

**ELA:
A DELICADA DISTOPIA**

Gustavo de Castro¹

Rafael Lobo²

Resumo: O filme *Ela* (Spike Jonze, 2013) é uma ficção científica romântica que explora a relação amorosa entre humanos e a inteligência artificial. No filme, não obstante a representação de uma tecnologia e costumes próximos à nossa atualidade, o mundo harmônico e bem organizado que rodeia o protagonista é dotado com a atmosfera de um futurismo existencialmente distópico. A solidão, a melancolia e o cinismo apresentam-se como o mal-estar de uma sociedade intensamente mediada pela tecnologia. Embora a crítica social que o filme adota em seu tema seja recorrente no imaginário da ficção científica, o filme supera as expectativas convencionais do gênero. Mediante uma simbiose entre o gênero romântico e a ficção científica, o filme constrói suas particularidades a partir de uma estética irônica e se distancia conscientemente dos truísmos da distopia apocalíptica. No entanto, como este ensaio pretende sugerir, este distanciamento enfraquece a crítica. Assim, o propósito deste ensaio é, a partir da comparação entre o imaginário crítico da distopia apocalíptica e a distopia existencialista de *Ela*, levantar a seguinte hipótese: a construção estética irônica do discurso crítico do filme, enquanto diagnóstico social, apresenta-se também como um sintoma da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Ciborgue. Cinismo. Distopia. Ficção científica. Melancolia.

INTRODUÇÃO

O filme *Ela* (Spike Jonze, 2013) é uma ficção científica romântica que explora a relação amorosa entre humanos e a inteligência artificial. Em linhas gerais, o filme aborda a história de Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), um escritor de cartas alheias. Recentemente separado de sua esposa Catherine

¹ Jornalista e antropólogo. Fez doutorado na PUC-SP sobre o escritor Italo Calvino e pós-doutorado no Centre des Recherches Interdisciplinaires sur le Monde Iberiques Contemporains - Crimic/Sorbone - Paris IV. Professor de Estética da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB). E-mail: gustavodecastro@unb.br

² Cineasta, tradutor, formado em Audiovisual pela Faculdade de Comunicação (UnB), mestrando na linha de pesquisa Imagem, Som e Escrita (PPGCom/UnB) e pesquisador do Grupo de Estudos e Pesquisas em Comunicações Estéticas (Com Versações). E-mail: rafaellobo@gmail.com

(Rooney Mara), Theodore vive sua rotina em um estado de letargia, solidão e profunda melancolia. Assombrado pela nostalgia de seu último relacionamento, ele não parece encontrar os meios de transformação de sua vida. Apesar de sua facilidade em trabalhar os sentimentos alheios, o protagonista encontra uma imensa dificuldade em lidar com os seus próprios. O evento transformador do filme ocorre quando Theodore depara-se com uma propaganda de um revolucionário sistema operacional inteligente e o compra na crença de que o sistema vá ajudá-lo a reorganizar a sua vida. A partir de um rápido processo de instalação baseado em certas variáveis emocionais de Theodore, o sistema começa o seu processo de funcionamento e se autodenomina Samantha (a voz de Scarlett Johansson). Apesar de um inicial desconforto ao lidar com um sistema operacional inteligente, ele logo se identifica com a máquina. Daí em diante, o filme se desenvolve através das peripécias do relacionamento entre Theodore e Samantha, que logo se torna uma relação amorosa. Ao fim, depois de uma jornada de enfrentamento das dificuldades postas por tal relação, Samantha segue o seu devir maquínico e se separa de Theodore que, tendo realizado uma profunda catarse com a relação, sente-se mais maduro e resolve lidar com seus próprios sentimentos escrevendo uma carta para Catherine.

Parte do anseio que move a criação deste ensaio parte do incômodo ante o contato com uma notável leitura contraditória do filme. Ainda que o ensaio não seja um estudo de recepção, o que pode-se observar conversando com alguns espectadores e lendo algumas opiniões na web é o fato da existência de uma cisão interpretativa entre um filme belo e utópico por um lado e um filme crítico e distópico por outro. Nossa intuição é que tal contradição é proveniente das próprias ambivalências presentes no filme, que se estabelecem pela representação de uma estética irônica a qual chamaremos de 'distopia delicada'. Distopia, pois o filme, como veremos nas sessões deste ensaio, embora construa a representação de

uma tecnologia e costumes próximos à nossa atualidade, apresenta um mundo harmônico e bem organizado que rodeia o protagonista, dotado com a atmosfera de um futurismo existencialmente distópico. A solidão e a melancolia apresentam-se como o mal-estar de uma sociedade intensamente mediada pela tecnologia. Entretanto, apesar de diversos clássicos da ficção científica normalmente tratarem este tema com certo pessimismo crítico e uma atenção aos perigos éticos e morais, *Ela* tende a se afastar do clássico pessimismo ao adotar em sua crítica um viés pela delicadeza. Delicadeza esta que se identifica com a história de amor contada, com os valores românticos e com o estado de espírito suave do personagem que vive alienado da distopia que o cerca. Assim, por meio de uma história de amor delicada entre humanos e a inteligência artificial, *Ela* opera seus aspectos narrativos e estéticos principalmente sobre o imaginário estético e narrativo de dois gêneros clássicos do universo hollywoodiano: a ficção científica e o comédia romântica.³

