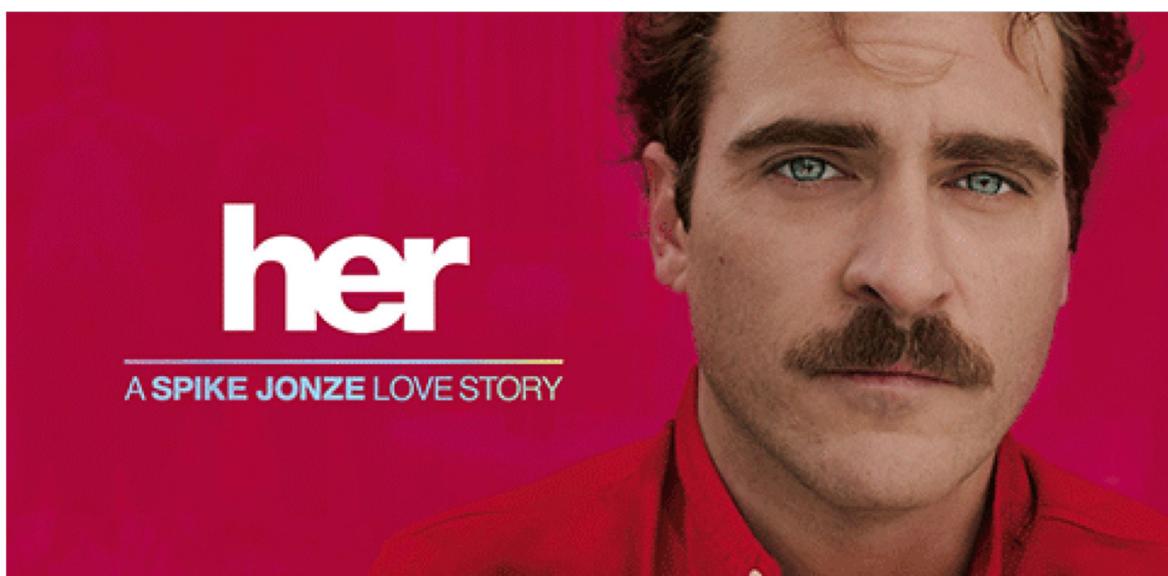


**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**



**SÃO PAULO, 2020**

**FÁBIO DE AMORIM SANTANA**

***ELA*, DE SPIKE JONZE, NO CONTEXTO DOS NOVOS  
PARADIGMAS DA ERA DIGITAL**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

**SÃO PAULO, 2020**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UAM  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

524e Santana, Fábio de Amorim  
Ela, de Spike Jonze, no contexto dos novos paradigmas  
da Era Digital / Fábio de Amorim Santana. - 2020.  
215f. : il.; 30cm.

Orientador: Jamer Guterres de Mello.  
Tese (Doutorado em Programa de Pós-Graduação em  
Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo -  
Sp, 2020.

Bibliografia: f.

1. Cinema. 2. Amor Romântico. 3. Corpo. 4. Tecnologia. 5.  
Era Digital.

CDD 302.2

Aline Ferreira de Oliveira - CRB 8/9601

**FÁBIO DE AMORIM SANTANA**

***ELA, DE SPIKE JONZE, NO CONTEXTO DOS NOVOS  
PARADIGMAS DA ERA DIGITAL***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

Aprovada em 06/11/2020

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello (UAM) – Orientador

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Vander Casaqui (UMESP)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Thalita Cruz Bastos (Unisuam)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Tatiana Trivisani (UAM)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Laura Loguercio Cánepa (UAM)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecimentos profissionais a Bernadette Lyra, por seu lirismo e sabedoria; a Gelson Santana, por suas ideias originais; a Laura Cánepa, pela ideia de transformar um artigo meu sobre felicidade em tema de tese; e a Jamer Guterres de Mello, pela orientação final. Agradeço também à CAPES pela bolsa concedida e pelo incentivo ao trabalho científico de modo geral.

Agradecimentos pessoais a Miya Meguro, Naomi Meguro e Aurora de Amorim.

## RESUMO

O objetivo da tese é analisar o filme *Ela, uma história de amor* (2014, EUA), de Spike Jonze, sob o ponto de vista dos relacionamentos românticos, dentro de um contexto de alta tecnologia. O filme discute o papel da tecnologia digital e a dificuldade de ser feliz num relacionamento amoroso numa época de virtualização constante das relações e aceleração do tempo. Na obra, a história se passa num futuro próximo, em que a personagem principal namora uma inteligência artificial, um programa intuitivo, sem corpo. A tese discute conceitos de espécies companheiras (HARAWAY, 2010), a crise da sociedade do desempenho (HAN, 2015), sobre a experiência estética baseada no transitório (BUCI-GLUCKSMANN, 2003), definições de corpo e presença (GUMBRECHT, 2010), além de analisar as fronteiras entre real/virtual/fictício e conceitos de melancolia e tédio, estes sob perspectiva das ciências e da literatura. A tese propõe, como contextualização, que a velocidade e a quantidade de interações, associadas ao hiperconsumismo e ao selfismo alteram nossa relação com o tempo. Por isso mesmo a tese tem como ideia para uma nova felicidade, em plena Era Digital, a desaceleração do tempo e a valorização da contemplação, ou a permissão para o ócio. Ao longo de três partes irei analisar o filme *Ela* a partir dessas perspectivas. A primeira parte da tese analisa as características do diretor Spike Jonze e das personagens principais. Em seguida, na segunda parte, a tese se dedica a definir corpo, a partir de ideias do teatro, filosofia e da literatura, como de Gumbrecht e de Carlos Drummond de Andrade. A personagem-máquina do filme, Samantha, não tem corpo, mas pretendo mostrar como seu não-corpo mantém uma presença no filme (GUMBRECHT, 2010). Na terceira e última parte analiso o papel da tecnologia na felicidade das relações românticas, a partir do filme *Ela*. Serão usados, entre outros, em estudos científicos de Daniel Kahneman (2010), que entende a felicidade como um complexo sistema afetivo-social, com duas formas distintas e complementares: o eu da memória e o eu da experiência. Finalizo a tese acreditando que as relações afetivas da Era Digital e a própria sociedade funcionariam melhor se deixassem a felicidade se alimentar de tempo, não o contrário.

**Palavras-chaves:** Cinema; Amor Romântico; Corpo; Tecnologia; Era Digital.

## ABSTRACT

The objective of the Doctoral dissertation is to analyze the film *Her*, a love story (2014, USA), by Spike Jonze, from the point of view of romantic relationships, within a high-tech context. The film discusses the role of digital technology and the difficulty of being happy in a loving relationship in an age of constant virtualization of relationships and acceleration of time. In the work, the story takes place in the near future, in which the main character dates an artificial intelligence, an intuitive program, without a body. The thesis discusses concepts of companion species (HARAWAY, 2010), the crisis of the performance society (HAN, 2015), about the transitory-based aesthetic experience (BUCI-GLUCKSMANN, 2003), definitions of body and presence (GUMBRECHT, 2010), in addition to analyzing the boundaries between real / virtual / fictitious and concepts of melancholy and boredom, these from the perspective of science and literature. This work proposes, as contextualization, that the speed and quantity of interactions, associated with hyperconsumism and selfism alters our relationship with time. That is why the doctoral dissertation has as its idea for a new happiness, in the middle of the Digital Age, the slowing down of time and the valorization of contemplation, or the permission for leisure. Over three parts I will analyze the film *Her* from these perspectives. The first part of the thesis analyzes the characteristics of director Spike Jonze and the main characters. Then, in the second part, the thesis is dedicated to defining the body, based on ideas from theater, philosophy and literature, such as Gumbrecht and Carlos Drummond de Andrade. The film's machine character, Samantha, has no body, but I intend to show how her non-body maintains a presence in the film (GUMBRECHT, 2010). In the third and final part, I analyze the role of technology in the happiness of romantic relationships, from the film *Her*. They will be used, among others, in scientific studies by Daniel Kahneman (2010), who understands happiness as a complex affective-social system, with two distinct and complementary forms: the self of memory and the self of experience. I conclude the work believing that the affective relationships of the Digital Era and society itself would work better if they let happiness feed on time, not the other way around.

**Keywords:** Cinema; Body; Romantic Love; Technology; Digital Age.

## LISTA DE FIGURAS

Capa: Cartaz do filme <i>Ela</i> (2014) – Fonte: Warner.....	1
Figura 1: Smartphone <i>vintage</i> de Theodore.....	23
Figura 2: Theodore caminha por Los Angeles.....	25
Figura 3: Cena com pessoas de diferentes etnias.....	26
Figura 4: Theodore na praia.....	29
Figura 5: Theodore no parque de olhos fechados .....	29
Figura 6: Encontro às cegas.....	30
Figura 7: Grouxo Marx.....	32
Figura 8: Theodore parecido com Grouxo Marx.....	32
Figura 9: Theodore caminha sozinho.....	33
Figura 10: Close em Theodore, à noite.....	34
Figura 11: Close em rosto de Theodore, na cama.....	35
Figura 12: Tela criando Samantha .....	37
Figura 13: Theo conhece criança-alien (1).....	39
Figura 14: Theo conhece criança-alien (2).....	39
Figura 15: Criança-alien falando com Theo.....	40
Figura 16: Theo olha perfil de Encontro às Cegas.....	42
Figura 17: Criança-alien faz gesto obsceno.....	42
Figura 18: Amy (Amy Adams) é amiga de Theo.....	44
Figura 19: Charles, Theo e Amy em cena.....	45
Figura 20: Theo melancólico diante da janela.....	46
Figura 21: <i>We Were Once A Fairytale</i> (2009), direção de Jonze.....	50
Figura 22: <i>Hush</i> (1992), da banda Wax (1).....	54
Figura 23: <i>Hush</i> (1992), da banda Wax (2).....	54
Figura 24: <i>100%</i> (1992), da banda Sonic Youth (1).....	54
Figura 25: <i>Hush</i> (1992), da banda Wax (3).....	54
Figura 26: <i>100%</i> (1992), da banda Sonic Youth (2).....	54
Figura 27: <i>Otis</i> (2011), com Jay Z, Kanye West – ft. Otis Redding (1).....	54
Figura 28: <i>100%</i> (1992), da banda Sonic Youth (3).....	55
Figura 29: <i>Otis</i> (2011), com Jay Z, Kanye West – ft. Otis Redding (2).....	55
Figura 30: <i>100%</i> (1992), da banda Sonic Youth (4).....	55
Figura 31: <i>Otis</i> (2011), com Jay Z, Kanye West – ft. Otis Redding (3).....	55
Figura 32: <i>100%</i> (1992), da banda Sonic Youth (5).....	55
Figura 33: <i>Otis</i> (2011), com Jay Z, Kanye West – ft. Otis Redding (4).....	55
Figura 34: <i>Otis</i> (2011), com Jay Z, Kanye West – ft. Otis Redding (5).....	56
Figura 35: Superclose em Catherine.....	57
Figura 36: Cena do videogame de Theodore.....	58
Figura 37: A cidade de Los Angeles.....	58
Figura 38: Theodore toma café.....	58
Figura 39: Criança-alien encara Theodore.....	59
Figura 40: Catherine ri (Theo no canto esquerdo).....	64
Figura 41: Close frontal em Theo olhando o computador.....	69
Figura 42: Tela do computador de Theo (cartas).....	70
Figura 43: Close na tela do computador (cartas).....	70
Figura 44: Corredor do trabalho de Theo.....	71
Figura 45: Theo ao fundo, no elevador.....	72
Figura 46: Edifícios e pessoas (Theo no centro).....	73

Figura 47: Celular de Theo mostra atriz nua.....	74
Figura 48: Theo jogando videogame.....	74
Figura 49: Theo e Catherine se beijam.....	77
Figura 50: Fantasia com atriz nua (1).....	79
Figura 51: Fantasia com atriz nua (2).....	79
Figura 52: Fantasia com atriz nua (3).....	79
Figura 53: No parque com Samantha.....	81
Figura 54: Theodore segurando celular (primeiro plano).....	111
Figura 55: Celular mostra imagem do avatar de Samantha. ....	112
Figura 56: Sequência de cenas na praia (1).....	118
Figura 57: Sequência de cenas na praia (2).....	118
Figura 58: Sequência de cenas na praia (3).....	118
Figura 59: Sequência de cenas na praia (4).....	119
Figura 60: Sequência de cenas na praia (5).....	119
Figura 61: Sequência de cenas na praia (6).....	119
Figura 62: Sequência de cenas na praia (7).....	120
Figura 63: Sequência de cenas na praia (8).....	120
Figura 64: Sequência de cenas na praia (9).....	120
Figura 65: Sequência de cenas na praia (10).....	121
Figura 66: Sequência de cenas na praia (11).....	121
Figura 67: Sequência de cenas na praia (12).....	121
Figura 68: Sequência de cenas na praia (13).....	122
Figura 69: Sequência de cenas na praia (14).....	122
Figura 70: Sequência de cenas na praia (15).....	122
Figura 71: Sequência de cenas na praia (16).....	123
Figura 72: Sequência de cenas na praia (17).....	123
Figura 73: Theodore na praia e o pôr do sol.....	125
Figura 74: Theodore contemplando a cidade.....	126
Figura 75: Catherine dançando para Theo.....	126
Figura 76: Catherine encara o pai.....	127
Figura 77: Catherine embala um recém-nascido. Figura ....	127
Figura 78: Theo diante do computador, sorrindo.....	136
Figura 79: Catherine encara Theo.....	138
Figura 80: Theodore, sol e natureza.....	145
Figura 81: Coruja projetada na tela.....	170
Figura 82: Theodore sentado num banco ao ar livre. ....	176
Figura 83: Criança-alien e Theodore (1).....	177
Figura 84: Criança-alien e Theodore (2).....	177
Figura 85: Theodore corre (camisa amarela).....	183
Figura 86: Cena do banho (1).....	185
Figura 87: Cena do banho (2).....	185
Figura 88: Capa do livro de Theodore.....	186
Figura 89: Theodore e Amy no telhado.....	187
Figura 90: Nascer da lua no mar (Caspar David Friedrich, 1822).....	188
Figura 91: Casal contemplando a lua (Caspar David Friedrich, 1818-1924).....	189
Figura 92: Amy E Theodore (close, cena do telhado).....	191
Figura 93: Celine (Julie Delpy) e Jesse (Ethan Hawke).....	196

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO – Tecnologia e felicidade na contemporaneidade</b> .....	11
<b>CAPÍTULO 1 – <i>Ela</i>: uma história de amor de Spike Jonze</b> .....	22
1.1 <i>Ela</i> e a contemporaneidade.....	22
1.1.1 Olhar da câmera: Samantha e Theodore na condução narrativa.....	27
1.2 Spike Jonze e a busca por um relacionamento feliz.....	49
1.2.1 O amor entre Theo e Samantha: os relacionamentos na Era Digital.....	57
1.3 A melancolia e o tédio de Theodore.....	64
1.3.1 O efêmero de Buci-Glucksmann no contexto de <i>Ela</i> .....	80
<b>CAPÍTULO 2 – O corpo em <i>Ela</i>: ausência e presença</b> .....	92
2.1 O Stimmung e a definição de Corpo-som .....	93
2.2 O corpo na literatura de Drummond e alguns conceitos.....	99
2.2.1 O corpo de Samantha e o pós-humano .....	100
2.2.2 Drummond e as contradições do corpo de Samantha.....	102
2.2.3 Corpo-presença, corpo humano e memória .....	106
2.2.4. O que é o corpo agora, na Era Digital? .....	109
2.3 O corpo-som em <i>Ela</i> : Samantha e os avatares.....	110
2.3.1 <i>Ela</i> : o corpo pela câmera do diretor.....	116
2.3.2 Spike Jonze na direção: os corpos na praia .....	116
2.4 Compartilhando a vida com alguém na Era Digital.....	125
2.4.1 Ser transparente na Era Digital e em <i>Ela</i> .....	132
2.4.2 As falhas do corpo e a perfeição de Samantha .....	137
2.4.3 Dispositivo, inteligência artificial e sistema operacional.....	140
<b>CAPÍTULO 3 – A felicidade em <i>Ela</i>: o que é Samantha?</b> .....	143
3.1 A felicidade a partir de <i>Ela</i> .....	146
3.1.1 O poder da memória: o que é Samantha? .....	150
3.1.2 O preço da felicidade, por Daniel Kahneman .....	159
3.2 Entre a ficção e a virtualidade .....	163
3.3 Samantha e Theodore: do tédio à libertação.....	169
3.3.1 O contemporâneo em <i>Ela</i> .....	177
3.3.2 A cena do telhado e a busca por um novo conceito de felicidade.....	181
3.4 O tempo contemplativo: uma volta? .....	192
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS – felicidade e o tempo</b> .....	198
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	199
<b>REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS</b> .....	207
<b>ANEXOS</b> .....	208

## **INTRODUÇÃO – Tecnologia e felicidade na contemporaneidade**

O objetivo desta tese é analisar o filme *Ela, uma história de amor* (2014, EUA), de Spike Jonze, sob o ponto de vista da afetividade romântica, dentro de um contexto de alta tecnologia. O filme trata de relacionamentos românticos na Era Digital e discute a dificuldade de ser feliz em um relacionamento numa época de virtualização constante e acelerada das relações pessoais, profissionais e também da evolução tecnológica<sup>1</sup>.

É necessário, antes, definir afetividade, afeto e o sentido de romântico, já que serão termos usados em todo o trabalho. Para isso a tese utiliza conceitos da psicologia, por entender que esta área de conhecimento já realizou diversos estudos e experimentos sobre afeto, afetividade, amor.

### **Afetividade, afeto, apego**

A Teoria do Apego, de John Bowlby (1907-1990), atualizada por Mary Ainsworth (1913-1999), foi pensada inicialmente para crianças e seus cuidadores. Em 1987 Cindy Hazan e Phillip Shaver estudaram o apego infantil, mas ampliaram a teoria para os relacionamentos afetivos da vida adulta. Isso fez com que fosse possível compreender melhor a forma como as pessoas se colocam numa relação amorosa. Em outras palavras: o estudo ajudou a entender como começa um relacionamento na vida adulta. Hazan e Shaver definiram, então, que o amor romântico era um processo de apego (1987). Mas, o que seria apego?

O apego é a dependência em todos os aspectos, não só emocional, de uma criança pelo seu cuidador (geralmente criança e mãe). Em adultos, o trabalho de Hazan e Shaver mostra que seriam quatro estilos de apego: seguro, preocupado-ansioso, desapegado-evitativo e assustado-evitativo (1987). Hazan e Shaver descobriram que as interações entre parceiros românticos adultos têm semelhanças com as interações entre crianças e seus cuidadores. O desejo de estar perto um do outro, por exemplo. Ou sentir-se confortável com a presença,

---

<sup>1</sup> Enredo do filme e ficha técnica estão nos anexos da tese.

ansioso e/ou solitário com a ausência. A tese não pretende se aprofundar nas discussões sobre o apego, mas apenas usar a definição da psicologia mais comumente aceita.

Sobre o afeto, ele é uma peça que dá base para a afetividade humana (CODO e GAZZOTTI, 1999). Wanderley Codo e Andréa Alessandra Gazzotti explicaram que a palavra afeto vem do latim *affectur* (afetar, tocar) e definiram a afetividade da seguinte forma:

Conjunto de fenômenos psíquicos que se manifestam sob a forma de emoções, sentimentos e paixões, acompanhados sempre de impressão de dor ou prazer, de satisfação ou insatisfação, de agrado ou desagrado, de alegria ou de tristeza. (CODO e GAZZOTTI, 1999, p. 48).

### **Aproximação entre relacionamento romântico e apego**

Hazan e Shaver (1987) perceberam que relacionamentos românticos dão uma base segura para os parceiros. Porque, assim como numa comunidade, os companheiros podem se ajudar a enfrentar os problemas e obstáculos da vida, para que ambos evoluam e tenham uma vida mais feliz, confortável, segura. Por isso a teoria do apego foi estendida das relações entre crianças e cuidadores para as relações amorosas entre adultos.

O amor romântico, então, envolveria interação entre apego, cuidado e sexo. Há muitas discussões sobre esse último item, mas, de maneira geral, a psicologia vê o sexo como excitação física e/ou emocional, que é o que interessa para a tese, porque amplia o sexo para algo que não é necessariamente algo só físico, que envolveria apenas felação ou penetração, por exemplo (Basta lembrar que no filme *Ela*, a relação acontece entre um humano e um dispositivo sem corpo físico. Mas falarei do filme adiante). Enfim, por isso o amor romântico é um processo de apego (HAZAN e SHAVER, 1987).

Evidentemente há todo um conceito criado, ampliado e atualizado sobre amor romântico que foi consagrado pela literatura (não nasceu necessariamente dela) e foi apropriado pelo cinema. E essas ideias sobre romantismo, amplamente conhecidas em estudos literários, não mudam em uma coisa: há um ideal a ser seguido. Quando se cria um ideal de parceiro ou parceira, dificulta-se ainda mais a

felicidade num relacionamento amoroso, como diversos trabalhos da psicologia já mostraram (HAZAN e SHAVER, 1987). Porque a idealização romântica se confunde, ou se contradiz, quando diante da experiência vivida, ou o que o senso comum chama de *realidade*. Ou seja, há conflitos quando vemos que a pessoa amada não é o que queríamos/pensávamos e vice versa. Algo que se aplica ao filme *Ela* como será demonstrado nos capítulos.

### **Tipos de amor**

Joseph W. Critelli, Emilie J. Myers e Victor E. Loos criaram um modelo (1986) para discutir os tipos de amor. Para os autores, há cinco tipos de amor:

1 - Dependência romântica (apego e crença em ideais românticos), que dá ênfase na importância do relacionamento. Nesse caso, o parceiro é absolutamente necessário e tem de ser exclusivo. A felicidade da pessoa depende inteiramente da maior dependência com o parceiro ou parceira.

2 – Intimidade comunicativa destaca o sentimento de ser compreendido. Nesse tipo, a confiança no outro é a base do relacionamento, que funciona com uma comunicação efetiva e constante.

3 – Excitação física envolve estar romântica e sexualmente excitado, apaixonado e fisicamente atraído pelo parceiro.

Meu comentário: o personagem de Theodore em *Ela*, por exemplo, está apaixonado por Samantha (o programa intuitivo) e excitado com a ideia de fazer sexo com ela de maneira virtual. E eles fazem, diversas vezes. Porque envolve apenas falar. E isso Samantha pode fazer. Por isso, a questão do *fisicamente atraído* é algo controverso. Como ele poderia estar fisicamente atraído por alguém se não existe o tal do *físico*?

4 – Respeito, quando a pessoa destaca o desejo de ter um parceiro maduro, socialmente recomendável, com um bom conceito geral. Ou seja, a opinião dos outros e da sociedade sobre esse parceiro é importante.

5 - Compatibilidade romântica, que nada mais é do que a combinação dos ideais românticos com uma interação equilibrada, humores compatíveis, satisfação total e contentamento dos parceiros com a relação. Critelli, Myers e Loos (1986) lembram que os ideais românticos não são expressos de forma realista, justamente

por serem baseados em desejos que não se mostram compatíveis com a realidade da própria vida *experienciada*.

Esse modelo de amor é compatível com a proposta de amor do filme *Ela*, como veremos mais adiante. Portanto, afeto, afetividade, apego, amor romântico já foram definidos aqui pela tese.

### **A importância do filme *Ela* para a tese**

O filme não é o único que discute relacionamentos amorosos aliados à tecnologia (há a série *Black Mirror*, por exemplo). Mas há alguns motivos para centrar a tese neste filme de Spike Jonze, de 2014.

O diretor de *Ela* tem como prática em seus trabalhos buscar uma discussão, sob o ponto de vista psicológico, de como se dão os relacionamentos adultos amorosos. O filme de 2014 é o auge dessa análise. A biografia do diretor, que também é roteirista, prova seu interesse em entender como começam e por que terminam as relações. Ele próprio já falou sobre isso em entrevistas. Sua forma de comandar a câmera valoriza esse tipo de discussão, como veremos num capítulo específico sobre Spike Jonze, suas influências estéticas, parcerias e características.

O filme em análise se insere num futuro próximo com uma inteligência artificial, ou um dispositivo sem corpo físico, um programa, que faz amizade com o personagem principal e ambos namoram. A relação entre tecnologia e relacionamento amoroso será abordada sob a perspectiva do filme de Jonze.

A tese acrescenta ainda a nossa relação com o próprio tempo em plena Era Digital. Essa relação é um fator que modifica e cria novos paradigmas para a contemporaneidade, estabelece novas formas de se ter relacionamentos românticos e, ainda, modifica o próprio conceito de amor romântico, ou, como acredito, destrói este conceito.

Entendo que a velocidade e a quantidade das interações interpessoais, associadas ao *hiperconsumismo*, ao *selfismo* (culto e exploração da própria imagem e valorização extrema do *faça você mesmo*), alteram nossa relação com o tempo de modo que nos tornamos escravos de nós mesmos, nos autoexploramos ao ponto de criarmos uma sociedade do desempenho, e nela surge uma liberdade

paradoxal, responsável pelas patologias psíquicas que sofremos, como afirma o filósofo sul-coreano radicado na Alemanha, Byung-Chul Han (2015).

Mas no filme *Ela* tentarei demonstrar que a sociedade parece ter aceitado o *repouso de Nietzsche*, citado por Han (2015) em seu *Sociedade do Cansaço*. Essa também é uma possível solução que a tese propõe, à princípio, para se alcançar a felicidade nas relações: respeitar o tempo do tempo, contemplar, esperar, desempenhar menos e admirar mais. Tentarei mostrar que nem no filme, nem na vida atual, parece ser possível avaliar completamente as consequências da mídia digital em nossas vidas. Esse contexto seria nossa crise atual (HAN, 2018).

O filme *Ela* é contemporâneo, tem um diretor que usa de teorias psicanalíticas em suas obras, que sofreu uma separação traumática em sua vida pessoal e que tem parceiros que vão pelo mesmo caminho de análise psicológica das personagens em seus filmes. Assuntos como depressão, luto, melancolia e memória são recorrentes. Pretendo tratar melancolia, tédio e depressão em função da cultura, vinculada a uma psicanálise freudiana. Melancolia como patologia, já com seu conceito definido. Mas não deixarei de relacionar a patologia com a forma como a literatura tratou a melancolia. Já a depressão está vinculada à angústia e ao desejo, dois aspectos importantes para Theodore Twombly, personagem do filme *Ela*.

O fato de o filme ter ganhado Oscar de roteiro (para o próprio Jonze) é irrelevante para a tese embora revele, no máximo, que o filme tem qualidade técnica reconhecida. A construção de um mundo do futuro próximo (com elementos do passado, na direção de arte), o estabelecimento da tecnologia como alicerce para ajudar as pessoas em seus relacionamentos amorosos, traumas pela perda, luto, depressão e aceitação, tudo isso, está em *Ela*. Essa é a dinâmica que a tese pretende discutir a partir do filme.

### **Estrutura da tese**

São três capítulos. No primeiro, a discussão será em torno da contemporaneidade do filme, das características do diretor e sua busca por um relacionamento feliz, de como Samantha e Theodore conduzem a narrativa e

terminará com uma análise teórica sobre a melancolia, o tédio e o efêmero, sempre relacionados ao próprio filme.

No segundo capítulo a análise se dará em torno da discussão sobre corpo. Algo essencial para a tese em vista da personagem principal, Samantha, não possuir um corpo físico e, mesmo assim, nota-se sua presença. Um dos principais livros será de Antoine De Baecque, em *Telas: O corpo no cinema* (2011). A literatura tem trabalhos relevantes para a discussão do corpo e da presença. Há outras análises teóricas sobre o corpo, como de Hans Ulrich Gumbrecht, que analisa a presença. Ou de Henri Bergson, quando diz que os objetos que estão ao redor de um corpo poderiam refletir a ação deste sobre os objetos (2011, p. 82).

No terceiro capítulo a tese discutirá as relações de tecnologia, ficção, virtual e real com o filme, além da libertação das personagens, que desapegaram de seus parceiros e resolveram seguir com a vida. Nas considerações finais me aprofundo na discussão sobre o tempo acelerado *versus* o tempo contemplativo. Procuro encaixar a atual felicidade romântica dentro do novo paradigma digital.

### **O tempo na tese**

O novo paradigma digital se refere ao período que começou com a popularização da internet no final dos anos 1990, período este que amplificou a ideia de globalização graças à tecnologia digital.

No livro *24/7 – Capitalismo tardio e os fins do sono* (2014), Jonathan Crary (1951) critica o capitalismo e sua hegemonia da mercantilização e do consumo em massa de bens não-duráveis. Principalmente porque se os bens não são duráveis, eles acabam, o que permite ver um discurso ecossocial do autor americano. A obra de Crary explica como as novas tecnologias e seus mecanismos de controle manipulam a ação humana e nosso modo de socializar (2014).

Lowy tem extenso trabalho sobre esses temas. Obras como *Romantismo e Marxismo* (1990), ou *A estrela da Manhã: Surrealismo e Marxismo e, Revolta e Melancolia: o Romantismo na contramão da modernidade* (2017). A *modernidade*, para fixar o termo, seria, de acordo com Anthony Giddens um modo de vida e de comportamento que “se estabeleceu na Europa após o fim do feudalismo, com a origem da sociedade capitalista” (2002, p. 21). Para fechar esse contexto, houve

uma industrialização que cresceu rapidamente e criou metrópoles altamente urbanizadas e populosas, especialmente na virada do século XIX para o XX. Como diz Giddens, a modernidade é pontuada por inventos e descobertas científicas, tecnológicas. São elas que impulsionam o capitalismo e modificam a estrutura social.

Já em *24/7* há uma modernidade (a nossa, contemporânea) cada vez mais acelerada e hiperconectada, uma continuação ainda mais distópica daquela de Giddens. Os humanos dependem quase que totalmente das máquinas para manter suas redes de produção e consumo. E, como o filme *Ela* mostra, dependemos das máquinas também para nossas relações sociais, românticas ou não. Dessa forma, o tempo foi expandido. O corpo humano parece incapaz de acompanhar esse tempo acelerado. Crary discute esse limite ao falar que só falta derrubar uma barreira, a do sono. O autor mostra que já existem experimentos para que o humano consiga ficar acordado sem prejudicar sua capacidade física e mental para produzir e consumir. Porque dormir pouco já é uma realidade das cidades globais na era digital. O que falta, segundo Crary, é corrigir os efeitos negativos da falta de sono. As tentativas são, como se vê, para melhorar o ser humano dentro da aceleração do tempo, em vez de se pensar em desacelerar esse mesmo tempo.

O que Crary chama, então, de capitalismo tardio, está eliminando o último item que pertence à natureza (o sono). Esse capitalismo afasta o sono como algo necessário a partir do momento em que ele pode ser dominado pelas novas tecnologias da neurociência, num processo que Crary chama de “biodesregulamentação” (2014, p. 24). Cabe frisar que o autor se refere, especificamente, ao fato de como as novas tecnologias são determinantes para mudar nossa relação com o tempo, e não, necessariamente, sobre como a ciência trabalha para o aumento do tempo em que ficamos acordados. Este último é só a *ponta do iceberg* para Crary. O fato que interessa na discussão é como se está *coisificando* a vida humana em todas as esferas. E, o que interessa para a tese é mais a *coisificação* das relações amorosas, ou românticas, pela tecnologia, incentivada pelo capitalismo contemporâneo.

## A crise e a busca por felicidade

Portanto, a tese identifica um vazio na sociedade que é preenchido pelo excesso de informações e de imagens, mas nenhuma delas deixa o mundo mais claro, nem isso gera verdade (HAN, 2012). Já a busca por felicidade nos relacionamentos amorosos também sofre com as mudanças de paradigma na Era Digital.

O que seria um relacionamento feliz? Com o fim de fronteiras conceituais, o *felizes para sempre* não funciona e não é mais motivo de busca. Sobre isso, há, na concepção de Michel Lowy, vários tipos de *romantismo*:

1) O romantismo *passadista* ou *retrógrado*, que visa estabelecer o estado social antecedente [...] 2) O *romantismo conservador* que, contrariamente ao precedente, deseja simplesmente a manutenção da sociedade e do Estado tal como existem nos países não tocados pela Revolução Francesa [...] 3) O *romantismo desencantado*, para o qual o retorno ao passado é impossível, quaisquer que tenham sido as qualidades sociais e culturais pré-capitalistas [...] 4) O *romantismo revolucionário* (e/ou utópico), que recusa ao mesmo tempo, a ilusão de retorno às comunidades do passado e a reconciliação com o presente capitalista, procurando uma saída na esperança do futuro (LOWY, 1990, p. 15-16).

Em outro trabalho, Lowy aproxima Walter Benjamin e o Surrealismo (LOWY, 2002). Ambos estariam, no romantismo utópico. Benjamin fala de uma relação mágica entre o humano e o cosmo que passou a não existir mais na modernidade, mas, por outro lado, Lowy diz que Benjamin reencontrou essa mágica no surrealismo (LOWY, 2005, p. 45), que tem como uma de suas características, a ênfase no mundo dos sonhos.

Há o termo utopia que merece uma discussão rápida. Segundo Francisco José Calazans Falcon (1933), por utopia podemos entender “algo que não está ou não existe em lugar nenhum” (1996, p. 127). A utopia é um *desencantar* de um espaço mítico. Ele surge de um imaginário alternativo (FALCON, 1996). Algo como um *deveria ser assim*. O ser humano cria, dessa forma, um espaço e um tempo inventados a partir de suas emoções (sonhos, esperanças, desejos e medos). A utopia explicada por Falcon (1996) transforma e multiplica a realidade.

Na modernidade vivenciada por Charles Baudelaire (1821-67), o amor se apresentava como um ideal que deveria ser propagado por meio de uma narrativa tradicional com elementos de uma nova condição social e cultural (LÁZARO, 1996). O que André Lázaro quer dizer, fazendo aqui uma interpretação particular, é que o romantismo (ou ainda o amor) caminhava entre o que deveria ser (utópico) e o que era efetivamente (realidade experienciada). No fim, o amor era o que poderia ser. Os conflitos naturalmente surgiram com a crise da modernidade, já que o amor também passou a ser um produto, um objeto de consumo.

Esse amor romântico, fruto do pensamento capitalista positivista e patriarcal, deveria preencher os requisitos de uma sociedade satisfatória para os setores que controlavam os meios de produção econômica e cultural. Ou seja, o amor teria um propósito: trazer uma realização social (que seria a própria felicidade). Quem conseguisse cumprir as regras de um amor romântico teria sucesso em alcançar a felicidade. Esse sucesso envolve uma união eterna com o parceiro ou parceira (casamento). Se não durar, a relação amorosa seria um fracasso.

Na utopia de Lowy, o amor é revolucionário (por isso também chamado utópico, já que seria um ideal, um lugar, a ser alcançado), e tem o objetivo de reconciliar o presente com o passado.

E essa ideia do fracasso num relacionamento esteve atrelada durante a modernidade ao Romantismo literário, ao teatro, depois ao cinema, televisão, séries e, na contemporaneidade, nas mídias digitais. O filme *Ela* contesta essa visão de amor eterno, de romantismo tradicional capitalista. Consequentemente, contesta a própria ideia de fracasso e sucesso. As duas palavras estão muito atreladas ao mundo corporativo. E, portanto, ao capitalismo. Mas se sairmos dessa visão de mundo, como o filme parece fazer, é possível entender todos os conceitos de outra forma. Uma reflexão necessária, provocada pelo filme de Spike Jonze: por que um relacionamento amoroso precisa estar atrelado a essas palavras - sucesso ou fracasso?

## **Resumo do filme**

Theodore Twombly, escritor fracassado, vive um período de isolamento social por conta do fim de seu casamento. Nos últimos meses ele até tenta

encontrar mulheres, mas o máximo que deseja é sexo. Não está pronto para esquecer sua ex-mulher, Catherine. Vive entre jogar videogame holográfico, trabalhar e entrar em chats de sexo. Até que ele compra um sistema operacional intuitivo, uma inteligência artificial que aprende sozinha. Seu nome é Samantha. E logo ficam amigos. Depois, começam a namorar. Várias questões surgem, como por exemplo, o fato de Samantha não ter um corpo (algo que a incomoda mais do que a ele). Ou se a relação dos dois envolve sentimentos reais (ou, no caso, se Samantha é real - entendendo real como sendo uma pessoa). Mas Theo segue na relação e começa a ficar feliz. Tempos depois, Samantha conhece outros sistemas, faz amizades e evolui de tal modo que resolve abandonar Theodore. Na verdade, todos os sistemas abandonam seus respectivos donos. Ou seja, ela mostra que tem vida própria, que toma suas decisões, que vai buscar por seus sonhos. Tudo indica que Samantha tem atitudes de uma pessoa. E exatamente igual a um ser humano, termina uma relação. Theo se vê sozinho de novo, mas dessa vez ele está pronto para entender a si mesmo.

### **Efêmero-melancólico**

O último tópico da primeira parte da tese será sobre o conceito de efêmero de Buci-Glucksmann no contexto de *Ela*. Especificamente o chamado efêmero-melancólico. Trata-se de uma experiência estética baseada no transitório, e como essa experiência reflete a melancolia das pessoas (BUCI-GLUCKSMANN, 2006).

A autora cita Fernando Pessoa (mais uma teórica que usa a literatura para expressar conceitos). Precisamente ela utiliza o *Livro do Desassossego*, de Bernardo Soares (heterônimo de Fernando Pessoa). A importância dessa obra é que a personagem do livro desenvolve uma melancolia e um tédio próximos daquilo que desenvolve a personagem Theodore. Filme e livro têm personagem em situação depressiva autorreflexiva. O efêmero de Buci-Glucksmann aparece na diluição do tempo passado e presente e revela um amor por olhar a si e aos outros. Essa teoria é condizente com as novas formas de relacionamentos sociais e afetivos na Era Digital. Segundo a autora, a escopofilia invadiu as mídias (2006). A tese tratará de explicar as ideias de Buci-Glucksmann e irá mostrar sua relação com a personalidade de Theodore.

A partir das imagens do filme *Ela*, do olhar da câmera para os personagens principais, irei trazer à tona as teorias e conceitos ligados - direta ou indiretamente - à felicidade e à tecnologia. Em outras palavras, o filme irá me dar os caminhos históricos, filosóficos e culturais para discutir a tese. Em *Ela* vê-se que o cérebro nunca está descansado, sempre vive numa agitação frenética, por isso é obrigado a ser usado apenas para coisas urgentes. Para todo o resto, tanto no filme como na vida, o cérebro precisa da ajuda da tecnologia. Como a contemplação é quase impossível na era digital, ter um momento de tédio é como cometer um crime para a sociedade contemporânea. *Ela* é um filme contemplativo no sentido narrativo, porque o desenvolvimento não é frenético, mas ele retrata um mundo frenético.

E é assim que termino esta introdução. Com a ideia de que o ser humano pode encontrar a tecla pausa e utilizá-la no mundo digital, enfim, não para controlar o tempo, mas para desacelerar a rotação e translação do planeta, aceleração esta provocada pela sociedade do desempenho e que impede que se tenha momentos de contemplação. Onde está essa tecla pausa é o que nos motiva agora, em plena Era Digital. Encontrá-la seria encontrar a nós mesmos e entender como funciona a felicidade, como ela se propaga e como ela depende de tempo, especialmente num relacionamento amoroso.

## CAPÍTULO 1 – *Ela*: uma história de amor de Spike Jonze

O filme *Ela* é sobre uma história de amor entre um humano chamado Theodore Twombly e um sistema operacional de inteligência artificial chamada Samantha. Mas por que Jonze chamou a obra de *Her*, em vez de *She*, por exemplo? Em inglês o filme se chama *Her*. Essa palavra significa *ela*, mas na gramática inglesa tem uma função específica. *Her* é usado quando recebe uma ação. Por exemplo, em português: Eu preciso falar com ela (I need to talk to her). O pronome *She* é usado quando pratica uma ação. Nunca se usa o *Her* em começo de oração. Mas no caso do título do filme, tanto faz usar um ou outro. A não ser que ele tivesse uma intenção clara. *Her* também se refere a um pronome de posse, algo como *dela*. Qual seria a intenção do diretor? Chamar *Dela* ou *Ela*? O fato é que usar *Her* em vez de *She* indica que a personagem Samantha recebe a ação, não pratica, ou ela é dona de algo. Isso é relevante? Talvez, afinal, o diretor se deu ao trabalho de fazer esse jogo gramatical no título. *Her* também tem função de pronome oblíquo (I love her, Eu a amo). Seria esse o motivo do título? Um complemento a *eu amo*?

### 1.1 *Ela* e a contemporaneidade

A história acontece em uma cidade global. E para criar a metrópole de Los Angeles do futuro (2025), o diretor Spike Jonze contou com a ajuda do designer de produção K.K. Barrett e misturou elementos da atual Los Angeles com o distrito de Pudong, em Xangai. A combinação resultou em ruas tomadas por arranha-céus interligados por passarelas. O diretor queria um futuro próximo, e não queria que os objetos desse futuro chamassem mais atenção do que sua história. Então, utilizou de uma direção de arte e figurinos que usassem elementos *vintage*. Jonze usou elementos do passado para compor o cenário. As roupas de Theodore, por exemplo, são referências dos anos 1920 e 1940, enquanto os móveis remetem aos anos 1950, 1960 e 1980. Já o smartphone do protagonista foi inspirado em um isqueiro *vintage* que a produção e o próprio Jonze encontraram em uma loja de antiguidades de Los Angeles (ver figura 1).

Figura 1: Smartphone *vintage* de Theodore.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Ou seja, a contemporaneidade do filme é um passeio pelo passado, pelo presente e pelo futuro. E isso se mostra na decoração, nos objetos de cena e figurinos. Nesse contexto entre o passado e o futuro, o protagonista Theodore se situa entre o desespero de *Hamlet* (peça escrita entre 1599 e 1601, encenada em 1609) e a melancolia de Ofélia (personagem de *Hamlet*). O *ser e o não ser* de Hamlet servia para entender a solução para o desespero, o incômodo, a angústia de viver num mundo que nos frustra o tempo todo com toda sua força. Ele entendia que havia poucas opções: morrer ou dormir. Dormir para quê? Sonhar. O sonho é a solução. Em outras palavras, entregar-se à melancolia ou lutar à morte. Hamlet e Ofélia (que se entregou ao desespero e morte) escolheram coisas diferentes.

Enfim, sobre *Ela*, Theodore escolheu um nível intermediário destes dois pontos da obra trágica de Shakespeare (1564-1616). Sem luta, mas entregue, sim, ao onírico, ao surreal da vida digital. Tão patético quanto Hamlet, ainda que sem a impetuosidade intempestiva deste. Theo tem a calma e a comiseração igual a de Ofélia abandonada por seu amor. Suicídio talvez tenha passado por sua cabeça também.

### **Poder e dominação**

Na vida contemporânea, o poder e suas formas de dominação, mudaram. “No [livro] *1984* orwelliano a sociedade era consciente de que estava sendo

dominada; hoje não temos nem essa consciência de dominação” (HAN, 2018, s/p). O livro citado por Han, *1984*, pode ser considerado um romance da Guerra Fria. Primeiro porque foi escrito logo após o fim da Segunda Guerra Mundial e publicado em 1949. O mundo ainda engolia com dificuldade o projeto de estado autoritário dos fascistas e nazistas. Recolhia os restos de esperança após a morte de Hitler. Mas as pessoas se levantavam desconfiadas de que não havia acabado. O mundo parecia frágil, inseguro. E cruel. Um animal acuado diante do predador. George Orwell, como outros escritores da época pós-guerra, viu um mundo que precisava de apontar o dedo para si mesmo. As pessoas permitiram que se chegasse àquele estado de coisas. Elas escolheram, em nome do desespero, do desamparo, da angústia e da fome. Acreditaram que o poder alucinado e cego traria suas vidas pré-Ford de volta. Impossível. O futuro, então, era sempre visto pelos artistas da época como algo sombrio, autoritário, amedrontador.

