escolha do diretor e sua equipe por uma cenografia (*set design*) que bebe nas fontes do estilo retrô-futurista (*retro-futuristic*) ou mesmo *vintage* mostra-se acertada, afinal, estes movimentos artísticos, muito valorizados na sétima arte atualmente, sustentam-se justamente em uma construção dual e híbrida, fundamental para a compreensão da narrativa em questão. Esse futuro com toques de passado ambientará o mundo de Theodore em que a tecnologia não soa fria em um primeiro momento, mas extremamente humanizada. Essas sutilezas de Jonze e sua equipe fílmica são provocadoras, revelando o minimalismo do filme, um convite à reflexão do espectador menos incauto.



Fig. 2 Jonze, *Her* (2013)

No tocante ao segundo aspecto, a fotografia e o enquadramento, é possível notar duas composições frequentes. Theodore é algumas vezes contrastado com a paisagem da cidade por meio de uma fotografia que realça, na escala do cinza, as tonalidades mais frias ou monocromáticas da paisagem. Há também uma recorrência de cores próximas das paletas laranja, vermelho, rosa e tons de bege, mais evidente

nos espaços fechados. De qualquer modo, mesmo sendo esta segunda composição mais “quente”, soando confortável, acolhedora, é preciso notar uma armadilha dos sentidos, pois numa análise mais apurada percebe-se que há também uma dessaturação que sugere algo de artificial, como se as imagens fossem filtradas e não-naturais, retocadas com um tom-pastel. O que significa dizer que falta brilho e vivacidade, como uma vida em que falta plenitude. Somadas estas perspectivas, entende-se que o filme cria um ambiente que é confortável e acolhedor, mesmo agradável em sua superfície, como a

tecnologia que preenche o vazio da existência nas sociedades contemporâneas. Contudo a mensagem é clara, esta aparência pode ser uma armadilha.

Casey Storm teve um enorme sucesso ao representar um futuro utilizando referências vintage, pois a moda e o design são cíclicos e suas referências partem normalmente do passado. A dinâmica da moda como indústria funciona a partir da falência do novo, já salientada anteriormente por Jameson (1985), o que faz com que as inovações trazidas em temporadas, permaneçam por um curto período de tempo que logo caem no esquecimento. “Inovações” que são, na realidade, uma recombinação (talvez inédita) de aspectos do passado. Esse movimento cíclico é o que torna o figurino de *Her* tangível e concreto – e que, ao mesmo tempo mostra um futuro nostálgico, a partir dos elementos do passado coerentemente pensados que são utilizados em um futuro próximo. (Oliveira e Rosa, 2014, p.8)

Além disso, vê-se muitas vezes o protagonista indo em direção contrária aos demais transeuntes ou se distanciando destes, ou, quando em ambientes fechados, parece haver um não-alinhamento entre as pessoas que o cercam, como se ele estivesse isolado ou o ambiente ao redor carecesse de uma sintonia. As cenas na rua, na praia e no elevador dão materialidade a esta hipótese analítica. Em especial, nas cenas em seu apartamento, sobretudo nas primeiras, responsáveis por nos apresentar o personagem, nota-se como Theodore é contrastado com a imensidão anônima da cidade lá fora, cujas luzes pontuam a escuridão ou o lusco-fusco, como se referendasse a assertiva de Bauman: “As cidades têm sido lugares em que estranhos convivem em estreita proximidade, embora permanecendo estranhos” (Bauman, 2009, p. 102). Os indivíduos, em nossas sociedades contemporâneas, denominadas “sociedades líquidas” pelo filósofo polonês, tornam-se prisioneiros do medo e da solidão (2009).

Há muitos enquadramentos em que o personagem aparece em primeiro plano, tendo a cidade desfocada ou não ao fundo, alimentando a relação de desconexão entre ele e o mundo, reforçada ainda pela impressão de que conversa sozinho, já que amiúde está interagindo apenas com o sistema operacional OS1 (*Operating System 1*), isto é, Samantha. Ainda cabe ressaltar o quão palpável é a escolha do diretor em colocá-lo não raras vezes dialogando com casais ou cruzando por eles, o que acentua sua solidão pelo efeito de contraste.