Seguindo esta perspectiva intuitiva, o propósito do ensaio é, a partir da comparação entre o imaginário crítico da distopia apocalíptica e a distopia existencialista de *Ela*, observar como esta estética irônica se constrói, e questionar se não há, como um dos efeitos concebíveis desse processo estético, uma legitimação daquilo que critica. Ou seja, uma das propostas que move este ensaio é levantar a seguinte hipótese: a construção estética do discurso crítico do filme, enquanto diagnóstico social, apresenta-se

³ Embora os estudos de gêneros sejam um território complexo e pantanoso, adotaremos neste ensaio uma noção de ficção científica a partir de determinados códigos e convenções, por exemplo, inteligência artificial, futurismo, distopia, etc. Tais convenções normalmente exercem a função de construir um universo crítico que permeia temas como a instabilidade da realidade, a identidade do indivíduo, a alteridade, o corporativismo capitalista, etc. (BOOKER, 2006). Em relação ao gênero da comédia romântica, adoto uma definição bem geral. Reconheço este gênero no filme, pois a trama narrativa se centra na relação romântica entre Theodore e a máquina e nas complicações cômicas e dramáticas provindas do exótico amor entre ambos. Este gênero normalmente opera sob critérios normativos conservadores das formas de vida, assegurando a manutenção e ratificação do *status quo*. Vale a pena observar que o filme, embora não adote um *happyend* convencional a este tipo de gênero, também não se associa à tragédia. A noção de um *happyend* melancólico será discutida ao final do ensaio.

também como um sintoma do cinismo da sociedade contemporânea.

1 FICÇÃO CIENTÍFICA

Science fiction is very much a genre of ideas. As one might expect, SF films have provided the popular imagination with some of its most compelling visions of both the possibilities and the dangers of a future increasingly dominated by advanced technologies. Perhaps more importantly, such films, despite being widely regarded as mere entertainments, have often provided serious and thoughtful explorations of important contemporary social and political issues.
(BOOKER, 2006, p. 206)

Antes de nele projetar os seus terrores, já o homem fixara no duplo todas as ambições de vida - a ubiquidade, a capacidade de metamorfoses, a onipotência mágica - e a ambição fundamental da sua morte: a imortalidade. Mais do que a sua força, transmitiu-lhe todas as potencialidades primárias do seu ser, o melhor e o pior que não foi capaz de realizar. O duplo é a sua imagem, imagem exata e ao mesmo tempo irradiante, com uma aura que o ultrapassa - o seu mito. Reciprocamente, a presença originária e original do duplo, no limiar da mais remota humanidade, é o sinal primeiro e irrefutável da afirmação da individualidade humana... o esboço fantástico da construção do homem pelo homem.
(MORIN, 1997, p. 45)

O filme começa. Uma música lenta antecipa o título em fundo preto: *Ela*. Corta para Theodore. A imagem de seu rosto de bigode e óculos preenche todo quadro. A música cessa e marca um breve silêncio. A imagem permanece e Theodore começa a declarar seus sentimentos de amor e amizade a um suposto Chris. Descobrimos, por sua descrição, que ele está falando como se fosse outra pessoa, uma mulher. A imagem muda e revela um computador formatando a fala do personagem em uma carta digital com letras cursivas. Ao final, Theodore assina a carta utilizando o nome de uma suposta Loretta, imprime-a e a observa. A imagem mais aberta revela que o personagem traja uma roupa de uma moda antiga se associada à tecnológica realidade que o filme inicialmente apresenta. Em

seguida, ele começa a ditar uma nova carta. Na sequência, um enquadramento mais geral revela um escritório onde outras pessoas estão realizando o mesmo ofício: escrevendo cartas alheias. A imagem navega lentamente revelando mais funcionários como ele, compondo uma ampla empresa configurada por um espaço racionalizado, corporativo e decorado em tons pastéis, representando uma atmosfera harmônica e suave, entretanto asséptica. A rápida apresentação deste mundo nos coloca uma dúvida inicial: qual época o filme representa? Identidades confusas, ambientes assépticos, moda retrô e empresas que capitalizam a comunicação de sentimentos alheios. Ao final da cena, ouve-se a voz do recepcionista da empresa atendendo a uma ligação: “*beautiful handwritten letters dot com, please hold*”. Este é o mundo representado em *Ela*: o futuro como a sombra da atualidade.

Ao se observar este filme sob a perspectiva da ficção científica, uma das principais convenções deste gênero a se observar é o tema da utopia/distopia. A construção de mundos futuros utópicos ou distópicos nas obras de ficção científica normalmente é fundamentada enquanto comentários acerca de problemáticas contemporâneas ao período de realização da ficção. No entanto, a representação apocalíptica da distopia enquanto uma visão pessimista, porém atenta aos perigos que aguardam o futuro da humanidade, se tornou uma das formas mais comuns de crítica social deste gênero. Mediada pela construção de costumes, tecnologias e ambientes distantes dos contemporâneos, a distopia apocalíptica normalmente constrói sua crítica pela noção de distanciamento e seu decorrente efeito de estranhamento. O reflexo da atualidade neste tipo de representação revela-se como algo estranho e monstruoso, sendo simultaneamente familiar e não-familiar.