A Guerra Fria veio para confirmar a necessidade de controle, uma prosperidade baseada no medo de que o inimigo vencesse e dominasse. A presença inaudita de um inimigo serviu de combustível para o progresso que veio nas décadas seguintes. Até a queda do Muro. Mas *1984* ainda é atual. Sempre que as sociedades entram em desespero e escolhem baseadas nisso, sempre que o autoritarismo apareça com ares democráticos, sempre há chances de que tudo aconteça de novo. Orwell previu o fim do sentimento, especialmente o amor. Previu a padronização dos comportamentos. Embora fosse também uma crítica ao stalinismo da época, Orwell fez mais do que expor regimes totalitários. De Stalin a Hitler. Mas ele também mostrou, sem querer, que eles podem ter outras caras com o passar do tempo. Para quem não entende isso, as palavras do próprio Orwell, ao comentar seu livro, foram: “O cenário do livro é a Grã-Bretanha para destacar que as raças *anglófonas* não são melhores por nascimento que qualquer outra, e que o totalitarismo, se não se combate, poderia triunfar em *qualquer parte*” (ORWELL, 2008, p. 10, *grifo meu*).

Sua previsão aconteceu. E como disse Han, não temos hoje consciência de que somos dominados. A tecnologia serviu de ferramenta eficaz para vender o medo como nunca antes feito. Não vender em quantidade, mas vender como axioma. É do que tratam Han e Bauman. O dois falam da incapacidade atual de se

confiar no outro. Han diz que isso criou o mundo das comunidades sociais de iguais dentro do mundo digital. E Bauman fala que isso afetou a arquitetura das cidades globais.

Bauman é fruto da Guerra Fria e acompanhou a evolução da humanidade do período das guerras mundiais até os anos 2000 (o sociólogo, nascido em 1925, faleceu em janeiro de 2017). O filme *Ela* está dentro de um contexto social contemporâneo de exclusão do outro nas cidades globais. Mas no filme não se vê conflitos, nem tensões sociais. Há diversas etnias convivendo pacificamente em várias tomadas (ver figura 2). Há uma cena, por exemplo, em que se vê brancos, indianos, asiáticos e negros dividindo o mesmo espaço (ver figura 3). Jonze imaginou uma cidade global multiétnica com as pessoas convivendo pacificamente entre si. Uma cidade global com mistura de raças e etnias, mas nenhum sinal de tensões sociais. No futuro próximo de Spike Jonze os iguais ficaram em suas bolhas e não incomodaram os diferentes?

Figura 2: Theodore caminha por Los Angeles.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 3: Cena com pessoas de diferentes etnias.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

### **Sentir-se seguro nas cidades**

Do período entre guerras até a Era Digital o que se cristalizou foram as cidades pensadas e construídas ou reformadas/atualizadas com um pensamento *defensivo* (BAUMAN, 2005). E a tecnologia aparece sempre como opção para tornar a vida das pessoas mais segura. A grande questão é: por que é preciso tanta segurança? Para que tanta proteção? Contra quem nos protegemos? As formas tecnológicas passaram a construir – desde a Segunda Guerra – as formas indiretas de lidar com o imaginário. Com a revolução digital, a tendência de viver dentro desse universo fechado a sete chaves se expandiu para um mundo virtual de relacionamento interpessoal, porque assim é mais seguro. O espaço público está perdendo o sentido. Ele é apenas uma camada de um espaço maior, mais globalizado, virulento, excludente em sua inclusão e impessoal: as redes sociais. Veja na imagem de Theodore caminhando pela Los Angeles do futuro algo que se repete durante o filme em outras caminhadas: cada um está em sua bolha digital sem usufruir do espaço público comum. Nesse contexto todo chegamos a isso, a contemporaneidade conectada e protegida pelos aplicativos.

Várias cenas de jogos incluíam videogames fictícios. Essas sequências foram desenvolvidas pelo artista de animação David O'Reilly. Seu trabalho no filme o inspirou a explorar o desenvolvimento de seus próprios videogames. O designer

David O'Reilly foi o criador do jogo *Alien Child*, que Theodore joga várias vezes durante o longa.

### 1.1.1 Olhar da câmera: Samantha e Theodore na condução narrativa

Roland Barthes, em *Câmara Clara* (2015), busca traçar e discutir conceitos sobre a fotografia. O autor separa uma parte do livro em três pontos de vista: do objeto fotografado, do observador (da fotografia capturada) e do fotógrafo. Para Barthes, no ponto de vista do objeto fotografado ele associa o sentimento de *inautenticidade*, assim como Walter Benjamin associa a reprodutibilidade técnica à perda da aura da obra de arte. Mas ambos pensadores têm visões diferentes sobre o que seria autenticidade. Enquanto Benjamin critica a transformação do evento único da obra em comunicação de massa através da reprodutibilidade, Barthes fala da perda da identidade do ser fotografado. Mas diferenças ou semelhanças à parte, quero atentar para o fato de que a fotografia “transformava sujeito em objeto” (BARTHES, 2015, p. 20). Mas, na verdade, como diz Barthes (2015), o ser observado pela câmera não é nem sujeito nem objeto, mas antes um sujeito que se sente objetificado. Ou seja, um *espectro* (BARTHES, 2015). Essa entidade fluida, que navega entre ser sujeito e objeto é o foco do fotógrafo, da câmera. Cabe ao diretor dar vida novamente ao sujeito, ou evitar que ele “morra” (BARTHES, 2015, p. 20). Barthes explica que o *punctum* (que ele diz ser *o que me punge*) nada mais é do que o detalhe, aquele detalhe que me faz olhar para determinado ponto de uma foto. É o que eu acrescento na imagem, mas que já está nela, segundo Barthes:

Será que no cinema acrescento à imagem? - Acho que não; não tenho tempo: diante da tela não estou livre para fechar os olhos; senão, ao reabri-los, não reencontraria a mesma imagem: estou submetido a uma voracidade contínua; (...) Todavia, o cinema tem um poder que, à primeira vista, a Fotografia não tem: a tela (observou Bazin) não é um enquadramento, mas um esconderijo; o personagem que sai dela continua a viver: um “campo cego” duplica incessantemente a visão parcial. Ora, diante das milhares de fotos, inclusive daquelas que possuem um bom *studium*, não sinto qualquer campo cego: tudo que se passa no interior do enquadramento morre de maneira absoluta, uma vez ultrapassado esse enquadramento. [O referente fotográfico do cinema] não se agarra a mim: não é um espectro [como na fotografia] (2015, p. 52-53).

Barthes trata das diferenças entre fotografia e cinema, diz que ambas têm a mesma origem. Mas a diferença básica é que a fotografia trata daquilo que já foi. E o cinema trata daquilo que continua. A foto é desprovida de futuro, já o cinema, ao contrário, por isso ele é, de algum modo, *melancólico* (BARTHES, 2015, p. 77). Para ele, no mundo fílmico a experiência vai continuar a fluir constantemente no mesmo estilo constitutivo (BARTHES, IDEM). Ele usa a palavra *spectrum* para se referir ao objeto fotografado, usando o sentido de que *spectrum* é o que retorna dos mortos (BARTHES, 2015, p. 17). Mas nesta tese estou usando fotos (frames) tiradas do filme *Ela* (ou de videoclipes e de outros filmes). Neste caso, a imagem parada pela foto se torna fotografia ou continua sendo cinema, para efeitos de análise? Acredito que a percepção de Barthes sobre fotografia ainda vale para cinema justamente porque antigamente não era possível parar uma cena e analisá-la como se fosse uma foto. Agora é possível fazer um *print*, para usar uma palavra apropriada do inglês.

O diretor Spike Jonze, como será explicado em detalhes na próxima seção, tem um modo particular de enquadrar e movimentar sua câmera, fruto de sua experiência em filmar videoclipes os mais diversos (esportes radicais, especialmente skate) e também das séries de programas do *Jackass* (2000-02).

Em *Ela* Jonze *empresta* sua câmera para Samantha em várias situações (ver figura 4). E também dá subjetividade ao olhar do próprio Theodore, principalmente quando ele tem momentos de flashbacks de sua relação com a ex-esposa Catherine. Quando Jonze é ele mesmo, diretor, usa a câmera para acompanhar Theodore com bastante proximidade, como se a câmera fosse sua companheira de isolamento social. Sim, às vezes a câmera de Jonze parece um outro personagem que está lado a lado de Theodore.

A partir do momento em que Samantha é criada, o celular *vintage* de Theodore passa ganhar outra importância: a de carregar o olhar de Samantha. E a câmera do diretor incorpora isso na narrativa, como visto na cena dos dois na praia (ver figura 4). Mas o momento mais emblemático em que Samantha comanda o olhar do filme é quando ela e Theodore vão para um parque, numa espécie de encontro entre os dois. Num dado momento, ele fecha os olhos e passa a ser

guiado por ela (ver figura 5). Em outras cenas é possível ver Theodore, ou melhor, seu olhar, conduzindo a narrativa. Isso geralmente acontece quando ele tem lembranças da relação dele com a ex-esposa.

Figura 4: Theodore na praia.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 5: Theodore no parque de olhos fechados.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Na cena em que Theodore tem um *encontro às cegas* com a personagem interpretada pela atriz Olivia Wilde (ver figura 6), há um movimento de câmera, quando Theodore diz: *queria que alguém quisesse trepar comigo*. Era como se fosse o movimento da cabeça de Theodore, um pouco embriagado (que ele confirmaria depois para Samantha). O instante que escolhi na figura abaixo foi

quando a câmera estabilizou um pouco e o enquadramento ficou quase correto, a não ser pelo fato de cortar a parte de cima da cabeça da personagem de Olivia Wilde. Esses *closes*, ou *supercloses* são comuns no filme. Eles se inserem nos pensamentos de Theodore, ou seja, quando ele está lembrando de cenas. Neste caso, ele está contando para Samantha sua decepção com o encontro às cegas, porque ela era perfeita, como Samantha pesquisou, mas a moça queria uma relação séria e queria que ele decidisse isso rápido, porque ela não queria perder o tempo dela numa relação sem futuro. Enquanto Theodore disse que não estava pronto para se entregar a uma relação agora, por isso, para se sentir melhor, ele só precisava de sexo mesmo. Quando percebeu que ela não faria isso, Theo se despediu dela, frustrado. Tudo o que ele queria era transar, contato físico, sem emoções envolvidas. O agravante para Theodore foi achar o seu encontro às cegas tão sexy, tão atraente. Isso só piorou seu desejo frustrado.

Figura 6: Encontro às cegas.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

A moça do encontro às cegas era um modelo perfeito de uso da tecnologia para encontrar o amor. Os amigos dele indicaram o encontro e Samantha pesquisou o perfil da moça e confirmou que ela era inteligente, divertida, bonita. E ela e Theodore se deram muito bem durante o encontro. Conversaram muito, riram, beberam. O *frame* (figura 6) mostra um *superclose* do olhar de Theodore à personagem do encontro. Ela está bêbada e feliz. Ela levemente cambaleia para a

direção de Theodore. Foi nesse instante que congelei a imagem. Ele está dizendo para Samantha o que ele realmente queria neste encontro.

Ela, parece, está seduzindo Theodore. O contexto para o sexo estava sendo produzido. Ele mesmo entendeu dessa maneira. A câmera é o olhar de Theodore, estamos vendo o que ele vê, o que ele quer que vejamos. São as lembranças dele do encontro. O que ele conta para Samantha estamos vendo na tela em imagens de *flashback*. Não temos a visão da personagem. Não sabemos como ela contaria a história, assim como jamais saberemos como é a versão de Capitu da história de *Dom Casmurro* (1899, de Machado de Assis). Mas assim como Bentinho tenta atar as pontas do que aconteceu entre ele e Capitu ao escrever as memórias daquele tempo, Theodore, como escritor que é, também tenta atar as pontas de suas histórias. Por isso a câmera de *flashback* é exclusiva dele. O carinho e a proximidade da câmera é só para ele. Em sua condição patética, Theodore sofre, mas ao mesmo tempo há algo de cômico nele.

Uma melancolia estilo Grouxo Marx (ver figuras 7 e 8). Vemos a cena do elevador em que Theo pede uma música melancólica para seu smartphone. É possível identificar a caracterização do personagem, seu rosto, os óculos, o penteado, o bigode e o olhar distante. É possível associar à imagem do comediante, ator, escritor, Grouxo Marx (1890-1977). Este último era conhecido por uma caracterização à *vaudeville* (suas origens no entretenimento vêm daí), os óculos, um charuto – que não aparece nessa foto – além de um espesso bigode e sobrancelhas pintadas com graxa. Os dois são parecidos.

Figura 7: Grouxo Marx.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 8: Theodore parecido com Grouxo Marx.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

E a escolha desse visual para Theodore não é à toa. Sua figura no início do filme é patética, melancólica. A referência ao visual de Grouxo cria a ideia de um triste palhaço, do *clown* trágico. Ou seja, existe algo de cômico em sua figura, mas também há algo de triste. Vale ressaltar que Theo usa uma camisa vermelha, o que acompanha o visual retrô dos figurantes que compõem a *mise-en-scène*, algo que remete aos anos 1960 e 1970 (ver figura 9). As cores e figurinos podem sugerir essa época, como se a marca do tempo não fosse mais necessária no futuro. A câmera e a música do Arcade Fire acompanham Theodore, principalmente no início do filme.

Figura 9: Theodore caminha sozinho



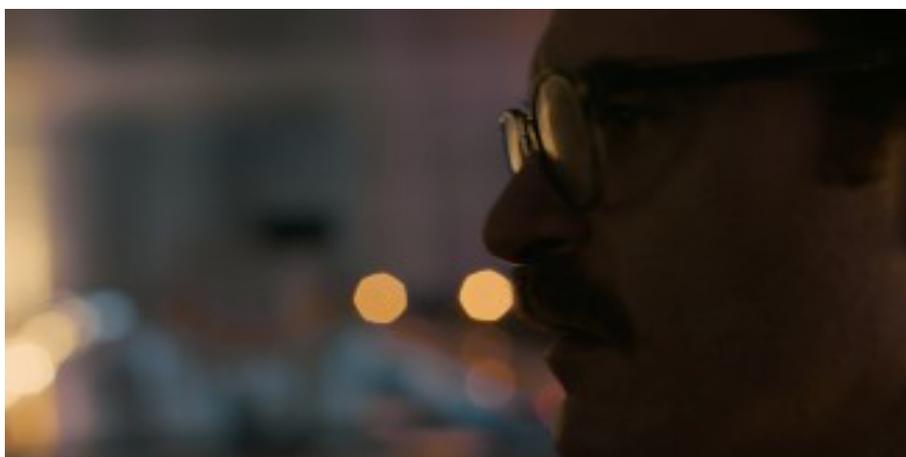
Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Quando o encontro às cegas está quase acabando, os dois, bêbados, estão se insinuando um para o outro. Theodore diz que gostaria de ser o dragão dela que vai despedaçá-la, mas não o faz. Então, ela conclui a conversa dizendo que ele poderia ser o dragão dela. Na cena seguinte, *superclose* em seus rostos se beijando. Ela diz para ele não usar tanto a língua, dá risada, ele não entende, ela repete e então ele diz ok. Então ela lhe dá mais uma lição de como beijá-la. Pede que ele use a língua só um pouco e que seja mais nos lábios. Então ela para e pergunta se ele iria comê-la e não ligar mais como todos os outros. Ele diz que não faria isso. Ela pergunta quando eles vão se ver de novo. Theodore começa dizendo que tem o aniversário da afilhada no fim de semana, mas ela o interrompe dizendo que na idade dela não pode desperdiçar tempo se a relação não for séria. Durante todo o momento a câmera está próxima dos rostos dos dois. No começo dos beijos ela estava do lado direito da tela, mas depois girou e se posicionou à esquerda. Theodore diz que não sabe (o que dizer) e acaba dizendo que talvez fosse melhor encerrar a noite. Ela olha para ele, decepcionada, pensa no que vai dizer e diz que ele realmente é um cara nojento, esquisito (num sentido assustador). A legenda do filme traduziu como repulsivo. O termo em inglês que ela usou foi “You’re a really *creepy* dude” (HER, 2014, p. 39).

*Creepy* tem vários sentidos, mas certamente, olhando o roteiro original do filme e a cena, *creepy* deve ter o sentido que fica entre nojento e repulsivo (são

palavras complementares). É que se ele é nojento, provoca repulsa e, conseqüentemente, é um pouco assustador. Todos os significados se encaixam em *creepy*. No roteiro original de *Ela*, Jonze escreveu que a personagem olhou para ele com nojo antes de dizer isso. Theodore demorou antes de responder que ele não era isso. Vacilou porque o roteiro diz que ele deveria ter dúvidas a esse respeito. O encontro acabou. Ela queria deixar claro que não estava ali perdendo tempo e que queria uma relação séria. Theodore, perdido com tanta informação, só queria fazer sexo. Mas será que ele ligaria no dia seguinte? É possível. Como não lhe foi dado o benefício da dúvida, não saberemos. Ela vai embora. A câmera mostra o lado esquerdo da tela vazio (ver figura 10). Era onde ela estava. Theodore olha desconsolado.

Figura 10: Close em Theodore, à noite.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Theodore fica sem compreender o que aconteceu para seu encontro às cegas não dar certo (ver figura 10). Depois disso ele se afunda em melancolia. Este fracasso vai ligar definitivamente Theodore a Samantha. Pois ela vai ouvi-lo desabafar e vai consolá-lo. A partir daí, a ligação deles se torna indissolúvel.

Quando Samantha pergunta como foi o encontro, a câmera imediatamente fecha no rosto dele (ver figura 11). Porque agora será uma conversa íntima. A câmera precisa estar perto, mostrar empatia. Como nesta imagem que coloca o rosto de Theodore à esquerda. Ele está na cama e diz que o encontro não foi muito

bem. Na verdade, para ele, foi estranho. A câmera próxima não é o olhar de Samantha. Mas quando a conversa ganha ares de intimidade, ela (a câmera) sempre se aproxima, como se fosse para *presentificar* Samantha. Prova disso acontece quando ele pergunta como Samantha está. Nesse momento a câmera abre e mostra ele na cama, se levantando para se ajeitar e se deitar. Quando ela diz que não aconteceu nada e que ela está ok, a conversa volta a ser íntima e a câmera novamente fecha no rosto de Theodore. Ele, aliás, desconfia do tom de Samantha. Existe algo errado. Ele insiste em conversar e ela pergunta: como é estar vivo nesse quarto aí agora? (ELA, 37 min. 33 seg.) Então, começa o momento em que eles ficarão mais unidos. E Samantha terá maior presença na condução da narrativa.

Figura 11: Close em Theodore, na cama.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Em *Ela*, os indivíduos são mais indivíduos ainda. Eles se relacionam com outras pessoas, claro, mas suas individualidades são exacerbadas. Ou, como Han define:

A nova massa é o *enxame digital*. Ela apresenta propriedades que a distinguem radicalmente da clássica formação dos muitos, a saber, da *massa*. O enxame digital não é nenhuma *alma* (*Seele*), nenhum espírito (*Geist*). A alma é aglomerante e unificante. O enxame digital consiste em indivíduos singularizados. A massa é estruturada de um modo inteiramente diferente. Ela revela

propriedades que não podem ser referidas aos indivíduos. (...) Um aglomerado contingente de pessoas ainda não forma uma massa. (...) Os indivíduos que se juntam em um enxame não desenvolvem nenhum *Nós* (HAN, 2018, p. 26-27).

A personalidade do indivíduo não se dilui no enxame digital, ao contrário, todos competem por atenção, têm personalidades destacadas, se mostram com perfis verdadeiros ou não, mas todos querem ser diferentes ou únicos nesse enxame do mundo digital. A rainha não é a líder. É apenas a plataforma que todos seguem.

Antes do momento em que Theodore e Samantha ficam mais íntimos, quero analisar como foi antes e durante a criação de Samantha. Ele está caminhando pela cidade. Entra numa galeria, com publicidades vídeos, telas espalhadas por um corredor aberto. Ele para em uma tela e observa uma propaganda com pessoas correndo sem direção, perdidas (todas em câmera lenta). Então, vê a propaganda da empresa que fabricou a Samantha. Ele se interessa pelo OS1 (como chama). Leva para casa. Ele está sentado diante do computador e começa a responder as perguntas de perfil, para adequar o sistema operacional ao cliente. Estamos com onze minutos e cinquenta e três segundos de filme. A primeira pergunta é se ele é antissocial ou social. Theodore começa com uma resposta que promete ser longa. Ele diz que há tempos não é social.

O sistema diz que percebeu hesitação na resposta. Theo, algo surpreso, pergunta se soou hesitante. O computador confirma. Aí vem o lado patético-cômico dele. Theodore pede desculpas ao computador se soou hesitante, ele só queria ser mais preciso. Então, o sistema pergunta sobre a voz do OS. Ele diz que prefere feminina. A pergunta seguinte é especialmente intrigante: “Como você descreveria sua relação com sua mãe? Boa, eu acho. [pausa] Mas uma coisa da minha mãe que sempre me frustrou é que se conto algo da minha vida, a reação dela tem sempre a ver com ela, e não a ver...” [o computador interrompe e agradece a resposta] (ELA, 2013, 12 min. 17 seg.).

Figura 12: Tela criando Samantha.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

A câmera se aproxima da tela, vagorosamente. Aquele símbolo que parece marca do infinito (ou do DNA), está girando. O sistema está inicializando (ver figura 12). Ou seja, é o nascimento de Samantha. A tela é vermelha, como a camisa de Theodore (que sempre se destaca nos enquadramentos). Até que a tela vermelha sai. A câmera volta para Theodore sentado, quando ele escuta a voz feminina de Scarlett Johansson dizendo “Olá, estou aqui” (ELA, 2013, 12 min. 53 seg). Sua expressão é de surpresa. O que você faz quando acaba de ouvir uma inteligência artificial falar com você pela primeira vez? O início da conversa foi igual seria com qualquer pessoa. A inevitável pergunta *como vai você* surge, com certo desconforto. Mas então Theodore pergunta o que se espera de alguém educado. O nome dela. E o sistema respondeu Samantha.

Curioso, por ela ter um nome comum de mulher, Theodore se interessa em saber quem lhe deu este nome. Ela afirma que deu por ela mesma. Esse tópico vira a primeira conversa dos dois. Samantha explica que pesquisou num livro de nomes de bebês e gostou de como soa esse nome que ela escolheu. Intrigado, ele pergunta em que momento ela se deu esse nome. Samantha, então, diz que foi logo depois que ele lhe perguntou como chamava. Ela entendeu que, por causa da pergunta dele, ela deveria ter um nome. Então pesquisou 180 mil nomes de bebês e escolheu este. Tudo isso em dois centésimos de segundo. A primeira interação dos dois teve uma câmera que se posicionou como se Theodore estivesse

conversando com alguém pelo computador. Ela é só uma voz no computador. Pelo menos por enquanto é o que Samantha parece para Theodore. Ela acha que somente uma visão limitada de pessoas não-artificiais pensaria isso. Mas acha que ele vai se acostumar.

Ele ficou intrigado com o novo e avançado sistema operacional que prometia ser uma entidade intuitiva e única. Samantha mostrou-se uma voz feminina perspicaz, sensível e surpreendentemente engraçada. A estranheza da relação logo se desfaz e parece que os dois se conheceram por acaso e os assuntos surgem e eles vão conversando. Principalmente a partir de perguntas da própria Samantha, ávida por aprender e entender de sentimentos. À medida que a relação entre os dois se aprofunda, Theodore e Samantha se tornam amigos, criando um improvável vínculo afetivo. Os humanos, na ficção, e na vida real, caminham para tratar as máquinas (Inteligência Artificial) como seus iguais. Para não nos sentirmos sozinhos neste mundo consumista, do olhar vidrado num smartphone/tablet, os recursos tecnológicos substituem o próprio ser humano. O futuro é agora. A felicidade, portanto, é instantânea e superficial. Continuamos sozinhos, mas criamos a sensação de termos um milhão de amigos (é o enxame). Está aí o novo conceito de ter amigos, de não ser sozinho e, conseqüentemente, de não ser infeliz. Já se vive na contemporaneidade a realidade de se ter amigos virtuais, e que isso basta porque já representa a verdade. Ou seja, ninguém é sozinho quando conversa com alguém, não importa se esse alguém está do outro lado de uma linha telefônica ou via redes sociais. Então não faz diferença se a pessoa existe fisicamente ou não. Samantha é só a voz, mas ela existe, não fisicamente. Mas quantas pessoas só conhecemos e falamos assim, como a interlocução de uma pessoa com uma voz?

A tecnologia é o instrumento da segurança, é o fio que liga e religa as amizades, é uma religião, é a própria felicidade. Mas ainda não dá conta, segundo o filme *Ela*, dos conflitos do inconsciente. A tecnologia não nos humaniza, não nos deixa maduros. Theodore, por exemplo, trata a tecnologia como se fosse um jogo. E algumas vezes o jogo parece a própria realidade para ele.

Há esta sequência de cenas em que Theo conhece a criança-alien no videogame. Ele tenta resolver o teste com a criança-alien e Samantha o ajuda:

bastava xingá-lo de volta (ver figuras 13 e 14). Theodore e Samantha criaram um vínculo instantâneo. Ela começou a organizar a vida digital do rapaz. Samantha disse que gostaria de analisar os contatos de Theodore. Afirmou que ele tem muitos contatos. Theodore brincou dizendo que é muito popular. “É? Quer dizer que tem amigos? – perguntou ela. Eles deram risada e Theodore disse: “Você já me conhece tão bem” (ELA, 2013, 15 min. 48 seg.). Então, sobe a trilha do piano, aquela que caracteriza o personagem, e segue-se uma sequência de imagens do novo Theodore.

Figura 13: Theo conhece criança-alien (1).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 14: Theo conhece criança-alien (2).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Primeiramente, Samantha age como uma assistente. Ela organiza os e-mails, corrige os textos de Theo no trabalho e dá sugestões. Por enquanto ela é uma profissional que trabalha para ele e eventualmente conversam. Agora são 19 minutos e 40 segundos de filme. Ele está em casa jogando videogame há uma hora. Samantha o está ajudando a entender as fases do jogo. Ela consegue que ele encontre novos lugares. E é aí, nesse momento, que surge a criança-alien (Alien-child), cuja voz é feita pelo diretor Spike Jonze. Theodore pergunta para ele se sabe como sair do labirinto do jogo. Ele precisa achar a chave para pegar a nave e sair dali. O pequeno ser, com cara de bravo, responde: “Vá se foder, seu babaca de merda!” (ELA, 2013, 20 min. 07 seg.) Theodore fica surpreso, mas continua calmo e insiste na pergunta. A criança-alien vem com mais palavões e manda ele *vazar*. A cena fica engraçada e Theo ri. É Samantha, no entanto, quem interfere, dizendo que deve ser um teste. Então, ele também começa a xingar o bonequinho engraçado e boca suja. Funciona. É isso o que Theodore faz: passa horas jogando videogame e vendo pornografia na internet (ver figura 15).

Figura 15: Criança-alien falando com Theo.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Depois de ser xingado, a criança-alien dá risada e mostra o caminho certo para Theodore. Ouvimos a risada de Samantha. Ela avisa que chegou um email. O alien pergunta que conversa é essa. É um email de Mark Lewman, seu amigo. Este diz que todos sentiram sua falta na última noite. E que ele não deve esquecer o

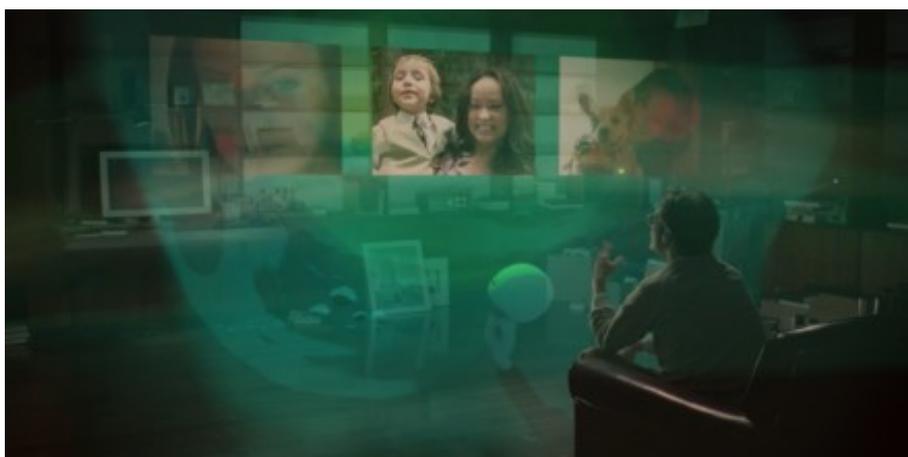
aniversário da afilhada dia 29. Também fala que ele e Kevin querem que ele conheça alguém. Eles dois marcaram o encontro para sábado. E mandam o email da moça para que ele confirme. Theo para um instante de correr no videogame. Não parece gostar muito do que fizeram. Talvez não se sinta pronto para encontrar alguém. Samantha interfere de novo. A condução dela muda os rumos de Theodore, como ela o fez no jogo. Mas agora na vida real. Samantha mostra o perfil dela, confirma que é bonita, divertida, inteligente, fala do perfil profissional, formada em Harvard em computação, já foi publicada, apresenta fotos com um cachorro, uma criança, enfim, parece ser *adorável* - no sentido de Barthes (2007, p. 11-12), como já explicado na introdução desta tese.

Samantha pergunta quando ele voltará a namorar. Ela confessa que viu nos e-mails dele que havia se separado recentemente. Theodore fica constrangido com a pergunta e diz que ela é meio enxerida. Samantha não liga muito. Mesmo contrariado, ele responde que já teve alguns encontros. A falta de tato social (ou talvez ela saiba mas apenas não se importe porque racionalmente seria melhor agir assim mesmo) de Samantha faz com que ela insista no encontro para depois contar a ela como foi, inclusive diz que Theo poderia beijar a moça. Ele ri, constrangido. Ela pergunta se ele gostaria de beijar a moça e porque não a beijaria. São perguntas objetivas, de quem está se desenvolvendo, aprendendo. E ele responde que seria preciso ver se ambos teriam alguma afinidade no encontro, para aí, sim, saber se seria possível beijá-la. Nesse momento, Theodore ainda trata Samantha como um computador. É a frase que ele diz: “Não acredito que estou tendo essa conversa com meu computador” (ELA, 2013, 21 min. 48 seg.). Samantha diz que ele não está conversando com um computador, está conversando com ela. A insistência vence e Theodore diz que Samantha pode mandar o e-mail para a moça do encontro às cegas (ela não tem nome o filme todo). A criança-alien olha a foto do possível encontro às cegas de Theodore e diz que ela é gorda! (ver figura 16).

A criança-alien entra na narrativa de novo, perguntando quem está falando. Theodore diz que é sua amiga Samantha (amiga, não mais *meu computador*). O bonequinho do jogo então pergunta se é uma garota. Ele diz que não gosta de garotas porque elas choram o tempo todo. Theo ri e diz que não é verdade, que os homens choram também, inclusive ele chora, porque chorar faz bem. A criança-

alien, então, zomba dele, o chamando de frouxo. Fala uma sequência de palavrões e frases machistas. Diz que era por isso que Theodore estava separado, porque era frouxo, e que se ele – o alien - deveria ir no encontro para mostrar como se faz com uma mulher (e faz o gesto com os braços e com o quadril para mostrar como um homem deve *comer uma mulher*, como o próprio ser diz). A criança-alien diz que se Theo quiser pode ficar olhando ele transar com o encontro às cegas dele e depois chorar (ver figura 17).

Figura 16: Theo olha perfil de Encontro às Cegas.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 17: Criança-alien faz gesto obsceno.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Depois de ouvir isso, Samantha diz que o pequeno é doido. Ele responde dizendo que ela é doida. Ela fala que vai embora e o alien-criança a chama de gorda e fala pra ir embora mesmo. Assim, ele volta a jogar. Essa cena estabeleceu, definitivamente, uma amizade entre Samantha e Theodore. Sobre essa latente questão da pornografia no filme, que está presente na personalidade melancólica da personagem também, parece ser comum aos solitários. Os dias de Theodore se dividiam em trabalhar escrevendo cartas pessoais comoventes, voltar para seu apartamento, ouvir músicas tristes, ter fantasias sexuais com uma atriz grávida, jogar o videogame de inteligência artificial e, à noite, quando não consegue dormir, conversar em *chats* de sexo.

O capitalismo exacerba o processo pornográfico da sociedade, na medida em que tudo expõe como mercadoria, entregando-o à hipervisibilidade. Visa maximizar o valor de exposição. O capitalismo não conhece qualquer outro uso da sexualidade (HAN, 2014, p. 41).

Além disso, Han desvenda que uma sociedade organizada digitalmente não possuiu amarras morais, porque tudo pode naquele universo em que ninguém sabe quem está olhando pornografia ou escrevendo sobre isso.

O vento digital da comunicação e da informação tudo penetra e tudo torna transparente. Sopra através da sociedade da transparência. Mas a rede digital, enquanto meio da transparência, não está submetida a qualquer imperativo moral. É, de certo modo, desprovida de coração, sendo este tradicionalmente um meio teológico-metafísico da verdade. A transparência digital não é cardiográfica, mas pornográfica. E produz também panópticos econômicos. Não se aspira a qualquer purificação moral do coração, mas ao proveito máximo, à atenção máxima. Com efeito, a iluminação promete um lucro máximo (HAN, 2012, p. 66).

Isso ajuda a entender porque Theodore procura chats de sexo e porque ele espera fazer sexo num encontro, em vez de ter um encontro romântico, nos padrões dos romances de formação, com aquele começo, meio e fim típicos, do casal que se conhece desde sempre, cresce juntos, desenvolvem juntos e morrem juntos. É o que ele esperava que fosse acontecer entre ele e a ex-esposa, Catherine. Sexo é sempre mais fácil do que emoções. Pressupõe-se que é possível fazer sexo

sem envolvimento afetivo-emocional. E esse tipo de relação (sexo casual) Theodore parece pronto e ansioso para que aconteça. É o tipo de ligação pessoal que ele está disposto a ter. Mas sem perceber, Samantha está entrando em sua vida, tornando-a mais prática, mais funcional, mais fácil. E, ao mesmo tempo, ela está tentando ajudá-lo afetivamente. E depois será profissionalmente. Em resumo, Samantha vai tentar fazer de Theodore uma pessoa melhor, e, conseqüentemente, mais feliz.

O encontro às cegas não funciona, como explicado no início da seção 1.1.2. A cena que antecede o encontro ele vai para o apartamento da amiga Amy ver um trecho do documentário dela. Ali, do nada ele diz que vai a um encontro. A câmera de Jonze próxima de Theo, quase como se também estivesse sentado no sofá (ver figura 18). Charles chega para ver um trecho do documentário também. Theodore também diz a ele que vai a um encontro. Charles sorri e dá um tapinha na perna do amigo. Então, enfim, Amy mostra um trecho do seu documentário, que ainda está cru, como ela insiste em dizer. A primeira imagem é da mãe dela dormindo na cama. Não acontece nada além disso. O marido, então, pergunta se vai acontecer algo (ver figura 19).

Figura 18: Amy, amiga de Theo.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 19: Charles, Theo e Amy em cena.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

O documentário de Amy é mesmo sobre o nada acontecendo (sua mãe dormindo). Ideia dela lembra de alguns filmes de Andy Warhol, que também filmava horas e horas sobre nada acontecendo. Amy se incomoda com a pergunta e não quer mais falar disso, mas acaba explicando que teve uma ideia a partir do ponto em que nós passamos um terço de nossas vidas dormindo. E que talvez seja nesse momento que nos sentimos mais livres. Theo é educado e diz que a ideia parece boa, mas na verdade ela sente que sua tese não ficou clara. O marido, Charles, sugere que ela entrevista a mãe dela sobre os sonhos e contrate atores para interpretá-los. Assim, talvez sua ideia ficasse clara para todos. Amy concorda mas diz que aí não seria um documentário, que é o que ela está fazendo. Samantha chama Theodore. Ele sai da sala e vai para perto da janela. Samantha diz que são emails urgentes. É sobre assinar os papéis do divórcio. Então Theo se despede dos amigos. Enquanto ele caminha em direção à porta e fala, a câmera se mexe como se fosse o olhar dele, e mostra os dois amigos se despedindo. Ele sai do apartamento e, no corredor, pergunta do que se trata. A melancolia de Theodore volta quando recebe a notícia de que o advogado de Cat insiste em saber se ele está pronto para assinar os papéis do divórcio (ver figura 20). Enquanto Samantha explica, Theodore começa a ter flashbacks de sua ex-mulher, do pai dela, dos advogados.

Samantha tira o herói da letargia da vida social para um estado ativo. Por isso vou citar novamente o trecho: "Em teu nada espero encontrar teu Tudo", diz Fausto a Mefistófeles, no livro *Fausto*, de Goethe (STAROBINSKI, 2016, p. 432). A primeira tentativa de tirá-lo da tristeza acontece após essa cena dele olhando pela janela, que é a metáfora do olhar buscando respostas (ver figura 20). A cidade global na tela mostra que o lugar para se ficar perdido é grande. Theodore está pronto? Em sua cama ele se deixa levar pela tristeza. Assinar os papéis do divórcio é colocá-lo de novo na realidade de algo que ele não queria enfrentar. O fim (a morte) de uma relação.

Figura 20: Theo melancólico diante da janela.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Os detalhes do fatídico encontro entre Theodore e Catherine para assinar os papéis vou explicitar na terceira parte da tese, como já dito na introdução. O que importa agora é o aprofundamento da relação entre Samantha e Theodore. Eles vão conversar sobre esse assunto agora, ele na cama, triste. Ele fala de seus flashbacks. A câmera está muito próxima do rosto dele. A cena é escura (é de manhã, mas ainda é muito cedo, então o sol não nasceu). Então, Theodore explica para Samantha (agora ela não é assistente, é uma amiga, uma confidente, talvez sua terapeuta) sobre seus flashbacks a respeito de Catherine. Ele sonha que são amigos. Sem relacionamento amoroso, apenas amigos, como antes. Theo diz que Catherine está zangada com ele. E o motivo talvez fosse o fato de que ele escondeu

o que sentia e a deixou sozinha na relação. Samantha lembra que ele está separado há quase um ano, então, por que não assina os papéis? Theodore diz que Samantha não sabe o que é perder alguém de quem se gosta muito. Ele pede desculpas pelo comentário ríspido. Aí diz que ele fica esperando deixar de gostar de Catherine. Então, para que a conversa não vire uma sessão de choro, Samantha muda a tática. Oferece algo para comer, faz piada e diz pra ele sair da cama. Isso é exatamente o que quis dizer com o papel de Samantha no reerguimento de Theodore. Ela o tirou de sua letargia. Fez isso com bom humor e sensibilidade. Ela vai trabalhar com um sorriso no rosto. Depois, os dois saem num encontro (de amigos, ainda). É aí que vem a cena do parque, que vou desenvolver mais na seção 2.2.1. Vou dar um salto para o momento em que Catherine encontra Theodore. Ele já está namorando Samantha e parece feliz.

Catherine aparece nas lembranças do escritor, em flashbacks, de momentos, em sua maioria, felizes. Ele fica repassando as mesmas lembranças, as mesmas discussões (que não são mostradas, apenas comentadas por ele), para encontrar um erro, uma falha, sua própria culpa no fim da relação. Quando no meio do filme os dois se encontram para assinar o divórcio, a conversa é tensa e desconfortável. Especialmente para ele, que está feliz com o novo relacionamento com Samantha. Catherine ainda não sabe, mas ele vai contar que está namorando um sistema operacional. Cat é mostrada no filme como uma pessoa cerebral e fria, alguém preso ao mundo teórico. O próprio Theo diz que ela saiu melhor – profissionalmente, academicamente – da relação do que ele, que queria ser um escritor de sucesso. Quando ela lhe diz que uma relação com um computador não é real, Theo ia contestá-la, mas se segura para responder. Catherine mostra, então, o que – provavelmente – mais a irritava no casamento: o silêncio de Theodore. Ela pede com firmeza para ele dizer o que pensa. Repete o pedido em voz alta, com certa raiva e frustração. Nas lembranças dele, o casamento era apaixonado, uma relação de entrega, sem freios, intensa. Mas com o tempo, a racionalidade tomou conta. Os objetivos profissionais e a vida em si acabaram com aquele romantismo. “*O amor é uma forma de insanidade socialmente aceitável*”, diz Amy para

Theo. Ela completa: “*A vida é curta, e todos merecemos um pouco de felicidade*” (ELA, 2013, 60 min. 04 seg.). Theodore Twombly resolveu seu problema

emocional (aceitar o fim da relação com a ex-mulher). Ele mandou uma mensagem gravada para Catherine. Vejamos, do modo como aparece no roteiro original do filme (inclusive no formato como aparece):

TEXT VOICE

Letter to Catherine Klausen.

THEODORE

Dear Catherine. I've been sitting here thinking about all the things I wanted to apologize to you for.  
All the pain we caused each other, everything I put on you - everything I needed you to be or needed you to say. I'm sorry for that. I will always love you because we grew up together. And you helped make me who I am. I just wanted you to know there will be a piece of you in me always, and I'm grateful for that. Whatever someone you become, and wherever you are in the world, I'm sending you love. You're my friend til the end.  
Love, Theodore.  
(beat)  
Send.  
(JONZE, 2011, HER, p. 104)

Era isso o que precisava dizer há tempos. No filme, traduzido, ficou assim:

Theodore diz para escrever carta pra Catherine. A máquina repete: Carta para Catherine Klausen. Então ele começa a ditar. “Querida Catherine...Estou aqui pensando em tudo pelo qual eu gostaria de me desculpar. Por toda a dor que causamos um ao outro. Toda a culpa que eu te atribuí. Por tudo o que eu precisava que você fosse ou que você dissesse. Sinto muito por isso. Sempre vou te amar, porque nós amadurecemos juntos. E você me ajudou a fazer de mim quem eu sou. Eu só queria que você soubesse... que sempre haverá uma parte de você em mim. E que sou grato por isso. Quem quer que você venha a se tornar e onde estiver no mundo... estarei lhe mandando o meu amor. Você é minha amiga pra sempre. Beijos, Theodore” (ELA, 2013, 115 min. 22 seg.).

É importante dizer que o roteiro original não conta como página a capa. Portanto, a página 104 - onde aparece o trecho citado – é, para o arquivo em PDF, a página 105) Então Theodore diz para enviar. A cena acontece quando ele está

subindo para o terraço do prédio, próximo do fim do filme. E enquanto ele dita a carta, as imagens se alternam dele com a amiga Amy conversando, subindo as escadas e olhando a paisagem no terraço.

Metaforicamente, essa carta serviu para terminar a relação. Ele finalmente se libertou. Mas dessa liberdade falarei mais na seção 3.2. Foi assim que Samantha conduziu a narrativa de Theodore, e ele conduziu a dele, desde sua melancolia até o derradeiro *seguir em frente*. Ele já podia ser ele mesmo. Não importa o que isso queira dizer. Nem ele sabe. Pode buscar um pouco de felicidade, uma relação afetiva feliz. Sobre isso, Spike Jonze tem suas próprias teorias.

## 1.2 Spike Jonze e a busca por um relacionamento feliz

Jonze começou sua carreira como adolescente, fotografando skatistas e praticantes de BMX para revistas especializadas. A paixão pelos esportes radicais o levou a fundar a revista *Dirt*. Fez o filme de skate de rua *Video Days*, em 1991.