Neste sentido, a atuação de Joaquin Phoenix, que não passou despercebida em várias premiações, impressiona pela sua caracterização sensível e frágil ao mesmo tempo, dando corpo ao indivíduo que, apesar de não se conectar ao mundo, certamente conecta-se com o espectador:

“Her” is even harder to imagine without Mr. Phoenix, an actor who excels at exquisite isolation. Wearing a tidy mustache and horn-rimmed glasses that temper his good looks with a hint of Groucho Marx comedy, his Theodore — shoulders slumped and pants unflatteringly hitched up — presents a harmless, defeated picture. At his most memorable, Mr. Phoenix plays wounded, stunted souls whose agonies are expressed almost reluctantly in halting words and somatic contortions, as in his brutal performance in Paul Thomas Anderson’s “The Master.” His work in “Her” is quieter, more openly vulnerable than in “The Master,” yet, surprisingly, as powerful because, once again, it feels as if his character’s solitude had been drawn from some deep, unarticulated place in Mr. Phoenix’s own being. (Dargis, 2013)

Os elementos ressaltados pela composição de personagem de Phoenix, de fato, chamam a atenção. Contudo, por mais solitário e vulnerável que ele esteja, ainda se percebe em Theodore sua busca por reconectar-se ao mundo.

Com efeito, percebe-se na labuta profissional do protagonista uma alegoria da sua própria condição psicossocial. É no mínimo curioso pensar que seu trabalho é escrever cartas para aproximar pessoas. Spike Jonze, por este artil narrativo, reforça a

contradição que permeia a atmosfera existencial do personagem, dado que se trata de um solitário que conecta pessoas, mergulhando em sua intimidade para, então, praticamente falar por elas. Mas não só, Jonze também constrói novamente um espaço contraditório ao contrastar o universo *high-tech* do personagem com o artifício das cartas, um anacronismo bastante simbólico.

É interessante observar que as cartas são produzidas no computador usando letra cursiva, cujo propósito obviamente é imitar a letra humana, como se escritas a punho. Segundo entendemos pela admiração que Theodore goza na empresa, suas cartas são um sucesso, embora seus relacionamentos não. Aliás, o próprio fato de haver uma empresa altamente organizada com vários profissionais fazendo o mesmo diz muito sobre o universo ficcional do protagonista e, *mutatis mutandis*, sobre o nosso, posto que a tecnologia notoriamente tem sido estudada como um recurso ou espaço de artificialização das relações humanas. Não nos surpreende, deste modo, que o protagonista seja visto constantemente com fones de ouvido, cuja distração ou imersão faz com que ele não interaja com as pessoas ao seu redor, situação que remete inevitavelmente à realidade do cotidiano, sobretudo, nas cidades de médio e grande porte, mas não só. De acordo com Bauman, as novas tecnologias são a resposta da sociedade de consumo ao empobrecimento relacional. Assim, apesar de, na aparência, alimentarem a manutenção de vínculos, essas ferramentas e plataformas de interação virtual afastam os indivíduos das relações face a face. “No mundo líquido-moderno, a solidez das coisas, assim como a solidez dos vínculos humanos, é vista como uma ameaça” (Bauman, 2010, p. 40). A solidez das coisas, a solidão dos seres, eis o abismo que separa o consumo, artificial por excelência, das relações humanas.

A modernidade “sólida” era uma era de engajamento mútuo. A modernidade “fluida” é a época do desengajamento, da fuga fácil e da perseguição inútil. Na modernidade “líquida” mandam os mais escapadiços, os que são livres para se mover de modo imperceptível. (Bauman, 2001, p. 140, grifos do original)

É preciso frisar que essa vida desengajada e escapadiça, isto é, aparentemente livre, revela-se instável, uma falsa promessa de libertação, conforme desenvolverá Bauman ao longo de sua teoria, pois se tratam de relações vazias e voláteis, como é próprio do estágio do capitalismo em que as sociedades contemporâneas se encontram. A descorporificação do capital nas relações de trabalho (Bauman, 2001, p. 141) aplica-se com igual percuciência às outras formas de relações humanas: “A nova solidão de corpo e comunidade é o resultado de um amplo conjunto de mudanças importantes subsumidas na rubrica modernidade líquida” (Bauman, 2001, p. 211).