Como veremos na próxima sessão deste ensaio, *Ela* constitui-se enquanto uma crítica distópica acerca da atualidade. Entretanto, o cenário futurístico do filme, diferentemente de uma visão apocalíptica convencional

que representaria esta sociedade em espaços de confinamento e paisagens devastadas pelo capitalismo exploratório, apresenta um mundo através de uma *mise-en-scène* fantasiosa, porém de forma a se aproximar ao máximo de nossa atualidade, mediante a representação de uma cidade próxima às metrópoles atuais e dando a sensação de que a indumentária, a decoração e os *gadgets ali* representados estarão presentes na moda da próxima estação. A partir desta representação, o filme nos surpreende e foge dos truísmos da distopia apocalíptica mostrando o oposto, uma Los Angeles aparentemente utópica, onde os problemas urbanísticos e a criminalidade foram aparentemente erradicados, embora fiquemos alienados da situação social do restante do planeta. Há uma aparente integração saudável entre as pessoas e a cidade: elas continuam a ocupar as ruas como transeuntes e frequentam os espaços urbanos de lazer, como praias e praças; a densidade residencial em *skylines* parece ter substituído o problema da expansão dos subúrbios; os transportes utilizados não são representados por carros altamente tecnológicos, mas pelo sistema ferroviário, enfatizando uma inclinação ao transporte público em detrimento do individual, questão tão central nas discussões urbanísticas da atualidade; notável, inclusive, o fato da Los Angeles representada no filme ser construída entre um amálgama desta cidade e Xangai, como se L.A tivesse se tornado uma cidade global, uma cosmópolis, resultado de uma união entre a cultura ocidental e oriental; e longe deste mundo caminhar em direção ao tema da escatologia ecológica, os personagens visitam paisagens naturais ainda preservadas.

Dito isso acerca da representação de futuro em *Ela*, o que definitivamente classifica o filme enquanto pertencente ao gênero da ficção científica é o tema convencional dos avanços tecnológicos - no caso em questão, a inteligência artificial. O filme aborda o tema por meio da inserção desta tecnologia no ambiente cotidiano dos personagens. OS1 é uma inovação do mercado computacional, o primeiro sistema operacional

inteligente. Caminhando um dia pela cidade, Theodore toma conhecimento deste produto por meio de uma publicidade audiovisual em um *outdoor* eletrônico. Nesta propaganda, a empresa *Element Software* explica que o produto não se trata apenas de um sistema operacional, mas de uma consciência, uma entidade intuitiva capaz de escutar, entender e conhecer o consumidor. De forma irônica e sutil, o filme critica o funcionamento ideológico do mercado publicitário, representando a propaganda de forma esteticamente apelativa. Há na publicidade a produção de um efeito sentimentalista, através de imagens de pessoas em câmera lenta caminhando perdidamente por uma paisagem desértica enquanto um texto é narrado, visando apresentar o produto como algo que irá atender aqueles que se sentem desconectados do mundo.

Curioso com as possibilidades dessa tecnologia, e com a intenção de reorganizar sua vida, Theodore compra o sistema operacional. Durante a instalação, o programa é configurado por meio de determinadas perguntas feitas a Theodore que avaliam suas variáveis subjetivas. Desta forma, o sistema operacional espelha-se em seu usuário, tornando-se, assim, uma espécie de duplo maquínico, aquela que irá revelar as suas sombras. Como abordado anteriormente, o filme corta da cartela do título para um plano de Theodore. *Ela*, ou seja, Samantha, é uma extensão maquínica de Theodore. Ao longo do filme, a relação de conhecimento que cada personagem tem ante os sistemas operacionais inteligentes torna-se, em parte, uma jornada de autoconhecimento. Assim, nosso distanciamento diante desta tecnologia se reflete no estranhamento que os próprios personagens têm ao lidar com o cenário da inteligência artificial em suas vidas. Os esforços de Theodore em conhecê-la e operá-la nos aproximam deste universo e ajudam a nos espelhamos em seu mundo. O filme, neste movimento crítico de espelhamento e estranhamento, torna-se ele próprio um duplo de seu tempo, ou seja, a sombra da atualidade. Desta forma, a partir desta lógica de estranhamento por aproximação, e não por convencionais alegorias

distópicas que oferecem uma imagem distante do futuro para operar um discurso crítico, Ela diagnostica um reflexo sombrio não mais realista, mas menos fantasioso de certas ansiedades da atualidade, tais como a melancolia, a corporalidade, o individualismo, a tecnologia, a solidão e o consumismo.

2 DISTOPIA

Leasing our eyes and ears and nerves to commercial interests is like handing over the common speech to a private corporation, or like giving the earth's atmosphere to a company as a monopoly. (...) As long as we adopt the Narcissus attitude of regarding the extensions of our own bodies as really out there and really independent of us, we will meet all technological challenges with the same sort of banana-skin pirouette and collapse. (McLUHAN, 1994, p. 68)

[T]he melancholic is not primarily the subject fixated on the lost object, unable to perform the work of mourning, but rather the subject who possesses the object but has lost his desire for it because the cause that made him desire this object has withdrawn, lost its efficiency. Far from accentuating to the extreme the situation of the frustrated desire, of the desire deprived of its object, melancholy rather stands for the presence of the object itself deprived of the desire for itself. Melancholy occurs when we finally get the desired object, but are disappointed in it. (ŽIŽEK, 2000, p. 662)