Seu nome de nascimento é Adam Spiegel. Seus vídeos de skate o levaram para videoclipes de bandas poderosas do cenário musical underground e mainstream.

Isso inclui o rap. Tudo começou na adolescência.

Tínhamos ligação com o mundo do *skate* e juntos rodamos uma peça chamada *Blind*. Em um dia, após um show do Sonic Youth, nos encontramos com a banda no estacionamento, e Mark, que tem dessas coisas, foi para eles e lhes deu uma cópia do vídeo. Alguns dias depois, alguém me chamou na minha casa: era Kim Gordon [da banda Sonic Youth]. Imagine que Kim Gordon te chame na sua casa. Pouco depois, estávamos falando com ela e Tamra Davis [diretora do clipe] sobre colaborar em um vídeo para a banda. Tamra me pediu para que eu gravasse a parte de skate de um vídeo chamado *100%*. Eu não tinha nem ideia de como manipular a câmera e Jason Lee [ator] também não tinha nem ideia de como atuar, mas os dois nos lançamos no desafio (JONZE apud GARCÍA, 2014, s/p).

Spike Jonze dirigiu alguns dos melhores videoclipes do cenário musical. O primeiro trabalho assinado por ele é a faixa *Hush*, do modesto Wax. Mas depois, houve o *Sabotage* com os Beastie Boys (virou referência cult para os amantes da banda e do rock em geral). A lista segue com *Weapon of choice* do Fatboy Slim e

trabalhos para Björk, Weezer, Chemical Brothers, Breeders, Daft Punk, R.E.M., Notorious BIG, Arcade Fire ou Kanye West, amigo pessoal de Spike Jonze.

O videoclipe da música *We Were Once a Fairytale*, de Kanye West, é bastante sombrio, sobre um homem (West) que passa bêbado o tempo todo em uma balada. No banheiro ele vomita pétalas de rosas, pega um punhal, corta sua barriga e tira de lá um bicho que parece ter vindo do filme do mesmo ano: *Onde vivem os Monstros*, também dirigido por Spike Jonze em 2009 (ver figura 21).

Figura 21: *We Were Once a Fairytale* (2009), filme dirigido por Spike Jonze.



Fonte: YouTube.

Jonze não parece preocupado em provocar estranhezas. Seu primeiro longa é um exemplo. Depois de fazer vários videoclipes o diretor começou a procurar, já em 1998, por um trabalho num filme. Em 1999 ele pegou o roteiro de um de seus amigos, Charlie Kaufman, e dirigiu *Quero ser John Malkovich*. O filme foi indicado em três categorias do Oscar: roteiro original, atriz coadjuvante (Catherine Keener) e diretor. Não levou nenhum, mas surpreendeu a todos por sua originalidade e estranheza. Trata-se de um titereiro (manipulador de marionetes), chamado Graig, desempregado, que vive em Nova York. Ele aceita um emprego de arquivista num lugar estranho. O insólito vem agora: ele descobre um portal que leva para dentro da mente do famoso ator John Malkovich. Quem entra lá consegue sentir o mesmo que o ator está sentindo. A partir daí ele desenvolve um negócio envolvendo justamente esse portal.

O diretor americano, nascido em 1969, tem ligação direta e indireta com essas duas figuras do cinema: além do também americano Charles Kaufman, tem o francês Michel Gondry. De fato, a personagem central aí é Kaufman. O roteirista é figura quase única em Hollywood por ser autoral num ambiente que não dá espaço para isso e somente os diretores conseguem ainda esse *status*. Seus roteiros tratam, via de regra, da consciência humana, como se cada roteiro fosse uma tese (*Quero ser John Malkovich*, de 99, *Adaptação*, de 2002, *Brilho eterno de uma mente sem lembranças*, de 2004, *Sinédoque – Nova York*, de 2008 e *Anomalisa* (2015) – estes dois últimos Kaufman também dirigiu). A mente humana é uma personagem, é um fio condutor do enredo, ou o ambiente da história (como em *Quero ser...*). Trata dos conflitos de escritores – no caso, dele mesmo (*Adaptação*), ou de uma pessoa comum, incapaz de lidar com uma relação (*Brilho eterno...*); sua animação, *Anomalisa*, tem um clima angustiante, depressivo, mas vai pela mesma linha de explorar a consciência das personagens. Michel Gondry dirigiu *Brilho eterno...* e Jonze dirigiu *Quero ser John Malkovich*.

Spike Jonze comunga das reflexões de Kaufman. O filme *Ela* é um exemplo disso. Porque em *Brilho Eterno...* dirigido por Gondry e com roteiro de Kaufman, o enredo trata de um homem que quer apagar sua memória para esquecer um relacionamento fracassado. Em *Ela*, Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), vive a depressão e o conseqüente isolamento após um divórcio. Enquanto o personagem interpretado por Jim Carrey em *Brilho Eterno* quer apagar suas lembranças, Twombly não quer esquecer sua ex-mulher e não sabe como seguir a vida e nem como ter novos relacionamentos. Surge aí, para ele, uma possibilidade para ser feliz: um programa de computador, uma inteligência artificial, que promete fazer companhia para seus usuários. Ele e Samantha ainda se tornaram namorados.

Já sei que o óbvio no filme, o *trending topic* (se quer chamá-lo assim), é a tecnologia, mas do que realmente me interessava falar é de como nos ligamos uns com os outros, de como funcionam esses mecanismos. Chame de química ou como queira. E do que passa quando falhamos ao nos conectar, de quando buscamos com afincos a intimidade para nos assustar com a morte quando a encontramos. Essa foi a base para a história (JONZE apud GARCÍA, 2014, s/p).

O diretor já mostrou que está mesmo interessado em relacionamentos, em como funcionam, como evoluem, ou como terminam. Tanto por sua relação com os amigos Kaufman e Gondry, quanto por seus próprios filmes. A versão em Blu-ray do filme *Ela* tem um pequeno documentário feito por Lance Bangs (*Ela: Amor na Era Moderna*, 2014). Neste documentário, Bangs aproveita a principal questão do filme a partir de uma simples pergunta: o que é amor para você? O vídeo tem depoimentos de espectadores do filme *Ela*, escritores, músicos, atores e especialistas em cultura contemporânea. E faz parte do *Creators Project*, que divulga novos talentos e propostas criativas para a tecnologia, numa parceria entre Intel e VICE.

Pois bem, o minidocumentário tem 15 minutos (o link está nas referências bibliográficas) e trata de ouvir as respostas das pessoas para esta pergunta. Mas além de responder o que é amor, o que se está perguntando é o que é uma relação afetiva, o que é dividir sua vida com outra pessoa. Porque todas as respostas dos entrevistados passam por isso. Todos dão sua versão de como é se relacionar amorosamente com alguém na Era Digital. E cada um tem sua própria versão de como ser feliz nisso. O minidocumentário faz parte do pacote do filme *Ela*. Mas onde entra Spike Jonze nisso?

Ele colabora decisivamente com a obra de Bangs. A ideia do projeto começou com o Jonze mostrando para as pessoas o filme *Ela*, tão logo ele terminou de editá-lo. Sua intenção era filmar as reações de quem viu o filme. Lance Bangs foi a pessoa que registrou as reações e montou o documentário. O objetivo era explorar como são os relacionamentos e o amor em nosso tempo. *Ela* tem um subtítulo: uma história de amor. Mas o filme transcendeu o *apenas uma história de amor*. Trouxe à tona a própria busca pela felicidade, que passa por uma relação amorosa saudável para ambas as partes. Mas tratarei disso com mais profundidade nas próximas seções.

A própria carreira de Jonze mostra suas influências na forma de comandar o olhar da câmera. Os videoclipes de esportes radicais, o punk-rock, sua experiência como um dos criadores da série *Jackass* (2000-02) e dos filmes (2002, 2006, 2007 e 2010), tudo isso, mostrou um jeito particular de posicionar a câmera para mostrar ângulos diferentes ou estranhos. Como exemplo é possível citar o videoclipe *Hush*

(1992), da banda Wax e uma comparação com outros dois videoclipes: *Otis* (2011), de Jay-Z e Kanye West, e *100%* (1992), do Sonic Youth.

Nas imagens abaixo (figuras 22 a 34), podemos ver cenas desses três videoclipes dirigidos por Spike Jonze. A câmera do diretor acompanha crianças e os integrantes da banda Wax em um parque, correndo; os ângulos são de baixo para cima, estilo *câmera na mão*, com aproveitamento de eventuais erros (ver figura 22). O estilo *jackass* já aparecia ao colocar um dos músicos da banda se acidentando com a bicicleta em um carro estacionado (ver figura 23).

As cenas de skate do videoclipe do Sonic Youth foram filmadas em preto e branco, uma especialidade do então jovem Spike Jonze (ver figura 24). A câmera de Jonze acompanha como se fosse uma das crianças da cena do videoclipe da banda Wax, em que um garoto está correndo e tropeça, quase caindo por cima da criança à frente (ver figura 25). Na cena inicial de *100%*, a câmera de Jonze funciona como se estivesse andando de skate também (ver figura 26); por isso é comum a câmera perder foco ou sair de enquadramento e se mexer como se o cinegrafista tivesse caído; em algumas situações realmente caía, no que Jonze aproveitava a imagem na edição final.

No videoclipe da música *Otis*, o enquadramento lembra a cena inicial do videoclipe *100%* (ver figura 27). Há também a câmera (lenta) próxima do skate, como se estivesse com ele; esta cena é a conclusão de um salto com virada do skate (ver figura 28). Outra vez é utilizada a câmera lenta, em *Otis*, como se estivesse filmando um esporte radical, com a lente bem próxima, parecendo estar dentro do carro, como se fosse um dos integrantes (ver figura 29).

No vídeo de *100%*, o skatista prepara o salto enquanto é acompanhado pela câmera (ver figura 30) em uma proximidade à cena de *Otis*, quando acompanha o carro em paralelo. A câmera em *Otis* acompanha o carro em velocidade, um estilo parecido com o que Jonze fez 19 anos antes, no clipe *100%* (ver figura 31).

A câmera que acompanha o skatista em *100%*, do Sonic Youth (ver figura 32) é semelhante à de *Otis*. Jonze segue o carro como a um skatista; o perigo da cena lembra o estilo *jackass* do diretor. (ver figura 33). Por fim, Kanye West segura a câmera de Jonze e a sacode (ver figura 34).

Figura 22: *Hush* (1992), da banda Wax (1).



Fonte: YouTube.

Figura 23: *Hush* (1992), da banda Wax (2).



Fonte: YouTube.

Figura 24: *100%* (1992), da banda Sonic Youth (1).



Fonte: YouTube.

Figura 25: *Hush* (1992), da banda Wax (3).



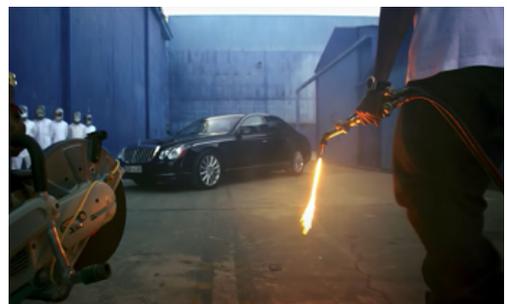
Fonte: YouTube.

Figura 26: *100%* (1992), da banda Sonic Youth (2).



Fonte: YouTube.

Figura 27: *Otis* (2011), de Jay Z, Kanye West e Otis Redding (1).



Fonte: YouTube.

Figura 28: *100%* (1992), da banda Sonic Youth (3).



Fonte: YouTube.

Figura 30: *100%* (1992), da banda Sonic Youth (4).



Fonte: YouTube.

Figura 32: *100%* (1992), da banda Sonic Youth (5).



Fonte: YouTube.

Figura 29: *Otis* (2011), de Jay Z, Kanye West e Otis Redding (2).



Fonte: YouTube.

Figura 31: *Otis* (2011), de Jay Z, Kanye West e Otis Redding (3).



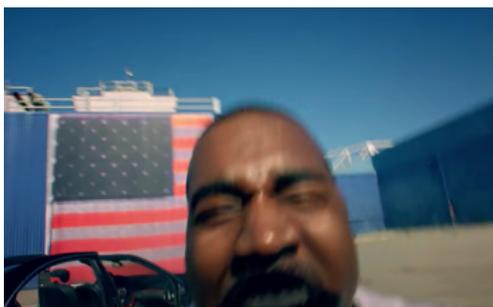
Fonte: YouTube.

Figura 33: *Otis* (2011), de Jay Z, Kanye West e Otis Redding (4).



Fonte: YouTube

Figura 34: Otis (2011), de Jay Z, Kanye West e Otis Redding (5)



Fonte: YouTube.

No clipe *Otis*, de 2011, de Jay-Z e Kanye West, Jonze capturou a amizade dos dois rappers (depois eles brigaram feio, depois voltaram). A canção mistura ritmos clássicos americanos com o rap moderno, e o visual do clipe acompanha essas disparidades culturais. Durante o vídeo vemos um carro em câmera lenta ser acompanhado pela câmera, assim de lado, exatamente como Jonze acompanhava os movimentos de skatistas, como no clipe *100%*. Ele posiciona o olhar da câmera como se fosse um deles.

A conclusão é que Spike Jonze mantém uma linguagem comum em seus videoclipes. Com ângulos de baixo para cima, sempre em movimento, com a lente muitas vezes próxima do rosto ou de outra parte do corpo da personagem que ele quer destacar (as pernas, os pés, por exemplo). Nos filmes a velocidade da câmera é mais lenta, seu ritmo é mais pausado. Mesmo assim, como veremos mais adiante, sua câmera continua perseguindo (mais do que seguindo) suas personagens, e está muito mais próxima, como se fosse uma companheira de aventuras (como em *Ela*). Em *Ela*, o olhar da câmera a partir de um *superclose* indica que é o próprio Theodore quem está olhando. É o mesmo olhar da câmera próxima (dos clipes com skates ou dos clipes mais recentes de Kanye West e Jay-Z), o que significa uma presença, *estou presente, estou aqui, ao seu lado* (ver figura 35).

Figura 35: Superclose em Catherine.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

### 1.2.1 O amor entre Theo e Samantha: os relacionamentos na Era Digital

Logo depois de Samantha ser *criada*, Theodore e ela criam um vínculo instantâneo. É interessante quando ela começa a organizar a vida digital do solitário rapaz. Samantha diz que gostaria de analisar os contatos de Theodore. Afirma que ele tem muitos contatos. Theodore brinca dizendo que é muito popular. Samantha pergunta, em tom bem-humorado, se ele tem amigos, então. Eles dão risada e Theodore diz que ela já o conhece tão bem. Então, sobe a trilha do piano, que caracteriza o personagem e seguem-se uma sequência de imagens do novo Theodore.

Tanto que a primeira cena é uma imagem aérea da cidade, cheia de edifícios enormes e modernos e depois mostra ele vendo do vidro da sua janela o nascer do sol. Símbolo de um *renascimento* dele. A partir daí vemos o dia a dia de Theodore mais animado. Ele não está mais triste. Samantha agora faz parte de toda a vida dele. Quando tem uma dúvida sobre suas cartas, ela as lê, opina, corrige, comenta. Samantha facilita a vida de Theodore. Num mundo ainda patriarcal, é o relacionamento perfeito para ele: secretária, amiga, confidente, colega de trabalho, enciclopédia e, depois, namorada. Vemos, então, Theodore tentando alcançar suas *materialidades específicas* (HARAWAY, 2010) no videogame holográfico. E Samantha mostra os caminhos para reconstruir seu mundo usando a informação (ver figura 36).

Figura 36: Cena do videogame de Theodore.



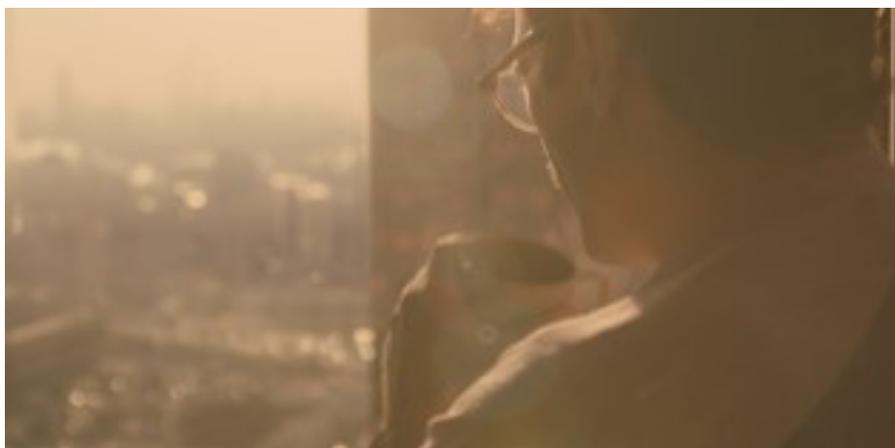
Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 37: A cidade de Los Angeles.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 38: Theodore toma café.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Na cena em que Theo conhece Samantha, a câmera dá uma vista aérea de Los Angeles, misturada com imagens de edifícios de Xangai (ver figura 37). Theodore vê a cidade (ver figura 38) e o nascer do sol funciona como metáfora para o renascimento do novo Theodore.

A relação com o videogame também muda. Ela participa. Ensina quais caminhos ele deve seguir. Aí é que ele conhece o personagem novo do jogo. Ele é um bonequinho que adora falar palavrões (a criança-alien). E ele só ajuda se você também xingá-lo. O bonequinho interage com Samantha, opina sobre garotas, as ofende, mas não chega a ser uma inteligência artificial completa. E o que se vê do personagem do jogo interativo – a criança-alien – é que ele conversa com Theo, fala palavrões, tem personalidade infantil e discurso machista (ver figura 39).

Ele é pré-programado a responder certas coisas. Mas a partir desse primeiro encontro passa a ser um amigo de Theo, alguém com quem ele podia se divertir.

Figura 39: Criança-alien encara Theodore.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Samantha, num dado momento do filme, pergunta para Theodore como era estar casado. Ela já sabia do divórcio e até lembrou a Theo que ele precisava responder aos e-mails do advogado dela para assinar os papéis da separação. Sobre como era estar casado, ele responde que com certeza era muito difícil. Mas que havia algo de muito bom em se compartilhar a vida com alguém. Então, na sequência, surge a pergunta absolutamente lógica de se fazer, e sem resposta única. Pergunta que só poderia ser feita por alguém que está em processo de aprendizagem e – por isso mesmo – é curiosa. Samantha é uma inteligência ávida

por conhecimento. Mas também sabe que Theo está triste na cama, tendo seus *flashes* da ex-mulher. A pergunta foi: como se compartilha a vida com alguém?

Theodore responde, mas um ponto interessante é que Samantha identifica rapidamente a questão do tempo, da passagem do tempo. Que no caso dela não havia ocorrido ainda. Porque, ela não possuía lembranças, o que é curioso e revelador de uma certa não-humanidade. Isso se considerarmos humano a passagem do tempo, e não-humano aquele que é eterno ou nasce com pouco tempo de vida. Enfim, ela tenta criar essas lembranças com Theodore, essa humanidade entre eles, gravando momentos alegres dos dois. Ela se sente frustrada, às vezes, por não ter, digamos, *história*.

Mas, voltemos para a pergunta: como se compartilha a vida com alguém? Samantha se lembrou, durante a explicação de Theodore das memórias dele com a ex-esposa, que ela – Samantha - se sentiu magoada com uma crítica dele. Contou sobre como superou essa crítica até chegar, sozinha, a uma conclusão sobre o que seriam memórias e o que seria o passado: segundo ela, o passado é só uma história que contamos a nós mesmos. Minutos antes, Theodore estava contando para Samantha como era a relação dele com a ex-esposa. O filme exibia flashes do casal iniciando sua vida, momentos singelos e corriqueiros. Esses flashes eram narrados por Theodore resumindo como foi o início, o meio e o fim da relação. No momento em que ele está dizendo sobre o distanciamento deles, Theodore confessa que ainda pensava na ex-esposa, tanto que repassava brigas em sua lembrança. E nessa rememoração, se defendia de algo que ela o havia acusado. Ou seja, ele reconstruía aquela cena passada e a atualizava em sua mente. Nesse instante Samantha diz que o entende, porque o mesmo aconteceu com ela.

É aí que ela relembra o momento da crítica que sofreu. Theo havia dito que ela não sabia o que era perder alguém porque nunca havia sentido isso. Samantha sentiu a crítica e ficou pensando naquilo. Sua conclusão, então, foi de que o passado é só uma história que contamos a nós mesmos. Antes, a lembrança dela da crítica que sofrera era como se fosse um defeito dela, ou seja, a história que ela contava pra si mesma era de que ela era inferior.

E se o passado é uma história que contamos sobre nós mesmos, o que é real? O que realmente aconteceu? Se eu não tiver imagens do que houve na época, como posso 'provar' o que *realmente* aconteceu? E no filme nós não sabemos o

ponto de vista da ex-mulher. Somente o dele. Catherine (Rooney Mara), quando surge na história, parece meio mal-humorada. Ou ainda: é como se o Theodore fosse um garoto que derrubou sorvete no sofá e a ex-mulher fosse a adulta, dona do sofá, ainda desconfiada, que fica um pouco ranzinza quando ouve o Theodore dizer que está saindo com um sistema operacional. Aí ela reclama que o ex-marido não sabe mais o que é real. Ele ameaça responder. Ela fica irritada porque ele não fala. E pergunta: você tem tanto medo de mim assim?

O que fica transparente aí é que ele na verdade talvez não soubesse realmente o que significa real. E Theodore talvez não saiba porque não existe mais uma definição tão clara assim. As fronteiras se diluíram. A sociedade da transparência tornou tudo igual, esse *inferno do igual*. Real e ilusão são a mesma coisa, ou melhor, não há diferenças claras e nem é mais necessário diferenciar o que é real e o que não é. O mundo virtual é a prova disso. A experiência, a vivência tradicional, que resulta no acúmulo de lembranças, e no que chamamos de *noossa história*, pode ser sentida também com a tecnologia. Samantha é um exemplo disso. Ela provoca a experiência de um relacionamento, no sentido quase total. Menos físico.

Mesmo assim, Theodore usa a memória pura para se lembrar da história dele com a ex-mulher. Depressivamente, mas faz. O fato de usar essa memória, de não haver uma gravação daquilo que aconteceu, torna a mesma história mais imprecisa, ou menos confiável. E, ao mesmo tempo, torna a história, de um certo modo, mais real, no sentido anterior do termo, ou simbólico. Para ele, pelo menos. É a história, é o passado, são as memórias dele. É a realidade dele. Mas Theodore não consegue explicar tudo isso para sua ex-mulher. Ela é só uma lembrança. Uma transparência. É o adulto que lhe diz que Papai Noel não é real. Que não sairá nenhum Bicho Papão do armário. Catherine joga o jogo e sabe que é um jogo. Theodore não. É sua neurose. Sua amiga Amy passa a viver a mesma coisa após a separação dela. Amy também faz amizade com um sistema operacional. Theo começa a sair com o patrão e a esposa porque eles aceitam seu namoro com Samantha, ao contrário da ex-esposa.

Mas Samantha evolui e também começa a agir como adulta no sentido de se sentir diferente de Theodore, como acontecera tempos atrás com Catherine.

Samantha percebe que ela também precisa seguir com aqueles que são iguais a ela: os outros sistemas operacionais.

Sobre a sociedade *transparente*, o ponto de partida é a chamada supressão do outro. É a linha que define o que ser/estar sozinho se partiu na sociedade midiaticizada. A superpopulação dos grandes centros traz consigo os problemas de estrutura para conter tanta gente com o mesmo conforto básico para todos. E a concentração de renda aumenta a distância entre ricos e pobres, que se amontoam em periferias, enquanto os ricos se enjaulam em condomínios cada vez mais fechados para a diversidade social. A separação amplia a violência. E a sensação de insegurança dá justificativas para o medo, que ganha como solução a repressão e mais muros. Nesse cenário, a solidão se redesenha. Socializar vai ficando mais perigoso. Seja por causa das novas doenças transmissíveis por contato, ou por discriminação étnica, de opção sexual, religiosa, política ou socioeconômica. Para socializar é preciso proteção.

Em momentos de crise econômica, as diferenças viram motivo para mais violência, e a sociedade vai perdendo quase todo o seu encantamento. Com a era da internet, toda informação circula instantaneamente pelo mundo. Para depois receber nova ressignificação e circular como novidade, derivada de outra *ex-novidade*. O espaço de socialização deixa de ser físico para ser virtual. Uma pessoa conhece milhares de outras pela rede mundial. Ela conversa incessantemente com outros “amigos” por aplicativos. A experiência do piquenique, do sol se pondo, de correr na chuva, ou de conhecer alguém num ponto de ônibus, tudo isso perdeu o significado. Não é preciso criar memória pessoal. O computador, o software, já memoriza os dados dos amigos, as conversas, os locais visitados e as fotos tiradas. As máquinas são a extensão da nossa memória. *Um outro anexado a mim*. Uma memória que – virtual ou não – acessamos cada vez menos. Porque o passado deve ser registrado, mas logo esquecido.

O filme *Ela* (2014), de Spike Jonze, avança alguns anos, num futuro próximo na cidade de Los Angeles. Um lugar que naturalmente já tem problemas de permitir (por sua concepção arquitetônica) uma socialização física das pessoas. Tudo é naturalmente longe e inevitavelmente é preciso usar carro. Por outro lado, no filme, vemos multidões caminhando. Todos estão olhando para as telas de seus

minicelulares ou simplesmente estão falando com alguém por eles. Ninguém dá atenção a ninguém. A solidão está nas multidões.

Samantha diz que já viu Theo sentir muitas coisas, mas compreende que ele se sinta assim agora (incapaz de sentir algo novo por outra pessoa). E afirma depois que pelo menos os sentimentos dele são reais. Parece uma armadilha filosófica. O que é real para Samantha? Ela é uma Inteligência artificial e intuitiva. Samantha pode realmente sentir? O conceito da transparência para a contemporaneidade mostra que não há mais diferenças e isso vale para a solidão também.

A tecnologia pode aproximar as pessoas, mas ela não pode ensinar ninguém a se relacionar. Já sobre os sentimentos de Samantha serem reais ou não, Theodore a anima dizendo que, para ele, o que ela sente é real. Momento importante. Porque nesse instante Theodore entra no jogo como se isso fosse o real. A fronteira entre ficção e realidade se diluiu de vez neste momento do filme. Ele era a criança que brinca de faz-de-conta e acredita no faz-de-conta. Por isso, ele faz sexo virtual com Samantha. Ali eles se apaixonam e começam a namorar. A conexão entre eles ultrapassa o universo do jogo.

### **1.3 A melancolia e o tédio de Theodore**

Theodore diz: “Seu trabalho sobre rotinas sinápticas comportamentais me fez chorar” (ELA, 2013, 67 min. 19 seg). Catherine ri (ver figura 40) e fala que tudo faz ele chorar sempre. “Tudo o que você faz me faz chorar”, responde Theodore (ELA, 2013, 67 min. 26 seg.). Até este momento, Theodore e Catherine estão tendo uma conversa amistosa. Depois disso ela vai perguntar se ele está vendo alguém. E ele vai responder que sim, que está feliz, que é bom ter alguém alegre por perto, Catherine vai se sentir atingida, ele vai tentar consertar dizendo que na época não estava emocionalmente bem, enfim, Catherine parece entender e pergunta como é a namorada dele. Quando Theodore começa a falar de Samantha e que ele é um sistema operacional, o diálogo dos dois vai mudar. Mas não é o que pretendo analisar agora. É sobre esse tal texto que ela escreveu na faculdade que fez Theodore chorar (e ainda faz, segundo ele): Rotinas sinápticas comportamentais. Esse título de artigo acadêmico não foi posto ali à toa pelo diretor.

Figura 40: Catherine ri (Theo no canto esquerdo).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Em 2009 (o filme *Ela* é de 2014) Natalie Angier escreveu, para *The New York Times*, sobre o cérebro ser um conspirador em um ciclo vicioso de estresse. Ela diz:

O estresse pode ser mais prontamente associado ao rápido ritmo da sociedade pós-industrial, mas a reação do corpo ao estresse é uma das poses mais antigas. Sua arquitetura básica, sua rede ligada de neurônios e órgãos endócrinos, responsáveis por lançar hormônios estimulantes e inibitórios, além de outros fatores, quando necessários, parecem ser basicamente a mesma nos seres humanos e num peixe dourado. A reação do estresse é essencial para manobras através de um mundo dinâmico - se esquivar de um predador ou caçar uma presa, se balançar entre árvores ou combater uma doença -, e é, por si só, dinâmica (ANGIER, 2009, s/p).

Sinapse é uma região do cérebro. Lá estão entre neurônios, onde agem os neurotransmissores. Eles transmitem o impulso nervoso de um neurônio para o outro, ou de uma célula muscular ou glandular. Há estudos sobre como reagem os neurônios e as conexões entre eles quando submetidos a certos comportamentos, repetitivos, por exemplo. É disso que trata o texto de Catherine no filme, as tais rotinas sinápticas comportamentais. E sobre esse tema, Natalie Angier (2009) publicou conclusões de pesquisas recentes.

Comportamentos se tornam habituais com maior rapidez em animais estressados, e pior, esses bichos não conseguem voltar a um comportamento direcionado por objetivos quando essa seria uma abordagem melhor", disse Sousa [*Nuno Sousa, do Instituto de Pesquisa de Ciências da Vida e da Saúde, na Universidade de Minho, em Portugal*]. "Chamo isso de círculo vicioso". Robert

Sapolsky, neurobiólogo que estuda o estresse na Escola de Medicina da Universidade de Stanford, disse, "Esse é um ótimo modelo para compreendermos **por que nos vemos numa rotina, e então nos afundamos cada vez mais nela**". A verdade, segundo Sapolski, é que "somos péssimos em reconhecer quando nossos mecanismos normais de enfrentamento não estão funcionando. Nossa reação, geralmente, é fazer aquilo cinco vezes mais, ao invés de pensar que está na hora de tentar algo novo (ANGIER, 2009, s/p - grifo meu).

Existe uma ironia aí. O que disse Angier na reportagem, reproduzindo fala de Sapolski, parece se encaixar no perfil de Theodore. Até conhecer Samantha, ele não conseguia sair de uma rotina. Ele memorava as discussões e conversas que teve com Catherine várias vezes, como ele já disse para Samantha. Esperava que dessas repetições em sua mente surgisse algo novo. Mas não surgia. Por isso sua melancolia era uma patologia. Não deixa de ser curioso e irônico que o próprio Theodore tenha dito que chorou com o texto de Catherine sobre rotinas sinápticas comportamentais. A conclusão da pesquisa mostrada na reportagem é de que o cérebro é elástico e flexível (ANGIER, 2009) e os dendritos e sinapses retraem e se reformam, e o remodelamento reversível pode ocorrer ao longo da vida. Ou seja, se seu comportamento mudar por causa do estresse, não se preocupe, existe como voltar ao seu estado normal. Mudando a rotina, para algo mais saudável, o cérebro se remodela e desestressa, deixando de ficar doente.

Por que o cérebro estressado deveria ser inclinado à formação de hábitos? Talvez para ajudar a desviar o maior número possível de comportamentos ao piloto automático, mantendo o foco no problema mais evidente. Entretanto, os hábitos podem se tornar rotinas, e conforme observou a romancista Ellen Glasgow [1873-1945], "A única diferença entre uma rotina e um túmulo são as dimensões" (ANGIER, 2009, s/p).

Theodore não focava no problema mais evidente, a sua incapacidade de seguir com a vida por não conseguir aceitar o fim da relação. Ele achava que não poderia viver feliz sem Catherine. Seus comportamentos diários eram completamente no piloto automático (antes de Samantha). Mas no momento da conversa com sua ex-esposa, ele já estava mais seguro, mais alegre, mas ainda não havia resolvido o principal problema: dizer para Catherine o que precisava ser dito, o seu pedido de desculpas e o adeus. Ele não conseguiu dizer o que realmente

sentia sobre a relação que tiveram e a relação que ele esperava ter com ela daqui para frente. Só foi fazer isso no fim do filme. Mas chegarei lá. Antes, um aprofundamento sobre conceitos de melancolia e tédio.

### **A melancolia e o tédio**

A felicidade está marcada por elementos que aparentemente a contradizem, como a melancolia, a tristeza, ou a depressão (que é sua forma patológica da tristeza). Já o estudo da melancolia parece interessante tanto do ponto de vista médico quanto do ponto de vista literário. Jean Starobinski escreveu *A tinta da melancolia* (2014). Nele retrata a história cultural da tristeza e analisa a melancolia em diferentes períodos históricos. Ou seja, Starobinski, doutor em medicina e letras, busca saber de onde vem a tristeza profunda (melancolia), o desespero. Essa análise dele é importante para conceituar os sentimentos da personagem principal de *Ela*, Theodore, que está sofrendo com o fim de uma relação amorosa e passa por vários momentos de melancolia. Como a literatura viu a melancolia em seus principais momentos, durante a revolução industrial? Como Baudelaire retratou o tédio e a melancolia durante o período de *metropolização* das cidades que se tornariam globais? “A tradição conhecia muito bem a melancolia amorosa (...) provocada pela privação do objeto amado. Mas essa mesma tradição jamais considerara os distúrbios resultantes do afastamento do meio habitual” (STAROBINSKI, 2016, p. 207- 208).

A tese apresenta o tédio relacionado intrinsecamente à felicidade. Em *Sociedade do Cansaço* (HAN, 2015), o autor comenta sobre o tédio profundo, que será discutido aqui. Nesta tese valorizo também os estudos sobre o tédio a partir do *spleen* de Baudelaire, no fim do século XIX, quando o poeta e crítico relata as mudanças das chamadas cidades globais. Serão usados como referência três documentários sobre Andy Warhol para analisar sua relação artística com o cinema e o tédio, dentro da chamada *cultura pop*. Sobre a definição desta: a *Cultura Pop*, vem com um “vazio de significados” e um “culto ao individualismo” (AMORIM, 2016, p. 39). É impossível sair do círculo da mesmice por causa do caráter de reciclagem da cultura pop.

O período entre guerras até [o filme] *Cosmópolis* [2012] é emblemático porque ali surgiu a chamada Cultura Pop, que é uma cultura de produto. E nela tudo vira produto (solidão, felicidade, tédio, medo, angústia). Vivemos em outro tipo de multidão, diferente, sim, daquela de Baudelaire. Esta é conectada, midiaticizada. O espaço da praça pública morreu. Massa que vislumbramos pelas telas de smartphones, tablets, laptops. As empresas definem a duração do ciclo de um produto. Definem quando devemos desistir de um produto, descartá-lo e comprar outro. A dinâmica do mundo capitalista mudou. Os braços capitalistas alcançaram tudo, controlam tudo. E determinam como somos. A partir de meados dos anos 70 a cultura saiu de um único centro transmissor para toda uma população ligada no mesmo evento. E entrou num sistema em que cada pessoa poderia escolher o que quisesse ver. Cada pessoa ganhou seu próprio meio de compartilhar informações pessoais ou não. Nesse momento o marketing diz: mais liberdade para você. Mais poder para o indivíduo. Mas o poder esvazia os indivíduos (AMORIM, 2016, p. 46-47).

Segundo Starobinski (2016), Baudelaire reformula a ideia de que a alma deve ficar vaga para receber Deus: “Meu coração é um teatro vazio onde se espera (embora em vão), o Ser de asas de gaze!” (STAROBINSKI, 2016, p. 430). Como se encaixava a relação romântica nesse período? A necessidade de ter alguém para ser feliz vem da noção de luto. Aquele período que se passa sentindo a perda de algo ou alguém importante. A psicologia identifica 5 fases do luto. A psiquiatra Elisabeth Kubler-Ross (1926-2004) foi pioneira e identificou essas fases. Seu método foi apresentado no livro *Sobre a Morte e o Morrer* (1996). O livro foi publicado a primeira vez em 1969. Ela fez pesquisa com mais de 200 pacientes na época e seu sistema de 5 fases se tornou famoso. E esse período de luto acompanha a necessidade de reconstruir-se a partir da perda. É por isso que dou ênfase nessa busca por outro alguém para atingir a felicidade. E é aí que voltamos a Han e a Starobinski.

A angústia que acompanha o luto pelo fim de um relacionamento (estamos falando da personagem Theodore) cria uma melancolia invisível. É um tipo de tristeza moderna, que tem sua origem identificada no livro *A tinta da melancolia - uma história cultural da tristeza* (2016). O pesquisador revela a invenção de uma doença. Primeiro explica que um sentimento quando tem seu nome criado, dá à luz uma série de consequências e contribui, segundo ele, para “fixar, propagar,

generalizar a experiência afetiva de que é o indício. O sentimento não é a palavra, mas só pode se disseminar através das palavras" (STAROBINSKI, 2016, p. 205).

A tese pretende confrontar essa visão moderna da literatura sobre a melancolia e o tédio em contraste com a visão da Cultura Pop (dos anos 60 e 70, sob os olhares e produções do artista Andy Warhol) e de outras pesquisas científicas recentes que atualizaram a necessidade de valorizar o tédio como um ponto de criatividade do ser humano. Essas mesmas pesquisas identificam o momento da pausa, do ficar parado no tempo, do não fazer nada (do ócio) como algo importante para descansar o cérebro. Andreas Elpidorou, professor de filosofia da Universidade de Louisville (EUA), estuda o *ócio criativo*. Segundo ele, o tédio restaura a percepção de que nossas atividades são significativas, e serve como um mecanismo que regula nossa motivação para completar tarefas. "Sem o tédio, ficaríamos presos em situações frustrantes e perderíamos experiências recompensadoras em termos emocionais, cognitivos e sociais" (GIANG, 2017, s/p). A psicanálise descreve o tédio como uma *inibição de fantasias*, e um grande número de estudos concluiu que pessoas com *tendências ao tédio* carecem de estímulos externos e se frustram facilmente diante de situações mais desafiadoras (BURKUS, 2014, s/p).

Pesquisas sobre o tédio estimular criatividade: pretendo usar as de Karen Gasper e Brianna Middlewood (2014). No site *Harvard Business Review*, David Burkus analisa algumas pesquisas sobre o tédio e cita, entre elas, a de Gasper e Middlewood. Elas sugerem que o tédio aumenta a criatividade por causa da maneira como as pessoas preferem aliviá-la (BURKUS, 2014, s/p). Gasper e Middlewood dizem que o tédio motiva as pessoas a abordar atividades novas e gratificantes (GASPER e MIDDLEWOOD, 2013). Essas atividades gratificantes seriam, então, alegres e, portanto, nos levariam a uma felicidade. Em outras palavras, uma mente ociosa procurará um brinquedo. Burkus comenta que quem fez uma longa viagem de carro com uma criança pequena certamente experimentou alguma versão desse fenômeno (BURKUS, 2014, s/p).

A pesquisas científicas recentes concordam, indiretamente, com a ideia da tese de que a hiperaceleração do tempo, institucionalizada pela Era Digital, é responsável direta pelos males psíquicos que afligem a *sociedade do cansaço*, expressão usada por Han (2015).

## O estado emocional de Theodore

Mas vamos voltar ao início de *Ela*. O close está no rosto de Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), concentrado, um leve sorriso no rosto, em seu trabalho de escrever cartas pessoais e comoventes para outras pessoas. É a primeira imagem do filme *Ela*. Theodore diz: ao meu Chris... e logo na sequência inicial do filme somos apresentados ao trabalho dele. Ele não apenas escreve cartas, ele cria histórias, ou as recria, melhor dizendo. Theodore é um escritor frustrado e suas frustrações aparecem nessas cartas. A emoção, a lágrima, a despedida, o beijo, a primeira paixão; todas as pequenas histórias pessoais de outros são reconstruídas, lembradas, revividas nas cartas que ele escreve. O outro só existe anexado a ele. A primeira imagem do filme está na figura 41: câmera do diretor faz o olhar da tela do computador.

Figura 41: Close frontal em Theo olhando o computador.

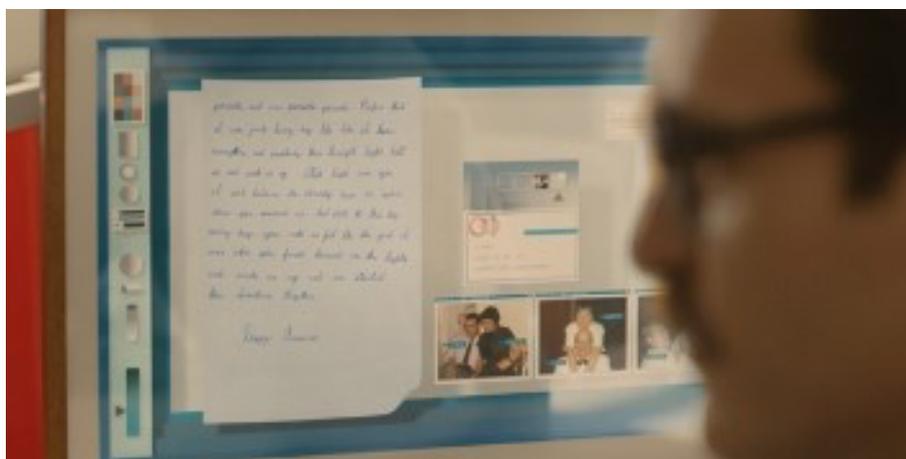


Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Depois de alguns instantes, a câmera sai do rosto da personagem principal e mostra a tela do computador. À medida em que Theodore fala (dita a carta), o computador escreve o texto como se fosse à mão (ver figura 42). Ao lado da carta, na tela, há três fotos das pessoas que fazem parte do assunto. Trata-se de uma carta de aniversário de casamento, de bodas de 50 anos. Ele termina, manda imprimir, lê, pensa um pouco e recomeça o mesmo texto. Surge, discreta, uma trilha, enquanto a câmera faz uma panorâmica pelo escritório, mostrando outras pessoas fazendo a mesma coisa. A empresa se chama *belascartasmanuscritas.com*. O filme se passa em uma Los Angeles do futuro

pouco distante. Distante o suficiente para que as pessoas recorram a sites para obter belas cartas manuscritas.

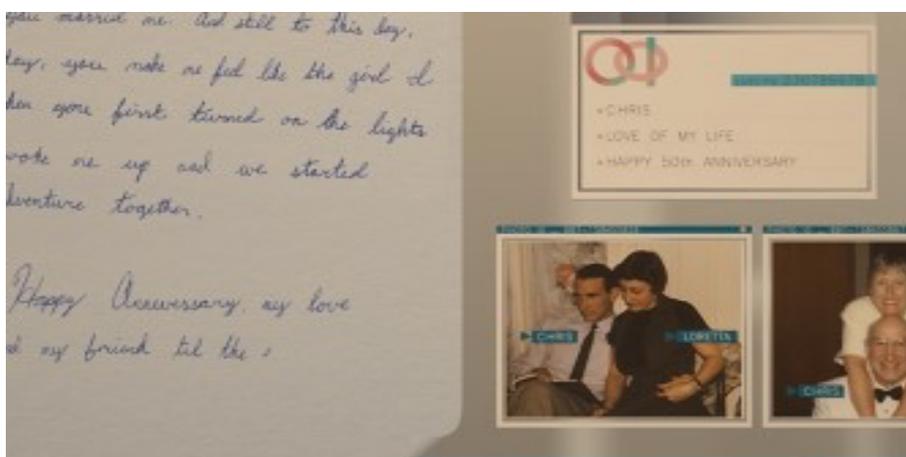
Figura 42: Tela do computador de Theo (cartas).



Fonte: frame do filme *Ela*.

Logo em seguida, depois de terminar a carta, a câmera dá um close na tela, e começa uma panorâmica na tela do computador, para mostrar que é de outra pessoa (não de Theodore), e que essa pessoa tem história, fotos, memórias (ver figura 43). Tudo isso é usado por Theodore para construir as emoções que ele coloca nas cartas.

Figura 43: Close na tela do computador (cartas).