Não é por mero acaso que a primeira cena do filme seja um diálogo imaginário de Theodore. A câmera enquadra o rosto dele em *close*, colocando o espectador frente a frente com o protagonista, recurso que sugere o diálogo no *métier* cinematográfico, sendo assim chamada tal técnica de campo e contracampo, ou plano e contra-plano (Grilo, 2007). No entanto, conforme a cena se desenrola, o espectador se dá conta de que Theodore está falando consigo mesmo, ou com a tela do computador, já que ele está lendo a carta que acaba de escrever para um destinatário que é cliente da empresa na qual trabalha. Há aqui um aspecto a ser destacado, isto é, essa atividade de Theodore pode ser entendida efetivamente como um exercício de alteridade, posto que, ao produzir as cartas, ele tem que se colocar no papel de outro, conhecer um pouco ao menos daquele universo alheio a si. Contudo, a interpretação de Joaquim Phoenix é sugestiva de forma a permitir que sintamos algo de verdadeiro na produção daqueles textos, como cabe a todo processo de escrita ou de criação. Como ensina Barthes, o eu que escreve e o eu que é lido são sempre diferentes:

Em outros termos, o *eu* de quem escreve *eu* não é o mesmo que o *eu* lido por *tu*. Essa dissimetria fundamental da linguagem, esclarecida por Jespersen e Jakobson sob a noção de *shifter* ou de encavalamento da mensagem e do código, começa finalmente a preocupar a literatura, mostrando-lhe que a inter-subjetividade, ou, talvez melhor dizendo, a interlocução, não se pode efetuar pelo simples efeito de um voto piedoso relativo aos méritos do “diálogo”, mas por uma descida profunda, paciente e muitas vezes desviada, no labirinto do sentido. (Barthes, 2004, p. 21; grifos do original)

A dissimetria da linguagem de que trata Barthes é, a rigor, a própria dimensão da alteridade inerente à escrita. Mas, para além de seu trabalho, há outros aspectos significativos de análise em relação ao protagonista que estão diretamente ligados à tecnologia.

Nesta perspectiva, um elemento bastante sintomático da condição de Theodore é o do *game* jogado por ele. Há algumas cenas em que vemos o protagonista num jogo de quase simulação virtual, em que seu avatar, ou seja, um personagem em primeira pessoa controlado por Theodore, está numa missão por um lugar ermo e gelado (fig. 3). Esta ambientação já diz muito da solidão de Theodore, além do fato de que muitas de suas noites, pelo que se pode depreender, são gastas vivendo esta realidade fictícia. Assim, há uma cena em que vemos o personagem/avatar, caracterizado como um explorador, tentando escalar uma paisagem íngreme, porém, por mais esforço que o controlador empreenda, resulta uma ação frustrada. Essa tarefa sisífica leva à interpretação do estado de espírito de Theodore, inutilmente lutando contra sua inércia social e afetiva.



Fig. 3 Jonze, *Her* (2013)

Entretanto, por mais que a vida não pareça plena de sentido, “[é] preciso imaginar Sísifo feliz” (Camus, 2017, p. 124). Theodore encontra outra forma de resistência ou escape novamente na virtualidade. A tecnologia aqui se faz presente no uso do celular como uma ferramenta de interação, mais tarde ponto alto na ação narrativa quando chegaremos à Samantha. Por ora, contudo, ele ainda está preso às buscas por sexo virtual em salas de bate papo. Deitado em sua cama, entediado e visivelmente carente na escuridão do quarto, Theodore começa a rememorar cenas com Catherine. A montagem lampejante enfatiza flashes de momentos tocantes próprios de um relacionamento



afetuoso, entrecortando cenas de carinho, brincadeiras, em suma, a intimidade vivaz do casal. A fotografia mergulha tudo numa luz calorosa, de atmosfera envolvente (fig. 4).