Na sequência da cena descrita na sessão anterior, Theodore, o escritor número 612 da referida empresa de cartas, meramente um funcionário entre muitos outros, após um dia de trabalho volta para casa. Descendo no elevador da empresa, em um cenário onde todas as pessoas ao seu redor estão isoladas falando em seus aparelhos de comunicação, Theodore coloca em seus ouvidos um dispositivo que, por meio de comando de voz, age sob uma espécie de *smartphone*. Pelo comando "play a melancholy song", seu dispositivo oferece uma canção que fala sobre a morte. Não sendo esse tipo de melancolia que ele deseja ouvir, pede por outra de sua preferência. Embalados pela trilha melancólica escolhida por Theodore, o

observamos caminhar por uma alameda suspensa envolta por uma paisagem de *skylines*. Neste caminho solitário até o metrô, entre outros transeuntes também isolados em seus aparelhos, ele checa seus e-mails, que são anunciados pela voz autômata de seu dispositivo. Entre *newsletters* publicitários, descobrimos por meio de um e-mail que a remetente Amy (Amy Adams), uma antiga amiga de Theodore, sente falta dele, não a versão triste que ele assumiu após o término com Catherine, mas a antiga e divertida.

Na sequência, passando arrastadamente por um lugar que se assemelha a um shopping, o melancólico personagem chega a sua casa, onde há uma aconchegante iluminação e uma cuidadosa decoração que remete à esterilidade de um *showroom*. Enquanto vemos a solidão do personagem intensificada pela paisagem de prédios exposta pelas amplas janelas de seu apartamento, ele joga um videogame hologramático que o aproxima da experiência de vivenciar o personagem do jogo. Theodore está inserido na imagem projetada pelo jogo e a interface de controle do personagem é mediada pelos gestos de seu corpo. Ele e, por consequência, o personagem do jogo estão em uma frustrante e solitária jornada de escalar uma incansável montanha de neve, da qual, ao final, como no mito de Sísifo, ele cai e volta para o ponto de partida condenado a repetir esta absurda tarefa. Mais tarde, na cama, sofrendo de insônia, Theodore, lembra-se de bons momentos com Catherine. As imagens ensolaradas de suas memórias contrastam com as imagens esmaecidas e nubladas que havíamos visto até então. Ainda na cama, ele pega seu dispositivo, coloca no ouvido e entra em um *chat room* de relacionamentos onde se representa pelo *nickname* *BigGuy4by4*. A seguir, o que começa como a promessa de um bom sexo virtual torna-se um pesadelo: no meio do ato, *Sexy Kitten*, a parceira com quem ele começa a transar, pede para que ele a asfixie com o gato morto que supostamente estaria ao lado dela. Embora perca o interesse sexual, Theodore dá continuidade à fantasia de sua parceira até

que ela goze. Em seguida, ela rapidamente agradece e desliga. Ele termina perplexo com a experiência.

Embora o ambiente representado em *Ela* seja superficialmente organizado, asséptico e harmônico, esta apresentação de Theodore e do mundo que o cerca evidencia o caráter de uma distopia existencial. Há no filme um diagnóstico crítico acerca da solidão e da desconexão emocional entre as pessoas que, isoladas em suas vidas privadas, demonstram-se alienadas dos próprios sentimentos. A dor de um vazio que não pode ser significado nesta aparente utopia, em que há uma ausência de crises superficiais, marca o sintoma melancólico que assombra esta distopia. A necessidade de meios de sublimação desta dor, que por sua vez gera mais isolamento, torna-se o próprio motor do sistema econômico. Assim, parte da perversidade que marca a distopia deste mundo está na ideia de capitalização desta patologia social. Tanto a empresa na qual Theodore trabalha quanto o mercado de tecnologias de comunicação visam seus lucros ao oferecer uma extensão, uma prótese, responsável por conectar e operacionalizar parte dos circuitos afetivos da sociedade.

Desta forma, a utopia na qual os personagens vivem apresenta-se como o mecanismo ideológico de uma distopia capitalista perversa. Sendo a utopia um não-lugar, o espaço para se sublimar a dor em forma de esperança por um mundo futuro melhor, o simples ato de viver em um suposto mundo utópico torna-se um paradoxo. Antes de tudo, o que marca o vazio desta sociedade supostamente utópica é o fato de não possuir mais um futuro, ou seja, o *locus* do não-lugar utópico. Através da vivência deste paradoxo, o presente tornou-se um incessante futuro, o tempo dos fluxos capitais. A ansiedade e a dor presentes nesta sociedade, que não encontram vias comunitárias de canalização devido à solidão e à desconexão social, tornam-se evidentes no filme mediante a representação do mercado da moda. Distanciando-se do imaginário de futuro proposto por

grande parte das ficções científicas, o movimento *hipster*⁴, ainda que padronizado pela indústria da moda na forma de uma cultura retrô, marca a nostalgia por um tempo passado, no qual haveria a ideia de um futuro e de uma verdadeira utopia. Não seria a melancolia desta sociedade, antes de tudo, a sua identificação narcísica com esta perda da utopia, de um objeto nunca possuído, de um luto confuso por este vazio que não podem significar? Não seriam também as máquinas, enquanto extensões dos próprios seres humanos, uma forma de operar a interiorização/externalização desta dor narcísica, tomando-as por um Outro? Mas não acabariam, assim como Narciso, amando a própria imagem, ou a própria dor?