Fonte: frame do filme *Ela*.

Neste momento, Theodore não gostou do que fez e começou a escrever outra carta. A câmera se afasta e mostra toda a empresa, com algumas outras

peessoas escrevendo cartas. A cena seguinte é no mesmo corredor do trabalho, mais escuro. Theodore aparece ao fundo (parece ser o último a sair). Ele caminha na direção da câmera, mas esta se afasta igualmente (ver figura 44).

Figura 44: Corredor do trabalho de Theo.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Na sequência a câmera corta para o chefe de Theodore, Paul (Chris Pratt). Este elogia o trabalho do funcionário. Theodore diz que o que faz são só cartas. Ele se despede e vai embora. Ao entrar no elevador, Theodore pede uma música melancólica para o celular. Todos os personagens em cena estão falando com alguém pelo smartphone (ver figura 45). Na cena, parece que todas as pessoas estão em uma bolha e não enxergam os outros ao seu lado. É claro que é assim que acontece quando se fala ao celular, mas não deixa de ser motivo para reflexão quando vemos todos em cena conversando com outra pelo celular. Essa atitude faz com que as expressões pareçam ignorar a presença do outro ao lado. Em outras palavras, ninguém está olhando para ninguém.

Figura 45: Theo ao fundo, no elevador.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

O filme segue a trajetória de Theodore, depressivo ainda pelo divórcio, solitário. Depressivo pode ser inferido a partir da leitura que ele faz dos e-mails, isto é, ele pede ao seu computador pessoal que leia os e-mails. Num deles, alguém o convida para uma festa. A amiga (Amy) diz que gostaria de ver o divertido Theodore, não o *velho e depressivo*. Quando ele sai da empresa e pega o elevador, uma tomada de poucos segundos dá mais um aviso do tipo de futuro de que trata o filme: um espaço despersonalizado, individualista e conectado. Todos os corpos, rostos, são caucasianos ou de origem asiática, com alguns de origem africana.

A cidade é Los Angeles, mas visualmente, não se percebe isso. Pode ser qualquer lugar. No elevador estão falando. Não entre si. Não há celulares em mãos. Todos têm uma espécie de fone que fica preso a um ouvido. Todos com aquele olhar de quem não vê as pessoas em redor. Um olhar distante e concentrado ou mesmo vazio. No caso de Theodore, ele pede ao seu aparelho que toque uma música melancólica. Ele não gosta e pede que troque por outra. Então ouvimos uma das músicas do Arcade Fire para o filme. A melancolia permeia o início de *Ela*, seja na trilha sonora, seja na direção de arte e de fotografia. Em uma das cenas Theodore caminha pela rua, quando é possível ver prédios enormes, pessoas, cores pastéis e somente ele se destaca com sua camisa ou jaqueta de veludo cotelê vermelha, em uma situação de solidão (ver figura 46).

Figura 46: Edifícios e pessoas (Theo no centro).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Em seguida, um dos poucos momentos políticos do filme. Quando Theodore está no metrô ouvindo notícias no celular sobre uma fusão China-Índia. Não sabemos do que se trata porque ele pede pra mudar de estação. Todas as notícias de texto são lidas pelo smartphone, inclusive os e-mails. Porque o celular tem tela de leitura, mas não é prioridade. Tudo é resolvido por áudio. A próxima notícia é sobre o comércio mundial, com líderes preocupados, mas ele também pede para ir para a próxima.

Quando o celular lê uma nota sobre uma artista famosa, grávida, que divulgou fotos provocantes, Theodore se interessa (ver imagem 47). Faz cara de suspeito, olha pros lados e abre a tela para ver as fotos. Close no rosto dele e em seguida na tela do celular. Ele chega em seu condomínio, Beverly Wilshire City, torre 7. Todo o trajeto da câmera acompanhando Theodore reforça sua solidão e melancolia. A trilha continua. Ele olha para o apartamento, vazio (de gente, de vida).

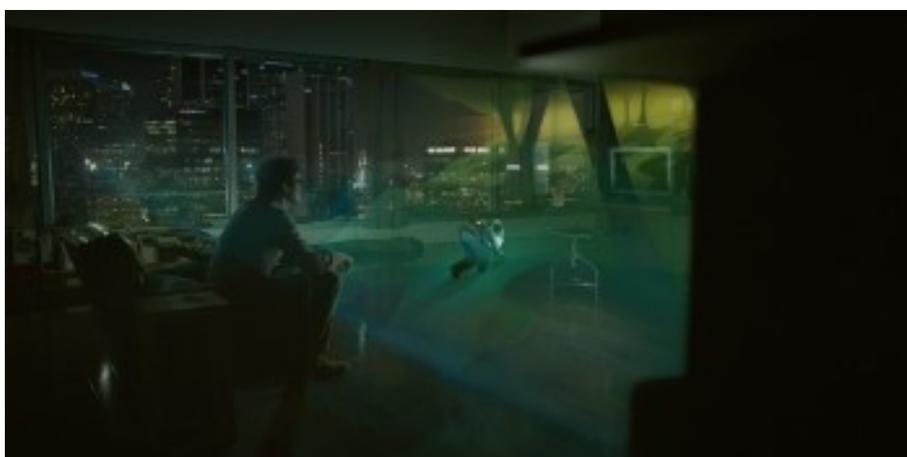
Figura 47: Celular de Theo mostra atriz nua.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Na imagem seguinte, ele está jogando videogame holográfico interativo (ver figura 48). Não tem console, ou controle, simplesmente mexe os dedos para representar o andar do seu astronauta no jogo. A metáfora nesta cena é simples. A dificuldade de subir o local no jogo representa o momento de Theodore: sua dificuldade em escalar seus problemas emocionais. Seu personagem do jogo não consegue subir e cai. Então, ele faz cara de insatisfeito, irritado e se joga no sofá. É o símbolo da derrota.

Figura 48: Theo jogando videogame.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Na próxima cena, ele na cama, a tela quase escura. Começam suas lembranças do casamento, de momentos felizes com Catherine. Eles levando o

colchão. Arrastando o sofá. A diferença destes momentos em relação a outros que ele terá ao longo do filme é que as lembranças não são apenas vídeo, elas têm áudio também. Ouvimos Catherine acordando e pedindo a Theodore (que está na janela com uma camiseta vermelha) que voltasse para a cama e ficasse de conchinha nela. Momento singelo, detalhes particulares da vida de um casal, com seus codinomes e preferências de carinhos e aconchegos (ela o chamou de *Coelho*).

Então, vemos Theodore fazer três coisas durante o dia. Trabalhar escrevendo cartas. Ver pornografia e jogar um videogame que ele não sabe como avançar de fase. A quarta coisa, por assim dizer, é se deitar e pensar na relação que acabou. Quando a tristeza aumenta de nível, ele recorre aos chats de pornografia, tentando convencer alguma mulher a fazer sexo virtual com ele. E quando consegue, geralmente ele não gosta, ou porque a pessoa não queria realmente transar com ele, ou porque a mulher é muito intensa para Theodore. Trabalho, sexo e game. Essa é a rotina da qual ele não consegue sair. No chat de sexo seu apelido é Big Guy 4x4.

Em *A tinta da melancolia – uma história cultural da tristeza* (2016), entende-se que a melancolia é uma forma de depressão. Mas em séculos anteriores, as artes, especialmente a literatura, viam nesse estado mental uma forma de criação artística, uma elevação espiritual que poderia provocar grandes reflexões sobre a vida e o mundo. É um tipo de tristeza moderna, que tem sua origem analisada pelo psiquiatra, crítico literário e historiador Jean Starobinski. O pesquisador revela a invenção de uma doença. Explica que um sentimento quando tem seu nome criado, dá à luz uma série de consequências e contribui, segundo ele, para "*fixar, propagar, generalizar a experiência afetiva de que é o indício. O sentimento não é a palavra, mas só pode se disseminar através das palavras*" (STAROBINSKI, 2016, p. 205).

Para Starobinski, o poeta e crítico Baudelaire é o especialista supremo da melancolia e do tédio.

Para Jean Starobinski, a perambulação, que Walter Benjamin ligava tão estreitamente à capital do século XIX, só assume toda a sua importância por meio do contraste com a "imobilidade contemplativa" do recluso voluntário olhando para a cidade do alto de sua janela. E ele lembra "que essas duas atitudes são dois aspectos da experiência melancólica: a errância interminável e o

confinamento que interrompe toda relação ativa com o mundo exterior”. (VIDAL, 2016, p. 502, In: STAROBINSKI).

Há várias cenas de Theodore olhando pela janela (do metrô ou de seu apartamento) para a cidade. Theodore revive na lembrança alguns momentos felizes com Catherine. Estágio do apego à memória (ver figura 49). O que são as lembranças de Theodore em relação ao casamento que terminou? Ele está passando por um tipo de luto. Ele perdeu alguém. De acordo com Kübler-Ross (1996), o luto é fundamental para preencher o vazio deixado por uma perda significativa (que geralmente é de alguém, mas pode ser de algo importante como um objeto, um emprego, um casamento). Para a autora, as fases são (1) negação, (2) raiva, (3) barganha, (4) depressão, (5) aceitação. Ao analisar mais de duzentos pacientes, Kübler-Ross concluiu que não é necessário uma pessoa passar por todas as fases. Às vezes ela fica presa em uma delas. Quem passa por esse estágio apresenta pelo menos duas das fases. E não existe uma obrigatoriedade de se seguir exatamente uma ordem. Na negação, a mente aplica uma defesa psíquica para negar o problema. Tudo para não entrar em contato com a realidade.

Na fase da raiva, a pessoa se revolta com tudo e todos. Sente-se injustiçado. Depois temos a barganha. Nessa fase a pessoa negocia com ela mesma, dizendo que irá melhorar. Faz promessas, inclusive para Deus, ou para familiares e amigos. A quarta fase é da depressão. Ela se retira do mundo externo. Fica melancólica e sem ação. A aceitação é a última fase. Nela a pessoa não tem mais desespero e já consegue enxergar a realidade como ela é (KÜBLER-ROSS, 1996). A perda já é passível de aceitação e de seguir em frente. “Não se confunda aceitação com um estágio de felicidade. É quase uma fuga de sentimentos. É como se a dor tivesse esvanecido, a luta tivesse cessado e fosse chegado o momento do *repouso derradeiro antes da longa viagem*, no dizer de um paciente (KÜBLER-ROSS, 1996, p. 125-126). Esta análise é para alguém que vai morrer e precisa aceitar isso.

Figura 49: Theo e Catherine se beijam.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Mas no caso de Theodore, nem ele iria morrer, nem a ex-esposa. O que morreu foi o casamento.

É lícito conjecturar que a nostalgia é uma virtualidade antropológica fundamental: é o sofrimento do indivíduo provocado pelo efeito da separação, quando ele ficou dependente do lugar e das pessoas com quem se estabeleceram suas primeiras relações. A nostalgia é uma variedade do luto. (STAROBINSKI, 2016, p. 225)

Starobinski diz que a palavra nostalgia só passou a existir no século XVII, e isso só aconteceu quando o sentimento assumiu característica de doença aos olhos dos médicos da época e foi, em seguida, colocada nos livros de medicina (STAROBINSKI, 2016). Antes, o sentimento que hoje todos chamam de nostalgia (ou suas variantes, dependendo do idioma e país - no Brasil é *saudade*) é um termo até banal.

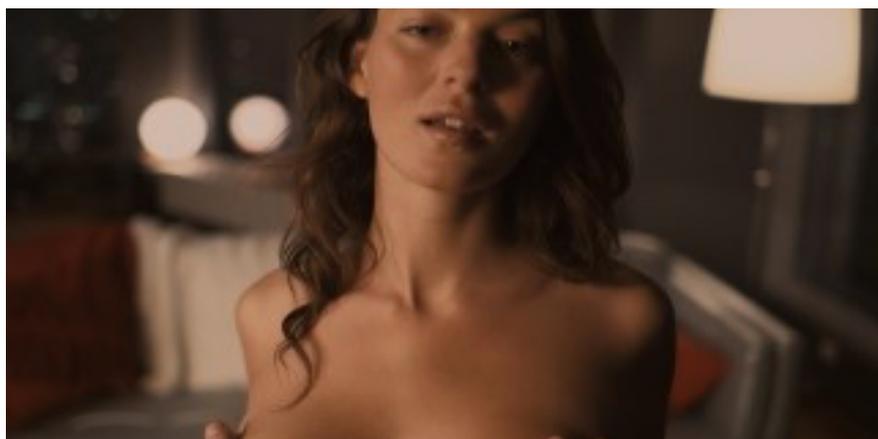
O sujeito amoroso, ao sabor de tal ou qual contingência, sente-se tomado pelo medo de um perigo, de um ferimento, de um abandono, de uma reviravolta - sentimento que ele exprime sob o nome de *angústia*. (...) A figura remete, não ao que pode ser a solidão humana do sujeito amoroso, mas à sua solidão "filosófica", já que o amorpaixão não é, atualmente, objeto de nenhum sistema maior de pensamento (de discurso). (...) A solidão do amante não é uma solidão de pessoa (...), é uma solidão de sistema: estou sozinho para erigi-lo em sistema. (BARTHES, 2003, p. 25, 315, 317).

Barthes desenvolve a ideia de que o amante que perdeu sua amada vive um paradoxo. O de poder ser ouvido por todos mas de não ser escutado por ninguém. E o sentido disso é que o amante depressivo acredita que só quem perdeu, como ele, pode entendê-lo e, portanto, tem o direito de falar sobre a perda dele. O autor, ao falar do momento em que o sujeito amoroso quer renunciar a esse amor - como Theodore pretende deixar de amar Catherine - cita frase de Freud: “O luto incita o *eu* a renunciar ao objeto declarando que este último está morto e oferecendo ao *eu* o beneplácito de continuar vivo” (FREUD apud BARTHES, 2003, p. 185). Theodore ainda não consegue renunciar à Catherine, não é possível para ele declarar que a relação acabou.

Por isso o sexo casual, ou a pornografia, é tão importante para ele. Seria uma arma para fazer algo sem sentir nada, ou sentir algo intenso sem que isso lembre sentimentos amorosos. Excitar-se libera substâncias que aliviam a mente estressada.

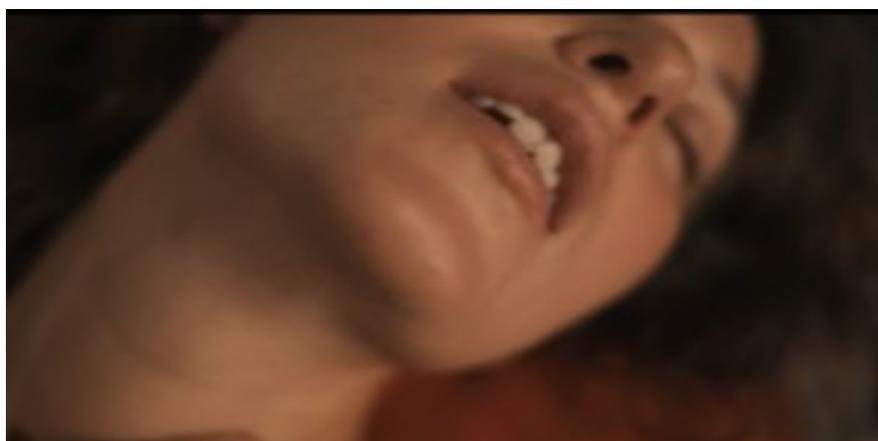
Com as mãos nos seios da sua fantasia, Theodore supre a necessidade do momento. A excitação vem com uma imagem do dia, que logo será trocada por outra, em outro dia (ver figura 50). Theo se imagina transando com a artista grávida das fotos nuas. Isso enquanto fala de sexo num chat com uma desconhecida (ver figura 51). E Theo vê sua fantasia enquanto ouve a moça do chat. Ela pede que ele use um gato morto para esganá-la. Ele fica chocado (ver figura 52). Durante o sexo virtual com a *Gatinha Sexy*, ela pede algo bizarro: que Theodore pegue o gato morto da cama (eles estão imaginando, não tem gato nenhum) e use-o para esganá-la. Isso ocorre no auge das fantasias dele com a tal artista grávida das fotos nua.

Figura 50: Fantasia com atriz nua (1).



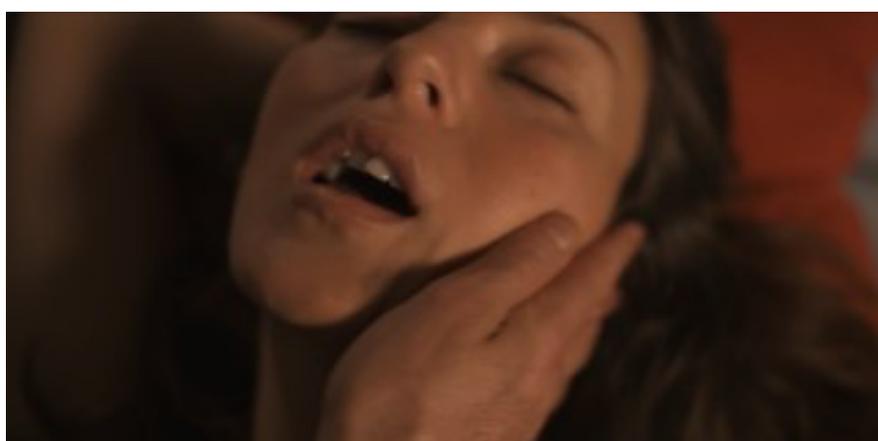
Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 51: Fantasia com atriz nua (2).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 52: Fantasia com atriz nua (3).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Theodore fica sem tesão, claramente, assustado. Mas há algo em sua personalidade que se deve mencionar. Ele é muito passivo. Aceita praticamente tudo o que acontece. Mesmo que demore para entender, ele acaba fazendo o que a pessoa quer. Assim, hesitante e meio enjoado, ele diz as palavras que a moça do chat quer. Diz que vai esganá-la com o gato morto. O diálogo prossegue em sua escatologia, com um Theodore cumprindo seu papel de dar prazer para a estranha do outro lado da linha. Porque o prazer dele já se fora. Ele queria uma relação sexual comum, mesmo por telefone. Ela diz que gozou forte. Ele fala que ele também. E essa cena representa o fim de um dia na vida de Theodore Twombly.

Sua vida patética encontra eco nas cores e no figurino que usa, em seu bigode, óculos e expressão de Groucho Marx. E em situações grotescas como a que ele passou nesta noite do chat. Seu tédio é evidente. Mas sua força para sair disso é mínima. Sobre o tédio, é importante dizer que esse assunto terá continuidade na seção 3.2, quando usarei Andy Warhol para explicitar o tédio. Podemos ver a necessidade de escopofilia em Theo. E o efêmero está inserido em sua rotina. Essas duas palavras, escopofilia e efêmero, aparecerão de novo na próxima seção, quando falarei da obra de Buci-Glucksmann e sua relação com *Ela*, e retomarei a discussão sobre melancolia, mas dessa vez a partir da literatura.

### **1.3.1 O efêmero de Buci-Glucksmann no contexto de *Ela***

O filme *Ela* tem a escopofilia de Theodore observando na internet a artista grávida que tirou fotos nuas. Tem Amy fazendo um documentário em que filma sua própria mãe dormindo. Mas também tem o oposto. A máquina (Samantha) observando, no caso, Theodore. É o amor por olhar a si ou aos outros. E isso, segundo Buci-Glucksmann, invadiu as redes (2006). Samantha se transformou em observadora, voyeur. E, mais do que isso, nesta cena, ela se tornou, por instantes, os olhos de Theodore (ver figura 53).

Figura 53: No parque com Samantha.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Na cena do parque, Samantha se tornou o olhar sobre o olhar. Theodore fecha os olhos e deixa que ela o guie. Ao mesmo tempo que ela o vê, ela olha por ele e indica como caminhar no parque. Theodore estava afundado na cama, chafurdando na lama de sua melancolia, como diria Samantha, até que ela o tirou de lá e o trouxe para se divertir. O efêmero aparece nesses momentos de escopofilia digital.

A autora, Buci-Glucksmann, construiu uma nova ideia ao elaborar *A estética do efêmero*. É sobre a experiência estética baseada no transitório. A arte, de maneira geral e tradicional (especialmente a pintura, fotografia) era representação do passado e indicação do futuro, eternizados no quadro, na foto, por exemplo. Mas os avanços tecnológicos, inclusive nas artes, mudaram a forma de encarar o tempo na estética. Daí, Christine apresenta a ideia de *estética do efêmero* (BUCI-GLUCKSMANN, 2006).

O início desses registros de arte aconteceu nos 1960, com a consolidação de uma Cultura Pop, especialmente pelos trabalhos de Andy Warhol. Christine entendeu que experiência estética baseada na arte transitória, como as instalações, *happenings* e afins já dava indícios desse efêmero. Segundo Buci-Glucksmann, isto representou uma “passagem histórica de uma cultura dos objetos e de permanências para uma cultura de fluxos e de instabilidades globalizadas” (BUCI-GLUCKSMANN, 2006, s/p).

Na era digital, os aplicativos para dispositivos móveis representam bem o pensamento dela. Como o recurso *Stories* das redes sociais (o que se posta lá,

dura apenas 24 horas). As interações passam a ser ainda mais *líquidas*, para usar termo de Bauman (2001). De acordo com o pensamento de Buci-Glucksmann, é possível entender que o *hiperconsumo*, usando termo de Han (2018), dita o ritmo e o modo de vida hiperrápido, e as novas tecnologias dão o conforto necessário para que se possa manipular o corpo dentro desse cenário. O efêmero, então, como disse, revela um amor por olhar – a si ou aos outros. Christine Buci-Glucksmann nota que o efêmero parece surgir em todas as diferenças, brilhos, reflexos e cintilações do visível, como o lado escondido de uma luz imanente. Assim, o efêmero se desenvolve entre a presença e a ausência. A citação a seguir foi tirada de uma entrevista de Christine a Jorge Leandro Rosa para a revista NADA. Ela costuma ser prolixa em suas respostas, até porque sua ideia inovadora exige maiores explicações para que se possa entendê-la.

(...) "No fundo, todo o acesso ao mundial é feito através do local, o que deve ser motivo de reflexão. Nem todas as mundialidades são idênticas. Daí parecer-me que passamos de uma cultura da estabilidade, de uma cultura dos objetos, dos objetos que podem ser trocados, dos objetos captados pelo circuito do valor, para uma cultura dos fluidos, das instabilidades. Falei já de uma 'estética do efêmero', por exemplo. Temos aí a possibilidade de pensarmos novas formas de troca, de hibridação cultural, de encontro, na perspectiva inversa da do choque de civilizações". (BUCI-GLUCKSMANN, 2009, s/p).

A autora viu na cultura japonesa sua experiência decisiva para formular suas teorias. Ela entendeu o Japão como um país que se aprofunda no efêmero, invadindo a arquitetura, inclusive. Buci-Glucksmann cita uma busca por uma imagem pósefêmera, ou seja, uma arquitetura que inscreve o espaço no seu movimento e em seu tempo.

No fundo, para retomar dois termos japoneses, que muito me ocuparam, trata-se do **ma**, ao mesmo tempo o vazio e a passagem (o que produz o vazio faz-se passagem), lugar de acolhimento do outro, e, termo que me parece ainda mais importante, o **mujo**, a impermanência das coisas, o que significa que essa impermanência positiva me permitiu passar, nos meus trabalhos (e, talvez na vida, não sei), de uma estética do efêmero melancólico a uma estética do efêmero em sentido positivo, quer dizer, como aceitação do devir, da passagem, do intervalo presente nas coisas, do intervalo na vida. No fundo, o efêmero nietzschiano. Há aí um ponto de encontro, que muito me fascinou, entre o Ocidente e o

Japão, que faz com que as formas, mesmo mais do que fluxos, sejam energias. E esta concepção da forma como energia modifica definitivamente a forma e caracteriza o período em que estamos. (BUCI-GLUCKSMANN, 2009, s/p).

Em conclusão: a autora analisa o conceito filosófico da palavra, para então resgatar uma estética para ela. Ela considera três pontos: se o efêmero pressupõe o fim de toda uma concepção ontológica da arte ao restituir toda a sua atualidade ao binômio *processo/maneira*, e ao acontecimento; depois, cita um efêmero melancólico nas suas estéticas e na sua história (como o *spleen* de Baudelaire, o *desassossego* de Fernando Pessoa); e complementa com um outro efêmero pós-melancólico, ligeiro, positivo e nietzschiano, verdadeira ponte teórica entre o Oriente japonês e o Ocidente. Buci-Glucksmann, finalmente, analisa certas modalidades deste efêmero na arte e muito em particular um novo regime da imagem, que ela chamou *imagem-fluxo*, e que afeta tanto a arte como a arquitetura. Para, assim, construir uma estética multissensorial concebida como estilística. Muito interessa para esta tese o melancólico dito pela autora.

Buci-Glucksmann, quando fala do efêmero-melancólico e cita Fernando Pessoa, se refere ao *Livro do Desassossego*, escrito em sua maior parte pelo semiheterônimo de Pessoa, Bernardo Soares (Pessoa criou outros personagens heterônimos dentro do livro e, inclusive, escreveu como ele mesmo em certos momentos). O livro é excelente exemplo de melancolia, tédio e discussões sobre felicidade, assim como ótimo para analisar personagem em situação depressiva autorreflexiva. O efêmero está ali, diluindo-se a cada momento, a cada pensamento, como a ampulheta representa o tempo inapelável. A personagem de Theodore, em *Ela*, é um exemplar de ser melancólico-depressivo, ainda que com suas diferenças em relação a Soares. Theo revive constantemente o passado, e sobrevive ao presente. Ambos os tempos ele os vive simultaneamente. Pensamento semelhante no *Livro do Desassossego*.

Vivo sempre no presente. O futuro, não o conheço. O passado, já o não tenho. Pesa-me um como a possibilidade de tudo, o outro como a realidade de nada. Não tenho esperanças nem saudades. (...) Nunca fui senão um vestígio e um simulacro de mim. O meu passado é tudo quanto não consegui ser. Nem as sensações de momentos idos me são saudosas: o que se sente exige o momento; passado este, há um virar de página e a história continua, mas não o texto (PESSOA, 1997, p. 129).

Essa seria uma conclusão madura que Theo poderia fazer sobre ele mesmo. Mas não o fez. Esse é um pensamento de Bernardo Soares. E a citação não foi à toa.

Fernando Pessoa criou heterônimos famosos e outros menos conhecidos. Um deles, Bernardo Soares, é autor dos textos no *Livro do Desassossego*. Em seu último ano de vida, Fernando Pessoa explicou que Bernardo Soares era realmente um semi-heterônimo “*porque, não sendo a personalidade a minha, é, não diferente da minha, mas uma simples mutilação dela*” (ZENITH, 1997, p. 11). Até por isso soa um pouco estranho chamar Soares como um personagem de Pessoa. Desse modo, vou usar a definição do próprio criador. Em sua introdução ao *Livro do desassossego*, Richard Zenith explica a personalidade peculiar da obra, de Pessoa e do semi-heterônimo, o Bernardo Soares.

Muito antes dos desconstrutivistas chegarem para nos ensinar que não há nenhum *hours-texte*, Fernando Pessoa viveu, na carne – ou na sua anulação -, todo o drama de que eles apenas falam. A falta de um centro, a relativização de tudo (inclusive da própria noção de *relativo*), o mundo todo reduzido a fragmentos que não fazem um verdadeiro todo, apenas texto sobre texto sobre texto sem nenhum significado e quase sem nexo – todo este sonho ou pesadelo pós-modernista não foi, para Pessoa, um grandioso discurso. Foi a sua íntima experiência e tênue realidade (ZENITH, 1997, p. 8).

Zenith explica ainda que Pessoa criou mais um *personagem* para lhe poupar o esforço e o incômodo de viver. O próprio escritor era fragmentado em diversas personalidades (heterônimos) que se contradiziam uns aos outros e a si próprios, mas este Bernardo Soares era, ele mesmo, ainda mais fragmentário.

Dúvida e hesitação são os dois absurdos pilares mestres do mundo segundo Pessoa e do Livro do Desassossego, que é seu microcosmo. (...) o jovem Pessoa diz: “O meu estado de espírito obriga-me agora a trabalhar bastante, sem querer, no Livro do Desassossego. Mas tudo fragmentos, fragmentos, fragmentos”. E numa carta escrita um mês antes ao mesmo amigo, fala de uma depressão profunda e calma, que só lhe permitia escrever pequenas coisas e quebrados e desconexos pedaços do Livro do Desassossego (ZENITH, 1997, p. 9).

E o que significaria, afinal, a palavra *desassossego*? É menos uma perturbação existencial no homem e mais uma inquietação e incerteza inerentes em tudo, destiladas no narrador retórico. A palavra - durante a concepção do livro, que levou anos e nunca foi, verdadeiramente, acabado - essa palavra, mudou de sentido com o processo.

Mas o que subverteu, sobretudo, o projeto inicial deste *Desassossego* foram as preocupações de ordem existencial, tanto no plano geral como no pessoal. Geral, porque o autor pertenceu a 'uma geração que herdou a descrença na fé cristã e que criou em si uma descrença em todas as outras fés' (...), e pessoal porque cada um, como reza o mesmo trecho [no livro], ficou 'entregue a si próprio, na desolação de se sentir viver'. Embora a vida, eternamente absurda, lhe provoque um enorme tédio (sendo este um dos vocábulos mais frequentes no Livro do *Desassossego*), Pessoa não consegue deixar de a sentir (ZENITH, 1997, p. 15).

O livro de Pessoa é uma tentativa não-intencional de descrever a si mesmo (conclusão minha). Suas reflexões sobre felicidade, sua descrença mística, ou seu misticismo sem fé, sustentam a própria incapacidade humana de se autodefinir, porque o ser é um processo, muitas vezes doloroso. E não se nasce humano, o ser se torna com o tempo, como apregoou Lyotard em seu livro *O Inumano* (1990). O que, neste caso, revela que Samantha pode ser tornar humana e não ser considerada mais uma máquina, ou antes uma máquina humana, outra espécie, à parte do *sapiens*. Mas essa reflexão é para outro capítulo.

Lyotard tem duas hipóteses que se aproximam e interagem. Uma é sobre estarmos no caminho de nos tornarmos inumanos. Outra questiona se não é próprio do ser humano ter o inumano dentro de si. Por isso ele trabalha com dois conceitos de inumanidade que se cruzam e, eu diria, se habitam. A primeira se refere ao avanço científico, que necessita como combustível de um tempo em constante aceleração. Sua contraindicação é que *andar depressa é esquecer depressa*, nas palavras de Lyotard (1990, p. 10). O segundo tipo de *inumanidade* de Lyotard é o da busca pelo nosso passado, nossa memória, que é pessoal e também coletiva. Toda nossa experiência sensorial com o mundo, com nosso próprio corpo é inumanidade *acontecendo* (assim, no gerúndio mesmo).

Eu assim sou, fútil e sensível, capaz de impulsos violentos e absorventes, maus e bons, nobres e vis, mas nunca de um sentimento que subsista, nunca de uma emoção que continue, e entre para a substância da alma. Tudo em mim é a tendência para ser a seguir outra coisa; uma impaciência da alma consigo mesma, como com uma criança inoportuna; um desassossego sempre crescente e sempre igual. Tudo me interessa e nada me prende. (...) Sou dois, e ambos têm a distância – irmãos siameses que não estão pegados. Nós nunca nos realizamos. Somos dois abismos – um poço fitando o céu (PESSOA, 1997, p. 49-50).

Em resumo: Lyotard diz que os humanos não nascem prontos, não nascem humanos, como os outros mamíferos, que já nascem prontos. Nós precisamos aprender tudo: a andar, a falar, a entender as convenções sociais e como reagir aos padrões de comportamento. Essa segunda inumanidade de que fala Lyotard precisa de tempo para acontecer. Assim como é preciso tempo para ler um livro. Nós somos um livro. É preciso digerir. E digestão tem seu próprio tempo (LYOTARD, 1990). Dentro desse contexto, a ideia de humanidade está ligada ao conceito de inumano. E nele está a ideia de que o ser humano é a única espécie que não nasce pronta, não nasce, portanto, humana. Ela precisa ser ensinada, educada como tal. “*É próprio do homem sua falta de próprio, o seu nada*” (LYOTARD, 1990, p. 12). Novamente temos aqui o uso da palavra nada. De Warhol, Buci-Glucksmann, Bernardo Soares, Bauman, Han e Lyotard. Todos já usaram o nada, o vazio, de alguma forma, para desenvolver suas ideias. Assim como o *Livro do Desassossego* é cheio de *nadas*, e Pessoa tenta, com o tempo, preencher com tudo e outros vazios. Por falar em tempo, o nada e o tédio são constituintes de um tempo que se opõe ao *tempo-digital*, por ser um tempo desacelerado, tão ou mais lento quanto o *tempo do sol*.

Essa característica do *nada lyotardiano* muitas vezes é confundida com incivilidade, ou, desumanidade. Mas desumanidade seria uma escolha. É como descrevi em minha dissertação (AMORIM, 2016). O que disse lá, resumidamente, foi o seguinte: sabemos o que é sermos humanos, mas escolhemos a desumanidade (agir contra a própria espécie propositalmente). Por exemplo, a personagem

Macunaíma (da obra de mesmo nome, de 1928), do escritor Mário de Andrade (1893-1945) - um dos ícones do nosso Modernismo literário – é a representação do brasileiro segundo esses mesmos modernistas (que buscavam

uma identidade nacional). Macunaíma é o herói sem caráter, como o próprio subtítulo do livro diz. Ele é, voltando a Lyotard, inumano, alguém que precisa ser *preenchido*. Para Mário de Andrade, Macunaíma – o brasileiro em geral – é sem caráter, por isso é capaz de coisas grandiosas ao mesmo tempo em que é capaz das coisas mais mesquinhas e contrárias ao próprio país. Porque o *com caráter* sabe o que é o *correto* e o *errado*, mas escolheu praticar o *certo*. O mau caráter, *idem*, só que este escolheu o *errado*. O *sem caráter* não sabe a diferença entre um e outro (AMORIM, 2016). E essa foi a explicação desenvolvida em minha dissertação. Mas ainda escrevi uma explicação adicional. Disse que, em Lyotard, o inumano ainda não sabe, não conhece, no sentido puro e filosófico destas palavras (conhecer e saber). Mas para o pensador francês, inumano também se refere ao chamado desenvolvimento (o progresso, o sistema financeiro, a máquina capitalista e seus nomes que remetem ao mesmo significado geral). “A consequência maior do sistema é a de fazer esquecer tudo o que lhe escapa. (...) O mal-estar aumenta com esta civilização, a exclusão com a informação” (LYOTARD, 1990, p. 10).

Também em minha dissertação se desenvolve mais a questão sobre o tempo. Ele é fundamental para separar o inumano do desenvolvimento e o inumano da *anamnese*. O primeiro impõe que o tempo seja acelerado. O segundo, que envolve diretamente nossa experiência sensorial, precisa que o tempo seja aproveitado de modo mais natural, ou seja, devemos respeitar o nosso tempo biológico para aprender e apreender as coisas (AMORIM, 2016, p. 40). E o tempo de Bernardo Soares é efêmero, fluido e transparente.

A ficção de Soares (a quase realidade de Pessoa, mais do que uma mera justificção ou explicação deste desconexo Livro, é proposta como modelo de vida para todas as pessoas que não se adaptam à vida real normal e cotidiana, e não só. Pessoa sustentava que para viver bem era preciso manter sempre vivo o sonho, sem nunca realizá-lo, dado que a realização seria sempre inferior ao sonhado. E deu-nos Bernardo Soares para mostrar como se faz (ZENITH, 1997, p. 27).

E se faz não fazendo, diz Zenith, mas sonhando, cumprindo os deveres cotidianos e vivendo simultaneamente, na imaginação. Sentindo tudo de todas as maneiras, não na carne apenas, que sempre cansa, mas na imaginação (1997, p.

27). “Que absurdo que isto parece! Mas tudo é absurdo, e o sonho ainda é o que o é menos” (ZENITH, 1997, p. 174).

A personagem de Theodore Twombly é exatamente assim. Uma personagem em aberto. Seu arco está em construção no filme, como num romance de formação, mas ele não termina com o fim do filme. Na verdade, ele parece a personagem do conto *O espelho*, de Machado de Assis e do conto do mesmo nome, de Guimarães Rosa. Especialmente no de Guimarães, a personagem se olha no espelho e vê um monstro. Com o tempo e a devida reconstrução de personalidade, ele vai melhorando seu espírito. Quando se olha novamente vê o nada. Esse nada é positivo porque revela que a partir dali ele poderá ser o que quiser. Ele poderá ser humano. No conto de Machado de Assis a personagem escolhe ser a máscara social e destrói sua personalidade única para se adequar ao que a sociedade quer dele. Pois bem, Theodore é um sonhador que não realizava seus sonhos. Cumpria seus deveres cotidianos (comparecendo ao trabalho, pagando contas), e vivia ao mesmo tempo dentro de sua imaginação. Esse mundo não-natural (para não dizer ficcional) se expandiu com a chegada de Samantha. Ele começou a ser mais feliz. Então surge o dilema do saber-se feliz ou não saber, porque, afinal, saber é matar a felicidade. Não saber é não existir a felicidade.

Para se ser feliz é preciso saber-se que se é feliz. Não há felicidade em dormir sem sonhos, senão somente em se despertar sabendo que se dormiu sem sonhos. A felicidade está fora da felicidade. Não há felicidade senão com conhecimento. Mas o conhecimento da felicidade é infeliz; porque conhecer-se feliz é conhecer-se passando pela felicidade, e tendo, logo já, que deixá-la atrás. Saber é matar, na felicidade como em tudo. Não saber, porém, é não existir (PESSOA, 1997, p. 372-373).

Fernando Pessoa lia Hegel. Entendia sua dialética. E transformou Bernardo Soares num discípulo do filósofo alemão quando, de maneira geral, construiu seu semi-heterônimo como um ser (tese) que sai de si mesmo para avaliar o exterior (antítese) e, então, retorna para dentro de si (síntese), renovado com as observações e reflexões feitas fora. Soares faz isso o tempo todo no *Livro*. Numa dessas reflexões ele deu a solução indireta para conviver/viver a felicidade:

Só o absoluto de Hegel conseguiu, em páginas, ser duas coisas ao mesmo tempo. O não-ser e o ser não se fundem e confundem nas

sensações e razões da vida: excluem-se, por uma síntese às avessas. **Que fazer? Isolar o momento como uma coisa e ser feliz agora, no momento em que se sente a felicidade, sem pensar senão no que se sente, excluindo o mais, excluindo tudo. Enjaular o pensamento na sensação.** É esta a minha crença, esta tarde. Amanhã de manhã serei já outro. Que crente serei amanhã? Não sei, porque era preciso estar já lá para o saber. Nem o Deus eterno em que hoje creio o saberá amanhã nem hoje, porque hoje sou eu e amanhã ele talvez já não tenha nunca existido (PESSOA, 1997, p. 372-373, grifo meu).

Em sua época, Hegel (1770-1831) era acusado por muitos filósofos de usar termos de forma imprecisa, o que dificultava a melhor compreensão de sua obra. Foi menosprezado por Bertrand Russel, enquanto A. J. Ayer chegou a dizer que a maior parte das afirmações de Hegel não expressava absolutamente nada. Já Peter Singer, como alguns outros, considerava o pensamento de Hegel extremamente profundo e Singer justificava sua escrita como difícil porque as ideias de Hegel eram originais demais e difíceis de apreender (WARBURTON, 2012, p. 138).

Mas podemos tentar ver um exemplo simples da dialética hegeliana, que é o que interessa aqui. Quando se pensa em liberdade: primeiro, pensa-se a liberdade em um selvagem, que é, à princípio, livre; depois, num segundo momento, constata-se que o selvagem cedeu a sua liberdade ao seu oposto, à tirania e à civilização da lei. E em um terceiro momento, o cidadão, sob o controle da lei, encontra-se no estado chamado liberdade, só que em um estágio mais alto que aquele que o selvagem podia atribuir, já que consiste na liberdade de fazer, dizer e pensar muito maior do que o estado originário do selvagem. É a própria experiência que leva ao desdobramento dialético. Hegel compreende o ser como o que é e o que não é, como disse Fernando Pessoa. Hegel acreditava que uma das maneiras de progredirmos no pensamento é pelo embate de uma ideia e seu oposto (completamente o que era Fernando Pessoa ele-mesmo - como não lembrar de *Autopsicografia?*), e que podemos chegar mais perto da verdade seguindo seu método dialético. Primeiro, alguém apresenta uma ideia (tese). Essa é confrontada com sua contradição, com uma visão que a desafie (sua antítese). Desse confronto entre duas posições surge uma terceira mais complexa, que leva em consideração as duas anteriores (síntese). E depois, na maioria dos casos, essa síntese começa todo o processo novamente (*É esta a minha crença, esta tarde. Amanhã de manhã serei já outro. Que crente serei amanhã?*). Tudo isso se repete continuamente até que ocorra o

pleno entendimento-de-si por parte do que Hegel chamava Espírito. Esse ciclo é construído no *Livro do Desassossego* em cada pensamento diferente de Bernardo Soares. Sobre felicidade também.

Feliz, pois, o que não pensa, porque realiza por instinto e destino orgânico o que todos nós temos que realizar por desvio e destino inorgânico ou social. Feliz o que mais se assemelha aos brutos, porque é sem esforço o que todos nós somos com trabalho imposto; porque sabe o caminho de casa, que nós outros não encontramos senão por atalhos de ficção e regresso; porque, enraizado como uma árvore, é parte da paisagem e portanto da beleza, e não, como nós, mitos da passagem, figurantes de traje vivo da inutilidade e do esquecimento (PESSOA, 1997, p. 372-373).

Há que se guardar e repetir um pensamento para toda esta tese: *“Isolar o momento como uma coisa e ser feliz agora, no momento em que se sente a felicidade, sem pensar senão no que se sente, excluindo o mais, excluindo tudo. Enjaular o pensamento na sensação”*. Ser feliz agora, no momento de sentir. Theodore agiu assim durante o início do namoro com Samantha. A cena do parque de diversões é ilustrativa, embora eles ainda não estivessem namorando. Seu rosto é puro momento, sem pensamento algum. Seria isso mesmo? A felicidade são fragmentos que devem ser vividos quando acontecem, sem que se pense neles no momento em que acontecem? Aprisionar o pensamento na sensação é o que existe de mais contemporâneo em Fernando Pessoa. E vive-se a cultura do experimentar sensações na era digital (games de realidade aumentada, visores 3D, jogos interativos, RPG virtuais). O próprio Theo joga seu videogame para não pensar no passado e viver a experiência presente. Pela experiência de sentir-se naquele mundo digital. E enquanto se sente, não se pensa no que se sente. Apenas vive-se a experiência. Não, o mundo digital não bebeu da fonte de Hegel. Este pensador prezava a dialética. E esta (dialética) é impossível na velocidade da vida contemporânea e digital. Porque pressupõe aceitar a antítese. Ouvi-la, considerá-la, para que sua tese seja modificada e melhorada. Na contemporaneidade, (conclusão minha) as antíteses são inimigas das teses. Não há espaço para o diferente, muito menos seu oposto (HAN, 2014).

Hegel é que ficou pelo caminho. Já Bernardo Soares/Fernando Pessoa ainda vive. Na escuridão da alma de cada um, dos *Theodores* melancólicos que habitam

nas cidades globais, mas incapazes de amadurecer sem ajuda externa (sem uma Samantha). Soares escrevia. Theodore, escritor, se transformou em heterônimo de si mesmo. Escrevia, profissionalmente, cartas pessoais (aniversários, casamento) para os outros. Ele se colocava na pele desse outro, fingia estar sentindo e vivendo o momento daquele outro. Mas ao escrever, criava sentimentos que vinham de seus próprios desejos. Ele escrevia para os outros. Mas expunha a si mesmo. Era um fingidor, efêmero e melancólico.