Fig. 4 Jonze, *Her* (2013)

Num corte súbito a montagem retorna ao presente e à dimensão escura e melancólica do quarto, quando então ele entra numa sala virtual de relacionamento conectado apenas auditivamente, sem vídeo, e, após algumas tentativas malsucedidas, finalmente conhece uma mulher com quem começa a conversar. Logo, a conversa evolui para uma interação mais íntima e ele se masturba. Do outro lado, na invisível realidade da *web*, sua interlocutora, subentende-se, também se masturba. A interação já está avançada quando a mulher lhe diz: “Me sufoque com aquele gato morto” (00:08:56). Theodore não entende e ela reafirma: “Ao lado da cama. Me sufoque com ele” (00:09:00). O inusitado da situação faz com que o protagonista bloqueie imediatamente seu prazer, mas permite que ela continue até o fim.

O estranhamento aqui é duplo: primeiramente, o pedido da mulher, que compreensivelmente inibe a libido dele. Em segundo lugar, surpreendentemente, ele é generoso com a parceira virtual e finge que continua no clima sexual. Esse desencontro, claro, é um artifício do roteiro para nos fazer refletir sobre relacionamentos por ao menos dois prismas. A facilidade de fingir algo virtualmente em comparação ao sexo presencial, por um lado, e também sobre o fato de que o outro é, muitas vezes, uma realidade insondável. A sequência das cenas em *flashback* confrontadas com o presente do protagonista reforçam essa reflexão. Sendo assim, o que poderia ter acontecido para que ele e Catherine se separassem se as cenas do passado sugerem um casal plenamente realizado? A resposta é que conhecemos apenas uma parte da história e que um relacionamento, evidentemente, não está construído apenas com bons momentos.

Theodore, então, vê o anúncio do sistema operacional OS1, o qual questiona: “Quem é você? O que você pode ser” Aonde você vai? O que está lá fora? Quais são as possibilidades?” (00:10:16). O comercial é bastante apelativo, mostra pessoas que não apenas aparentam estar perdidas e angustiadas, mas situam-se em um cenário desértico com traços quase apocalípticos ou próximos de um pós-guerra. A resposta vem com uma luz radiante que banha o rosto dos atores do comercial. Um deles, em destaque, justamente se ergue do chão quando seu rosto é iluminado. Nada mais convidativo para

um produto que promete “[u]ma entidade intuitiva que entende você, escuta você e te conhece.” (00:10:47).

O produto tecnológico vai ao encontro da angústia existencial vivida por Theodore. O conteúdo de tal sistema interativo traz, supostamente, as respostas para as questões metafísicas embutidas já em sua proposta enunciada desde o comercial. Pode-se reconhecer na busca do personagem uma tendência na sociedade contemporânea, a superficialização das relações humanas, cuja consequência é o escapismo representado pela vida virtual, pela interação mediada por *gadgets*, programas e plataformas que sugerem a aproximação entre as pessoas, mas que tendem a afastá-las. Diante desse quadro, Bauman afirma que: “(...) a primeira ocupação da sociologia feita sob medida para a modernidade líquida deve ser a promoção da autonomia e da liberdade” (2001, p. 243), o que inclui a não-dependência da tecnologia e, em contrapartida, o reatamento e desejável aprofundamento da dimensão afetiva e interpessoal. Implica também a não-transferência dos conflitos e angústias para o consumo:

(...) na sociedade de consumidores, ninguém pode se tornar sujeito sem primeiro virar mercadoria, e ninguém pode manter segura sua subjetividade sem reanimar, ressuscitar e recarregar de maneira perpétua as capacidades esperadas e exigidas de uma mercadoria vendável. (Bauman, 2008, p. 20).