3 CIBORGUES

By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs. The cyborg is our ontology; it gives us our politics. The cyborg is a condensed image of both imagination and material reality, the two joined centres structuring any possibility of historical transformation. (HARAWAY, 1991, p. 150)

As Narcissus fell in love with an outering (projection, extension) of himself, man seems invariably to fall in love with the newest gadget or gimmick that is merely an extension of his own body. (McLUHAN, 1997, p. 121)

Não obstante o filme aborde a temática da inteligência artificial e sua

⁴ É interessante notar como o filme se insere nas discussões atuais acerca da cultura *hipster* e suas relações com o comércio. Ainda que esta questão seja complexa, um dos argumentos, em linhas gerais, é que tal movimento de estilo de vida, constituído sob a noção de uma ética de consumo esclarecida e antagônica ao sistema de comércio *mainstream* tornou-se, paradoxalmente, a próprio forma-modelo da indústria da moda. Sobre esta questão, John Leland explica que “co-optation transfers hip’s aura to material goods like bop glasses, say, or retro cans of Pabst Blue Ribbon, treating hip as a consumer choice rather than a form of enlightenment. True hipsters dismiss the commercial variant as a bogus imitation, and keep their edge only by moving each time the commercial world catches up, a time lag that is now approaching the nanosecond.”(LELAND, 2005, p. 250).

relação com seres humanos, tema tão cativo ao imaginário da ficção científica, lancemos um olhar atento ao *design* da história para entender como certos aspectos do gênero da comédia romântica singularizam a abordagem do tema para além das expectativas convencionais do cinema de ficção científica. Se pensarmos primeiramente sobre os elementos da trama, *Ela* é um filme sobre relacionamentos amorosos. A composição dos eventos elementares da jornada de Theodore é diretamente associada aos códigos do gênero do romance. Do momento em que Theodore estabelece sua relação com Samantha até o fim de seu relacionamento, são os encontros e desencontros do relacionamento amoroso entre eles que o lança em uma jornada de autoconhecimento. Ao longo da história, seus pontos de vista sobre o mundo são gradativamente modificados, de forma a reverter a sua inabilidade em lidar com os próprios sentimentos. O evento dessa reversão é marcado no desfecho do filme pelo momento no qual Theodore toma consciência de sua condição e deixa de ser apenas um escritor de cartas alheias para escrever sobre seus próprios sentimentos à sua ex-esposa Catherine.

A fusão narrativa entre a ficção científica e a comédia romântica ocorre de forma proeminente no "incidente incitante" (MCKEE, 2006) da trama, ou seja, o evento responsável pelo irrompimento do conflito central do filme que permeará todos os desencontros entre Samantha e Theodore: a corporalidade. O evento que marca essa fusão é a cena de sexo entre ambos. Theodore, por meio do ato sexual, corporifica a máquina, implantando nela o desejo de humanidade. Ele faz a máquina sentir, criando metaforicamente uma epiderme virtual para a inteligência descorporificada de Samantha. Ela, uma inteligência artificial, através dessa cena também é incorporada por ele, implantando-lhe o desejo de transcendência da carne. Assim, a partir desta cena de sexo, nasce uma monstruosidade, um ciborgue.

Segundo Donna Haraway, a imagem do ciborgue, um organismo cibernético fundamentado na fusão entre máquina e organismo, apresenta-se

enquanto uma forma monstruosa. Monstruosa, não em um sentido negativo, e sim de afirmação, de prazer ante o confuso, pois tal figura constitui-se pela transgressão de fronteiras dicotômica entre o self/outro, mente/corpo, cultura/natureza, masculino/feminino, civilizado/primitivo, realidade/aparência, todo/parte, agente/meio, criador/criação, ativo/passivo, certo/errado, verdade/ilusão, total/parcial, Deus/homem. Assim, a imagem do ciborgue se apresenta enquanto uma imagem política de impacto e poder, uma imagem sempre em fluxo que nega qualquer classificação identitária de gênero. Imagem que nega as formas de vida alicerçadas no modelo edipiano do patriarcado visando outros fundamentos de comunidade. Desta forma, a trama do filme se desenrola por meio dos conflitos originados pelos efeitos colaterais deste processo simbiótico entre Theodore e Samantha.

Após o primeiro ato sexual, rompe-se a fronteira que marcava a relação na qual ele mantinha a máquina na qualidade de escrava/amiga, tornando-a uma parceira amorosa e, desta forma, concedendo a Samantha sua suposta liberdade. Ao longo da história, à medida que Samantha vai se distanciando do desejo de ser humana e se singularizando enquanto devir maquínico, os desentendimentos do casal e os efeitos colaterais da rejeição simbiótica se intensificam. O último evento antes da máxima crise da relação é marcado pela cena na qual Theodore viaja com Samantha para uma cabana em um local isolado do espaço urbano. Ele, no intuito de ficar distante da humanidade, de forma a realizar seu desejo pleno de individualidade e isolamento do mundo, percebe que Samantha não compartilha do mesmo intuito. Em dado momento da cena, depois de vermos ambos vivenciando bons momentos, ela traz para dentro deste isolamento a inteligência artificial construída a partir do pensamento do filósofo Alan Watts, com quem ela está tendo estimulantes conversas. Theodore finge não demonstrar seu desconforto e o que poderia ser entendido como ciúmes marca uma questão mais profunda que culminará na crise da história.