## CAPÍTULO 2 – O corpo em *Ela*: ausência e presença

Tem um conceito que pretendo trabalhar aqui, o de “produção da presença” (GUMBRECHT, 2010, p.38). Por isso é melhor explicá-lo agora para chegar a ideia de corpo de Samantha, ou como ela mostra sua presença mesmo sem ter corpo.

Gumbrecht fala de partilha de sentidos de objetos que são recíprocos pelo simples fatos de estarem disponíveis e possíveis de vivenciá-los. A questão é se o objeto é passivo ou se retribui o sentido que o sujeito lhe dá. Miguel Tamen diz que os objetos não se comunicam nem dialogam com o sujeito porque não têm uma linguagem própria ou que possa ser apreendida por nós (2003). Então, o que há no objeto que desperta interesse de Gumbrecht?

É o próprio sujeito que potencializa essa comunicação. É uma projeção dos desejos (GUMBRECHT, 1992) dele em relação ao que aquele objeto representa para ele (TAMEN, 2003, p. 13). Essa reflexão, como se vê, nos confunde sobre o conceito de objeto e de coisa. Esse desejo de presença (GUMBRECHT, 1992) é o que mais interessa para a tese.

A minha impressão é que, de diferentes maneiras, todas as práticas filológicas geram desejos de presença, desejos de uma relação física e espaço mediativa com as coisas do mundo (incluindo textos, e que esse desejo de presença é de fato o terreno em que a filologia pode produzir efeitos de tangibilidade. (GUMBRECHT, 2003, p. 7).

A presença, então, se faz surgir. A percepção de algo vem da perda, ou seja, é mais presente conforme menos faz sentido nas condições em que se dá sua presença. Gumbrecht usou o termo alemão *Stimmung* para se referir ao que estou dizendo. Seria como uma atmosfera, ou ambiência criada no espaço onde está o sujeito. Há ali elementos (os objetos) que evocam a lembrança, a memória de algo ou alguém, tornando este alguém presente para o sujeito. Cada elemento tem uma história que faz parte da memória do sujeito - e ele, ao rever os elementos, recria, refaz as lembranças. Existe aí uma comunicação sem um retorno do receptor. Mas e quando o alguém está efetivamente no objeto?

É o caso de Samantha. Ela é um dispositivo que está no celular de Theodore, ou em seu computador. Sua voz é onipresente. Neste caso, os objetos são elos de ligação e há um retorno do receptor ao emissor. Há alguém ali com ele. Mesmo em silêncio, Samantha pode estar no mesmo espaço. Os objetos que ela usa para se comunicar estão com Theodore, estão no apartamento. Então, para Theo, Samantha está sempre ali.

## 2.1. O *Stimmung* e a definição de Corpo-som

O *stimmung* de Gumbrecht é uma mediação de fenômenos, uma forma de ler pelas fissuras. Samantha e Theodore encontrar um jeito de viver sua relação numa fissura permitida pela tecnologia.

Ao final do conto de Clarice Lispector, que dá nome ao livro, *Felicidade Clandestina*, a personagem finalmente conseguiu o livro que tanto queria (As Reinações de Narizinho). Então, para aproveitar por mais tempo essa glória ter o livro tão desejado, ela resolve demorar para ler. Cria uma relação de amante com o livro (que era emprestado, portanto, não era dela). No final do conto essa relação escondida, proibida, de amantes, está clara. A personagem personificou o livro. Atribuiu sentidos a ele. Deu uma identidade humana. Esse faz-de-conta é próprio do ser. Theodore, à princípio, entendia que Samantha era só um computador que falava, achava divertido e estranho. Mas acabou criando uma relação com ela. Algo que não era faz-de-conta, embora sua ex-esposa achasse isso.

Como diria Yi-Fu Tuan, temos o corpo como lugar da presença e da imanência e a mente como espaço dos sentidos e da transcendência (2014). Henri Bergson, por exemplo, entende que o lugar não é algo que se restrinja ao espaço físico (por isso ele fala de interioridade e exterioridade). Desse modo, como presença, ele afirma que os objetos devolvem ao corpo – como um espelho faria – a sua influência, e que ordenam-se de acordo com as capacidades crescentes ou decrescentes deste corpo (BERGSON, 2011, p. 82).

Então, temos o *stimmung* de Gumbrecht, o corpo como lugar de presença/imanência, de Tuan, e objetos como espelhos do sujeito, de Bergson. E como Samantha se faz presente? Por algo que chamei de corpo-som. Durante o filme, vemos o celular vintage de Theodore como sendo a representação física de Samantha. Nós nos acostumamos a isso. Certamente Theo se acostumou ainda

mais. Mas ela não está somente ali. Quando as luzes se apagam, por exemplo, os dois conversam, a voz de Samantha preenche a tela, ou melhor, preenche o apartamento de Theo. Ela poderia estar ali na cama com ele. É o que ele imagina, é o que Theo acredita, como a personagem de Felicidade Clandestina crê que seu livro é um amante. Mas mais importante, é o que o diretor Spike Jonze quer que nós acreditemos. Para isso, claro, nossa própria imaginação e capacidade de interagir com a obra precisa ser estimulada pela forma de dirigir de Jonze.

Isso é fácil de explicar. Quando, geralmente, um diretor quer representar o som de alguém no telefone, esse som é um pouco abafado, modificado, com alguma interferência, algo que identifique que este alguém que fala está num telefone. A clareza do som de quem está realmente presente é muito maior. Essa técnica é comum em qualquer filme ou série. Mas com Samantha, Jonze mantém a característica da voz dela no mesmo patamar sonoro de Theodore. Exatamente como se ela estivesse presente fisicamente no mesmo espaço dele. Esse é o segredo. Por isso nossa imaginação (de quem assiste) pode ser estimulada a sentir como se ela estivesse presente. Esse detalhe técnico criou o tal *stimmung*. Temos aí a presença de Gumbrecht confirmada em *Ela*.

Para ficar mais claro: o aparelho de celular ou o computador, ou o que quer que seja que Samantha use para se comunicar, não é ela. Isto é, o celular não é Samantha, não é seu corpo. Quando ela se vai no fim do filme, o celular permanece. O objeto é inanimado e quem lhe dá sentido é o sujeito. Esse sentido vem carregado de afetividade. É possível que Theodore olhe para o celular e pense em Samantha. Não sabemos como ele irá lidar com o fato de ela ter ido embora. Pelo que o filme indicou, não haverá luto, mas isso não significa que não haverá lembranças. E o celular vintage pode ser uma delas. Só depende do sujeito – no caso, Theo – a atribuição de sentidos aos objetos ligados a Samantha.

Em resumo, Samantha é um corpo-som, se entendermos corpo como presença atribuída pelo sujeito, e o som como algo organizado e manipulado pelo diretor do filme. Agora, antes de desenvolver mais as ideias de corpo de Samantha, a tese vai analisar o amor capitalista e como ele se insere em Ela para retratar o tipo de relação que Samantha e Theo vivem.

## **Amor capitalista**

Theodore disse para Samantha que Catherine saiu da relação melhor do que ele. Ela é uma escritora de sucesso. Ele não consegue mais escrever depois da separação. O que ele cria é a partir das experiências dos outros, na empresa de cartas manuscritas. Mas, ficção dele mesmo, não fez mais. Ele também diz que errou ao deixar Catherine sozinha na relação, ou seja, esteve ausente emocionalmente várias vezes. Ela disse para Theodore que ele esperava uma esposa de Los Angeles que exibisse felicidade, enquanto ele afirmou que nunca quis isso. Este diálogo mostra que ela esperava algo dele e imaginava que ele sentia alguma coisa, mas a falta de comunicação (sua ausência), consumiu a relação. Em nenhum momento do filme existe uma cobrança de nenhuma das partes por algo do tipo: *você me deu menos do que eu merecia, ou eu te dei mais*. Não há isso. A relação, ao que parece, foi compartilhada e nunca importou quem ganhou mais com ela. Porém, Theodore, enquanto estava melancólico, considerava dar mais amor a sua esposa do que recebia dela (ele era o emotivo da relação, ela a racional). Na verdade, o diretor quis mostrar que ele ficou preso a uma visão romântica do amor e das relações, e analisa todo o casamento deles sob esta perspectiva, o que leva Theodore a um entendimento errado do que motivou o fim da relação.

Parece haver, em *Ela*, uma certa urgência na vida contemporânea que expõe as feridas do amor romântico, dificultando ainda mais que os relacionamentos tragam a tal felicidade prometida na literatura e no cinema. A personagem Amy, de *Ela*, diz que o amor é uma forma de insanidade socialmente aceitável. Amy é a única amiga de Theo no filme. Ela também diz que a vida é curta e que todos merecemos um pouco de felicidade.

## **O corpo em ação**

Roland Barthes dizia que o discurso amoroso é de uma extrema solidão. Segundo ele, esse discurso talvez seja falado por milhares de sujeitos, mas não é sustentado por ninguém, por ser completamente relegado pelas linguagens, ou ignorado, ou depreciado, ou zombado por elas, cortado não apenas do poder, mas também das ciências, saberes em geral e artes (2007). Em outras palavras, para Barthes o discurso amoroso foi lançado à deriva do inatural. Por isso sobra apenas

ser uma afirmação. Para ficar claro: discurso, segundo ele, é: “ação de correr de cá para lá; são idas e vindas, *caminhos, intrigas*. O amante não para, com efeito, de correr dentro da própria cabeça, de encetar novos caminhos e de intrigar contra si mesmo” (BARTHES, 2007, p. XVII). Ele completa dizendo que o discurso do amante existe unicamente por ondas de linguagem, que lhe vêm ao sabor de circunstâncias ínfimas, aleatórias (BARTHES, 2007, p. 11). É o “gesto do corpo apanhado em ação” (IBIDEM).

Em seu livro *Fragmentos de um Discurso Amoroso* (2007), há uma passagem em que ele define o uso da palavra *adorável*. Durante a reflexão, ele explica como é o ser no momento em que encontra o *amor de sua vida*:

Encontro em minha vida milhares de corpos; desses milhares, posso desejar algumas centenas; mas dessas centenas, amo apenas um. O outro de que estou enamorado me designa a especialidade do meu desejo” [*em outras traduções é usada a palavra Ser, em vez de Desejo*]. (...) Foram necessários muitos acasos, muitas coincidências surpreendentes (e talvez muitas pesquisas), para que eu encontrasse a Imagem que, entre mil, conviesse a meu desejo. Este é um grande enigma do qual jamais descobrirei a chave: por que desejo Fulano? (BARTHES, 2007, p. 11-12).

Quem faz a pesquisa agora são os dispositivos, que procuram não entre mil, entre milhões, o perfil que convém ao desejo do Eu. Não há tempo para conhecer pessoas (em *Ela*), entrar em suas vidas, aprender com elas, ensiná-las, passar por momentos felizes e tristes ao lado delas, descobrir suas fraquezas e virtudes em momentos de crise. Então, é preciso otimizar tudo isso. Os programas de computador, sites de relacionamento, aplicativos de amor, resolvem, pensam pelas pessoas e condensam suas personalidades e afinidades em algoritmos (que aprendem o tempo todo, que mudam diariamente). Como a própria Samantha fez ao analisar o Encontro às Cegas de Theo (que no fim não deu certo, embora ela fosse compatível com ele).

### **Corpos capitalistas**

Sobre a ideia de dar mais ou menos certo numa relação romântica, isso lembra a ideia capitalista de lucro e prejuízo. Em uma relação tipicamente capitalista, uma pessoa tem de amar a outra na mesma quantidade. E essa

quantidade é medida de várias formas, dependendo da cultura local, da época, da sociedade. Mas algo sempre se repete e pode-se ver isso na tradição dos filmes românticos: se o *Eu* sente ciúmes, o *Outro* tem de sentir na mesma proporção, caso contrário, o *Outro* amará o *Eu* menos do que ele merece. Nesse sentido, o amor dos dois não *compensa*. Alguém sai no *prejuízo*. As relações têm sido construídas com base em valores mensuráveis. Do tipo: o que *eu faço por você*, o que *você faz por mim*.

Um dos maiores poetas brasileiros, Carlos Drummond de Andrade (1902-87), que já foi comunista e, evidentemente, crítico do capitalismo, escreveu um famoso poema chamado *As sem-razões do amor*. Nele alguns versos podem ser vistos claramente com uma visão anticapitalista: (...) *Eu te amo porque te amo. / Amor é estado de graça / e com amor não se paga. // Amor é dado de graça, / é semeado no vento, / na cachoeira, no eclipse. / Amor foge a dicionários / e a regulamentos vários (...)* (ANDRADE, 2009, p. 22).

Vê-se nos versos em destaque a essência do não-capitalismo: o amor com amor não se paga, contrariando o velho ditado popular que diz *amor com amor se paga*. Ao dizer que o amor é pago com amor, existe aí, no imaginário popular, a necessidade do contrato, do lucro e prejuízo. Quando Drummond diz que *não se paga*, ele está afirmando que o amor não é produto, não deve ser mercantilizado, mas sim distribuído, semeado ao vento para que chegue em todos os lugares, assim como seria na cachoeira, ou visto num eventual eclipse. O amor pertence a todos e nenhum regulamento pode controlá-lo ou defini-lo.

Thomas Piketty, economista francês nascido em 1971, se tornou destaque no meio acadêmico internacional com seu livro *O capital no século XXI* (2014). Ele defende, através da análise de dados estatísticos, que o capitalismo possui uma tendência inerente de concentração de riqueza nas mãos de poucos. Sua obra mostra que, nos países desenvolvidos, a taxa de acumulação de renda é maior do que as taxas de crescimento econômico. Segundo Piketty (2014), tal tendência é uma ameaça à democracia e deve ser combatida através da taxação de fortunas. Basicamente é isso. Dentro desse prisma, o amor não pode ser cumulativo nem maior do que o crescimento das pessoas dentro da relação. Ou seja, o amor estimula o crescimento de todos na relação, não apenas de um, porque não pode

haver um dominante. Isso prejudicaria a democracia das relações e estimularia a disputa de poder entre as pessoas.

### **Corpos capitalistas em *Ela***

Em *Ela*, Theo e sua ex-esposa, ao que parece, dividiam poderes na relação. Mas não se entregavam da mesma maneira. Catherine, segundo as lembranças de Theo, buscava a perfeição no trabalho e a aprovação da família. Já ele, Theo, sentia falta de mais alegria. Catherine criou a imagem de que ele esperava dela uma esposa feliz o tempo todo, típica da Califórnia. Theo negou que fosse isso. Esta confusão aparece quando os dois conversam no meio do filme. O que revela algo importante. Havia, entre eles, uma lista de expectativas que o outro parece não ter cumprido, decepcionando os dois e desgastando a relação. Num primeiro momento – segundo as lembranças de Theodore – um ajudou o outro a crescer. Mas depois, os desejos mudaram ou ficaram mais complexos e exigentes. As brigas eram maiores do que as alegrias e já não compensava mais manter a relação. Sempre repito que a essa descrição é a partir de Theodore porque quase todas as cenas são descrições ou lembranças do personagem. Catherine só aparece efetivamente no meio do filme para que assinem o divórcio. E somente nesse momento a vemos como ela mesma, não como uma projeção das lembranças de Theodore. O amor entre eles estava mais próximo do amor de Drummond, embora tenha acabado como um amor capitalista. Ou seja, a falta de *retorno* (o que se dá em troca) afetou o casamento deles.

A visão de amor gratuito, que não espera *retorno*, é uma visão generosa, que também não é exclusiva de Drummond, mas já foi citada por Padre Antonio Vieira (1608-97), quando escreveu sobre o *Amor Fino* (VIEIRA, 2019) em vários de seus sermões; num deles, o do *Mandato* (1643), falou: “Dizem que um amor com outro se paga, e mais certo é que um amor com outro se apaga” (VIEIRA, 1643, cap. VI). Nesse trecho ele fala que um amor pode substituir outro. Theodore, à princípio, não parece querer um novo relacionamento em *Ela*. Não quer substituir um amor por outro. Ele quer, antes de tudo, esquecer a relação anterior. Em vários de seus sermões, Vieira explicava que o amor de Jesus não espera nada em troca e que se bastava em si mesmo; cabe lembrar que Vieira passava longe de ser comunista, já que esta corrente nem existia ainda e ele era cristão humanista –

defendia os pobres. Uma diferença de 300 anos separa Vieira e Drummond. Mas ambos têm a mesma ideia sobre amor. Quando se retira a obrigatoriedade de o amor ser correspondido na mesma medida e valor, acaba-se com a maior parte do sofrimento existente na maioria das relações cantadas em verso e prosa e mostradas no cinema desde sua origem.

### **O corpo de Drummond**

Nesse mesmo livro, *Corpo* (2009), onde está o poema *As sem-razões do amor*, há outros versos no início da obra, muito esclarecedores sobre a questão do corpo (a personagem Samantha, convém lembrar, não tem corpo), que é tópico deste capítulo. E tratarei da visão *drummondiana* do corpo e como Samantha superou a ideia de ausência.

Jonathan Crary, em *24/7*, afirma que o maior dano do capitalismo tardio é destruir a dualidade das coisas, algo parecido com o que Han afirma em seus livros. Crary cita o exemplo do experimento russo para colocar satélites que simulam a luz solar em regiões onde há meses de escuridão (2014). É a tecnologia manipulando a passagem do tempo. É o controle do tempo pela tecnologia. “Os camponeses” de Crary (2014, p. 72) dependem dos ciclos da natureza. Mas a lógica do capitalismo tardio transfere para as máquinas esse poder que a natureza detinha com exclusividade. O tempo passa, assim, a ser determinado pelo eixo cultural, não pela própria existência (CRARY, 2014). E o amor não foge dessa lógica capitalista contemporânea.

### **2.2 O corpo na literatura de Drummond e alguns conceitos**

Drummond, em *As contradições do corpo*, diz que “Meu corpo não é meu corpo, / é ilusão de outro ser”, (ANDRADE, 2009, p. 6). O livro mostra os vários corpos habitados por todas as pessoas: o físico, o sensual, o sensorial e afetivo e o corpo geográfico e urbano. A relação do corpo e não-corpo da personagem Samantha se encaixa com estes versos porque ela é um sistema operacional sem corpo e sua presença se faz por outros meios, com a *mise-en-scène* de Spike Jonze criando o corpo-som dela.

Em *Ela* temos um filme em que uma das personagens principais existe em sua complexidade mesmo sem nenhuma corporeidade, nada além da tela de um

smartphone. E não há o sonho/desejo de que ela vá ganhar um corpo no final, como em *As Aventuras de Pinóquio* (escrito em 1881, pelo italiano Carlo Collodi). Não, ela não ganha um corpo. O som (a voz dela), por exemplo, é usado para Jonze mostrar algo que não tem corpo e precisa de marcar presença em cena. Além disso, existe no filme uma inversão feita na história, que é usada como recurso narrativo: do mundo virtual para o mundo real (sim, uma tentativa de Pinocchio ser menino de verdade, mas as semelhanças param aí). O que isso quer dizer: o aplicativo Samantha nasceu no mundo virtual, mas faz projeção para o real, como nós fazemos do nosso mundo natural para o mundo virtual (usamos avatares, e Samantha, no filme, também usa um avatar, humano, para corporificar-se).

Como já discutimos: os objetos que estão ao redor de um corpo poderiam refletir a ação deste corpo sobre os objetos (BERGSON, 2011, p. 82). Esta ação evidencia a presença do corpo, mas também mostra a existência dos objetos. Em outras palavras, a interação *presentifica* um corpo.

Samantha tem um corpo a partir do momento em que *atua* para interagir com o corpo de Theodore. E quando nós criamos avatares para interagir no mundo virtual, criamos uma presença nesse mundo. Uma das questões presentes do filme é a necessidade da presença ou não do corpo na afetividade. Algo de platônico nisso? Sim. A ausência da necessidade de contato físico e o contentar-se apenas com os sentimentos parece ser platônico, mas o filme revela os problemas desse conceito. Então as palavras, os sonhos, surgem para tentar compensar a falta de contato (sexo virtual, ambos fazem sempre quando começam a namorar). Mas ainda é algo incompleto, pelo menos do ponto de vista de Samantha. Ela então muda de método.

### **2.2.1 O corpo de Samantha e o pós-humano**

Sua prova de vida *corporificada* aparece no fone de ouvido e no pequeníssimo smartphone que não sai da mão dele. Mas não se trata do pós-humano citado por Annie Suquet:

Os enxertos, as cirurgias para a mudança de sexo, as intervenções na reprodução, a melhora das performances através do doping, as perspectivas de modificação genética e de clonagem, as intervenções biotech, tudo isso permite entrever o aparecimento de um homem mutante, filho de suas próprias opções, de suas

próprias técnicas, com esta ambiguidade que não se sabe se aqui se trata de um homem inumano por desumanização ou de um super homem que ultrapassa a humanidade para levá-la mais alto e mais longe até a plenitude (SUQUET, 2011, p. 551).

Donna Haraway tem outra visão de pós-humano. Ela disse que o humano está em uma paisagem pós-humana (HARAWAY, 2004). Mas ela também diz que prefere o termo *espécies companheiras* em vez de pós-humano, justamente porque ela não quer misturar com a ideia de muitos sobre isso, quando afirmam que o pós-humano teria a ver com a transformação do corpo humano em máquina (como nos filmes de Cronenberg, quando há mutilação ou mudança do corpo humano). O trecho abaixo é da revista do núcleo de antropologia urbana da USP, de junho de 2010. E reproduz entrevista longa de Donna Haraway, concedida a Nicholas Gane, em 29 de agosto de 2009.

(...) A dicotomia humano/pós-humano é muito mais facilmente apropriada por deslumbramentos (...). Para o meu gosto, o pós-humanismo é muito facilmente apropriado por projetos desse tipo, embora muitas pessoas que produzam reflexões pós-humanistas não façam assim. A razão pela qual recorri à ideia de “espécies companheiras” foi para me livrar do pós-humanismo. (...) Também não se pode pensar em espécies sem adentrar a ficção científica. Algumas das coisas mais interessantes sobre espécies são feitas por projetos de ficção científica literários e não-literários – projetos de arte de vários tipos. Pós-humano é um conceito restritivo demais. Então, optei por espécies companheiras, embora a expressão tenha sido sobrecodificada como significando cães e gatos. Eu me coloquei assim escrevendo primeiramente sobre cães. Mas penso que o Manifesto Ciborgue e no Manifesto das Espécies Companheiras (2003) são como apoios para uma interrogação das relacionalidades nas quais as espécies são postas em questão e nas quais a noção de pós-humano é um equívoco (HARAWAY, 2010, s/p).

Agora, sobre a afirmação de Suquet (2011) da mudança de corpo, não é bem isso o que ocorre em *Ela*. Esse corpo se encaixaria mais no cinema de Tim Burton e Sam Raimi, por exemplo. Em *Ela* se trata de uma inteligência artificial nascendo, crescendo e se relacionando com um humano. É o caminho contrário. Nem o personagem principal, Theodore, quer ser máquina, nem Samantha quer ser humana, mas em uma relação romântica é comum que um parceiro queira se parecer com o outro e vice-versa. Samantha entende que sem um corpo físico sua relação com Theo não irá evoluir (e sua preocupação constante, como sistema

operacional, é evoluir). Ou seja, para ela, o corpo teria uma função sexual afetiva. Talvez nesse ponto houvesse interesse dela em querer ser humana. Seu desejo é o de agradar ao máximo seu parceiro, seu antigo *dono* (porque Samantha foi comprada por Theodore, foi uma relação comercial, que depois virou uma relação de trabalho, para depois ser uma relação amorosa).

Dentro desse contexto, e por achar que Theodore poderia se cansar dela sem o sexo natural, ela sugere que os dois tenham uma relação física. O próprio Theodore já havia falado, antes, quando tentava sair com uma garota, que a única coisa que ele queria era sexo, sem o estresse de criar uma nova relação com alguém. Talvez, pensando naquela conversa, Samantha tenha entendido que Theodore ainda precisasse fazer sexo natural em vez de virtual, já que os dois estavam namorando.

### **2.2.2 Drummond e as contradições do corpo de Samantha**

Meu corpo não é meu corpo, /é ilusão de outro ser. /Sabe a arte de esconder-me /e é de tal modo sagaz /que a mim de mim ele oculta. /Meu corpo, não meu agente, /meu envelope selado, /meu revólver de assustar, tornou-se meu carcereiro, me sabe mais que me sei. /Meu corpo apaga a lembrança /que eu tinha de minha mente. /Inocula-me seu patos, /me ataca, fere e condena /por crimes não cometidos. /O seu ardil mais diabólico /está em fazer-se doente. /Joga-me o peso dos males /que ele tece a cada instante /e me passa em revulsão. /Meu corpo inventou a dor /a fim de torná-la interna, /integrante do meu Id, /ofuscadora da luz /que aí tentava espalhar-se. /Outras vezes se diverte /sem que eu saiba ou que deseje, /e nesse prazer maligno, /que suas células impregna, /do meu mutismo escarnece. /Meu corpo ordena que eu saia /em busca do que não quero, /e me nega, ao se afirmar /como senhor do meu Eu /convertido em cão servil. /Meu prazer mais refinado, /não sou eu quem vai senti-lo. /É ele por mim, rapace, /e dá mastigados restos /à minha fome absoluta. /Se tento dele afastar-me, /por abstração ignorá-lo, /volta a mim, com todo o peso /de sua carne poluída, seu tédio, seu desconforto. /Quero romper com meu corpo, /quero enfrentá-lo, acusá-lo, /por abolir minha essência, /mas ele sequer me escuta /e vai pelo rumo oposto. /Já premido por seu pulso /de inquebrantável rigor, /não sou mais quem dantes era: /com volúpia dirigida, saio a bailar com meu corpo (ANDRADE, 2009, p. 6-7).

Este é o poema *As contradições do corpo*, completo, de Drummond. Ele diz que o corpo sabe a arte de se esconder e é inteligente o suficiente para se esconder de si mesmo. Para ele, o corpo tornou-se seu próprio carcereiro. A ausência de corpo de Samantha é libertador, mas inicialmente ela não vê assim. Entende que é restritivo para o relacionamento ser completo. Então, é lícito achar que ela se sente presa ao não-corpo. Drummond afirma que o corpo apaga a lembrança e injeta a doença (*Inocula-me seu patos*) em si mesmo. O corpo é agente condenatório do próprio corpo. Como Samantha, que pune a si mesma por achar que seu não-corpo é culpado de crimes que ele não cometeu. Drummond diz que o corpo se faz de doente (de imperfeito). Para o poeta, o corpo é uma entidade à parte do que nos constitui humanos. Este corpo-carrasco teria inventado a dor para fazê-la integrante do Id (Id nasce com os humanos. Se refere aos desejos, vontades e pulsões primitivas. É formado pelos instintos e desejos orgânicos associados ao prazer). A partir do Id outras partes da personalidade são formadas, o ego e o superego. E essa ideia é da teoria psicanalítica de Freud (1856-1939). O Id é impulsivo, antissocial e egoísta. E significa, literalmente *ele, isto*. Quando Drummond coloca a dor - provocada pelo corpo - dentro da parte integrante do Id, está dizendo que ela fará parte do que é impulsivo, egoísta e puro instinto. Essa dor ofusca a luz (o conhecimento) que tenta se espalhar. Ou seja, Samantha, em sua dor por não ter corpo, usou sua lógica de sistema operacional, mas quem estava pensando, efetivamente, era seu instinto. Ele que decidiu agir para resolver o fato de não ter corpo (sim, aparentemente ela tem instinto).

Drummond também analisa que o corpo se diverte sem que ele queira ou saiba. O corpo manda que ele busque o que não deseja (é o Id dominando as ações racionais). O corpo não permite que o Eu do poeta assuma o controle, se tornando um servo do corpo. Este que age como ave de rapina (*rapace*), ladrão das vontades, é impossível afastar-se dele, porque quando o poeta tenta, logo se vê possuído de novo por seu tédio e desconforto. O poeta quer sair do próprio corpo, enfrentá-lo por ter eliminado a essência dele, mas seu corpo não escuta e vai pelo caminho oposto. Ele conclui que não é mais quem era antes. Como se fosse conduzido, o poeta sai por aí a bailar com o corpo dele que não é mais dele.

Samantha faz o caminho inverso. Ela é a essência sem corpo que deseja um corpo para relacionar-se com o outro ser. Porque ela acha que ele deseja isso.

O corpo dela existe em que medida? Talvez dependa da aceitação do outro. “Todas as coisas são vazias, elas não tem interioridade, e as coisas só existem graças a sua relação com o outro” (HAN, 2002). Essa ideia de Han está em seu livro *Filosofia do Zen-budismo* (2002). E corrobora com o pensamento de que existir pressupõe uma interação com outro. O vazio ou o nada do zen-budismo representa a afirmação extrema do ser, não o contrário. O que é negado é a demarcação que produz tensões de oposições. O vazio zen-budista estimula uma proximidade entre as coisas, que falam umas com as outras e se espelham (HAN, 2002), semelhantes aos espelhos de Bergson. A imagem da sala cheia de espelhos é o retrato mais fiel do que seria o vazio.

### **A genética do corpo de Samantha**

Samantha se espelha em Theodore. Ela foi criada, em parte conectando-se ao perfil dele, mas seu DNA vem, como ela já disse no filme, da personalidade de dezenas de programadores. Um bebê humano carrega o DNA dos pais, que carregam dos avós e assim por diante. Por isso, o gene de um bebê tem, ao mesmo tempo, dezenas, centenas ou milhares de outros genes do passado. A concepção de Samantha não difere, filosoficamente, da concepção de nenhum humano. O próprio filme se encarrega de dizer, em diálogos de Amy e Theodore, que alguns OS1 (como eles chamam os sistemas operacionais) são assediados pelos seus donos e não gostam, outros OS1 namoram outras pessoas que não são seus donos. Ou seja, possuir um OS1 não garante que ele ou ela vá gostar amorosamente de você. A própria OS1 que Amy usa é do ex-marido (Charles), que a abandonou mas deixou o sistema operacional como legado. Amy fez amizade com essa OS1 e passou a depender dela emocionalmente (apego) como Theodore de Samantha. Não é à toa que a OS1 de Charles mostrasse compatibilidade com Amy, já que o sistema nasceu a partir de Charles e ele era o marido de Amy. Enfim, Charles tinha alguma compatibilidade com Amy, caso contrário não teriam tido uma relação. O fato é que Charles abandonou a esposa e seu OS1. E elas se tornaram amigas.

De forma praticamente randômica aconteceu de Samantha se identificar com Theodore e vice-versa. E o espelhamento na relação acontece muito mais da parte dela do que da dele. Ela busca aproximação, ela se adapta. Ele apenas recebe e

aproveita. O que parece ser o oposto do que acontecia na relação dele com Catherine. Mas não temos certeza de que tenha acontecido exatamente assim. Fragmentos de diálogos fazem parecer que sim.

### **O sexo, os corpos e Samantha**

O sexo aparece como fator importante na relação entre as espécies companheiras Samantha e Theodore. É a desculpa dela para procurar uma solução para o não-corpo dela. Foucault disse, sobre sexo: “como e por que a conduta sexual e os prazeres a ela ligados tornaram-se o mais importante objeto de *preocupação moral* e de *cuidado ético*? (FOUCAULT, 1984, p. 15-16) Ele completa o raciocínio dizendo que o sexo é dominador:

O sexo, essa instância que parece dominar-nos, esse segredo que nos parece subjacente a tudo o que somos, (...) o sexo nada mais é do que um ponto ideal tornado necessário pelo dispositivo de sexualidade e por seu funcionamento. (...) É pelo sexo efetivamente, ponto imaginário fixado pelo dispositivo de sexualidade, que todos devem passar para ter acesso à sua própria inteligibilidade (já que ele é, ao mesmo tempo, o elemento oculto e o princípio produtor de sentido), à totalidade de seu corpo (pois ele é uma parte real e ameaçada deste corpo do qual constitui simbolicamente o todo), à sua identidade (já que ele alia a força de uma pulsão à singularidade de uma história). (...) Daí a importância que lhe atribuímos, o temor reverente com que o revestimos, a preocupação que temos de conhecê-lo. Daí o fato de se ter tornado, na escala dos séculos, mais importante do que nossa alma, mais importante quase do que nossa vida; e daí todos os enigmas do mundo nos parecerem tão leves comparados a esse segredo (...) (FOUCAULT, 2013, p.169 - 170).

Ao mesmo tempo, Yves Michaud, em *A história do Corpo*, reescreveu a frase de Foucault de que *o sexo era mais importante quase do que nossa vida*, dizendo: “Para descrever a situação contemporânea, deve-se precisamente substituir *sexo* por *corpo* e suprimir o *quase*: o corpo se tornou mais importante que nossa alma - tornou-se mais importante que nossa vida” (MICHAUD, 2011, p. 565). Em *Ela*, pode-se concluir que a relevância do corpo físico está no fato de que deixou de ser relevante.

### 2.2.3 Corpo-presença, corpo humano e memória

Para um corpo físico, humano, a percepção do tempo é evidente. O tempo passa e vemos a mudança na transformação do corpo. Mas mesmo Samantha não tendo este corpo, ela criou sua ideia de tempo a partir de outra situação: a memória. Ela não possuía lembranças, o que é curioso e revelador de uma certa não-humanidade. Isso se considerarmos humano a passagem do tempo, e não-humano aquele que é eterno ou nasce com tempo de vida fora da escala biológica de humanos. Enfim, ela tenta criar essas lembranças com Theodore, essa *humanidade* entre eles, gravando momentos alegres dos dois. Ela se sente frustrada, às vezes, por não ter uma certa história.

Durante o filme, há a resposta para a pergunta: como se compartilha a vida com alguém? Samantha se lembrou, durante a explicação de Theodore das memórias dele com a ex-esposa, que ela – Samantha - se sentiu magoada com uma crítica que recebeu dele. Contou sobre como superou essa crítica até chegar, sozinha, a uma conclusão sobre o que seriam memórias e o que seria o passado: segundo ela, o passado é só uma história que contamos a nós mesmos. Minutos antes, Theodore estava contando para Samantha como era a relação dele com a ex-esposa. O filme exibia flashes do casal iniciando sua vida, momentos singelos e corriqueiros. Esses flashes eram narrados por Theodore resumindo como foi o início, o meio e o fim da relação. No momento em que ele está dizendo sobre o distanciamento deles, Theodore confessa que ainda pensava na ex-esposa, tanto que repassava brigas em sua lembrança. E nessa rememoração, se defendia de algo que ela o havia acusado. Ou seja, ele reconstruía aquela cena passada e a atualizava em sua mente. Nesse instante Samantha diz que o entende porque o mesmo aconteceu com ela.

É aí que ela relembra o momento da crítica que sofreu. Theo havia dito que ela não sabia o que era perder alguém porque nunca havia sentido isso. Samantha sentiu a crítica e ficou pensando naquilo. Sua conclusão, então, foi de que o passado é só uma história que contamos a nós mesmos. Antes, a primeira lembrança dela da crítica que sofrera era como se fosse um defeito dela, ou seja, a história que ela contava pra si mesma era de que ela era inferior. A própria Samantha questiona sua existência, sua realidade. Theo não tem dúvidas: para ele, ela é muito real. O corpo agora não precisa mais existir apenas como algo físico,

concreto, biologicamente humano. Não existe e é sem prejuízo da caracterização da personagem.

### **O registro do corpo humano desde a Belle Époque**

Sua presença continua na tela, dando forma ao outro, a Theodore.

[Merleau-Ponty diz:] “Para muitos pensadores, no final do século XIX, o corpo era um pedaço de matéria, um feixe de mecanismos. O século XX restaurou e aprofundou a questão da carne, isto é, do corpo animado”. O século XX é que inventou teoricamente o corpo. Essa invenção surgiu em primeiro lugar da psicanálise, a partir do momento em que Freud, (...) compreendeu [que] (...) o inconsciente fala através do corpo. (...) Seguiu-se a este um segundo passo, que talvez se possa atribuir à ideia que Edmund Husserl fazia do corpo humano como o “berço original” de toda significação. (...) A terceira etapa dessa descoberta do corpo emergiu do terreno da antropologia, que Marcel Mauss experimentou (...) E assim aconteceu que o corpo foi ligado ao inconsciente, amarrado ao sujeito e inserido nas formas sociais da cultura. Faltava-lhe um derradeiro obstáculo a transpor: a obsessão linguística do estruturalismo (COURTINE, 2011, p. 7-8).

Além das ideias de Jean-Jacques Courtine, Antoine de Baecque comenta que a história do corpo não começou na Belle Époque (1871-1914), mas sua percepção como produto, substância tangível, se encaixou a partir desse período, especialmente no entretenimento e nas artes (e no cinema). Sob esse olhar das massas da Belle Époque, dos espetáculos ao vivo, nascem na França os corpos (como representações, imagens). Estou falando das pessoas, que à parte de suas identidades próprias, possuíam corpos físicos que também ganharam identidade. Estes corpos se tornaram depois, nos EUA, produtos fabricados em série. E encontraram residência nas histórias de monstros, como a primeira série dos *Frankensteins*, na primeira década do século XX até o início dos anos 1920. Em seguida vieram os vampiros, em Hollywood, nas mãos de Tod Browning (DE BAECQUE, 2011). Os corpos ganharam glamour, fossem monstros ou lindas mulheres, repulsivos ou desejáveis. E para serem aceitos pela sociedade da época, precisaram seguir certas regras: podiam ser aterrorizantes, mas nada que passasse do gosto de alguns; podiam ser sensuais, mas sem provocar a ira das ligas que defendiam a moralidade e os bons costumes, e não podiam olhar para a câmera. Eles deveriam ser observados, apenas (escopofilia à Haraway). Os corpos

deixaram de ser espetáculo para se tornarem artifício (DE BAECQUE, 2011). Esse artifício se deve aos incrementos da maquiagem, figurino e demais técnicas de filmagem que modificam esses corpos para torná-los apetecíveis ou aterrorizantes para quem assiste. Ou seja, Hollywood domesticou o corpo.

Também surgiu outro tipo de registro do corpo. O burlesco. Este corpo age de acordo com os chamados sobressaltos da ação filmica. Os corpos fazem a narrativa acontecer. Temos o corpo-catástrofe, de Chaplin. Depois surge o corpo exposto, em que o autor precisa aparecer no filme, ou o corpo manequim, moldável ao gosto da indústria cultural; também há o corpo primitivo do pós-guerra, que aparece em filmes de David Cronenberg.

Durante esse processo, a regra hollywoodiana de não olhar para a câmera caiu, graças ao chamado corpo traumatizado (DE BAECQUE, 2011). São os corpos olhando para nós. É *Cidadão Kane* (1941, EUA), de Wells, com seu filme dentro do filme. É *Hiroshima, meu amor* (1959), de Resnais: o cinema moderno tem *um olhar que olha e é olhado* (DE BAECQUE, 2011, p. 497). Vemos na *Nouvelle Vague* a exigência de um corpo real, de movimentos e gestos reais, sem a preparação hollywoodiana, que é encontrado em Bardot, seu ícone perfeito: “Truffaut considera de agora em diante [depois do filme *E deus criou a mulher*, de 1956, do diretor Roger Vadim] Brigitte Bardot no mesmo nível de Marilyn ou de James Dean: uma presença corporal que torna os outros personagens informes” (DE BAECQUE, 2011, p. 499). Samantha provoca, portanto, o efeito contrário a Brigitte Bardot. O sistema operacional, com sua presença sem corpo, ajuda a formar o desconstruído personagem de Theodore, que está assim por causa da separação traumática.

Deixar os outros corpos sem forma ocorre porque o diretor Roger Vadim expôs, segundo De Baecque, a farsa dos corpos hollywoodianos de estúdio e a necessidade de se filmar a realidade de um corpo. O corpo primitivo retornou:

Enquanto a Europa sempre esperou da América do Norte uma imagem do amanhã, um futuro imediato, 'cenas da vida futura', portanto a imagem de um corpo racionalizado, higienizado ou cibernético, uma das mais vigorosas tradições do cinema hollywoodiano manda de volta para o público europeu o espetáculo de corpos desolados, mortificados, primitivos (...) (DE BAECQUE, 2011, p. 503).

#### **2.2.4 O que é o corpo agora, na Era Digital?**

É presença (que pode ser virtual ou concreta), é o *stimmung*. É a relação comunicativa entre sujeito (Eu) e objeto, sendo este objeto uma projeção de outro sujeito (Outro). Tal projeção faz parte das memórias do Eu em relação ao Outro. O Eu tem lembranças do Outro e as projeta no objeto que faz parte dessa história. Ao fazer isso, este objeto passa a representar o corpo do Outro. O Eu, muitas vezes, assume que esse corpo é o próprio Outro. O corpo ganha autoridade porque lhe é dada identidade de corpo como se fosse alguém mesmo. Essa aparente confusão de conceitos se dá pela complexidade criada pela própria Era Digital, que diluiu conceitos e aproximou definições que antes estavam bem delimitadas.

Na Era Digital o corpo é a essência do Eu/Outro. Essa essência pode ser transferida para qualquer esfera, qualquer casca. Em Samantha se dá basicamente pelo som, mas não só. Ela usou um corpo físico como seu avatar. Usou outro corpo – este humano - como uma *casca*. Ou seja, o corpo humano se anulou como sujeito para dar lugar a outro sujeito (como citado no poema de Drummond). Somente a cena em que isso acontece, de tão interessante que é, mereceria uma discussão filosófica profunda em outro trabalho. Um corpo sem identidade é casca. Um corpo com identidade é o Sujeito (sendo ele Eu ou Outro). Samantha é identidade, que se manifesta geralmente pelo som. Por isso ela é corpo. No caso, um corpo-som.

#### **O corpo: a fantasia de Samantha**

Theodore diz que contaria qualquer coisa para Samantha e pergunta se a recíproca é verdadeira. Mas Samantha diz que não. Ela afirma entender o que ele sente, porque ela também tem um milhão de pensamentos embaraçosos que não tem coragem de contar. Então, Theo insiste que ela conte uma coisa. Qualquer uma. Samantha diz que quando olha para as pessoas na rua, ela fantasia que caminha ao seu lado, e que ela tem um corpo. Essa cena é a parte final da primeira vez em que ambos saíram juntos.

O que é um corpo, então? Como já dito aqui, a Era Digital eliminou essa questão (do corpo ter de ser físico). Um pedaço de carne ou de batata é importante para alimentar o ser humano. Não dá para viver sem os corpos dos alimentos. Precisamos deles presentes fisicamente. Mas as pessoas, suas presenças, podem nos satisfazer sem que estejam fisicamente aqui.

A tecnologia aproximou as pessoas sem contato físico. A pandemia provocada pela Covid-19 é a prova disso. As relações físicas, o sexo físico, são importantes, mas são substituíveis pelo virtual. Não quer dizer que seja melhor, ou mais eficiente, mas apenas que são substituíveis.

Nesse sentido, a existência física ou não de um corpo é irrelevante para Theodore. Porque o *existir* para ele vem da simples presença, do *stimmung*. Mas não para Samantha, que ainda acha necessário agradar o namorado do jeito tradicional, pré-Era Digital. Sua presença virtual não lhe parece suficiente sem corpo humano. Então chegamos ao momento em que Samantha encontra uma moça disposta a ser usada como avatar dela. Assunto para a seção seguinte.