Na leitura de Umberto Eco, sobre a proposta de sociologia de Bauman, a quem o italiano atribui, como profunda crítica à sociedade de consumo, o epônimo de *vox clamantis in deserto*, temos que:

Com a crise do conceito de comunidade, emerge um individualismo desenfreado, onde ninguém mais é companheiro de viagem de ninguém, e sim seu antagonista, alguém contra quem é melhor se proteger. Este “subjetivismo” solapou as bases da modernidade, que se fragilizaram dando origem a uma situação em que, na falta de qualquer ponto de referência, tudo se dissolve em uma espécie de liquidez. (2017, p. 10)

Nesta sociedade em que o consumo torna-se substitutivo da dimensão afetiva e a subjetividade transforma-se em um individualismo egocêntrico, base da precarização dos laços sociais e do eclipsamento ou empobrecimento da experiência da alteridade, o ser humano recorre a promessas fáceis de satisfação.



Fig. 5 Jonze, *Her* (2013)

O protagonista de *Her* escolhe este caminho, de forma mais ou menos consciente. Fisgado pela oferta anunciada, adquire o sistema operacional OS1. Já em sua casa, quando ele aciona o produto para inicialização, chama a atenção o *modus operandi* da configuração do sistema. São feitas três perguntas a Theodore, as quais são justificadas pelo próprio sistema como voltadas para as necessidades do comprador. As perguntas têm um verniz psicológico e indagam sobre sua sociabilidade, sua preferência por uma voz masculina ou feminina e, por fim, a relação com sua mãe. Theodore hesita na primeira e é questionado por isso, o que revela muito de sua atual condição. Na terceira ele começa a se sentir mais à vontade e, quando tenta aprofundar a resposta, é interrompido pelo computador de forma abrupta. O filme nos coloca frente a duas questões pertinentes para a análise ora em desenvolvimento. Primeiramente, fica patente a necessidade de comunicação de Theodore que, por um momento, parece realmente estar no divã. Paralelamente a esta problemática, cabe questionar: como será possível que três perguntas definam as necessidades ou a *persona* de alguém?

Em seguida, ele “conhece” (a forma verbal aqui soa inescapavelmente pretensiosa) Samantha, a voz ou entidade com a qual passará a dividir o restante da narrativa. O ícone ou logo do sistema não poderia ser mais significativo, trata-se de uma cadeia de DNA, escolha que aproxima o sistema de um ser biológico, neste caso, humano. Todavia, além disso, ao girar na posição horizontal enquanto o sistema é carregado, o símbolo tende a se assemelhar ao do infinito (fig. 5), talvez uma pista para o fechamento da narrativa, posto que Samantha optará por expandir sua existência fascinada pela incomensurável possibilidade de conhecimento e de outros relacionamentos no mundo virtual, fato que levará circularmente Theodore, entristecido e decepcionado, ao ponto de partida da narrativa.

Este contraste entre Theodore e Samantha é explorado desde o momento em que “se conhecem” (licença poética novamente para o uso desta forma verbal), pois o protagonista está inseguro, mas Samantha reage como se estivesse à vontade e quando interpelada por ele sobre onde conseguiu este nome responde: “Eu mesma me dei”. Jonze confronta a autonomia de Samantha à insegurança e carência de Theodore, metáfora pungente da personagem e, sem dúvida, da sociedade contemporânea. Não parece ser novamente coincidência a escolha do nome, pois Samantha pode significar “a que está presente em todas as partes” e “universal”.

A partir de então o relacionamento deles ganhará para Theodore uma potencial dimensão afetiva. Nesse sentido, é importante pontuar o trabalho realizado pela atriz Scarlett Johansson, responsável por dar tridimensionalidade a esta “entidade” que, apesar de nunca vermos na tela, consegue se fazer presente. Os jurados do Festival de Roma, diga-se de passagem, souberam reconhecer seu desempenho. Tal resultado é alcançado pelo seu trabalho de voz, o qual tem o objetivo de substituir a presença de um corpo. Além disso, soma-se à sua atuação a de Phoenix, já comentada, e o roteiro, que transforma Samantha numa autêntica personagem do filme.