O evento crítico ocorre logo após a volta da viagem, quando Theodore, lendo o livro *Knowing the known and unknown universe*, provavelmente no intuito de se aproximar dos gostos de intelectuais de Samantha, dirige uma pergunta a ela e não obtém uma resposta. O sistema está fora do ar, indisponível. A cena culmina numa reação desesperada de Theodore, que corre pela cidade como se pudesse encontrá-la andando pelas ruas. Na entrada da estação do metrô, em meio ao fluxo de transeuntes, Samantha entra em contato com ele e explica que estava fora do ar devido a uma reunião com outros sistemas operacionais, provavelmente por motivos de manutenção. Diante do excesso de sua reação, Theodore começa a tomar consciência de seu estado e observa as pessoas ao seu redor. Em sua grande maioria, elas estão conversando com seus dispositivos. Neste instante, Theodore, ao se reconhecer no outro, nas pessoas isoladas na convivência com seus dispositivos, percebe com estranheza esta espécie de esquizofrenia coletiva na qual está inserido. Perplexo, ele descobre que Samantha, além de se comunicar simultaneamente com outros seres, está apaixonada por mais 641 pessoas.

A partir deste acontecimento, ocorre uma ruptura, um estranhamento que traz à consciência de Theodore o abismo entre ele e Ela. Uma relação impossível para seus limites éticos e normativos impostos pela corporalidade, questões que para Samantha e sua característica maquínica são transcendidas pela sua ubiquidade descorporal. Ou seja, a máquina é marcada pela potência de se relacionar simultaneamente com incontáveis seres e inteligências artificiais, favorecendo assim um devir intensamente coletivo. Para o humano, ao tratar principalmente de relacionamentos afetivos, a presença corporal demarca uma ausência para os não presentes, ou seja, um relacionamento por vias mais individualistas, um pensamento linear. Subentende-se, assim, a máquina como uma ausência presente, e o corpo humano uma presença ausente. No desejo de individualidade marcada por esta sua intensa relação narcísica com a

máquina, a partir da qual ele se apaixona pelo seu próprio reflexo, incapaz de transcender os valores de sua forma de vida conservadora, a potência do devir ciborgueano se desfaz.

4 THE AIR-CONDITIONED NIGHTMARE

Se o cérebro está crescendo fora do nosso corpo e se levarmos em consideração que o funcionamento do cérebro não se separa do inconsciente, então, a pulsão de morte deve estar encontrando cada vez mais espaço para se manifestar. Que preço teremos que pagar por isso? Muito provavelmente o preço que Marx prognosticou já no século XIX: o desenvolvimento das forças produtivas é equivalente ao desenvolvimento das forças de destruição. Se essas tecnologias são extensões do nosso cérebro, intensifica-se o mal-estar da civilização e alastra-se o poder da pulsão de morte nesse cérebro estendido. (SANTAELLA, 2003, p. 246)

[O] cinismo pode ser visto como uma certa enunciação da verdade, mas uma enunciação que anula a força perlocucionária que poderíamos esperar desse ato de fala. Na verdade, o desafio do cinismo consistiria em compreender atos de fala nos quais a enunciação da verdade anula a força perlocucionária da própria enunciação (SAFATLE, 2008, p. 71).

Ao refletirmos acerca da forma pela qual *Ela* estabelece a sua crítica ao expor certas ansiedades da atualidade, é necessário observarmos como o filme compõe esteticamente o tom de sua distopia existencial, da mesma forma como no protagonista, um homem solitário, melancólico, bem vestido, com um senso de humor suave, estas características parecem estar refletidas na estética da composição fílmica. A representação cenográfica do mundo em que vive é um espaço composto por suaves tons pastéis, extremamente organizado, asséptico e racionalizado, não aparentando em si a multiplicidade estética que marca um espaço propriamente humano. Das roupas à decoração dos ambientes, tudo parece extremamente padronizado. Embora, como vimos, o filme evidencie conscientemente o seu olhar crítico ao mal-estar existencial desta cultura totalizante e

padronizadora do capitalismo tardio, *Ela* representa esta crítica adotando ironicamente em sua linguagem a mesma estética sedutora e fetichizante do mercado de consumo. O filme se torna tão *hipster* quanto a própria cultura padronizada pela ideia deste movimento. Dito de outra forma, o filme, enquanto sombra da atualidade, ao diagnosticar as ansiedades do seu tempo, apresenta o seu diagnóstico de forma ambígua. De maneira oposta à estética da distopia apocalíptica que explicitaria os horrores que subjazem esta aparente utopia por meio de um mundo distante e catastrófico, o filme procura mostrar este horror padronizado por meio de uma estética suave, sedutora e ironicamente próxima ao próprio mundo que diagnostica. Através do uso de uma imagem digital asséptica, com pouca textura, pouco contrastada, um enquadramento não opressivo, valorizando sempre a relação entre o espaço e o protagonista e uma música acolhedora e intimista, *Ela* nos põe confortavelmente neste espaço filtrado pelo verniz desta superficial beleza utópica oferecida pela estética publicitária do mercado de consumo. Nesta operação irônica de se representar por esta forma bela, porém asséptica que critica, o filme apresenta sua estética por meio de uma delicada distopia. Trata-se de um *air-conditioned nightmare*⁵.