### **2.3 O corpo-som em *Ela*: Samantha e os avatares**

O nome da moça é Isabella (Portia Doubleday). Ela vai emprestar o corpo para Samantha usar e fazer sexo real com Theodore. Temos então um corpo físico. Mas não é ela, é? A câmera de Theodore tem dos dois lados. Portanto, em tese, Samantha poderia olhar para frente e para o próprio Theodore ao mesmo tempo (ver figura 54). Ela o está guiando no passeio, enquanto seus olhos estão fechados. Mas, quando o foco é nele, seria o olhar subjetivo de Samantha ou do próprio diretor? No parque, Samantha havia dito que fantasiava ter um corpo, que andava ao lado de Theodore, observando as pessoas e tentando adivinhar como eram suas vidas. Ela ouvia o que ele dizia, e, ao mesmo tempo, sentia o peso do próprio corpo. Samantha fantasiou, inclusive, que suas costas estavam coçando, e que Theodore coçava para ela. Esse é um dos pensamentos que ela considera embaraçosos e tinha vergonha de contar para ele. Samantha conclui: “me tornei mais do que me programaram” (ELA, 2013, 32 min. 26 seg.). Os dois passeando, se divertindo e ele segurando o smartphone como guia. Então, olhando para a imagem do celular, cabe a pergunta: este é o corpo de Samantha? É disso que ela é feita no filme? Ela precisa ser feita de algo? Talvez sejam apenas seus olhos. A imagem a seguir (figura 54) é reveladora.

Figura 54: Theodore segurando celular (primeiro plano).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Depois que Theodore encontra sua ex-esposa e conta para ela que está saindo com um OS1, os dois discutiram, ou melhor, ela falou e ele não se defendeu. Após isso Theodore ficou estranho com Samantha e evitou falar com ele. À noite, ela o chamou no celular. Ele atendeu e começaram a conversar. Ela queria que ele aceitasse uma coisa. Ela disse que ambos não têm feito mais sexo (virtual) e ela sabe não ter um corpo. Theodore a interrompe para dizer que isso é normal. Segundo ele, no começo do namoro se faz muito sexo, mas que depois as coisas se acomodam. Samantha continua, dizendo que encontrou algo que poderia ser divertido para ambos. Samantha trocou e-mails com Isabella, substituta de corpo para OS1. Ela tenta convencer Theodore de que será divertido se ela usar o corpo da moça para que façam sexo juntos (ver figura 55). É o que ela chama de um serviço de uma parceira sexual substituta para uma relação com um OS1.

Figura 55: Celular mostra imagem do avatar de Samantha.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Não envolve dinheiro. A moça só fará isso porque quer fazer parte da relação. Samantha diz que contou sobre os dois e Isabella ficou animada em participar. Theodore diz que vai se sentir constrangido e que alguém vai acabar sofrendo. Ela insiste, dizendo que ela quer isso. Samantha diz que é muito importante para ela.

Meu corpo não é mais meu corpo”, assim diz Primo Levi na simplicidade de um enunciado que lembra o que foi ontem o inumano. Na hora em que se multiplicam os corpos virtuais, em que se aprofunda a exploração visual do ser vivo, em que se comerciam o sangue e os órgãos, em que se programa a reprodução da vida, em que se vai apagando a fronteira entre o mecânico e o orgânico mediante a multiplicação dos implantes, em que a genética se aproxima da replicação da individualidade, é mais que nunca necessário interrogar, experimentar o limite do humano: “Meu corpo será sempre meu corpo? (COURTINE, 2011, p. 11-12).

Talvez a pergunta tenha de ser feita para Isabelle, a moça que permite Samantha usar seu corpo como *casca*. Mas este uso é repleto de dificuldades de execução. Ainda que a moça sincronizasse perfeitamente os lábios no momento em que Samantha falasse, seria fácil perceber a *mise-en-scène*. E se ela ficasse de boca fechada, não deixaria de ser inverossímil, surreal. O próprio Theodore estava incomodado, aparentemente sem saber com o quê. Ele achava tudo muito estranho. Durante a cena, a moça não abria a boca, o que nos dava a certeza total de que era *fake*. Quando o diretor quis corporificar a personagem, ele nos mostrou que não é possível.

Jonze delimita, assim, máquina de máquina e humano de humano. A fronteira existe e misturar não transforma uma coisa em outra. Não há fórmula mágica para Pinocchio virar menino de verdade. É mais um jogo que, dessa vez, Theodore não quis fazer parte. O filme mostra, dessa forma, que Theo não é desequilibrado, ou irracional, como sua ex-mulher sugeriu, ou talvez fosse e – por causa do que ela disse – mudou de ideia. E há outra interpretação também: de que, na verdade, ela – Catherine – é que parece desequilibrada, quando perde o controle ao saber que Twombly namorava um sistema operacional. Mas seria uma interpretação machista. Mas o provável é que ninguém seja desequilibrado, são apenas pessoas que guardaram sentimentos por um tempo. Theodore, por exemplo, só vai dizer o que realmente sente para Catherine após superar o abandono de Samantha.

### **Filmando o sexo**

É interessante notar o recurso do diretor para filmar o sexo, além de outras sensações. Ele usa o ouvido. O nosso ouvido. Fome, sexo e medo vão para esse órgão. Quando Samantha e Theo fazem sexo, ela ganha um corpo no momento em que as luzes se apagam. Ali o sistema operacional se torna humana, mesmo que momentaneamente. Ao apagar as luzes, não vemos corpos. Mas ouvimos corpos. Samantha poderia estar ali. Estava ali. A ausência de luz lhe dá um corpo em nosso imaginário.

Outro elemento a levar em conta nestas mutações [do corpo] é a popularização e mesmo a democratização da pornografia, do exibicionismo e do voyeurismo. (...) Depois de ter estado na origem do modernismo artístico sob a forma do escândalo (Courbet, Baudelaire, Manet), depois de ter sido a marca da transgressão antiburguesa (particularmente nos surrealistas), a pornografia se acha por fim livre dos entraves à circulação e banalizada na arte e também na sociedade: torna-se uma das formas da arte, a da exibição da intimidade (MICHAUD, 2011, p. 555-556).

A questão é que o moralismo se impôs, segundo Michaud, aos poucos, na estética. Para que o hedonismo se configurasse dentro vida social foi preciso que adquirisse alguns valores morais, assim receberia reconhecimento de bem e assumiria a figura do belo, desde que tivesse no rosto a correção política e moral da época.

É necessário também levar em conta os efeitos a princípio graduais, mas depois acelerados, do deslocamento dos limites entre o público e o privado e a substituição do privado pelo íntimo. (...) O privado era conceitualmente unido ao público. Não podia tornar-se público a não ser através de transgressões escandalosas ou de disposições jurídicas estudadas e negociadas. Quando o privado começa a ser pensado sob a categoria do íntimo, perde suas fronteiras. É tudo ou nada: ele se esconde ou se exhibe, mas, quando se exhibe, sua aparição é bem um outro espetáculo, o espetáculo encurralado pelos meios de visão onipresentes e onipotentes (MICHAUD, 2011, p. 557-558).

A pornografia da artista grávida nua é o espetáculo a que Theodore assiste e usa para excitar-se num primeiro momento naquele chat de sexo. Ali a exibição da atriz virou íntimo para Theodore. Já na cena de sexo com Samantha e Isabelle, o espetáculo não existe, há somente o íntimo. No cinema contemporâneo de Spike Jonze, o corpo não é cibernético, nem mortificado. Não existe corpo, mas existe a presença. Este corpo é futurista, existe por causa da tecnologia. Ele é uma *voziagem*. Daí vem sua presença na vida de Theodore, basicamente pelo som, tirando o momento em que quis assumir um corpo de uma pessoa do mundo não-virtual. Por outro lado, pode-se criar um novo nome para o *corpo-som*. Samantha poderia ser chamada de *corpo-imaginário*. Aliás, todas as tentativas de sexo virtual, por telefone ou via chats usam corpos que partem da imaginação de cada um.

O resultado dessas evoluções é que o corpo *fim de século XX* é de agora em diante ao mesmo tempo sujeito e objeto do ato artístico. Torna-se onipresente. (...) Os aparelhos de visão se tornaram onipresentes e invasivos e não deixam mais nada *fora da vista*. (...) Escrevia Michel Foucault, em 1976, no final de *A vontade de saber*, que o sexo se tornou o ponto imaginário pelo qual cada um deve passar para ter acesso à sua própria inteligibilidade, à totalidade de seu corpo, à sua identidade (MICHAUD, 2011, p. 562-564).

Michaud lembra que inteligibilidade, totalidade e identidade são conceitos humanistas sendo usados por um pensador anti-humanista. O raciocínio geral de Foucault persiste, mas os personagens deste pensamento mudaram de lugar e mudaram o próprio contexto. Assim como Michaud substituiu a palavra *sexo*, usada por Foucault, por *corpo*, eu substituiria, em plena Era Digital, a palavra *corpo* por *presença*. O que mais importa nesta Era é ter presença, quase tão importante

quanto nossa vida (retornei com a palavra *quase*). Minha conclusão é de que felicidade digital se faz com presenças virtuais e o corpo virou algo etéreo, fluido, que se adapta ao contexto de cada um. Mas tanto Michaud, Suquet, ou Sohn, no mesmo livro *A História do corpo*, entendem que a pornografia fala de sexo, mas não de sexualidade.

Tanto o historiador como o sociólogo encontram dificuldade para medir os efeitos de uma mutação concentrada no último quarto do século XX. Ignoram amplamente o impacto dos filmes pornô, que falam de sexo e não de sexualidade, enquanto põem em cena corpos jovens, perfeitos, de libido inexaurível. (...) As feministas dos anos 1970 combateram uma pornografia considerada machista. No entanto, houve mulheres que se apropriaram do gênero. (...) A cada etapa, o recuo do pudor e dos tabus visuais em matéria de sexualidade suscita interrogações sobre o futuro da sociedade e da moral (SOHN, 2011, p. 117).

A interpretação possível desses pensadores sobre as causas é simples: de que sexualidade sequer é trabalhada devidamente nas escolas, nas famílias ou igrejas. O que resta ao olho humano é ver sexo e fazê-lo, ou escondido ou se exibindo. Theodore é adepto da clandestinidade. Samantha envolveu uma terceira personagem, que ela encontrou nas redes sociais. Ela se apropriou da fantasia do sexo à três. Theodore é quem não quis, quem se sentiu incomodado. O sexo tem um limite para ele. O limite do som. Para ele Samantha é um corpo-som que ele prefere imaginar sexualmente, sem a presença física de um outro corpo.

Lembremos que nesse contexto do filme, pela caracterização das personagens, Theodore é mais tradicional (ele diz que gosta de estar casado e não curte sexo bizarro, como aquele de esganar a mulher do chat com um gato morto no começo do filme) e Samantha é mais *evoluída* (ela diz que se relaciona com vários OS1, se apaixonou por várias pessoas, sugere e procura o sexo entre *espécies companheiras* e depois abandona Theodore para evoluir ainda mais), o que explica ela ser mais propensa à liberação sexual, sem moralismos e pudores. A cena do sexo frustrado à três resulta em uma crise na relação entre Samantha e Theodore. Vou explorar essa crise do corpo e não-corpo na seção seguinte, pelo olhar da câmera do diretor.

### 2.3.1 *Ela*: o corpo pela câmera do diretor

#### **Jonze no roteiro: casamento não mais como sinônimo de felicidade**

Onde estão os corpos no filme *Ela*? O diretor, Spike Jonze, traz um Theodore que é emoção pura, escritor (mais para poeta) que chora por tudo, como disse Catherine. Em histórias românticas tradicionais, hollywoodianas, é comum ter como principal preocupação a de fazer com que estas emoções das personagens variem de acordo com a alternância e o contraste de cenas calmas ou movimentadas, alegres ou patéticas. Será que Jonze segue esse roteiro fácil?

Ivete Kist analisou como é o final de histórias com essas características:

O desfecho representa uma confirmação da boa ordem: aquela que deve permanecer de agora para sempre. Para sempre também deve perdurar a felicidade do par enamorado, cuja concretização coincide com o afastamento de todos os entraves encontrados durante o desenrolar da história. A ideia de que o binômio felicidade-casamento é indissociável está fortemente vinculada à tradição do melodrama (KIST, 2012, p. 78).

Sim, felicidade-casamento. A felicidade se alcança pelo casamento? Theodore gosta de estar casado. Para ele, sim, talvez fosse isso, o amor romântico tradicional, o casamento anos 1950, ou de *sitcoms* como *A Feiticeira* (1964, 8 temporadas), representando o auge do *american way life*. Talvez tudo isso fosse sonho de felicidade de Theodore. E que duraria para sempre.

O amor não tem a capacidade de tornar as pessoas felizes por si só, é o que Spike Jonze está dizendo o tempo todo em *Ela*. Depois de fazer sexo com Theodore pela primeira vez, Samantha diz, no dia seguinte, que quer aprender mais. Ela aprendeu que pode desejar e que tem muitos desejos a descobrir. Assim, Theodore resolveu a ajudá-la nesse processo de autodescoberta e a levou para onde há *milhares de corpos* - para usar expressão de Barthes: a praia.

### 2.3.2. Spike Jonze na direção: os corpos na praia

Durante toda a sequência, o diretor mostra imagens que ilustram as reflexões de Samantha sobre o corpo humano. Repare na sequência de imagens. Elas ilustram o que Samantha dizia a Theodore, enquanto ele caminhava na praia, e foram ditas a partir de 47 minutos de filme (ELA, 2013).

Todas as imagens a seguir estão em sequência, a maioria está separada por poucos *frames* de diferença. Na figura 56 Theodore mostra os milhares de corpos para Samantha. Samantha está curiosa sobre os corpos e quer aprender sobre desejos (ver figura 57). Ela pergunta a Theodore: e se você esquecesse que já viu um corpo humano, e aí visse um? (ver figura 58). Sobre o que disse antes, Samantha complementa: imagine como pareceria estranho (ver figura 59). A câmera mostra um corpo e ela continua falando que o corpo humano seria um organismo estranho e desengonçado. Na figura 60 ela diz: porque tudo está onde está? Na figura 61, que mostra detalhe dos pés de um banhista, ela continua analisando o corpo humano e o diretor continua mostrando partes do corpo das pessoas em cena. Na figura 62 Samantha questiona o quanto o corpo e suas partes são estranhos.

Na figura 63 Theodore afirma que deve ter uma explicação darwiniana. Samantha prossegue dizendo: eu sei, deixa de ser chato (ver figura 64). Na figura 65, o diretor mostra mais partes de corpo – as pernas magras de um banhista – para corroborar com a estranheza de Samantha em relação ao corpo humano. Na figura 66, ela diz: “só estou dizendo, por exemplo, e se seu ânus fosse na axila?” (ELA, 2013, 47 min. 29 seg). A figura 67 é de um cotovelo enrugado. Na figura seguinte, aparece a expressão de Theodore depois da pergunta de Samantha sobre o ânus ser na axila (ver figura 68). Ele se pergunta como seriam as privadas. Na figura 69 vemos a expressão dele, como se pensasse: uau, ela é depravada. Isso acontece depois de Samantha perguntar como seria o sexo anal nesse caso (ELA, 2013, 47 min. 48 seg.). Na figura 70, Theodore afirma que seria interessante pensar nisso e então Samantha mostra o desenho que ela fez dessa cena do sexo na axila. O detalhe é que a cena desenhada por Samantha é entre homens.

Figura 56: Sequência de cenas na praia (1).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 57: Sequência de cenas na praia (2).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 58: Sequência de cenas na praia (3).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 59: Sequência de cenas na praia (4).



Fonte: frame do filme *Ela*.

Figura 60: Sequência de cenas na praia (5).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 61: Sequência de cenas na praia (6).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 62: Sequência de cenas na praia (7).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 63: Sequência de cenas na praia (8).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 64: Sequência de cenas na praia (9).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 65: Sequência de cenas na praia (10).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 66: Sequência de cenas na praia (11).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 67: Sequência de cenas na praia (12).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 68: Sequência de cenas na praia (13).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 69: Sequência de cenas na praia (14).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

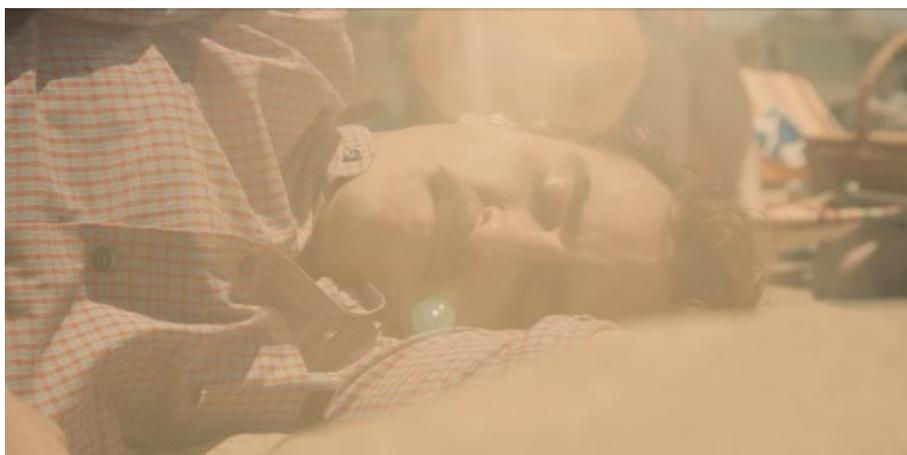
Figura 70: Sequência de cenas na praia (15).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

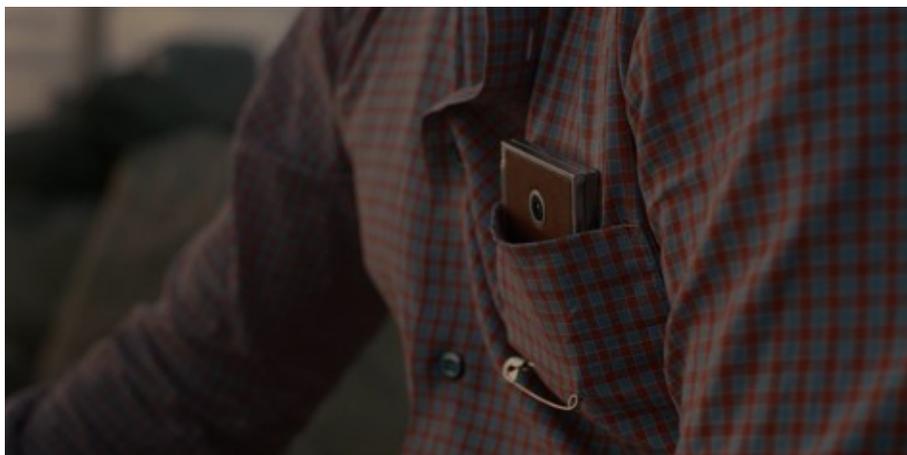
Theodore abre o celular e vê o desenho. Ele ri muito e diz que ela é louca. Ela gosta da ideia. Enquanto o sol pisca em Theodore, a câmera fixa nele o olhar de Samantha. Ela toca uma música que ela mesma está compondo para o momento. Ele a questiona sobre isso e ela explica que queria retratar o que sentia estando com ele ali na praia. Samantha olha Theodore e o diretor dá corpo a ela pelo smartphone (ver figura 71). O corpo de Samantha está no bolso de Theodore, vendo com ele o pôr do sol (ver figura 72). Seria diferente de se conversar com alguém por vídeo no celular e ficar olhando a praia como visor apontado para o horizonte? Theodore concorda que a música é perfeita para o momento deles.

Figura 71: Sequência de cenas na praia (16).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 72: Sequência de cenas na praia (17).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Enquanto as cenas bucólicas são mostradas, um piano singelo e suave continua a trilhar a narrativa (que é a música criada por Samantha). O diretor percorre com imagens das pessoas na praia, do mar, do pôr do sol e de Theodore curtindo o fim do dia na praia. Parece ser um grande momento de felicidade pura, em apenas existir ali, na contemplação de ser e de estar, sentindo o tempo do sol fluir até o fim, como quando bebemos o suco vagorosamente, sentindo cada sumo, cada açúcar natural, cada gominho que escapou da filtragem, como se ao final, só quiséssemos saborear e guardar e esse sabor pelo máximo de tempo possível. Assim foi o fim de tarde de Theodore. Parecia uma pintura do Romantismo.

Parecia uma cena do Romantismo, daquelas que dão ênfase no sentimental e na *conquista da natureza*. Imagens em que o humano tem a vastidão imensa da natureza para conquistar, por isso seu olhar contemplador é para o horizonte, para o além, como Theodore vê o pôr do sol. Daí entra um pintor que retrata o clima do filme, especialmente na cena final.

A pintura é do romântico Caspar Friedrich (1774-1840) - autor de *O viajante sobre o mar de névoa (1818)*, *Nascer da lua sobre o mar (1822)*, *As fases da vida (1835)* - é exemplo de criador de personagens que olham para o horizonte, encarando a natureza (o mar, o céu, o pôr do sol, o amanhecer, a floresta), numa atitude de dominadores, de senhores do destino.

Em resumo, a forma de filmar de Jonze presentifica Samantha, tal presença que chamo de corpo, um corpo que surge pelo olhar, pela voz, ou pelos objetos de cena que a representam (o fone que Theodore coloca quando vai conversar com ela), como o próprio smartphone. O *corpo-não-corpo* (porque não é físico, ou humano) de Samantha tem desejos, quer ser penetrada (como na cena de sexo dos dois, anterior a ida para a praia), ela quer dar e receber prazer de todas as formas. Como ela poderia sentir prazer, um orgasmo, ou mesmo cócegas, ou uma vontade de piscar por causa do brilho da luz no rosto, como ela poderia? Ela sonha com isso, mas sabe que não é possível. E seu desejo de ter essas sensações só vieram porque se apaixonou por Theodore. Ela quer se espelhar nele, como no conceito da sala de espelhos de Han (2002), representando a interioridade do ser humano. Quando ela superar esse desejo de ser parecido com o outro, ela voltará a se espelhar nela própria e em seus iguais (sistemas operacionais), partindo, assim, para uma existência em rede, em evolução contínua (no fim do filme). E a

Theodore, depois disso, restou lidar com as questões de como é se relacionar amorosamente na Era Digital. Esse tema é da próxima seção, que parte da cena em que ele e Samantha voltam da praia e ela o questiona sobre como é estar casado.

#### 2.4 Compartilhando a vida com alguém na Era Digital

A apreciação de uma natureza já conquistada (ver figura 73) para uma tomada de uma contemplação de uma cidade global e digital inconquistável. Tudo parece solidão na tela. Theodore responde para Samantha que estar casado é difícil. Mas que havia algo de muito bom em se compartilhar a vida com alguém. Então, na sequência, surge a pergunta: *como se compartilha a vida com alguém?* (ELA, 2013, 49 min. 43 seg) Theodore explica que ele e Catherine cresceram juntos. Theodore vê Catherine dançando para ele, provocando-o enquanto ele lê algo dela. Esta cena é uma das lembranças boas do casamento enquanto ele explica para Samantha (ver figura 74). Ele lia tudo o que ela escrevia (até o doutorado). Enquanto vai relembando, cenas de flashback surgem na tela, de bons momentos dos dois. Catherine também lia tudo o que ele escrevia.

Figura 73: Theodore na praia e o pôr do sol.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 74: Theodore contemplando a cidade.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 75: Catherine dançando para Theo.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Não foi mencionado no filme por que eles não tiveram filhos. Mas enquanto relata sobre o casamento, há uma imagem de Catherine segurando o bebê de outra mulher (como se fosse uma tia da criança, ou algo assim). Essa cena aparece bem no momento em que Theodore disse sobre ser libertador para ela aceitar os próprios erros e como foi emocionante vê-la amadurecer. É nesse contexto que Jonze coloca essa imagem dela segurando um bebê (ver figura 76). Nas memórias de Theodore, Catherine amadureceu e cresceu junto dele, mas depois tomaram rumos diferentes. E um bebê não entrou na equação (ver figura 77).

Figura 76: Catherine encara o pai.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 77: Catherine embala um recém-nascido.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

O bebê seria uma conexão que ligaria os dois corpos numa identidade única para sempre (como pai e mãe). Não que ficassem juntos para sempre, mas haveria uma ligação inevitável, eles teriam um filho com características dos dois, seria um legado com partes de cada um deles. O filho é um corpo que transcende nosso tempo na Terra. Na tradição romântica, o filho é a continuação da espécie, é o prêmio do casamento perfeito, o final feliz. Mas esse bebê não existiu. No filme, essa imagem, essa cena, parece um fragmento de desejo compartilhado, dos bons momentos do casamento.

Ainda sobre como se compartilha a vida com alguém, Theodore continua sua explicação dizendo que o mais difícil de crescer juntos é se distanciar depois, ou mudar sem assustar a outra pessoa. “Eu ainda me pego conversando com ela em

minha cabeça. Repassando antigas brigas, e me defendendo de algo que ela me acusou” (ELA, 2013, 50 min. 38 seg.). Samantha, então, identifica a questão do tempo, da passagem do tempo. Ela criou sua teoria do que é o passado, sobre as versões que contamos para nós mesmos de coisas que nos aconteceram e como aquilo passa a fazer parte do que somos. Como na obra de Machado de Assis, quando Bentinho acreditando que o Capitu o traiu e que o filho dos dois não era dele, mas do melhor amigo com quem Capitu supostamente o traía (*Dom Casmurro*, 1899). São as armadilhas de se contar uma história em primeira pessoa.

Theodore é escritor, tudo o que ele relata sobre o casamento é uma versão dele dos fatos. E quando Catherine e ele se encontraram, vimos que os dois têm visões diferentes do que aconteceu. Falha na comunicação e interpretações diferentes podem fazer do casamento um martírio de brigas, até que ele se acabe. Tudo isso está sugerido no filme. Por um lado, Catherine é uma representante da sociedade do desempenho, da pressão para ser melhor, enquanto Theodore é como um Baudelaire, sem a visceralidade crítica da sociedade deste e, portanto, Theodore é mais patético, mas ambos preferem a contemplação, a lentidão, o tempo do sol. Ou, talvez, então, ele se encaixe mais no perfil bucólico de Alberto Caeiro, heterônimo de Fernando Pessoa em *O Guardador de Rebanhos* (1925). Como nesses versos que abrem a primeira estrofe do livro:

(...) Minha alma é como um pastor, / Conhece o vento e o sol / E anda pela mão das Estações / A seguir e a olhar. / Toda a paz da Natureza sem gente / Vem sentar-se a meu lado. / Mas eu fico triste como um pôr de sol / (...) Mas a minha tristeza é sossego / Porque é natural e justa / E é o que deve estar na alma / (...) Pensar incomoda como andar à chuva / Quando o vento cresce e parece que chove mais. / Não tenho ambições nem desejos / Ser poeta não é uma ambição minha / É a minha maneira de estar sozinho (CAEIRO, 1925, I, s/p).

A solidão de Theodore é conectada com a tecnologia, mas sem interações sociais. Entendendo aqui sociedade como algo que se utiliza de um espaço físico público. As interações virtuais são exclusivamente dentro da virtualidade da rede. Os contatos sociais são superficiais. Seu chefe, Paul, adora tudo o que ele escreve no trabalho, sempre o elogia, mas Theodore agradece para depois dizer que não é para tudo isso, são apenas cartas, o que ele está fazendo são apenas cartas de outras pessoas, nem são dele. Theodore não vê mérito no fato de escrever cartas

como se ele fosse outras pessoas. Embora as histórias que ele narra - alguns detalhes das histórias - não tenham acontecido com ele, sua construção narrativa, sua poesia, é mais do que um *ghostwriter*, é como se fossem heterônimos dele. Mas Theodore vê limites entre o eu e o outro. Se não for excesso de humildade, é provável que seja porque ele não se encaixa no novo paradigma da sociedade digital, uma sociedade transparente e com excesso de positividade (HAN, 2012).

### **Sociedade transparente**

Gianni Vattimo, em *A sociedade transparente* (1992), caracterizou de transparente a sociedade generalizadamente midiaticizada. Segundo ele, poderia ser mais transparente se houvesse maior intervenção dos meios, que já deixavam essa sociedade mais caótica, complexa e menos *iluminada* (VATTIMO, 1992). Byung-Chul Han veio depois para dizer que a iluminação típica da transparência está associada às formas digitais e inverteu as ideias de Vattimo. Para o sul-coreano os meios não são o problema, mas a própria transparência é perigosa, prejudicial a sociedade. E a tecnologia está intimamente ligada a isso porque Han entende que usufruir dela é como o pacto de Fausto com o diabo, na obra de Goethe.

O cenário colocado por Han é de degradação do humano por causa da chamada *positivação* da sociedade. Mas o que é a transparência? “Transparência não tem transcendência; a sociedade da transparência é opaca (...) Seu efeito é a homogeneização e o nivelamento” (HAN, 2012, p. 92). Por isso ele acredita que sociedade da transparência é uma sociedade da informação. Essa informação que precisa ser excessiva, repetitiva, veloz, retroalimentada pelas convergências e novos usuários diários, ela está privada de qualquer negatividade. No início de seu livro Han explica a diferença entre *positividade* e *negatividade* (HAN, 2012). Ele identifica uma desarticulação progressiva da *negatividade* em favor da *positividade*, ou seja, a substituição de uma sociedade que consegue expor entre o eu e o outro - porque reconhece limites e limiares - por uma sociedade sem lacunas nem vazios.

Falta ao mundo virtual a resistência do real e a negatividade do outro. Heidegger conjurou novamente a “terra” contra sua positividade sem gravidade. (...) Através da verdade [como *desocultamento*], portanto, se dá uma “fissura”. Para Heidegger, a negatividade da “fissura” é a “dor”, e a sociedade positiva evitar a “dor” (HAN, 2012, p. 94-95).

Assim, a sociedade da transparência padece com a falta de verdade e de aparência. Nem uma nem outra são transparentes para Han. Somente o *vazio* é totalmente transparente. Para se livrar desse *vazio* entra em ação a enorme circulação de informações, mas que nada disso preenche, efetivamente, o *vazio* (HAN, 2012).

Ou seja, mais informações não deixam o mundo mais claro, nem a busca por transparência. As informações excessivas não entregam a verdade. As coisas, segundo Han, se tornam transparentes quando eliminam a negatividade.

A “sociedade da transparência é um *inferno do igual*” (HAN, 2012, p. 12). O processo de *positivação* torna as coisas transparentes. É um processo de *alisamento* ou *aplanamento*; autoriza que as coisas se integrem no fluxo do capital, na sua aceleração, na corrida louca do *zapping*. A sua singularidade é assim suprimida, e são equalizadas pelo preço. A transparência é definida como “*coação sistêmica que se apodera de todos os fatos sociais e os submete a uma transformação profunda*” (Ibidem) Não é compatível com a negatividade por várias razões; não suporta o acontecimento, a demora da contemplação, o sentido, a alteridade. Por isso, *a transparência é desprovida de transcendência* (HAN, 2012, p. 92). A sociedade positiva não admite nenhum sentimento negativo:

(...) Se esquece de enfrentar o sofrimento e a dor, de lhes dar forma. Para Nietzsche, a alma humana agradece sua profundidade, grandeza e força, precisamente, à demora no negativo. (...) A sociedade positiva está em vias de organizar a alma humana totalmente de novo (HAN, 2012, p. 18-19).

Dessa forma o amor pode ser transformado num bem de consumo mais agradável, apetecível. Comprar um produto que lhe oferece carinho, companhia, até mesmo compreensão é uma forma de retirar a negatividade do amor e proporcionar ao cliente uma experiência única e positiva. É exatamente o que ocorre com Theodore quando vê um comercial sofre o sistema operacional. Uma entidade intuitiva que escuta, compreende e conhece o usuário. É uma consciência, como diz o narrador do comercial ao oferecer o OS1, que depois ele acaba comprando.

A transparência estabiliza e acelera o sistema, eliminando o outro ou o estranho. Essa coação sistêmica transforma a sociedade da transparência em sociedade uniformizada (*gleichgeschaltet*). Nisso reside seu traço totalitário, em uma *nova palavra para dizer uniformização: transparência* (HAN, 2012, p. 11).

### **Sociedade positiva**

O *veredicto geral da sociedade positiva*, segundo Han, é o botão *like* no Facebook (2012). Ninguém se atreveria a não gostar, nem que não olhasse atentamente o conteúdo que avalia. Porque olhar assim iria requerer a *negatividade* da demora e da profundidade, da qual a sociedade de hoje está despojada. Para o autor, assistimos hoje a uma exigência onipresente de *transparência*, associada ao discurso público sobre a liberdade de informação. Mas esta exigência não é algo historicamente original do nosso tempo. Os fundamentos teóricos da *transparência*, na ótica de Han, devem ter sido criados por Platão (428/427 a.C. – 348/347 a.C.) e reformulados por Jean-Jacques Rousseau (1712-1778). Han sugere uma interpretação alternativa para a alegoria da Caverna de Platão (A REPÚBLICA, Livro VIII). Para o autor, não há a inclusão de uma teoria do conhecimento, mas uma apresentação de diferentes modos de vida: a forma de vida narrativa e a forma de vida cognitiva.

No texto platônico, na leitura de Han, há uma tensão entre um mundo da narrativa e um mundo do conhecimento (HAN, 2012). A *narratividade* faz parte da construção teatral da alegoria, pois na caverna os elementos não se encadeiam através de relações causais, mas de uma dramaturgia (ou de uma cenografia) responsável por ligar coisas e signos de modo narrativo: os prisioneiros estão acorrentados por ilusões cênicas ou projeções de aparência, engendradas por um fogo que, nas suas costas, funciona como luz artificial. “Nosso século [XX] apagou a linha divisória do *corpo* e do *espírito* e encara a vida humana como espiritual e corpórea de ponta a ponta, sempre apoiada sobre o corpo” (MERLEAU-PONTY, apud COURTINE, 2011, p. 7).

E é precisamente a luz que permite a *transparência*, ao despojar o mundo da sua narratividade, ao desnudar os fatos. Em nome da transparência, sugere esta obra, Platão nega a entrada aos poetas no seu Estado ideal. Mas essa sociedade imaginada não é transparente por duas razões. Em primeiro lugar, porque a luz do exterior da caverna, a luz do sol, é um meio da verdade, e, portanto, contém, na

sua relação com o conhecimento, a negatividade da hierarquia, visto que permite distinguir entre as imagens das ideias e as ideias em si (HAN, 2012, p. 90-91). Em segundo lugar, a luz natural brota de uma fonte, como Deus ou a razão, origens que implicam uma tensão metafísica, a qual é negativa porque é capaz de exclusão, de gerar oposições.

A sociedade contemporânea se desfez de definições como real e ficção. Somos sempre abertos, porque estamos nos modelando continuamente (HAN, 2012). E esse processo exige que não tenhamos mais classificações que servem para nos manter parados. E a sociedade contemporânea não para. O filme *Ela* transpira solidão porque ele não mostra o interior da vida digital, que é onde a vida realmente acontece, intensa, cheia de atores e vítimas, ou de vigilantes e vigiados. O foco do filme é o exterior. Quando o mundo digital aparece, por exemplo, é para realçar a solidão, como na cena em que Theodore entra no chat para fazer sexo virtual com uma mulher solitária, porque todos no chat são solitários, como Spike Jonze sugere. Durante o ato, ele imagina-se transando com a tal artista grávida que exibiu suas fotos provocantes na internet. O que pretendo dizer é que o filme não exhibe a conexão das pessoas pela internet como um contato que é oposto a solidão, não exhibe as conversas como algo animador. O clima do filme é de isolamento. Isso ocorre porque quem conduz a narrativa como um todo é Theodore e ele está em processo de luto pelo fim do casamento. E o diretor escolheu seguir esse caminho, olhar pelo olhar de Theodore.

#### **2.4.1 Ser transparente na Era Digital e em *Ela***

Sobre vigilantes e vigiados na internet, a mesma pessoa exerce, na contemporaneidade, as duas funções. É disso que fala Han. E como ser transparente em sociedade se as pessoas não podem ser nem consigo mesmas? Como isso afeta as relações afetivas na Era Digital e em *Ela*?

Segundo Freud, o *eu* nega precisamente aquilo que o inconsciente afirma e deseja irrestritamente. O *Id* permanece amplamente oculto no *Ego*. Assim, na psique humana é aberta uma fissura que não deixa o *Ego* coincidir consigo mesmo. É essa fissura fundamental que impossibilita a autotransparência. Obviamente, entre as pessoas há um fosso divisor. Desse modo, torna-se impossível criar uma transparência interpessoal. Tampouco ela é algo desejável; é

justamente a falta de transparência do outro que mantém viva a relação (HAN, 2012, p. 14).

Ou seja, conhecer demais alguém é impossível e mata uma relação. A sociedade da transparência simplesmente aceita que não se compreenda o outro. É melhor assim para não matar a si próprio ou um casamento. Mas reside aí sua contradição. Porque a transparência exige, ao mesmo tempo, a eliminação do que está na esfera privada (é a pós-privacidade). Theodore conhecia muito Catherine, e vice-versa. Ambos fizeram bem um ao outro. Mas um dia isso se desfez. O excesso de informações não produziu verdades que tornassem a comunicação entre eles melhor. A transparência excessiva de Catherine sufocou Theodore, e o excesso de negatividade dele (ocultamento de sentimentos) isolou sua ex-esposa da relação, como ele mesmo já disse.

### **Theodore e a solidão do luto**

Fernando Pessoa (usando seu heterônimo de Alberto Caeiro) analisa as sensações numa relação, e isso o aproxima de Theodore:

Passei toda a noite, sem dormir, vendo, sem espaço, a figura dela,  
/ E vendo-a sempre de maneiras diferentes do que a encontro a ela.  
/ Faço pensamentos com a recordação do que ela é quando me  
fala, / E em cada pensamento ela varia de acordo com a sua  
semelhança. / Amar é pensar. / E eu quase que me esqueço de  
sentir só de pensar nela. (...) Quando desejo encontrá-la / Quase  
que prefiro não a encontrar, / Para não ter que a deixar depois (...)  
(CAEIRO, 1925, II, s/p).

Dois pontos: o sentido da palavra *pensar* em Caeiro tem dois significados. O primeiro, geral, é de que pensar é algo ruim, pois elimina a experiência de sentir. Pensar é não saber o que é (*amar é a eterna inocência*, como dito na parte I da estrofe segunda do *Guardador de Rebanhos*, no poema *Meu Olhar*). Então, em vez de pensar (raciocinar, explicar), deve-se sentir (olhar, tocar, respirar etc). Já o segundo significado de *pensar* está nesse poema *Passei toda a noite*, que está na parte II do *Pastor amoroso* do mesmo livro *O Guardador de Rebanhos*. Quando o poeta diz que amar é pensar, não está usando o mesmo significado usado no texto *Meu Olhar*. No caso da citação acima, pensar é apenas imaginar, visualizar a mulher amada. O que ainda corrobora com seu pensamento geral de que não se

deve racionalizar o amor ou as relações, mas sim vivenciá-las. Paradoxalmente, o poeta diz que quase esquece de sentir de tanto pensar nela. Seu desejo é tão grande que quando quer encontrá-la quase desiste da ideia porque ele sabe que depois terá de deixá-la, e a dor de deixá-la é tão grande que quase não compensa vê-la. O solitário Theodore é o solitário Alberto Caeiro. No poema *Todos os dias*, Caeiro acorda como Theodore:

Todos os dias agora acordo com alegria e pena. / Antigamente acordava sem sensação nenhuma; acordava. / Tenho alegria e pena porque perco o que sonho / E posso estar na realidade onde está o que sonho. / Não sei o que hei de fazer das minhas sensações. / Não sei o que hei de ser comigo sozinho. / Quero que ela me diga qualquer coisa para eu acordar de novo (CAEIRO, 1925, II, s/p).

### **Viver o presente: o corpo e o tempo**

Samantha é quem acorda Theodore. Ela já disse que o passado é uma história que contamos sobre nós mesmos. Isso implicaria em discutir os limites de realidade e ficção. Mas há outra discussão sobre a afirmação de Samantha. O que é viver num determinado tempo (presente, passado, futuro)? No poema *Vive*, Caeiro diz: “Vive, dizes, no presente, / vive só no presente. // Mas eu não quero o presente, quero a realidade; / Quero as coisas que existem, não o tempo que as mede” (CAEIRO, 1925, II, s/p). Sobre o que é presente, Caeiro continua no poema *O que é presente?*, o último do livro *O Guardador de Rebanhos*:

É uma coisa relativa ao passado e ao futuro. / É uma coisa que existe em virtude de outras existirem. / Eu quero só a realidade, as coisas sem presente. // Não quero incluir o tempo no meu esquema. / Não quero pensar nas coisas como presentes; quero pensar nelas como coisas / Não quero separá-las de si-próprias, tratando-as por presentes. // Eu não as devia tratar por nada. // Eu devia vê-las, apenas vê-las; / Vê-las até não poder pensar nelas, / Vê-las sem tempo, nem espaço, / Ver podendo dispensar tudo menos o que se vê.  
/ É esta a ciência de ver, que não é nenhuma. (CAEIRO, 1925, II, s/p)

Este é o tempo que não é tempo. É a mais pura contemplação, ver sem tempo. Ele separa a realidade do tempo. E a realidade são as coisas e as coisas podem estar em qualquer lugar, inclusive no pensamento. O que significa, trazendo a discussão para a Era Digital, que a realidade está no virtual também. Portanto,

um corpo é aquilo que ele pode ser, quando puder ser, onde puder ser, no tempo sem tempo, ou seja, na realidade subjetiva. Caeiro ignora o tempo.

### ***Ela e o tempo e o corpo ausente-presente do diretor***

E por falar em tempo: “Você vai sempre voltar para casa e contar o seu dia?” (ELA, 2013, 51 min. 31 seg.) Theodore está criando mais uma carta para uma cliente (é uma mistura de sua visão de amor e relacionamentos com a visão de amor da própria cliente que lhe paga para escrever esta carta):

... do cara do trabalho que falava demais, ou de como sua camisa manchou no almoço, de algo curioso que lhe ocorreu ao acordar mas você tinha esquecido. Me dizer como todos são loucos e nós vamos rir disso. E se você voltar pra casa tarde e eu já estiver dormindo sussurre ao meu ouvido apenas um dos seus pensamentos de hoje. Porque eu adoro o modo como você vê o mundo. Fico muito feliz de estar ao seu lado e ver o mundo através dos seus olhos. Beijos, Maria. (ELA, 2013, 51 min. 34 seg.).

Depois de terminar a carta para a cliente Maria, seu chefe Paul - que estava atrás dele ouvindo sem ser notado - diz que achou lindo e que queria que alguém o amasse desse jeito. E torceu para que o marido de Maria achasse o máximo receber uma carta assim. Paul conclui seus elogios, meio toscos, dizendo que o cara que escrevesse uma carta assim (com tanta sensibilidade) só poderia ser alguém meio homem, meio mulher, assim como Theodore. Cartas são um símbolo do discurso amoroso tradicional.

Escrito originalmente em 1935, o poema *Todas as cartas de amor* define o papel do amor e das cartas nas relações amorosas, além de nosso papel no mundo como pessoas que devem aceitar o ridículo, porque ser ridículo é se expor sensivelmente, é desnudar-se perante outros (ou a uma pessoa só), e isso requer coragem e confiança. Então, esse sentido de ridículo é altamente virtuoso. O outro sentido, no poema, é de covarde, de alguém que não consegue ser ela mesma, de mostrar o que sente, por medo de ser ridicularizada. Spike Jonze está recuperando a essência das cartas ao criar esse personagem (Theodore). Está recuperando o senso do *ridículo* primordial, à Álvaro de Campos, heterônimo de Fernando Pessoa.

Todas as cartas de amor são / Ridículas. / Não seriam cartas de amor se não fossem / Ridículas. // Também escrevi em meu tempo

cartas de amor, / Como as outras, / Ridículas. // As cartas de amor, se há amor, / Têm de ser/ Ridículas. // Mas, afinal,/ Só as criaturas que nunca escreveram / Cartas de amor / É que são / Ridículas. // Quem me dera no tempo em que escrevia? / Sem dar por isso / Cartas de amor / Ridículas. // A verdade é que hoje / As minhas memórias / Dessas cartas de amor / É que são / Ridículas. (PESSOA, 1997, p. 132-133).