Com sua obra, Jonze coloca para o espectador um dilema que vai além da tradicional pergunta sobre a inteligência artificial, isto é, ele já parte da premissa de que a máquina pode pensar para dedicar-se à questão sobre o que torna os sentimentos mais ou menos legítimos. Assim, *Her* tende a nos confrontar com a difusa perspectiva da alteridade que constitui a natureza humana ao mesmo tempo em que permite que pensemos quais outras formas de alteridade existem ou existiriam, o que talvez levaria à reflexão sobre a dimensão ética da ação humana sobre a natureza e os animais, por exemplo, ademais de uma necessária reavaliação das diferenças sob o prisma de uma ontologia mais social.

O filme associa-se, deste modo, à linhagem do *cyberpunk* cinematográfico, assim como traz para sua narrativa a problematização do que se convencionou chamar de pós-humano, conceito em evidência não apenas na filosofia, mas também na arte, por isso largamente abordado em filmes do gênero *Sci-fi*.

In the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, between robots running on programs and humans pursuing goals or quests. In the words of N. Katherine Hayles, a prominent representative of the posthuman view: “What is happening, is the development of distributed cognitive environments in which humans and computers interact in hundreds of ways daily, often unobtrusively (1999)”. (Buckland, 2009, p. 153)

Ao aproximar a máquina do ser humano, não se discute apenas os limites da expansão da tecnologia, mas também como o ser humano vem transformando sua própria natureza social e comportamental, cuja consequência é uma inevitável “confusão de fronteiras” (Haraway, 2000).

A cena em que Theodore, isolado em uma cabana nas montanhas cercada de neve, interage virtualmente com Samantha, coloca em perspectiva essa confusão, neste caso, evidenciando a dependência do ser humano para com a tecnologia e a fuga da realidade concreta. O fato de o protagonista isolar-se geograficamente alinha-se ao seu isolamento que consiste também na tentativa de investir no relacionamento com Samantha. Importa dizer que Jonze busca nesta cena e no conjunto do filme uma postura que, apesar de não ser condescendente ou celebratória no tocante ao papel da tecnologia e dos sentimentos humanos atrelados a ela, tampouco é condenatória ou caricata, e neste aspecto seu filme ganha nuances complexas, profundas e multifacetadas. Jonze consegue sensibilizar o espectador para a realidade de Theodore, tão comum a indivíduos na sociedade contemporânea. Contudo, apesar do ambiente aconchegante e da bela música tocada por ele e interpretada pela voz envolvente de Samantha, não deixa de provocar estranhamento a ausência de uma pessoa nos momentos cativantes vivenciados neste isolamento, afinal, ouvimos a voz de ambos, mas Theodore dança, come, bebe e dorme sozinho (fig. 6). Não poderia ser mais sugestivo o refrão da canção entoado pelo dueto: “Tempo em que estamos engolidos / No espaço em que estamos aqui / a um milhão de quilômetros de distância”. A distância evocada pela letra da canção remete a um só tempo à relação de Theodore e Samantha, distanciados pelo espaço da virtualidade intransponível à concretude do toque, das sensações palpáveis, e à relação de Theodore e Catherine.

Contudo, a discussão pós-humana ou a linguagem *cyberpunk* proposta por Jonze é bem mais humana e menos *punk* que a maioria dos filmes normalmente identificados com este gênero. Em outras palavras, por mais que a discussão da tecnologia e seus efeitos deletérios na sociedade (*cyberpunk*) estejam presentes e que se questione os limites da interferência da máquina no comportamento humano (pós-humanismo), e ainda que *Her* situe-se em um provável tempo futuro, alinhando-o ao gênero *Sci-fi*, Jonze mantém seu foco naquilo que mais aproxima Theodore do espectador do presente, isto é, suas frustrações, sua desilusão amorosa, a solidão e o autoisolamento. De certa forma, a presença de Samantha e outros traços identificados com uma sociedade futura servem não para discussão dos limites da tecnologia e do desenvolvimento a ela relacionados, mas para abordar as limitações daquilo que nos define como humanos.