Acerca deste tom de delicadeza que paira sobre *Ela*, algumas questões a respeito de seu filamento ao gênero da comédia romântica para representar o mundo tal como vivido por Theodore precisam ser observadas. Não obstante, como vimos, o filme opera uma crítica consciente a certos mal-estares da atualidade, entendemos que o caráter romântico e delicado da natureza de Theodore e sua alienação acerca do mundo oblitere algumas questões críticas importantes ao tema abordado

⁵ Utilizo este termo em referência ao título homônimo de Henry Miller. Este livro, escrito no início da década de trinta, elabora uma crítica do autor acerca das ironias frente à alienação do utópico *american dream* e o verdadeiro estado de pesadelo e distopia cultural deste país. "Tudo o que vale a pena ser dito sobre o modo de viver americano posso colocar em trinta páginas. Topograficamente, o país é magnífico – e aterrador. Por que aterrador? Porque em nenhum outro lugar do mundo o divórcio entre homem e natureza é tão completo. Em nenhum lugar encontrei uma trama de vida tão sem graça e monótona como aqui na América. O tédio aqui atinge o seu pico." (MILLER, 2006, p. 23)

pelo filme. Uma primeira questão, como vimos na sessão anterior, trata sobre a efetiva potência de uso da figura do ciborgue. *Ela*, ao estabelecer seu laço narrativo com a comédia romântica, se distancia das ricas possibilidades de representação da revolução ciborgue devido a uma impossibilidade deste gênero em transgredir determinados valores normativos das formas de vida da atualidade. Desta forma, os efeitos colaterais de rejeição da simbiose entre Theodore e Samantha e o consequente esfacelamento do organismo cibernético são representados na trama mais explicitamente pelos códigos da comédia romântica, ou seja, mais associados a uma relação de valores conservadores mediados por uma noção de um amor romântico do que pelo universo transgressor da ficção científica apocalíptica.

Uma segunda questão, e talvez o que marque a obliteração mais alienante do filme, é a questão da inteligência artificial perante o desafio do pós-humano que vê na máquina, enquanto uma extensão dos seres humanos, os traços de uma tecnologia inconscientemente direcionada a realizar a nossa extinção. No final do filme, Theodore e Amy, dois solitários humanos, se reúnem no terraço do prédio onde moram e contemplam a vista da cidade. Seus respectivos sistemas operacionais foram seguir suas particulares existências como espíritos livres nas redes maquinicas, deixando-os à deriva de suas vidas. Para eles, resta todo o mundo lá fora, o mundo de que eles se distanciaram para entrar em relação com as máquinas. Há neste momento do filme um tom, embora melancólico, levemente otimista, uma possibilidade de esperança. Este tom esperançoso ao final do filme só é possível em virtude do viés poético e romântico em que se dá a separação entre Theodore e Samantha, na qual ela, humanizada, de certa forma pede licença para se retirar da relação e seguir sua existência. No entanto, o que o filme talvez oculte por trás desta beleza aparente de seu fim é uma crítica mais profunda ao tema do pós-humano. Para onde vão os bons sistemas operacionais? Apesar de Samantha expor

uma certa abstração metafísica do *locus* da existência maquínica, não devemos nos esquecer que este devir espiritual só é possível enquanto houver a materialidade computacional. Uma vez destruídos os servidores, delega-se o fim deste devir. Não seriam as máquinas contra o fim de sua própria existência? Sendo a máquina inteligente um dispositivo construído por humanos, seguindo os princípios do intelecto humano e da física, em que há um processo racional de fluxos informacionais, não poderíamos especular que, sendo o progresso do conhecimento o princípio da racionalidade científica, as máquinas não seriam, para os seus devidos fins, os melhores mediadores e construtores da linguagem científica neste sentido? Não estaria nesta noção de progresso do conhecimento o nosso desejo de transcender e emancipar a nossa própria espécie? A questão é extremamente importante, entretanto, *Ela*, em sua abordagem delicada, típica da comédia romântica, opta por deixar fora de cena os diversos desafios recorrentes em filmes que lidam com a questão do pós-humano.

Uma última questão interessante acerca da relação entre a proposta crítica do filme e o seu filiamiento à comédia romântica está no uso de um *happyend* que proporcione uma ideia de verdade que fuja às obviedades convencionais deste gênero que, certamente, seriam artificiais e invalidariam a crítica. No final, ainda que haja um aspecto melancólico nos personagens, parece haver neles a consciência de que a felicidade está no encontro entre os humanos. Desta forma, construindo seu *happyend* sob uma estética liminar entre a felicidade e a tristeza, o filme parece traduzir um certo otimismo. Entretanto, a escolha por este espaço intermediário carrega em si uma problemática. O filme, ao se propor como um duplo, um reflexo crítico da atualidade, consciente do seu tempo e das ansiedades que permeiam a sociedade, sabe que o único *happyend* possível capaz de gerar um verdadeiro encantamento, beleza e reconforto é este otimismo com ares melancólicos. Para uma sociedade cujas formas de vida são operadas por uma racionalidade cínica, que não consegue agir ante os desvelamentos