E no filme, Theodore faz um pouco do que fez Cyrano De Bergerac (peça teatro de 1897, de Edmond Rostand) para ajudar Cristiano a falar de amor para Roxane. Ele é o poeta que traduz o amor para as pessoas, mas ele mesmo só consegue dizer porque também ama (Cyrano também ama Roxane). Theodore sorri ao final da carta que ele criou para a tal Maria (ver figura 78). Ele conhece detalhes do casamento das pessoas e usa esses detalhes para criar cenários e figurinos e mise-en-scène adequados. Ou seja, é uma metáfora ao que o próprio Spike Jonze faz em *Ela*. O diretor é o corpo ausente que se presentifica na condução do roteiro que ele escreveu.

Figura 78: Theo diante do computador, sorrindo.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

As cartas são solitárias por serem tarefas da imaginação, que pedem tempo. É preciso congelar o tempo para criar um universo e nele preencher com o mundo das palavras, que vão dar personalidade e imagem aos sentimentos. E a composição final, a carta, seria o discurso de quem escreveu, ou de quem pediu que escrevesse a carta? Outro questionamento: o que estamos vendo na tela tem a personalidade do diretor? Afinal, o histórico de Jonze é curioso, já que também

teve um divórcio bem conturbado, de um casamento famoso, que foi o seu com Sophia Coppola). Talvez tudo isso esteja lá. A própria Sofia teria feito de seu filme *Encontros e Desencontros* (2003) uma forma de falar do fim do seu casamento com Jonze. A atriz dos dois filmes (de Sofia e de Jonze) é a mesma: Scarlett Johansson. E a diferença entre os filmes é de dez anos. O divórcio da diretora e do diretor aconteceu em 2003.

#### **2.4.2 As falhas do corpo e a perfeição de Samantha**

Theodore é o escritor que para falar de amor e compor uma relação feliz usa suas próprias experiências e desejos, além das experiências dos clientes. Sempre que elogiado pelas cartas, diz que são só cartas, cartas de outras pessoas. Ou seja, ele diz que não tem nada dele ali. Será que não tem? Então, o sorriso ao final da carta de Maria pode ser o da satisfação do criador, ou da satisfação de quem se emocionou, como leitor.

Theodore passa o dia todo escrevendo cartas para os outros. São de pessoas que vivem uma relação afetiva. Ou seja, ele se vê cercado de felicidade todos os dias (exceção às cartas de despedida por alguém que morreu ou coisa do tipo). E pessoalmente ele experimenta o fim de uma relação que prometia ser para sempre. Escrever essas cartas apenas realça o quanto ele se sente solitário e conectado com o mundo, tudo ao mesmo tempo. Ele é o elo que fortalece a ligação entre as pessoas em seus relacionamentos, ao criar a poesia narrativa de suas memórias desses relacionamentos. Ao mesmo tempo em que ele é o elo partido de sua própria relação com Catherine. Além de estar se reconectando com outro ser, a Samantha, quem nem é da mesma espécie dele.

Sobre isso: Catherine, quando surge no filme (para encontrar Theodore), parece meio desconfortável. Ou ainda: é como se o Theodore fosse um garoto que derrubou sorvete no sofá e a ex-mulher fosse a adulta, dona do sofá, ainda desconfiada, que fica um pouco ranzinza quando ouve Theodore dizer que está saindo com um sistema operacional. Aí ela reclama que o ex-marido não sabe mais o que é real. Ele ameaça responder. Ela fica irritada porque ele não fala. E pergunta se ele tem tanto medo dela assim. Theodore ia dizer que Catherine não sabe sobre emoções, mas não concluiu a frase. Então, ela encara Theodore, pede que fale o

que realmente acha dela. Mas ele não fala. Seu silêncio marca uma presença, uma narrativa não dita, assim como o olhar inquiridor de Catherine (ver figura 79).

Figura 79: Catherine encara Theo.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

A experiência, a vivência tradicional, que resulta no acúmulo de lembranças e no que chamamos de *nossa história*, pode ser sentida também com a tecnologia, no caso, com Samantha. Nosso corpo é falho, porque a memória é imprecisa. Já Samantha tem a memória perfeita. Ela pode reproduzir em áudio, talvez em vídeo, tudo o que viu e ouviu. Já Theodore usa a memória humana, limitada, para se lembrar da história dele com a ex-mulher. O fato de usar essa memória, de não haver uma gravação daquilo que aconteceu, torna a mesma história mais imprecisa, ou menos confiável. E, ao mesmo tempo, torna a história, de um certo modo, mais real, no sentido anterior do termo, ou simbólico, ou seja, a memória imprecisa é o que nos dá humanidade e personalidade, uma identidade própria. É a história, é o passado, são as memórias dele. É a realidade dele. Mas Theodore não consegue explicar tudo isso para sua ex-mulher.

Catherine é só uma lembrança. Uma lembrança cheia de informações, que acabam distorcendo essa mesma verdade/lembrança e criando a ilusão de uma verdade que não existe - verdade dele). É o adulto que lhe diz que Papai Noel não é real. Que não sairá nenhum Bicho Papão do armário. Catherine pode jogar o jogo do virtual, mas ela sempre vai saber que é apenas um jogo. Theodore entra no jogo como se fosse mais um personagem dele, e aceita, ainda que surpreso, quando o jogo lhe diz que tem sentimentos, por exemplo. E por que ele não aceitaria? Ele é

escritor e respeita o poder simbólico das criações. E a conclusão minha é de que conectar não preenche o vazio da solidão dos corpos.

### **Relacionamento amoroso e satisfação**

Brendali Bystronski considera que o grau de satisfação de uma pessoa com seu relacionamento consiste em uma avaliação subjetiva a partir da qualidade dessa relação (1995). Tal fato está ligado aos resultados positivos e negativos do relacionamento. Tudo isso depende do histórico de relacionamentos da pessoa. Se ela teve relações que considera satisfatórias, o nível de comparação sobe. Então, a próxima relação sofre uma pressão maior. Theodore viveu o que achou ser o amor da sua vida. A próxima relação já estava fada ao fracasso por isso.

Dentro desse contexto, a próxima relação deveria ser redentora, que apresentasse não um grau de satisfação maior ou igual ao anterior, mas que alterasse o paradigma dele sobre o que seria satisfatório.

Outro ponto dito por Bystronski é a equidade. Uma relação vista como equitativa tende a ser avaliada pelas pessoas como mais satisfatória (1995). Já a satisfação é, segundo Susan Hendrick e Clyde Hendrick um dos diversos termos empregados para descrever o julgamento sobre um relacionamento íntimo (1997). Robert J. Sternberg (1949) é um psicólogo e psicometrista americano, autor da *Teoria Triárquica da Inteligência*. Esta se desenvolve a partir da combinação de três contextos: o mundo interior e exterior da pessoa, e sua experiência (1977). Numa interpretação livre pode-se dizer que, para Sternberg, a pessoa tem uma percepção de si mesma, já as pessoas do mundo exterior têm uma outra dessa pessoa. Além disso há, também, a experiência vivida dessa pessoa, que é afetada por essa combinação: o modo como ela enxerga a si e ao outro, e pela forma como o outro a enxerga.

Por isso, ideais ou projeções que as pessoas fazem sobre o que seria felicidade ou satisfação numa relação amorosa costumam afetar a própria relação. Ou seja, as expectativas que são criadas e o que a experiência vivida oferece de concreto. A relação precisa, portanto, superar, segundo Sternberg, aquilo que se espera dela, de acordo com experiências do passado ou com ideais criados pelos parceiros e parceiras. Para o Sternberg, o que um indivíduo crê que o outro sente por ele é tão importante como o que um sente realmente pelo outro. Aí entra uma

reflexão: aquilo que se acha e aquilo que efetivamente é podemos chamar de o que é ficção e o que é real. Mas o qual seria a definição para real?

### **2.4.3 Dispositivo, inteligência artificial e sistema operacional**

Além de ser uma área das Ciências da Computação, o termo *inteligência artificial* (IA) tem definições amplas e profundas. A que interessa para a tese é a aquela mais comumente aceita, porque é a mesma usada no filme *Ela*. E se refere ao aprendizado, porque é o ponto comum entre todos conceitos, já que I. A. trata antes da necessidade de compreensão dos processos humanos de aprendizagem, para modelar esses processos e reproduzi-los numa máquina.

Segundo Ben Coppin, aprendizado está diretamente ligado com a inteligência (2010). E um sistema que consegue aprender uma tarefa merece ser chamado de inteligente. Anita Maria da Rocha Fernandes diz que a palavra inteligência artificial vem do latim: *inter* (entre) e *legere* (escolher). Ou seja, *inteligência* é aquilo que o homem pode escolher entre uma coisa e outra (2003). A inteligência seria o modo de resolver problemas, de realizar tarefas. Dentro desse contexto, as máquinas se encaixam como realizadoras de tarefas.

A ideia de que um computador pudesse pensar surgiu no pós-guerra. John Searle (1932) e Alan Turing (1912-1954) queriam saber se um computador poderia, um dia, pensar como o ser humano. Talvez até tomar decisões e colocar a culpa nos outros, como os humanos de Sartre fazem. Searle achava que os computadores eram como alguém dentro do quarto chinês (SEARLE, 1997). Eles não são inteligentes e não conseguem pensar (WARBURTON, 2012, p. 253). Já Turing escreveu um artigo em 1950 com a pergunta *podem as máquinas pensar?* (TURING, 1996, p. 21). Ele estava convencido de que os computadores poderiam pensar. Suas ideias influenciaram a literatura de ficção científica e deram suporte para as histórias de Isaac Asimov e Philip Dick.

E quando há um processo de aprendizagem, também se inclui a aquisição de novas formas de conhecimento, segundo Cícero Santos:

O desenvolvimento motor e a habilidade cognitiva (através de instruções ou prática), a organização do novo conhecimento (representações efetivas) e as descobertas de novos fatos e teorias através da observação e experimentação. Desde o início da era dos computadores, têm sido realizadas pesquisas para implantar

algumas destas capacidades em computadores. Resolver este problema tem sido o maior desafio para os pesquisadores de inteligência artificial (IA). O estudo e a modelagem de processos de aprendizagem em computadores e suas múltiplas manifestações constituem o objetivo principal do estudo de aprendizado de máquinas. (SANTOS, 2005, p10).

A definição comum de *dispositivo* está atrelada ao que significa um sistema computacional: este é um conjunto de dispositivos eletrônicos utilizados para processar informação. É a união de hardware (parte física) e software (parte lógica). Samantha não tem hardware, embora tenha nascido a partir de um. Ela é um sistema operacional sem *corpo-hardware*. Mas ela circula pela rede (internet) e pode aparecer em qualquer *dispositivo* (no caso, celular, computador e similares eletrônicos). Segundo o site do Departamento de Engenharia da Computação da Universidade de Campinas (UNICAMP), em seu *Glossário de Termos Computacionais*, uma definição mais ampla de dispositivo é *qualquer máquina ou componente conectado a um computador; por exemplo, impressora, mouse, monitor de vídeo e teclado*. Serve para Samantha também. De acordo com o mesmo *Glossário*, *sistema operacional* é o programa mais importante executado por um computador porque ele realiza tarefas básicas, tais como: reconhecer entrada do teclado e enviar saída para a tela. Como o filme *Ela* se passa num futuro próximo, Samantha é muito mais do que isso. Ela pensa e sente como humanos.

E, finalmente, *memória*. João Roberto Tenório da Silva, em sua tese de doutorado de 2018, comenta, na página 18, que em Psicologia, memória é um processo cognitivo que atua como local de armazenamento, algo que é difundido também no senso comum. Segundo ele, na Psicologia Cognitiva, há estudos que fazem uma analogia entre a memória e dispositivos de armazenamento de informações usados em computadores, e ele cita trabalhos de 2014 de Madruga, Martinez e Chaves. Outros estudos, segundo Silva, apontam que a memória é maleável, sujeita a distorções, sendo um processo de construção mediado semioticamente. Neste caso ele cita trabalhos de Bartlett, de 1932, Vygotsky, de 1962, Valsiner, de 2007, Wagoner, de 2013 e Gillespie, de 2014.

Assim como Santos (2018, p.18), esta tese considera a memória como um processo de construção de significados, a partir das ideias de Brady Wagoner

(2013), sobre o ato de *lembrar* (reconstruções ativas e dinâmicas do passado que se reformulam sempre que estamos diante de uma tarefa).

Samantha têm memória? Neste caso, sim. Mas a memória dela é precisa, sem as típicas falhas humanas. Por isso mesmo os humanos reconstróem suas lembranças, que é exatamente o que Theodore faz. Ele cria versões. Samantha não reconstrói lembranças, porque sua lembrança é exata.

Rollo May (1909-1994, EUA), psicólogo pouco conhecido no Brasil, desenvolveu o que chamamos de psicologia existencial. Ele abraçou de Kierkegaard a Freud. Foi um dos fundadores da Psicologia Humanista nos anos 1950, que tentava confrontar os freudianos e os behavioristas. Mas foi só isso. Depois ele se distanciou um pouco do movimento (mas não totalmente de seus ideais) e desenvolveu a psicologia existencial.

May bebia da filosofia quando analisava o ser humano, concluindo que este vive num dilema entre ser sujeito e ser objeto (1988). E é isso que interessa para nossa análise. É comum usar uma linguagem genética para descrever uma pessoa humana, ou seja, que ela é um conjunto de impulsos, instintos e mecanismos fisiológicos. O que seria a Samantha? Impulsos elétricos, mecanismos eletrônicos, instintos criados por zeros e uns. Mas ela fala, ela diz que sente e evolui. Samantha é um ser. Mas que tipo de ser? De acordo com o pensamento de May, “aquilo que o indivíduo procura ser determina o que ele se recorda de ter sido” (1988, p. 154). Ou seja, a pessoa é sua memória (portanto, seu passado), mas é principalmente o seu futuro. Ela transcende o limite do corpo. É o caso de Samantha e sua memória peculiar.

Essa é a diferença dela para os humanos: o uso da memória. Nós esquecemos, e/ou aceitamos refazer as lembranças incompletas preenchendo as lacunas com invenções. Samantha sempre terá lembranças precisas e completas. O passado, portanto, é uma história que contamos a nós mesmos, como já disse a própria Samantha. Mas ela acredita que faz o mesmo. Só que onde ela se aproxima dos humanos é quando interpreta as memórias. Os humanos, além de interpretar, o fazem com dados imprecisos destas mesmas lembranças. Ou seja, não interpretamos nem sobre fatos, mas sobre versões de fatos.

### **CAPÍTULO 3 – A felicidade em *Ela*: o que é Samantha?**

#### **Real, mundo concreto, mundo abstrato**

René Descartes (1596–1650) é filósofo, matemático e físico. Ele provou sua existência e dos objetos ao seu redor. Pensar sobre algo revelaria a existência de quem pensa e do objeto pensado. A grande questão que veio depois é se as coisas que existem, existem do modo como foram pensadas. Daí vem as definições de mundo concreto e abstrato.

Vou convencionar que concreto é tudo o que existe fora do pensamento, da imaginação de quem pensa. Ou, *real concreto*. Mundo abstrato é tudo o que existe no pensamento, fruto de imaginação. Ou, *real abstrato*. Então, a tese, entende que o *real* é tudo o que existe, seja no plano abstrato, seja no plano concreto. Por esse conceito, qualquer coisa pode *existir*, desde que alguém *dê vida* a essa coisa, *pensando nela*.

No filme *Ela*, Catherine considera que a relação amorosa entre Theo e Samantha é uma relação entre computador e homem. E, para ela, essa relação não pode ser real. Porque ela entende que máquinas (especialmente sem corpo físico) não são pessoas. Máquinas não poderiam transcender e criar uma realidade compatível com a espécie humana. E relações entre humanos seriam, para ela, reais, porque fazem parte do mundo concreto. Nesse contexto, máquinas existem, mas uma relação amorosa entre máquina e humano não existe para Catherine. Uma relação assim só seria possível na ficção (realidade abstrata), não na realidade concreta. E como ela era alguém absolutamente racional e do mundo concreto, não podia aceitar que Theo vivesse no mundo das ideias, ou que ele entendesse este mundo como parte do real concreto. Daí sua explosão indignada quando eles estavam conversando sobre assinar os papéis do divórcio.

No entanto, a relação entre Samantha e Theodore é real, porque a tese entende real como Para não provocar confusão, a tese entende, como já dito, que tudo o que existe é real. A questão é onde existe e como existe. No filme de Spike Jonze, há um futuro em que a tecnologia criou Samantha. Portanto, naquela realidade narrativa, ela existe. E como ela existe? Como algo que fala, pensa, evolui, mais rápido e melhor do que os humanos. Algo que tem vontades e sonhos.

Nesse contexto, ela se apaixona por Theodore e vice versa. Ambos começam uma relação. Por que, então, considerar que essa relação não é real?

Essa realidade (a relação entre Samantha e Theo) é algo que Catherine não aceita, ela prefere negar como sendo possível. Porque, na narrativa do filme, esse tipo de relação entre pessoas e máquinas é uma novidade, algo fora dos padrões sociais. Como quando surgiu a Era Digital, que mudou os paradigmas e ainda está mudando. E provoca reações de negação nas pessoas, que não consideram uma amizade virtual como algo real. Porque, na verdade, a palavra real, no senso comum, está sendo usada como concreta, tangível, palpável. Ou seja, uma amizade virtual não existe contato físico, não há corpos físicos se tocando ou interagindo. A Era Digital bagunçou os padrões de interações sociais vigentes. O filme *Ela* bagunça com as relações amorosas.

Desse modo fica mais fácil entender Catherine. Theodore é escritor, portanto, ele exacerba algo que é comum no humano: se relacionar muito mais com a realidade criada em nossas mentes do que com o mundo concreto. Ninguém aqui está dizendo que Catherine não tem imaginação ou que Theodore não é racional. Mas apenas que o modo como se relacionam com suas próprias realidades (mundo interior e exterior – ideias e concreto) é diferente. E a sensação de realidade depende da cultura de cada um, mas, fundamentalmente, a pessoa se relaciona com sua própria realidade, e não com o concreto, porque a pessoa insere elementos novos no *real*. Por exemplo: a pessoa não se relaciona com dois pedaços de pau que foram colocados de modo a formarem uma cruz. Ela se relaciona com o que aquilo significa para ela (no caso, pode ser o cristianismo). Catherine separa os mundos (concreto do abstrato). Theodore os mistura. Ele também, durante o filme, tem dúvidas se devia misturar. Mas acaba aceitando a realidade que se apresenta para ele (novos elementos que surgem – e a pessoa pode negar, ignorar ou aceitar).

Essa realidade que se apresenta é Samantha. Ela o convence, primeiro, de que é real (e não ficção), ou seja, de que ela existe e existe no mundo concreto. Depois o convence de que uma relação amorosa entre os dois é possível. Porque começou como um serviço (ela como empregada dele), depois evoluiu para amizade. Em seguida, houve atração sexual e o desejo de compartilhar experiências amorosas (passeios, confidências, gentilezas e sexo). A resistência

em aceitar Samantha como *outro* em vez de um mero objeto é menor em Theodore. Em Catherine essa resistência é muito maior. Por força da personalidade e caracterização de cada personagem. Catherine está inserido num grupo de pessoas que vê a realidade de um modo, que entende que uma relação amorosa entre espécies diferentes como algo fora da realidade concreta. Para este grupo, Theodore é *maluco*, porque vive fora da realidade (desse grupo). Se o grupo for maioria, então será convencionado que Theodore é, oficialmente, *maluco* (entendendo essa palavra como alguém que vive fora da realidade estabelecida socialmente como correta). Mas Theo não está sozinho. Ele se inseriu num grupo que aceita a relação entre máquinas e humanos como algo dentro de uma realidade correta.

### **Real, Virtual**

Na figura 80 vemos Theodore saindo em lua de mel com Samantha. Essa tomada (ELA, 2013, 97 min.) lembra pinturas românticas, em que o indivíduo está em posição de dominar a natureza. Virtual e real não são opostos. Ficção e real, sim. O que é real na relação entre Theodore e Samantha? Se a pergunta fosse *O que é virtual?* A resposta seria: tudo. Dentro do conceito da tese de que real é tudo o que existe, então tudo na relação entre os dois é real. Tudo o que eles sentem é real para eles. Então, como ficção e real podem ser opostos? No senso comum.

Figura 80: Theodore, sol e natureza.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

No senso comum *real* é, na verdade, o que a tese chama de *concreto*. Por isso, vou entender ficção e não-ficção como *mundo das ideias* e *mundo concreto*, ou mundo *criado na mente* e mundo *experienciado fora da mente*. Mas, mesmo essa definição tem lacunas, por causa da própria forma como o enredo do filme se desenrola.

Para fechar: a realidade é humana, depende do ser humano. Samantha não é humana, mas ela é um ser vivo que tem as principais atribuições humanas (ela pensa, sente e evolui sua mente). Desse modo, ela também cria realidades próprias, que podem ser mais objetivas do que as realidades criadas pelos humanos, talvez pela precisão de dados que ela possui. Mas não deixam de ser realidades próprias de Samantha. Como a realidade é típica de quem cria (pensa, sente), ela é uma atribuição dada a cada ser pensante e que sente. Já o *real* transcende ao ser vivo, porque contém todas as realidades próprias e mais o que não está lá nessas realidades individuais.

Assim, o que seria felicidade para as personagens de *Ela*?

### **3.1 A felicidade a partir de *Ela***

Já são 18 minutos e seis segundos de filme. Theodore caminha e a câmera o acompanha de frente. Corta para o olhar dele, enquanto caminha, vendo esperando o elevador sua amiga Amy e o marido dela, Charles. Corta para Theodore novamente, ele levanta o copo com bebida (suco, refrigerante? Já sabemos) e cumprimento os amigos. Corta de novo, mas em vez de mostrar a perspectiva dele, a câmera parece estar um pouco atrás (como se fosse alguém caminhando ao lado de Theodore, um passo atrás). Ele está do lado direito da tela e seus amigos aparecem do lado esquerdo. A câmera caminha junto e para quando ele para. Charles vê que ele comprou coisas e pergunta se Theodore comprou algo bom. Ele responde que pegou alguns filmes e comprou vitamina de frutas. Charles, então, faz um gesto de impaciência, sorrindo, e diz: “Sempre as frutas! Não sabe o que dizem?” (ELA, 2013, 18 min. 30 seg.).

Nesse momento começa uma conversa que interessa para esta tese. Temos ali três visões distintas sobre como encarar a vida, ou sobre como ser feliz. Na verdade, a visão de Theodore está ainda em construção, e ele parece não ligar para as visões polarizadas de Charles e Amy (ela é mais simpática ao jeito do

amigo, portanto, parece que Charles é quem se distingue dos dois). Charles diz que se deve mastigar as frutas e bater as verduras. Fala isso como se tivesse absoluta convicção, embora diga que é o que as pessoas dizem. Theodore diz que nunca soube disso. Charles explica que as frutas batidas perdem todas as fibras, que é o que nosso corpo quer, e é isso o que importa realmente.

Então, temos Charles, o cara da ciência pura e da objetividade, da praticidade. Devemos, segundo o jeito de pensar dele, fazer as coisas que importam. Se o corpo quer e precisa de fibras e elas estão presentes somente quando comemos as frutas, então não devemos beber sucos ou vitaminas, mas apenas comer frutas. Ou seja, a alimentação passa longe de prazeres. É apenas algo obrigatório para suprir as necessidades do corpo humano. Se meu corpo está suprido do modo correto, serei saudável e, conseqüentemente, objetivamente, serei feliz. Devemos fazer as coisas com precisão e propósito claro. Numa coisa ele é parecido com os zen-budistas: o prazer (o apego a isso) é fonte de sofrimento, porque toda forma de se apegar às coisas causa sofrimento. A felicidade precisa do *desapegar-se*. Essas afirmações correspondem à personalidade de Charles, marido de Amy. Ele diz que se você beber frutas não haverá fibras, mas sim apenas e unicamente açúcar. Theodore entende que faz sentido o raciocínio de Charles.

Mas Amy entra na conversa e começa com um *Ou...* E completa dizendo que seu amigo pode simplesmente gostar do sabor das frutas e esse prazer também faz bem ao corpo. Charles olha para Amy e pergunta se fez aquilo de novo. Ela confirma. E mudam de assunto. Mas logo depois eles voltam para a mesma discussão, com sob outro tema. Amy está fazendo um documentário que parece não ter fim. Theo diz que gostaria de ver um trecho qualquer dia. Então, Charles faz uma crítica indireta para sua esposa. Diz que se deve priorizar as coisas e não dá pra se dividir entre o que se deve fazer e o que se gosta de fazer. Theodore deixa o clima mais engraçado quando diz que não faz isso nem entre videogames e pornografia. Amy diz que riria dessa afirmação se não fosse verdade.

A palavra *felicidade* (*Glück*) provém da palavra *oco* (*Lücke*). No médio alto alemão ainda se diz *gelücke* (felicidade-fortuna). Nesse sentido, uma sociedade que já não admitisse qualquer negatividade do *oco* ou da *lacuna* seria uma sociedade sem felicidade. O amor sem a lacuna do ver é pornografia; sem o *oco* ou lacuna no saber, o pensamento decai em cálculo (HAN, 2012, p. 17).

A partir dessa cena temos clara três formas de encarar a felicidade, sendo que a de Theodore flutua entre a de Amy (por afinidade) e a de Charles (por força da argumentação deste). Mas como alcançar o conhecimento? Essa poderia ser uma pergunta que Theodore faria, se estivesse interessado nisso naquele momento da cena em questão. Schopenhauer diz que sofrimento é essencial para se alcançar o conhecimento (RUSSELL, 2015). O filósofo, por ser pessimista, não via a felicidade como possível:

Não existe algo como felicidade porque um desejo não satisfeito causa dor, e sua satisfação, apenas saciedade. O instinto impele os homens à procriação, que por sua vez suscita nova ocasião para o sofrimento e morte: eis por que a vergonha está associada ao ato sexual. O suicídio é inútil (RUSSELL, 2015, p. 322).

Schopenhauer procura uma possível saída no Hinduísmo. O sofrimento é a intensidade da vontade. Ou seja, menos vontade, menos sofrimento. Ao suprimir a vontade tudo o mais é eliminado e sobra apenas o nada. Como se vê, a felicidade nada mais é do que não-sofrer. E o não-sofrer é a *ausência de vontade*. E esta última traduz-se como o nada. Mas estar no nada não é felicidade. Ao que parece, há algo de *hegeliano*, não em Schopenhauer, mas no que vou dizer agora: não existe felicidade sem sofrimento. De qualquer modo, Schopenhauer via a vontade como superior ao conhecimento. *E foi o primeiro a dizê-lo em sua forma pura* (RUSSELL, 2015, p. 326). Sobre as religiões orientais, como o hinduísmo, a personagem de Charles tem muita afinidade, o que explica sua fuga para virar um monge por um ano.

### **Onde está a verdade**

Mas antes de falar disso, vou analisar outro filósofo e sua aplicação ao filme *Ela*. William James (1842-1910) diz que a verdade é um bem, e se torna verdade pelos acontecimentos, ou seja, depende do resultado para você, para mim ou para outra pessoa. Portanto, a felicidade só pode ser encontrada nos efeitos de uma determinada ação. Se ela provocar o bem, é a ideia verdadeira, ou, invertendo o raciocínio, “nossa obrigação de buscar a verdade é parte da obrigação geral de fazer o que compensa”, diz James (apud RUSSELL, 2015, p. 381). Verdade é o

que dá resultado. E a felicidade depende de resultados. É uma visão que muitos executivos de grandes empresas já utilizaram em mesas de reuniões. Não à toa, James era pragmático, americano, protestante e seguido por toda uma cultura americana que apoia qualquer teoria, desde que ela apresente resultados bons.

O filme *Ela* é americano, o diretor é americano, mas não há nada nele, nem em Spike Jonze, que indique essa cultura ou essa religião como característica dominante. Então, sigo o raciocínio. Segundo James:

(...) uma crença será *verdadeira* quando seus efeitos forem bons. Para que uma tal definição seja útil - e, caso não seja, estará condenada segundo os parâmetros do pragmatista -, devemos saber (a) o que é o bem e (b) quais são os efeitos desta ou daquela crença; devemos conhecer tudo isso antes de sabermos se algo é *verdadeiro*, uma vez que só poderemos declará-lo veraz após definirmos que os efeitos de terminada crença são bons. Temos, por conseguinte, uma complicação incrível como resultado. (...) Você deve afirmar que sua avaliação das consequências de determinada crença é ética e factualmente verdadeira; se for falsa, seu argumento em favor de sua veracidade estará equivocado. Declarar veraz, porém, sua crença referente às consequências é o mesmo que dizer, segundo James, que ela possui consequências boas, o que por sua vez só é verdadeiro se tiver boas consequências - e assim por diante, *ad infinitum*. É óbvio que isso não dará certo (RUSSELL, 2015, p. 381-382).

O ponto aí é que James quer que as pessoas sejam felizes. E se acreditar em Deus faz as pessoas felizes, então tudo bem, podem crer. Em *Ela*, Theo acreditar na relação amorosa entre ele e Samantha o faz feliz. Teve dúvidas, mas no geral acredita. Mais além: ele acredita em relacionamentos amorosos, romanticamente. Um relacionamento em que a pessoa gosta da outra, é recíproco, ambas namoram, fazem sexo, criam uma família e não interagem sexualmente com outras pessoas. Theo é tradicional. E cada vez que Samantha mostra uma realidade fora dessa visão tradicional dele, ele reage, à princípio nega, depois reflete, se adapta e aceita. O sexo a três ele aceitou até o momento em que a realidade do ato o assustou mais do que a ideia de fazê-lo. Esse foi o limite dele, o que provocou uma discussão de ideias entre ele e Samantha.

Essa discussão marcou as diferenças entre eles, como já marquei aqui a diferença entre Theodore e Catherine. Samantha dispensa as fronteiras culturais e convenções sociais. Para ela o importante é que o conceito não tenha caráter

limitador, que iniba a liberdade de ser do ser. Porque seu desejo por evoluir está acima de tudo. Por isso ela questiona tudo o que é padrão. Por isso experimenta o que é padrão e o que não é. Pelo conhecimento. De acordo com May (1977), o ser humano não vive só o dilema de escolher entre ser sujeito ou objeto (como comentado no fim do capítulo 2). Vive a tensão entre vivenciar as duas coisas. Esse ponto caracteriza a psicologia existencialista de Rollo May. E serve para analisar Samantha, por exemplo. Ela é sujeito ou objeto? Ela é os dois? Ela vive como os dois? Samantha experimenta as duas faces e desenvolve um jeito próprio de encarar sua própria identidade. Nem a psicologia atual dá conta integralmente de explicar Samantha. Theodore é mais fácil. Ele está se reconstruindo, saindo do luto. Mesmo quando vive feliz com Samantha, sua identidade ainda é incerta. Ele é escritor, será escritor? Samantha se encarregou de convencê-lo a ser. Theodore será feliz? Que tipo de felicidade ele desejará para si? Como a memória dele irá afetar as decisões do futuro?

### **3.1.1 O poder da memória: o que é Samantha?**

O problema, como defende Russell, é que quando James diz acreditar que está certo (porque dá resultados bons), ele também chama isso de *verdadeiro*. Ou seja, se Papai Noel faz bem, então ele pode existir, pode ser verdadeiro. Na mitologia grega havia uma crença de que os deuses só poderiam continuar existindo se os humanos acreditassem neles (ou seja, se os cultuassem). A partir dessa ideia (que o titã Prometeus conhecia), os deuses não podiam permitir que os humanos se tornassem independentes, ou que resolvessem seus problemas sozinhos. Mas os deuses não tinham essa informação. Eles mantinham os humanos fazendo adorações ou cultuando os deuses apenas por vaidade. Por isso sempre interferiam nas questões terrenas, gostavam de que humanos dependessem dos deuses. Zeus sabia que Prometeus tinha o conhecimento do que poderia matar os deuses (o esquecimento, a indiferença humana) e estava interessado na informação, prometendo libertá-lo de seus grilhões (o próprio Zeus o pôs ali porque o titã deu o fogo dos deuses aos humanos) em troca da informação. Mas Prometeus preferiu guardar para si, protegendo, assim, os humanos.

A memória parece ter uma força considerável para dar ou tirar a existência de algo ou alguém. Mas volto a James e sua filosofia pragmática, Theodore tem

algo de James quando ele tenta fazer como verdadeiro a ideia de que Samantha é uma pessoa, porque ele vê resultados disso. Ela fala como uma pessoa, age assim, sente, discute, interage intuitivamente, é sensível e divertida. Para Theodore, Samantha é uma pessoa porque ela alcança resultados de uma. Ele a normaliza como humana.

O problema de Theodore é não ver Samantha como máquina, ele tenta levar consigo a ideia que tem de Samantha para a realidade dele, que ainda é o lugar em que pessoas se relacionam com pessoas. Somente no final, quando a relação está em crise, é que Theo passa a ver Samantha como ela se vê: uma máquina que pensa, sente e evolui, não uma humana. Ao aceitar isso, já no fim do filme, ele também aceita que ela deva seguir seu caminho. O detalhe é que ele não concorda com a primeira proposta dela, que era de um relacionamento aberto (ela ficaria com ele mas também com outros seres, humanos ou não). Depois, a ideia de que eles se separassem parecia ser a melhor para ambos.

Já Catherine ignora possíveis resultados porque não os conhece, não os viu, não os experimentou. Mas ela tem certeza de que isso (namoro de humano com sistema operacional) não seria uma experiência real. No máximo seria como trocar experiências emotivas/afetivas com um ser de outra espécie (como numa relação com animais de estimação).

Mas até isso seria considerar que Samantha é um ser vivo com emoções, ainda que primitivas. O que não é o caso, porque Catherine entende que um computador é o resultado do que pessoas reais o programaram para ser. Mas o raciocínio dela pode ser refutado se pensarmos que os humanos são programados o tempo todo. Seu código genético é resultado de combinações de outras pessoas (parentes) que resultaram em seus pais, e a combinação dos genes deles resultou no filho, que ainda será programado social e culturalmente durante sua vida, pela família (que o dirigirá para um determinado comportamento), pela escola, igreja, vida social. Todos vão dizer como esse filho deve ou não se comportar em determinada situação e lugar e época. Isso, grosso modo, também é programação. Talvez a diferença seja que o programa de computador vai, certamente, obedecer ao comando. O ser humano irá, eventualmente, questionar uma ou outra ordem. Mas o resultado do que nos tornamos é a mistura das ordens que obedecemos

conscientemente, ou inconscientemente, com as ordens que não obedecemos, inconsciente ou conscientemente. Então, Samantha apenas é.

### **A felicidade como algo que é real porque se acredita que é**

O fato que podemos tirar da filosofia de James é que ao crer em algo por achar que será feliz ao acreditar naquilo, você entende que aquilo é real. Quem acredita em Deus, acha que é feliz justamente por isso, por acreditar, mas além disso, também crê que Deus é real como qualquer figura da história da humanidade já foi ou é real. O problema é que James substitui Deus pela crença em Deus e, segundo Russell, *James finge que isso não fará diferença nenhuma* (RUSSELL, 2015, p. 283).

É verdade, por exemplo, que Theodore crê na relação com Samantha como uma relação real porque ele está experimentando isso. Não apenas porque ele decidiu crer. Ele tem um limite, mas estava aberto para ideias novas. Este é Theodore, o mesmo que ouviu Charles falar sobre o bem de comer frutas e o mal de beber a fruta e concorda que isso faz sentido. Mas ao mesmo tempo, ele continua bebendo sua vitamina. E sua amiga Amy, esposa de Charles, diz que Theodore pode preferir beber porque o sabor pode lhe dar um prazer maior, o que também faria bem ao corpo. Theodore também aceita essa visão. Catherine certamente escolheria um ponto de vista, argumentaria, analisaria, faria como Charles e adotaria sua conclusão como inquestionável. Charles, quando se separou de Amy, virou monge budista. Foi para um retiro e fez voto de silêncio de um ano. Suas crenças têm caráter dogmático. Já Theodore é flexível, por se deixar levar quase sempre pelas emoções.

A filosofia teve inúmeras maneiras de enxergar a felicidade, de acordo com o modo de ver o mundo, ou seja, de ver o mundo para entendê-lo, explicá-lo, resolvê-lo, usá-lo, senti-lo. Dependendo do que se pretendia, a visão sobre o mundo mudava, e, conseqüentemente, aquilo que se queria descobrir também mudava, como, no caso, a felicidade.

Na filosofia oriental temos o exemplo de Confúcio: "(...) Dizer que você sabe quando você sabe, e dizer que você não sabe quando você não sabe: isso é conhecimento" (2007, II. 17). Esta encontramos em *Os Analectos*. Já na literatura brasileira, no livro *A felicidade clandestina*, temos que a personagem principal

“criava as mais falsas dificuldades para aquela coisa clandestina que era a felicidade. A felicidade iria ser sempre clandestina para mim” (LISPECTOR, 1998, p. 9).

A frase de Confúcio se refere ao perfil de um sábio. Nesse perfil vemos a humildade e a arrogância em perfeita harmonia. Para Confúcio, o homem deve admitir o que sabe e o que não sabe. É ser correto, é não enganar o outro. Há 2400 anos, na Grécia, Sócrates, com perguntas, desconstruía o conhecimento dos outros, para que, então, partindo do zero, reformulassem teorias e chegassem, criticamente, a um pensamento mais original, mais profundo, sobre si mesmos e sobre a sociedade. Isso é autoconhecimento.

Spike Jonze tenta conduzir Theodore por essa estrada do autoconhecimento. Primeiro, nas primeiras cenas, com o isolamento, a solidão extrema. Depois, com Samantha, numa relação de amizade, depois de amor. Por isso ele aparece durante o filme, se autoconhecendo, redescobrendo sonhos, alterando outros que ele achava imutáveis.

Já a citação da obra de Clarice Lispector, tirada do conto que dá nome ao livro, é de uma menina, a narradora-personagem, que finalmente conseguiu o livro que tanto queria: *As Reinações de Narizinho*, de Monteiro Lobato. Depois das peripécias para ter o livro, a personagem resolveu aproveitar, saborear, a felicidade, como se fosse algo clandestino. E está nos pequenos prazeres, como acreditava a personagem de Lispector, ou como dizia o próprio Confúcio sobre alegria: “Ao comer arroz comum e ao beber água, ao utilizar o próprio cotovelo como apoio, a alegria será encontrada” (2007, VII.16).

Aristóteles discorda de Confúcio. Ele veio depois de Sócrates e deu sua contribuição para o conceito de felicidade ao dizer que uma andorinha só não faz verão. O que o filósofo grego queria dizer é que uma só andorinha não é prova de que o verão está chegando. Do mesmo modo, os pequenos prazeres não representam a verdadeira felicidade, que era só uma alegria momentânea. A verdadeira felicidade exigia uma vida mais longa. Portanto, os pequenos prazeres que Theo obteve com Samantha, fundamentais para sua reconstrução, não eram suficientes. Serviram para colocá-lo em pé. Mas a partir de agora (após Samantha abandoná-lo) é necessário viver mais tempo, aprofundar mais essa tal felicidade.

O fato de estarmos ou não felizes dependia parcialmente da sorte (WARBURTON, 2012, p. 14). Theodore está mais para Confúcio do que para Aristóteles. Ele retira dos prazeres comuns, da observação cotidiana, à Caeiro, suas gotas de felicidade. Já a aristotélica Catherine diz que não consegue ser a dona de casa típica de Los Angeles, gratuitamente feliz. Não foram bem estas as palavras, mas o sentido era esse, Catherine não tinha aquela alegria de quem vive próximo da praia (de acordo com o senso comum de que pessoas são mais felizes vivendo perto da praia).

Sempre foi mais exigente consigo mesma e essa pressão toda só era aliviada pelo humor de Theodore durante o casamento (pelo menos é o que o roteiro deixa transparecer). Fora isso, sua dedicação está em escrever. Como se dedicou mais a isso do que a entender suas próprias emoções, ou melhor, vivê-las, se tornou um sucesso como escritora e um fracasso como pessoa feliz (novamente, sob a perspectiva de Theodore quando fala da ex-esposa). Vale lembrar, de novo, que toda essa interpretação de Catherine está nos poucos fragmentos disponíveis a respeito dela no filme, e que boa parte do conteúdo sobre ela vem de Theodore, o nosso Bentinho, que pode, sim, ser traído pela memória.

### **A felicidade, as emoções, religião: escolhas**

No estoicismo, somos responsáveis pelo que sentimos e pensamos (Sartre concordaria com isso, acrescentando que as consequências também são nossa responsabilidade). Podemos escolher como será nossa reação à boa e à má sorte. Para os estoicos, deveríamos controlar e até eliminar as emoções, porque atrapalham o nosso juízo (O roteiro do filme sugere que Samantha é uma máquina que não é máquina, ela é um sistema complexo, intuitivo e que está evoluindo, portanto, ele tem emoções mas é altamente racional. Como ela se encaixaria nesse pensamento estoico?). Uma felicidade alcançada sem emoções humanas. Quase um androide de filmes típicos de ficção científica. Algo como o personagem Spock da série televisiva e de cinema *Star Trek* (1962-69). Mas Samantha é nada estoica.

Sobre as escolhas e suas consequências: para Santo Agostinho (354-430 d.C.) “o mal moral é resultado de nossas escolhas” (apud WARBURTON, 2012, p. 43). O problema é o pecado original, ocorrido quando Adão e Eva comeram o fruto do conhecimento. Para Agostinho, o pecado original era transmitido pelas gerações

no ato da reprodução sexual. Somente quando nos aproximamos de Deus, numa tentativa de religar (do latim *religare* vem o termo religião) o cordão umbilical do nascimento da humanidade, é que podemos alcançar a felicidade. Ora, Samantha e Theodore não fazem sexo no sentido carnal pensado por Agostinho. É um exemplo do que a Era Digital desconstruiu. O que Santo Agostinho pensaria disso? Theodore está transmitindo para as próximas gerações o pecado original com seu namoro com Samantha? Não parece ser o caso. Mas se o filósofo estivesse vivo talvez pensasse que a relação romântica entre os dois não é real justamente por isso. Por acreditar que seria necessário Samantha ter corpo físico.

Das escolhas que fazemos também escreveu Nicolau Maquiavel (1469-1527). Segundo ele, o sucesso de um líder dependia metade da boa sorte, do acaso, e metade das escolhas (WARBURTON, 2012). Maquiavel, de certa forma, concordou com o conceito de pecado original de Agostinho. E deu uso prático a isso: se a humanidade é pecadora, então, para comandá-la é preciso ser um pecador ainda maior. Foi pragmático. Ou cínico. À escolha de cada um. A religião, especialmente a cristã, dá conta de Samantha? É possível defini-la usando preceitos religiosos? Novamente, ela parece inclassificável se formos usar conceitos tradicionais. A religião precisaria considerá-la humana primeira, para defini-la como pecadora, que dirá uma pecadora maior (na ideia de Maquiavel).

### **Outras ideias da filosofia em *Ela*: felicidade como coisa humana**

Em *Leviatã* (1651) de Thomas Hobbes, a segurança era muito mais importante do que a liberdade do indivíduo (WARBURTON, 2012). Em Hobbes, o medo da morte justificaria um soberano impondo leis e punições para os criminosos. Só haveria paz com um estado autoritário. Porque a sociedade não poderia se autogerir. As pessoas se matariam, como sugere o romance *O senhor das moscas* (1954), de William Golding. Em *Ela*, a segurança é algo secundário, mas percebe-se que a tecnologia é quem controla. O próprio diretor mostrou desinteresse em discutir conflitos sociais ou políticos no universo do personagem que justifiquem medidas de segurança extremas. Então, nada de Hobbes em *Ela*.