Há um momento bastante significativo neste sentido, cena em que Samantha e Watts conversam com Theodore a respeito de sentimentos. Allan Watts, conforme Samantha explica a Theodore, é a versão artificial ou digital de um filósofo falecido ainda nos anos 1970: “Um grupo de SO da Califórnia se juntou e escreveram uma nova versão dele. Colocaram os textos dele e tudo que sabiam dele em uma SO e criaram uma versão hiperinteligente” (01:38:48). Esta cena explora as fronteiras entre razão e sentimento, natureza humana e inteligência artificial. O que importa não é a existência em si de Watts, isto é, como ele foi criado, mas o papel que ele representa, além da reflexão que ele desperta. Claramente Theodore não está à vontade com esta conversa “a três”, como se de fato houvesse três pessoas encontrando-se e uma delas estivesse provocando ciúmes em um dos parceiros. Neste caso, Theodore sente-se intimidado e ameaçado por Watts, como se depreende de suas falas e comportamento. Contudo, esta cena é ainda mais significativa pelo teor do diálogo. Samantha e Watts concordam que as conversas entre ambos no mundo virtual estão sendo desafiadoras, pois, como ela diz: “Parece que estou tendo tantas emoções novas que eu acho que nunca foram sentidas” (01:39:42); ao que seu parceiro digital complementa: “Samantha e eu estamos tentando nos ajudar com esses sentimentos que lutamos para entender” (01:39:55).



Fig. 6 Jonze, *Her* (2013)

O foco, portanto, do diálogo está em definir como lidar com sentimentos desconhecidos. Embora sejam duas entidades artificiais, dois sistemas operacionais conversando, hiperinteligentes, como eles mesmos se classificam, a essência da discussão são as emoções e como é frustrante colocá-las em palavras. E esta é exatamente a natureza do conflito de Theodore não apenas com Samantha, dada a barreira biológica ou ontológica que os separa, mas entre ele e sua *ex*, Catherine, cuja separação parece sustentar-se na incomunicabilidade e na impossibilidade de aceitação das diferenças do outro. O diálogo, então, avança para a constatação “preocupante”, segundo adverte Samantha, de que “[e]u sinto como se tivesse mudando mais rápido. (...) Allan diz que não somos iguais ao que éramos no segundo anterior e não devemos tentar ser. É muito doloroso”. Esta reflexão filosófica de cunho existencial vai ao encontro da problemática central do filme travada neste artigo.

Evidentemente, Theodore está neste momento em conflito na sua relação atual com Samantha e ela também de sua parte, mas o fato é que esta reflexão nos remete juntamente com o protagonista ao seu conflito anterior, pois a essência da discussão, em diferentes contextos, é a mesma. Assim, é compreensível que, após a decisão tomada por Samantha de expandir seu universo e conectar-se a milhares de pessoas e outros sistemas operacionais, inclusive “apaixonando-se” por centenas destes, Theodore reorganize suas perspectivas, afinal: “O assombro da vida maquinal presa ao cotidiano leva a um movimento de consciência” (Camus, 2017, p. 27). Por mais absurdo que seja o diálogo dele com Samantha ao final (01:43:55), em que ela lhe revela suas muitas outras conexões no ciberespaço, tal conversa ilustra em alguma medida a vida virtual que muitos têm escolhido na sociedade contemporânea. A diferença é que a arte, neste caso, provoca uma reflexão empregando a metáfora deste outro mundo possível, potencial recurso de sensibilização e conscientização.

### 3. Humano, demasiado humano

O filme de Jonze ora analisado explora o tema da tecnologia para atingir outra questão mais atemporal, mas que parece se aprofundar na contemporaneidade: o sentimento da solidão. Por isso, não se questiona na narrativa a natureza da máquina em si, senão a

própria natureza humana. Por isso, é aceitável que o telespectador crie empatia por Samantha, pois vê neste ser cibernético uma transfiguração das relações humanas. Talvez não seja o absurdo que nasça do confronto entre o apelo humano e o silêncio irracional do mundo (Camus, 2017, p. 27), mas a própria consciência de estar no mundo que é, afinal de contas, o sentimento de estar só ainda que rodeado de pessoas. Por tais sendas, o eu lírico da canção de Alceu Valença melodicamente ecoa e faz rima com o filme de Jonze, iluminando a compreensão sobre este tema tão caro ao ser humano: “A solidão é fera a solidão devora / É amiga das horas prima irmã do tempo / E faz nossos relógios caminharem lentos / Causando um descompasso no meu coração” (Valença, 1984).