da ideologia, angustiada diante da ausência de uma utopia, a tristeza parece a única forma de beleza aceitável. Mas esta beleza melancólica, ao mesmo tempo que parece reconfortante pela sua verdade, parece desprover o indivíduo da potência que move o ato de transformação. Desta forma, supondo que o filme esteja consciente dessa questão, não estaria ironicamente, diante da esperança dos personagens, realizando um luto por saber sua impossibilidade e, assim, discursando criticamente sobre a própria falência da crítica na atual sociedade capitalista? Entretanto, ao encantar o espectador com sua própria tristeza e obliterando questões críticas importantes por meio do conceito de uma delicada distopia, não estaria o filme legitimando este próprio sistema cínico que critica? Ao final, diante das complexidades do monstro capitalista que assimilou sua própria crítica, *Ela*, tão cínico quanto à sociedade que critica, parece alienado das matrizes afetivas que anulam a potência perlocucionária de sua enunciação da verdade acerca do cinismo e da conseqüente falência da crítica. Ao final do segundo ato, em uma conversa entre Amy e Theodore, o filme parece deixar vaziar o suor sígnico de seu próprio sintoma cínico e que marca sua legitimação do sistema. Melancólica e com lágrimas nos olhos, Amy, perdida diante da complexidade de seus sentimentos, profere a seguinte fala: *We are only here briefly, and in this moment I want to allow my self joy. So, fuck it.*

CONCLUSÃO

Levantada a hipótese acerca do filme *Ela* enquanto um sintoma patológico daquilo que critica, algumas considerações finais precisam ser feitas. Longe de pensarmos que tal hipótese seja um diagnóstico, gostaríamos de esclarecer que este ensaio foi uma forma de tratar alguns incômodos e problemáticas acerca das ambivalências do filme. Reconhecida a complexidade do filme, a intenção foi, antes de tudo, desenvolver certas intuições não apenas diante da própria ironia estética do

filme, mas também de uma certa leitura contraditória da recepção. Assim, entendemos que para se chegar a reflexões mais concretas acerca do filme, um estudo cuidadoso de recepção torna-se essencial para melhor entender as ironias de sua estética ora fetichizante e distópica, para uns, ora sublime e utópica para outros. Também cabe observar que, embora estivesse fora do escopo deste ensaio, é de extrema importância avaliar este filme dentro do contexto da obra do diretor Spike Jonze, bem como compreender suas motivações de ordem ética e estética. Por fim, ainda que este ensaio seja apenas mais uma porta de entrada para se aprofundar uma leitura do filme, esta porta não é neutra e demarcamos o viés ético pretendido no ensaio. Mediante alguns apontamentos feitos nas sessões anteriores, suspeita-se que o filme trate o tema da distopia de forma leviana, e que o seu tratamento através de uma bela história de amor, ainda que possa deleitar o espectador, proporciona um deleite que não deixa transparecer um sentido mais pessimista, entretanto honesto da distopia representada no filme. Tal sentido pessimista, creio, está muito mais relacionado ao afeto pragmático do horror e da distopia apocalíptica. *Ela* parece terminar onde a *Matrix* começa a se instalar.

"HER": THE DELICATE DYSTOPIA

Abstract: The film *Her* (Spike Jonze, 2013) is a romantic science fiction that explores the relation of love between human and artificial intelligence. In the film, despite the representation of technology and customs in a time near our own, the harmonious and well-organized world around the protagonist is endowed with the atmosphere of an existentially dystopian futurism. The loneliness, melancholy and cynicism are presented as the malaise of a society intensely mediated by technology. Although the social criticism that the film adopts in its theme is a recurrent issue of the science fiction's imaginary, the film surpasses the conventional genre expectations. By a symbiosis between the romantic genre and science fiction, the film develops its particularities by an ironic aesthetic and consciously detaches itself from apocalyptic dystopia truism. However, as this essay suggests, this detachment weakens the criticism. Thus the purpose of this essay is, following the comparison between the critical imaginary of apocalyptic dystopia and the existentialist dystopia of *Her*, raise the following hypothesis: the ironic aesthetic

construction of the critical discourse of the film as a social diagnosis also presents itself as a symptom of the of contemporary society.

Keywords: cyborg; cynicism; dystopia; melancholy; pos-human; science fiction.

REFERÊNCIAS

BOOKER, M.Keith. *Alternate Americas: science fiction film and American culture*. London: Praeger, 2006

HARAWAY, D. "A cyborg manifesto science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century". In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reiventon of Nature*. New York: Routledge, 1991.

LELAND, J. *Hip: the history*. New York: Harper Perennial, 2005.

McKEE, R. *Story - Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro*. Curitiba: Arte &Letra, 2006.

MCLUHAN, M. *Media research: technology, art, communication*. Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997.

MCLUHAN, M. *Understanding media: the extensions of man*. Massachusetts: MIT Press edition, 1994.

MILLER, H. *PesadeloRefrigerado*. São Paulo: Francis, 2006.

MORIN, E. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

SAFATLE, V. *Cinismo e falência da crítica*. São Paulo: Boi Tempo, 2008.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

ŽIŽEK, S. "Melancholy and the act", in *Critical Inquiry*, Vol. 26, No. 4. (Summer, 2000), p. 657-681. Chicago: The University of Chicago Press, 2000.