Se a tecnologia é comumente vista como fria e artificial, o filme conduz a uma reflexão diferente, é o homem que está projetando na máquina uma dimensão humana, buscando consolo e resposta na criatura cibernética que ele mesmo inventou. Assemelhando-se à criatura de Frankenstein, Samantha não traz alívio para Theodore, ao contrário, faz com que ele confronte a si próprio. Não há salvação na tecnologia, entenderá melancolicamente ao final o protagonista. É fato que ela pode aliviar momentaneamente a dor da existência, contudo, Jonze parece instigar à reflexão de que se há saída está no outro mediado pela nossa própria experiência. A cena final do filme apresenta Theodore e sua amiga contemplando a metrópole imensa do terraço de seu edifício, sem nenhum rosto ou figura humana à vista, apenas a cidade muda inundando a tela com desfocadas luzes e as cores apagadas de um crepúsculo quase todo cinza. A câmera se afasta e deixa os dois a sós, recostados um ao outro. Felizmente os ombros suportam o mundo, e só o fazem porque se apoiam na acolhida e na força da empatia que dão sobrevida à sociedade refém dos individualismos.

## REFERÊNCIAS

- Abrams, S. (2013, outubro 16). *Roger Ebert*. New York Film Festival: Spike Jonze's "Her". <https://www.rogerebert.com/festivals-and-awards/new-york-film-festival-spike-jonzes-her>
- Barnard, Ch. (Produtor) & Jonze, S. (Guionista/Realizador). (2013). *Her* [Filme]. Hollywood, CA: Sony Pictures.
- Barthes, R. (2004). *O rumor da língua* (pref. L. Perrone-Moisés, trad. M. Laranjeira). São Paulo: Martins Fontes.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida* (trad. P. Dentzien). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Vida para consumo: A transformação das pessoas em mercadoria* (trad. C. A. Medeiros). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Capitalismo parasitário* (trad. E. Aguiar). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Confiança e medo na cidade* (trad. E. Aguiar). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Buckland, W. (2009). *Film theory and contemporary Hollywood movies*. New York and London: Routledge.

- Camus, A. (2017). *O mito de Sísifo* (9ªed.) (trad. A. Roitman e P. Watch). Rio de Janeiro: BestBolso.
- Dargis, M (2013, janeiro 17). Disembodied, but, Oh, What a Voice. «Review». *The New York Times*. Consultado em <https://www.nytimes.com/2013/12/18/movies/her-directed-by-spike-jonze.html>
- Eco, U. (2017). *Pape, Satàn, Aleppe: Crônicas de uma sociedade líquida* (trad. E. Aguiar). Rio de Janeiro/São Paulo: Record.
- Grilo, J. M. (2007). *As lições do cinema: Manual de filmologia*. Lisboa: Edições Colibri.
- Haraway, D. (2000). Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In *Antropologia do ciborgue* (org. e trad. T. T. Silva). Belo Horizonte: Autêntica.
- Heller, E. (2013). *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão* (trad. M. L. L. Silva). São Paulo: G. Gili.
- Imbert, G. (2017). *Cine e imaginarios sociales* (2ª ed.). Madrid: Cátedra.
- Martin, M. (2003). *A linguagem cinematográfica* (trad. P. Neves). São Paulo: Brasiliense.
- Oliveira, C. V. & Rosa, J. (2014). Um futuro retrô: breve análise do figurino do filme “Her”. *Anais*. 14º Colóquio de Moda. Curitiba, PUC-PR. Consultado em <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/>
- Valença, A. (cop 1984) *Mágico* [Álbum vinil]. Universal Music International Ltda.