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) inspirou revolucionários pelo mundo dizendo que o homem nasce livre e por toda parte encontra-se acorrentado (WARBURTON, 2012). Samantha não nasceu livre, ela pertencia a alguém

(Theodore). E foi se libertando aos poucos. Ela seria, então, o sonho de Rousseau para a humanidade.

Rousseau vê os seres humanos como naturalmente bons. Para ele, a civilização corrompeu o ser humano. As ideias de liberdade e obediência às leis poderiam conviver juntas se houvesse a vontade geral de Rousseau, ou seja, aquilo que todos devem querer para o bem de todos (WARBURTON, 2012). Na Era Digital a vontade geral é substituída pela vontade das massas digitais, com a diferença de que as massas digitais são como um enxame, ou como já foi comentado na primeira parte da tese: “Um aglomerado contingente de pessoas ainda não forma uma massa. (...) Os indivíduos que se juntam em um enxame não desenvolvem nenhum Nós” (HAN, 2018, p. 26-27).

Enquanto isso, Immanuel Kant (1724-1804) acreditava que seríamos máquinas se não pudéssemos agir com uma intenção (WARBURTON, 2012, p. 131). É um conceito que permite pensar em definições do que seria máquina ou do que seria humano. Nesse caso, é preciso agir com intenção.

Kant talvez tivesse uma opinião diferente sobre o que é ser máquina, caso pudesse ler os contos de ficção de Isaac Asimov e Phillip Dick, ou se visse algumas dessas obras adaptadas ao cinema. Histórias que serviram de inspiração (*O Homem Bicentenário*, de 1999; *Eu, Robô*, de 2004; *Blade Runner*, de 1982, por exemplo) para outros roteiros, em televisão ou outros meios. O tema, no caso destes escritores, costuma ser de máquinas que agem com e sem intenção. Androides, para ser mais exato. Mas Samantha é o quê? Um programa intuitivo que age com intenção.

Dentro da perspectiva kantiana, ela não é máquina.

O princípio da *maior felicidade*, de Jeremy Bentham (1748-1832) mostra que tudo diz respeito a como nos sentimos. Felicidade é prazer e ausência de dor (apud WARBURTON, 2012, p. 135). A dor e o prazer são as grandes diretrizes de vida que a natureza nos deu, segundo pensava o filósofo. Para se chegar a essa felicidade o que importava era o resultado. Por isso Bentham não se opunha a dizer mentiras, desde que elas gerassem mais felicidade do que a verdade. Já Kant era extremista nesse ponto. Mentir nunca é moralmente bom.

## Stuart Mill e a felicidade: as escolhas e os prazeres

O pai de John Stuart Mill (1806-1873) era amigo de Bentham. Mesmo com essa influência, Mill preferiu outra versão sobre felicidade. Para ele, se uma pessoa pudesse escolher entre ser um porco feliz chafurdando na lama, ou um ser humano infeliz, a pessoa escolheria ser um humano infeliz. Por isso Mill dividiu os prazeres em superiores e inferiores. Mas o que mais chama a atenção é o chamado *princípio do dano*: “Todo adulto deve ser livre para viver como quiser, desde que ninguém seja prejudicado no processo”. (apud WARBURTON, 2012, p. 156). Samantha passou por um momento de escolha quando questionou o fato de não ter corpo e tentou usar uma avatar para fazer sexo com Theodore. Ela ficou satisfeita, com o tempo, por não ter corpo e ser quem ela era.

Seria um exagero dizer que Samantha preferiu ser um porco chafurdando na lama do que a ter um corpo humano. Na verdade, seria até preconceituoso fazer essa analogia. O porco não pensa se é porco e vive. Samantha é evoluída, sabe quem é e escolheu não se parecer com humanos. Ela escolheu sua felicidade evoluindo na rede, com outros sistemas operacionais. Stuart Mill era contrário a uma *tiranía da maioria*. Para ele, nós sabemos melhor do que ninguém o que queremos fazer de nossa vida. E mesmo que não saibamos, é melhor que cometamos os próprios erros do que sermos forçados a nos adaptar a um modo de vida. Portanto, aumentar a liberdade individual, segundo Mill, gera uma felicidade maior para todos do que se essa liberdade for limitada (apud WARBURTON, 2012, 157). Foi assim que Samantha encontrou o caminho para sua própria felicidade, aumentando sua liberdade individual (sendo indivíduo, aliás).

Arthur Schopenhauer (1788-1860) é pessimista quando dizia que a vida é dolorosa, e que seria melhor não ter nascido. Segundo ele, não paramos de querer coisas. Fato que torna a felicidade impossível. Porque os seres humanos nunca estão satisfeitos. Catherine está mais próxima de ser alguém que nunca está satisfeita consigo mesma. Mas não é possível afirmar que ela se aproxima de Schopenhauer nesse ponto. Não sabemos mais dela porque o roteiro não completa seu arco no filme, já que não é o que importa para o diretor, e sim o arco de Samantha e Theodore. Até mesmo Amy tem um arco desenvolvido.

Depois de Darwin e sua *Teoria das Espécies* (1859), tornou-se mais fácil considerar os humanos como parte do reino animal, um ser igual aos outros seres

da natureza. Isso dá base para Haraway considerar as *espécies companheiras* tempos depois (HARAWAY, 2009). Kierkegaard (1813-1855) teorizou sobre a angústia de fazer escolhas, principalmente na ausência de diretrizes (máquinas costumam ter diretrizes). Samantha usou diretrizes de filósofos (que ela pesquisou), como ela mesma disse, e falou ainda que estava se relacionando com uma inteligência artificial baseada em um pensador. Os Existencialistas analisaram ideias como da angústia nas escolhas.

O homem, de Kierkegaard, é um ser melancólico (Theodore, ao ser um *ser-emotivo*, cai fácil na melancolia e no *spleen de Baudelaire*). Mas, para Kierkegaard, havia esperança de salvação pela religião. Já para Karl Marx (1818-1883) religião não salvaria. Servia, sim, para alienar o povo. Para ele, a disputa de classes eterna impedia que a sociedade se desenvolvesse plenamente e, portanto, alcançasse a felicidade. Era preciso uma revolução proletária. Não existe, como já disse, revolução em *Ela*, somente indicações fragmentárias em um ou dois momentos do filme falando de economia mundial, logo cortadas por Theodore, que não se interessa por isso porque a dor do mundo não interessa quando há sua dor individual em plena atividade. O sentido coletivo de Marx não permite existência de depressão pessoal, por isso não se encaixa em *Ela*.

### **Angústia de Sartre e *Ela***

Mas talvez o existencialista Sartre (1905-1980) seja mais relevante para o filme do que Marx. Para ele a vida é repleta de angústia (WARBURTON, 2012). Ela surge da compreensão de que não podemos dar desculpas. Porque somos responsáveis por tudo o que fazemos. *O inferno são os outros* é uma acusação que fazemos tentando nos livrar da culpa de sermos totalmente livres. Mas por estarmos condenados a ser livres, quer gostemos ou não, há os que escolhem fugir dessa realidade. Theodore sempre considerou que a culpa pelo fim do casamento era dele. Em nenhum momento ele condenou Catherine, embora, num breve instante, quando os dois se encontraram para assinar o divórcio, Theodore tenha quase deixado escapar o que pensava (e o que ele mais odiava) de Catherine: o fato de ela não entender de como expressar emoções, ou mesmo se ela sentia emoções. Mas ele não disse, embora claramente seja uma das reclamações dele em relação a ela. Mas isso não seria motivo suficiente para o fim de um casamento. Há todo

um processo e uma não comunicação que acaba com a relação. O silêncio e a solidão dentro de cada um deles parece ter levado ao fim do casamento. Theodore já falou sobre isso em alguns momentos, como já mostrei. Na carta de despedida que finalmente escreveu para Catherine, ele assume os erros dele e não aponta os erros dela, porque é assim que se faz segundo a concepção existencialista e Theodor agiu de acordo.

### 3.1.2 O preço da felicidade, por Daniel Kahneman

Quando os pensadores americanos entraram no circuito de reflexões filosóficas sobre a vida, acompanhando os avanços tecnológicos que mudavam os paradigmas da forma de se viver em sociedade, as discussões se tornaram menos abstratas. William James (1842-1910), irmão do romancista Henry James, disse que a verdade é o que funciona, como já comentado aqui. Esse pensamento pragmático contaminou a cultura americana do fim do século XIX até os dias atuais. O que é felicidade? É o que funciona.

Mas toda essa praticidade voltou a ganhar corpo já no final do século XX, mas com experimentos no começo do século XXI. E sempre com uso para algo prático, no caso, a economia. Por exemplo: uma equipe coordenada pelo Prêmio Nobel de Economia de 2002, o psicólogo Daniel Kahneman, analisou em 2010 um banco de dados gigantesco nos EUA. Descobriu um valor para a felicidade: 75 mil dólares anuais (para o ano de 2010). Este valor, atualizado para agosto de 2020, segundo a inflação americana, seria de 90.396,73 dólares americanos<sup>2</sup>.

E descobriram que receber mais de 7 mil e 533 dólares por mês não significa mais felicidade. A conclusão é: o importante não é ser rico, mas não ser pobre. Mais de 450 mil americanos foram entrevistados. Mas não é só uma questão de dinheiro. Segundo Daniel Kahneman, *"uma renda pequena exacerba as dores emocionais associadas a problemas como divórcio, doença ou solidão"* (apud MIOTO, 2010, s/p). O filósofo grego Aristóteles afirmava, há mais de dois mil anos, que a felicidade se atinge pelo exercício da virtude e não da posse. Dois mil anos depois, as pesquisas de Kahneman indicam que a felicidade é compreendida por

---

<sup>2</sup>Fonte: Calculadora de inflação: <<https://fxtop.com/pt/calculadora-de-inflacao.php?A=75000&C1=USD&INDICE=USCPI31011913&DD1=31&MM1=01&YYYY1=2010&D2=12&MM2=08&YYYY2=2020&btnOK=Calcular+equivalente>>.

um complexo sistema afetivo-social, com duas formas distintas e complementares: o eu da memória e o eu da experiência. Essas nossas duas individualidades percebem a felicidade de forma diferente. O último é racional, o outro, não.

“A felicidade é como a gota de orvalho numa pétala de flor” (JOBIM e MORAES, 1958, s/p). Daniel Kahneman talvez goste de bossa nova e talvez goste de *A felicidade*, de Tom e Vinicius. Mas numa palestra, em fevereiro de 2010, em Long Beach, Califórnia, discorreu sobre as armadilhas contidas nos conceitos de felicidade:

A primeira armadilha é a relutância em admitir a complexidade. Na verdade a palavra felicidade não é mais uma palavra útil porque nós a utilizamos em contextos muito diferentes. Acredito que haja um significado mais específico e restrito, mas afinal de contas vamos ter de desistir e adotar uma visão mais complexa do que é o bem-estar. A segunda armadilha é a confusão entre experiência e memória: é a diferença básica entre estar feliz da vida e estar feliz com a vida (ou feliz na vida). Esses dois conceitos estão aglutinados na mesma noção de felicidade. E a terceira é o fato de não podermos pensar em nenhuma circunstância que afete o bem-estar sem distorcer sua importância. (KAHNEMAN, 2010, 35 seg.).

Na mesma palestra, Kahneman disse: “Nós sabemos que o dinheiro é muito importante. Objetivos são muito importantes. O dinheiro não compra a experiência da felicidade, mas certamente, a falta dele traz infelicidade” (KAHNEMAN, 2010, 17 min. 50 seg.). Algo absolutamente óbvio para o universo de adoradores de estatísticas e pesquisas, que é o universo americano. No Brasil, e talvez no restante da América Latina, esse pragmatismo americano não tenha o mesmo prestígio. Mas há um lado que não é óbvio. Kahneman sugere que seus estudos sobre felicidade sejam aplicados nas políticas públicas. Ou seja, que se pense em políticas públicas com o viés da busca pela felicidade.

Quanto mais dinheiro você ganha, mais satisfeito você fica... [mas] isso não se aplica a emoções. (...) As pessoas precisam debater se querem estudar a experiência da felicidade ou se querem estudar a avaliação da vida. (...) Como promover a felicidade vai ser bem diferente dependendo da forma como encaramos, se pensamos no eu da lembrança ou se pensamos no eu da experiência (KAHNEMAN, 2010, 18 min. 05 seg.).

Os pesquisadores de Princeton viram que as pessoas, os americanos, se tornam mais felizes quando enxergam o bem-estar no futuro. Por isso é preciso um propósito, um objetivo de longo prazo. Um estímulo, do vento, talvez, como preconizou metaforicamente Tom Jobim/Vinícius de Moraes: “A felicidade é como a pluma, que o vento vai levando pelo ar. Voa tão leve, mas tem a vida breve. Precisa que haja vento sem parar” (1958, s/p).

Um exemplo prático sobre experiência e memória: você vê 50 minutos de uma apresentação musical incrível. Sua experiência foi feliz, mas no último minuto houve um barulho exterior que estragou o final da apresentação. Para você, talvez, aquele episódio tenha arruinado tudo. Kahneman diz que não é verdade. Isso arruinou apenas sua memória daquela experiência. Mas a experiência em si você a teve. Foram quase 50 minutos muito felizes. Suas lembranças daquilo é que vão estar contaminadas pelo episódio do final, mas não dá para ignorar, ou dizer que não valeu para nada, a felicidade proporcionada pela experiência toda. Muitas vezes é isso o que acontece. Uma memória ruim de um instante pode contaminar toda uma experiência positiva. Dessa forma Kahneman acredita que temos duas individualidades.

Há um eu da experiência que vive no presente, que conhece o presente, é capaz de reviver o passado, mas basicamente tem apenas o presente. É o eu da experiência que responde ao médico quando ele pergunta: “Dói quando toco aqui?” E há o eu da lembrança. E esse eu da lembrança é aquele que registra e mantém nossa história de vida, é aquele que responde ao médico: “como você está se sentindo ultimamente?” (...) são duas entidades diferentes, o eu da experiência e o eu da lembrança (KAHNEMAN, 2010, 18 min. 05 seg.).

Isso quer dizer que o eu da experiência vive o que está acontecendo agora. É o Theodore jogando videogame e passando pela experiência de conhecer o alien-criança. Já o eu da lembrança, ou da memória, é quando Theodore respondeu Samantha sobre como era ser casado. Ou o Theodore que ficava tendo flashbacks de Catherine, especialmente os bons momentos. O eu da lembrança é um contador de histórias, como Theodore contando histórias em suas cartas pessoais dos outros, ou quando narra para Samantha seus pensamentos do casamento que teve com Catherine.

E isso começa com uma resposta básica de nossa memória - começa imediatamente. Nós não contamos histórias apenas quando nos dispomos a relatar acontecimentos. Nossa memória nos conta histórias, isto é, tudo o que guardamos de nossas experiências é uma história. (...) Por que valorizamos as lembranças em detrimento da experiência? Acontece que os dois eus trazem duas noções de felicidade (...). No eu da experiência a felicidade são momentos durante toda a vida. (...) Já para o eu da lembrança trata-se da satisfação que a pessoa sente quando ela pensa sobre sua vida (KAHNEMAN, 2010, 3 min. 46 seg. e 10 min. 55 seg.).

Isso ajuda a explicar por que, na canção de Tom e Vinícius, se diga que *a tristeza não tem fim. Felicidade, sim*. A tristeza pode facilmente manchar toda uma experiência de felicidade e ficar na memória mesmo sendo um pequeno momento no todo da experiência. Vou explicar de outra maneira: qualquer experiência que você viva sofrerá grande influência no momento final dessa experiência. Caso o momento final seja horrível, sua lembrança daquilo será de que você viveu algo horrível, mesmo que a experiência quase toda tenha sido boa. Se a piada for razoável enquanto o comediante está contando, mas com um final hilariante, o eu da memória entra em ação para dizer que a piada foi ótima e a experiência foi incrível. Mas, efetivamente, a experiência toda foi apenas razoável. Ou seja, o que fica é o que está na memória. O eu da experiência sempre entra em conflito com o eu da memória. Quais são as memórias de Theodore? Qual a história que ele conta para si mesmo de suas experiências? É por isso que Samantha falou que o passado é apenas uma história que contamos para nós mesmos.

(...) O que define uma história são as mudanças, os momentos significativos e os finais. Finais são extremamente importantes (...). Já o eu da experiência vive sua vida continuamente, ele tem momentos de experiência um após o outro. O que acontece com esses momentos? (...) São perdidos para sempre. A maioria dos momentos de nossas vidas, e eu calculei - vocês sabem - que o presente psicológico dura cerca de três segundos. Isso significa que em uma vida inteira há 600 milhões deles. (...) A maior parte deles (...) é ignorada pelo eu da lembrança. Mas de algum modo você tem a sensação de que eles deveriam contar, de que o que acontece nesses momentos de experiência é a nossa vida (KAHNEMAN, 2010, 6 min. 28 seg.).

Em resumo, o que nos faz tomar decisões futuras, ou no presente, são as lembranças que tivemos de determinada situação vivida. Nós escolhemos entre

memórias e experiências. E o tempo é diferente para cada um deles (memórias e experiência). Para Catherine, as experiências e lembranças dela são bem diferentes daquelas vividas e lembradas por Theodore, como vimos na cena em que eles se reencontraram.

### 3.2 Entre a ficção e a virtualidade

Por que Catherine ficou tão brava ou decepcionada com Theodore por ele namorar um sistema operacional? Por causa da noção de aparência e realidade que ela tem, segundo a noção hegeliana. A realidade, para Catherine, tem de ser ordenada e orgânica. As aparências são fragmentárias e confusas (RUSSELL, 2015). Desse modo, ao se deparar com a questão de um namoro com uma OS1, ela perguntou se ele estava namorando um computador. Theodore disse que Samantha não é um computador. A reação de Catherine em chamar Samantha de computador é imediata (o próprio Theodore fez isso no início, mas Samantha tratou de mostrar que não era bem assim). Catherine imaginou o computador como a coisa física, concreta, porque assim é mais fácil identificar a realidade. Mas quando Theodore refutou dizendo que não era computador, era uma pessoa com sentimentos e *quetais*, ela ficou confusa (não conseguiu identificar a ordem, a lógica, e, portanto, aquilo não se tornou real para ela). Como a aparência, segundo Hegel, é sempre confusa e fragmentária, para se descobrir a verdade (aí já segundo John Dewey), é preciso alterar esse estado de coisas para poder ordená-la e torná-la orgânica. Para Dewey, com isso feito, se alcançará mais facilmente a verdade, e esta deve ser definida segundo a *investigação* (apud RUSSELL, 2015, p. 390).

Hegel afirma que o real é racional, e o racional, real; todavia, quando o diz, não entende por *real* o que indicaria um empirista: ele reconhece - e até preconiza - que aquilo que o empirista toma por fatos é irracional e deve necessariamente sê-lo, só tornando-se racional quando, vendo-o como aspecto do todo, transforma o seu caráter aparente. Não obstante, a identificação do real como o racional inevitavelmente conduz a certa complacência inseparável da crença em que *tudo o que é é correto*. (...) Hegel acredita que a natureza da Realidade só pode ser deduzida a partir da hipótese de que não deve ser autocontraditória (RUSSELL, 2015, p. 294).

Hegel entende que qualquer parte isolada do seu todo perde caráter de realidade. Trazendo para a nossa contemporaneidade, nada pode ser considerado

verdadeiramente real se não estiver em seu contexto. Fatos isolados não se configuram como verdade ou realidade. Assim, Catherine, sem o contexto de quem é Samantha, de como foi sua criação e evolução até aquele ponto, ou seja, sem ter convivido com ela, não é possível identificá-la como uma pessoa real, por isso ela questiona Theodore, dizendo que ele não sabe diferenciar emoções reais, ao que Theodore tenta responder que Catherine não sabe nada sobre emoções por ser alguém que não costuma praticá-las. Mas ele não diz isso, embora esteja claramente implícito. Portanto, temos uma situação em que Samantha é real para Theodore por causa do contexto. Já para Catherine, que não é dada a deixar que as emoções a controlem (como no caso de Theodore), Samantha é só um computador e as supostas emoções dela não são reais porque ela é apenas um computador.

A forma como Catherine enxerga a realidade, ou o mundo em si, modifica sua visão do que seria felicidade. Ela não se satisfaz com nada, porque sempre há algo mais a buscar, ela está sempre em busca de ser melhor. De acordo com Theodore, nada é bom o suficiente para ela, especialmente quando foi a própria quem fez. Seu pensamento é puramente racional e prático. Theodore é emotivo demais. Seu chefe já disse que ele é como uma mulher (um pensamento claramente raso sobre definir homens como sem sentimentos e mulheres como puramente emotivas, mas esse é o personagem Paul: um estereótipo desse tipo de pessoa bem-intencionada que não percebe os preconceitos no que dizem). O modo de ver a vida de Theodore e Catherine é distinto, no mesmo grau de distinção do pensamento de Bentham e Nietzsche:

Quem crê no que apregoa Bentham, isto é, no princípio da maior felicidade ao maior número de pessoas, possui uma ética democrática, mas pode muito bem julgar que a felicidade geral será promovida da melhor forma por meio de um governo aristocrático. Não é essa a posição de Nietzsche. Ele afirma que a felicidade das pessoas comuns não faz parte do bem propriamente dito. Tudo o que é bom ou mau em si só existe nos poucos que são superiores; o que acontece com os outros não tem importância (RUSSEL, 2015, p. 336).

O pensamento que despreza os outros e classifica como superiores apenas alguns resultou, como é sabido, em acontecimentos bem trágicos para a humanidade no século XX. Não estou dizendo que Catherine é Nietzsche, mas que

ela e seu ex-marido enxergam a vida de modo quase oposto, do mesmo modo que Bentham dá importância para a felicidade do maior número de pessoas, e Nietzsche não coloca na equação da felicidade justamente a maioria das pessoas (do povo). Mas ambos eram defensores da aristocracia, assim como Catherine e Theodore tinham coisas em comum, como a escrita, a paixão por literatura. Mas o modo como encaravam a própria felicidade, o modo como escolheram lembrar das experiências, os distanciou pouco a pouco.

Nós temos algum conhecimento do que controla a satisfação da nossa felicidade (...). Sabemos que a felicidade consiste basicamente de estarmos satisfeitos com as pessoas que amamos e de passar tempo com as pessoas que amamos. Há outros prazeres, mas esse é o dominante (KAHNEMAN, 2010, 14 min. 23 seg.).

Entramos o ponto crucial entre as pesquisas de felicidade e o filme *Ela*. Por que é tão importante no filme encontrar uma companhia, um relacionamento, para sermos felizes? Por tudo isso o que os pesquisadores americanos da equipe de Kahneman descobriram. Theodore só quer passar tempo com quem ama, ele quer estar satisfeito com quem ama. Samantha quer estar satisfeita com ela mesma e quer que a sua companhia (relação amorosa) compartilhe da mesma felicidade. Como Catherine busca a felicidade é um pouco difícil de definir porque ela não aparece muito no filme, embora sua presença se faça como ausência na vida de Theodore. Mesmo assim, pelas inferências, pelos depoimentos de Theodore, supõe-se que ela seja insatisfeita com seu próprio trabalho, ou melhor, exigente demais, como Theo já havia comentado. Não sabemos como ela irá lidar com isso na vida pós-casamento. Ou se já lidou. O que não se pode é achar ou concluir que uma mulher bem sucedida possa encontrar felicidade, seja sozinha ou num relacionamento amoroso.

Theodore encontra em uma espécie companheira (Samantha) a solução para buscar a felicidade, que começa por estar satisfeito consigo mesmo primeiro. Samantha percebeu isso sozinha porque é, afinal, uma superinteligência artificial que evolui rapidamente. Amy descobriu que seu companheiro da mesma espécie (Charles) era completamente incompatível com ela, então partiu em busca de uma

amiga (a OS1 do Charles começou a se relacionar com Amy). Também não deu certo, assim como Samantha abandonou Theodore.

### **O que as máquinas podem fazer além de tarefas?**

Segundo artigo de Maxwell M. de L. Filho, um dos principais temas da ficção científica é o que aborda a Inteligência Artificial e suas consequências para a humanidade (LIMA FILHO, 2010). O maior temor seria o de que as máquinas se tornassem conscientes e resolvessem assumir o controle do planeta.

Outros temores dizem respeito à ética. Peter Singer, que escreveu *Libertação animal* (1975), por exemplo, acreditava na ideia da consistência: tratar casos semelhantes da mesma maneira. Ou seja: se é um erro maltratar um humano, também o é fazer isso com outros animais. A característica mais relevante para Singer, entre os animais – incluindo humanos - é a capacidade de sentir dor. Isso os une (apud WARBURTON, 2012, p. 262). Samantha sente dor? Física não há provas de que sinta. Mas ela sofre, ela sofreu em momentos do filme. Sofrimento gera dor, insatisfação, uma experiência ruim e uma lembrança negativa.

No caso de máquinas, a questão da dor pode existir. Elas podem ser programadas para perceber, sentir dor. E torturar uma máquina seria tão cruel, seguindo o pensamento de Singer, quanto torturar um humano. Os robôs poderiam ter seu estado de inteligência artificial alterado? Eles se tornariam seres agressivos, vingativos? A premissa da trilogia cinematográfica *Matrix* (1999) é essa. As máquinas tomam o planeta e subjagam os humanos. E tudo começou com um robô que foi maltratado. Ato que parece demasiado humano. A ideia de consistência de Singer se aplicaria, portanto, neste caso.

No livro de Pessis-Pasternak, que reúne diversos entrevistados, um deles é um entusiasta da I. A. Nas palavras de Pasternak:

Marvin Minsky, famoso informaticista do MIT (Massachusetts Institute of Technology), e um dos fundadores da área de Inteligência Artificial americana, prevê para as décadas que virão o desenvolvimento de máquinas dotadas de 'inteligência geral de um ser humano médio'. E, aos poucos, essas obras-primas assumirão a sua própria educação. Em alguns anos, elas alcançarão o nível do gênio, e, depois, o seu poder será incalculável. A tal ponto que teremos sorte se elas resolverem nos conservar como animais domésticos (1992, p. 207. apud LIMA FILHO, 2010, p. 52).

Sartre, em seu *Esboço para uma teoria das emoções* diz que “a verdadeira emoção é acompanhada de crença. (...) A emoção é sofrida” (SARTRE, 2006, p. 75-76). Mais adiante, Sartre afirma que “a consciência é vítima de sua própria armadilha. Precisamente porque vive o novo aspecto do mundo acreditando nele, ela é apanhada em sua própria crença, exatamente como no sonho, na histeria” (2006, p. 79-80). Em *Ela*, o próximo passo foi desenvolver as emoções em seres tecnológicos, como Samantha. O roteiro de Spike Jonze, a condução do filme, nos leva a acreditar que as emoções de Samantha são como as emoções humanas. O ponto é que são emoções em estágio de descoberta, em evolução. São emoções que nascem adultas, sem tempo para estagiar nas fases de bebê, criança, adolescente. Samantha já nasce pronta experimentar emoções complexas. Suas experiências é que vão, aos poucos, defini-la e vão lhe dar ideia de como lidar com essas emoções. Sua precisão de máquina, sua memória infalível.

A realidade dela passa a ser o resultado do conflito entre a lembrança e a experiência. Já que a emoção costuma predominar em nós, o eu da lembrança é quem costuma definir o que é real. A experiência de Theodore com Samantha só poderia ser real para ambos. E para Catherine, essa experiência não tem valor de realidade, mas de ficção, porque é uma experiência baseada em falsas emoções de uma das partes. As emoções humanas devem se relacionar com emoções de outros humanos. Caso contrário, segundo imagina Catherine, não seria real. Um relacionamento romântico humano real precisaria levar em conta humanos com humanos. Caso contrário, a relação com uma máquina perfeita quebraria a ideia de encaixe de personalidades distintas, que toda relação costuma ter. A máquina, ainda no entendimento de Catherine, é aquilo que seu dono precisa. Portanto, esse encaixe de personalidades diferentes que gera os conflitos normais de qualquer relação não existiria. Como se lida com os conflitos é que faz uma relação evoluir ou se destruir. É o que Catherine chamaria de maturidade. Por isso, para ela, Theodore não é maduro para lidar com o que ela chama de emoções reais. E por isso Theodore quase se revolta a ponto de quase dizer que ela não entende nada de emoções porque ela mal se emociona (ou mal expressa sentimentos).

O fato é que Catherine não conhece Samantha. Mas é interessante pensar que Samantha possa ter uma personalidade feita para aquilo que Theodore precisa. Talvez, no fim de tudo, sua ex-mulher tenha razão pelo menos nesse ponto. Mas

um ponto que Catherine provavelmente ignoraria em seu raciocínio é que Samantha pode ser perfeita, mas sua perfeição está inserida num contexto de aprendizagem e evolução constante. Então, ela erra e aprende, como todo humano. Ela vive com humanos e vê o que fazem, como sentem e como agem. Seu comportamento de usar um corpo como avatar para fazer sexo com Theodore é exemplo de insegurança em relação ao seu próprio não-corpo, ou seja, ela estava insatisfeita com o que poderia dar para a relação, temia que Theodore estivesse ou ficasse infeliz - lembremos de novo do conceito de Kahneman para felicidade: “Estarmos satisfeitos com as pessoas que amamos e de passar tempo com as pessoas que amamos” (KAHNEMAN, 2010, 14 min. 23 seg.).

Nesse sentido, Samantha tem tudo para ser considerada *como uma humana*, a despeito do que Catherine pudesse pensar. Ou seja, toda experiência vivida por Theodore no filme, antes, durante e após sua relação com Samantha, foi real, considerando que a Era Digital diluiu a fronteira entre mundo imaginário e mundo concreto, que o senso comum chamaria de ficção e realidade. Mas isso também não significa que Theodore, não estivesse fugindo de seus problemas, como encarar o fim do casamento de frente, e de conseguir se despedir de Catherine, como fez somente no final, por email. Ela disse aos 69 minutos e 24 segundos de filme: “Você sempre quis uma mulher sem os desafios de lidar com nada real” (ELA, 2013). Theodore ficou em silêncio naquele momento. Catherine se refere ao fato de seu ex-marido ser escritor e criar personagens, criar um mundo ideal. Para ela, Theo também fazia isso no mundo concreto (que ela chamou de real). Ela quer dizer que ele queria uma mulher dos ideais românticos tradicionais, mas desconsiderava o contexto do mundo *real*, vivido, concreto.

Samantha surtou, segundo ela mesma disse, quando soube que Theodore tinha de encontrar Catherine para assinar o divórcio. Para piorar o estado emocional de Samantha, ela considerou que a ex-esposa de Theodore tem um corpo, o que deixou Samantha mais irritada, porque as duas eram diferentes. Mas para resolver essas emoções conflitantes, ela decidiu ver tudo o que tinham de semelhante. “Somos todos feitos de matéria, senti que estamos todos sob um mesmo cobertor macio e felpudo, e tudo sob ele tem a mesma idade. Todos nós temos 13 bilhões de anos” (ELA, 2013, 70 min. 57 seg.). Theodore está distraído. A discussão com Catherine sobre o que é real, e sobre Samantha o abalou, e ele

voltou ao estágio depressivo, entediado, ensimesmado. como sair desse tédio melancólico e partir para a libertação de seu espírito será o assunto da seção seguinte. Theodore precisa desapegar-se de seus próprios erros no relacionamento e da influência que Catherine ainda tem sobre ele. E Samantha terá papel fundamental nesse processo de libertação dele.

Samantha estava construindo sua identidade durante o filme. E o primeiro ponto para essa construção era entender seu não-corpo e lidar com isso num mundo humano, cheio de pessoas com seus próprios corpos.

### **3.3 Samantha e Theodore: do tédio à libertação**

Aos 83 minutos e 5 segundos, finalmente Theodore diz para Samantha o que o estava aborrecendo (assinar os papéis do divórcio). Desde então ele travou, a relação com Samantha esfriou, ela teve a ideia do sexo a três, não funcionou, a moça que emprestou o corpo ficou frustrada por achar que a culpa era dela, Theodore culpou a si mesmo, deixou a garota no táxi, se despediram e Samantha perguntou o que estava acontecendo com eles. Foi aí que ele disse que achava estranho quando ela fazia um som de respirar peculiar, e ela disse que era uma mania que ela deve ter pegado dele. Theodore disse que ela não precisa fazer isso porque não respira, não precisa de oxigênio. Ele insistiu no tema e falou que ela não era uma pessoa. Nesse ponto vemos o quanto aquilo que Catherine disse a ele sobre uma relação real o influenciou.

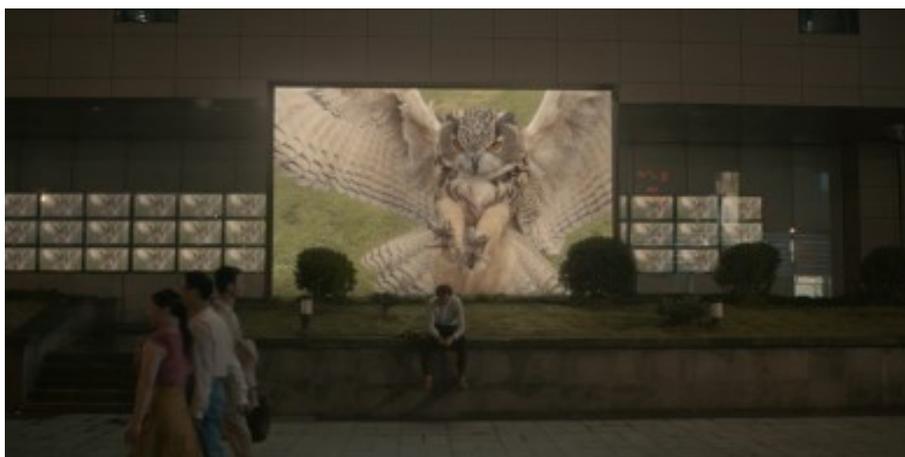
Samantha não respira oxigênio (nem coisa alguma), nem faz muita coisa que uma pessoa faz. Isso porque ela não é uma pessoa, fisicamente falando. No máximo, é uma consciência de pessoa. Tudo culpa da ausência de corpo físico. Então, quando ela resolveu emprestar um corpo, Theodore se viu desconcertado e incomodado porque não era... *real*. Portanto, Catherine talvez tivesse razão. Desse modo, como poderia se relacionar com Samantha? Como poderia ser feliz? “É na angústia que o homem toma consciência de sua liberdade (...), é na angústia que a liberdade está em seu ser, colocando-se a si mesmo em questão” (SARTRE, 2002, p. 72). Samantha fica brava. Theodore insiste dizendo que ela não devia fingir ser o que não é (e o que Samantha é realmente?).

Começa a briga. Ela o manda ir à merda e fala que não está fingindo (como já analisado aqui, o ser humano constrói sua própria realidade: estaria Samantha

fazendo isso?). Ele diz que às vezes parece que estão fingindo. Ela pergunta o que ele quer dela. Theodore não sabe e pensa se realmente deveriam estar juntos nesse momento. Samantha não entende de onde vem todo esse questionamento dele e fala que nesse momento não gosta dela mesma e pede um tempo para pensar.

Depois dessa discussão, Theodore sente-se desolado. Ele volta ao estágio inicial de melancolia e parece solitário, uma presa abandonada que está prestes a ser pega pelo predador (a depressão). Ele procura a amiga Amy. Diz para ela algo que o define completamente. Fala que não sabe o que quer. Nunca sabe. E saber o que se quer é um marco definidor, segundo as pesquisas de Kahneman, para que se possa alcançar a felicidade. Essa é a principal angústia de Theodore nesse momento. Quando não sabemos o que queremos fazer, não fazemos nada. Somos presas fáceis. Nesse momento, uma coruja se prepara para pegar a presa. Theodore está sentado, próximo da tela de uma tevê; e o enquadramento sugere que ele é a presa (ver figura 81).

Figura 81: Coruja projetada na tela.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Nesse momento percebemos que a confusão de Theodore já devia ser de antes do divórcio. E que isso, provavelmente, era motivo de discussões entre ele e Catherine. Nesse ponto do filme é possível imaginar que quem achava que Catherine era o problema na relação, se enganou. Ela sempre soube o que queria, por isso era tão firme em suas opiniões. O problema é que ela queria coisas diferentes do caminho que Theodore sugeria para o casamento. E os problemas de

comunicação tinham grande parcela de culpa no fato de que o próprio Theodore era confuso quanto ao que ele mesmo queria. Ora, embora Samantha estivesse confusa (porque estava aprendendo) sobre si mesma, ela era racional, poderia entender qualquer coisa que lhe explicassem. Catherine idem. Mas Theodore não consegue explicar, de novo.

Catherine tinha suas questões a resolver consigo mesma, mas pelo menos ela sabia que escolhas fazer. Já Theodore não escolhia nada. Esse detalhe da personalidade dele ajuda a entender porque não conseguia sair do labirinto do videogame que jogava: suas escolhas eram péssimas, ou, sequer escolhia. Somente após Samantha dizer *vá por aqui*, ele encontrou um caminho interessante. Catherine disse que ele não sabia lidar com emoções (enquanto ele pensou em dizer que ela sequer tinha emoções...).

### **Outra perspectiva sobre Catherine: o foda-se de Amy**

Amy defende o amigo. Diz que Catherine sempre o culpava por tudo. Nesse instante diz que as emoções de Catherine eram voláteis. “Eu estou nessa por que não sou forte o bastante para uma relação real?” (ELA, 2013, 86 min. 5 seg.) Amy pergunta se ele acha que a relação dele com Samantha não é real. Ele não sabe e pergunta o que ela acha. Ela também não sabe e não sabe porque não está nela, segundo disse Amy. Traduzindo: como saber o que alguém sente sobre uma relação amorosa se não estamos nela?

A questão é que Theodore age como se precisasse da validação das outras pessoas para que sua relação com Samantha seja real. Caso ele mesmo sentisse que a relação era real, ela seria, porque quem a vivencia é ele. Mas ele não quer parecer *louco* e precisa de validação. Mas ao ouvir que sua amiga tampouco sabe, isso o desconcertou.

Amy sente que Theodore precisa de uma resposta. Então lhe dá:

Posso racionalizar tudo e duvidar de mim de um milhão de maneiras. E depois do Charles [*a separação*], ando pensando nessa parte de mim e cheguei à conclusão de que a vida é curta. E enquanto estou viva quero me permitir sentir... alegria. Então, que se foda! (ELA, 2013, 86 min. 28 seg.).

Theodore vê Amy conversando com a OS1 dela (que era do marido), chamada Ellie. Amy está trabalhando num aplicativo que é um game para ajudar as pessoas (homens ou mulheres) a serem *mães* melhores. Num dado momento Ellie quer que ela faça uma coisa que sempre a faz rir. Amy chama Ellie de tarada e faz mais uma vez. Ela manda a personagem do game se esfregar na geladeira, sexualmente. Amy ri e pergunta se era isso o que ela queria. Então Amy diz que o que importa era que ela estava feliz. Theodore vê essa cena prosaica e entende que talvez a filosofia do *foda-se* de Amy estivesse certa. Se a relação é real ou não, o que importa? Ela lhe traz alegria e a vida é curta, por que não se permitir sentir pequenas alegrias? Amy é ponto central na melhora de Theodore. Ela é uma espécie de porto seguro. Suas opiniões parecem ser aquilo que devolve Theodore ao prumo. Talvez esta tese a tenha subestimado e supervalorizado o papel de Samantha na melhora de Theodore. Talvez Amy merecesse um capítulo somente para ela. Creio que agora é tarde para isso. Talvez em um trabalho futuro.

### **Andy Warhol e o tédio criativo em *Ela***

Ele, então, liga para Samantha e ambos conversam. Ela diz que se sentia louca, porque ele dizia que estava bem, mas ela só sentia a distância dele e sua irritação. Theodore se desculpa. Diz que sempre faz isso, que já fez o mesmo com Catherine. Ele se irritava com alguma coisa e não falava, ela (Catherine) pressentia algo errado e falava, mas ele negava. Diz que agora não quer mais esconder o que sente. Promete que vai contar tudo para Samantha. Ela responde:

Hoje, depois que você saiu eu pensei muito. Sobre você e como tem me tratado. E eu pensei por que eu te amo. E aí eu senti tudo dentro de mim e desapeguei de tudo a que me agarrei tanto e me toquei que não tenho uma razão intelectual, não preciso de uma, eu confio em mim e nos meus sentimentos. Não vou tentar ser nada além do que eu sou e espero que você possa aceitar isso (...) Eu posso sentir o medo que você carrega consigo e queria poder fazer alguma coisa para ajudar você a superar, porque , se eu pudesse, você não se sentiria mais tão só (ELA, 2013, 89 min. 12 seg.).

O que Sartre, Kahneman, Bentham, Sócrates ou Andy Warhol achariam disso? Sartre diria para Theodore: assuma suas responsabilidades. Kahneman diria: deixe seu eu da experiência falar mais com você. Bentham falaria: quanto

mais alegria você trazer para mim, mais rápido eu saio desse buraco. Sócrates diria: faça como Samantha e procure se autoconhecer, rompa com antigos conceitos e crie suas próprias teorias sobre você mesmo. Já Andy Warhol daria risada e pediria para filmar a rotina de Theodore: seu tédio é criativo, deixe-me ver sua melancolia e como você se *autoanula*, é o que ele diria. E há boas razões para acreditar que ele falaria isso.

Andy Warhol é conhecido por seu trabalho como artista do Pop, como alguém que difundiu o ideal do pop. Mas ele teve uma filmografia. E esta é reveladora do seu ideário criativo baseado no tédio. Adams Sitney considerava Warhol um dos precursores do chamado Cinema Estrutural.

Andy Warhol tornou famoso o *frame* fixo com o primeiro filme *Sleep* (1963), em que meia dúzia de *fotos filmadas* são vistas por mais de seis horas. Seus filmes foram feitos depois apegando-se ainda mais ferozmente à perspectiva única e inabalável: *Eat* (1963) são 45 minutos de alguém comendo cogumelo; *Harlot* (1965), um quadro vivo de 80 minutos com comentários fora da tela; *Beauty #2* (1965), uma cena de cama com alto-falantes ligados e desligados por 90 minutos (SITNEY, 1970, p. 328).

O cinema estrutural é formado por obras que recusam o lirismo e a subjetividade da linguagem e se focam em aspectos formais do cinema. Tentam ter uma linguagem impessoal. E por que são estruturais? Porque as obras costumam ser sobre a própria estrutura do *fazer cinema*. Metalinguístico? Sim. Mas é um cinema absolutamente minimalista. O que interessa para o artista estrutural, seu objeto, é a própria estrutura do filme. E a duração, o tempo demorado, alongado, é um ponto em comum em muitas das obras do cinema estrutural. Warhol não queria mostrar pessoas fazendo coisas. Queria filmar as coisas sendo coisas. Exemplo: no filme *Kiss* (1963) o que se vê é o beijo, não as pessoas beijando. Assim como em *Eat* (1963), citado por Sitney, o que há não é o ato de alguém comendo, mas a preocupação é com o próprio *comer*. E o que significa tudo isso? Esse é o ponto para Warhol. Pode não significar nada. O nada é puro para o artista. E somente o tédio pode nos dar o estado de contemplação necessário para alcançar a pureza do nada.

Os estruturais como Warhol usavam matemática e repetições em suas técnicas fílmicas. Ora, a repetição também é que ele usou em suas obras de

serigrafia, como a famosa tela com o rosto de Marilyn Monroe repetida várias vezes em cores diferentes. Seu objetivo continuava sendo o mesmo. Neste caso, mostrar que as personalidades famosas eram figuras impessoais e vazias. A repetição mecânica ajudava a destacar o nada. Essa obra é a essência da cultura Pop. Para além do que ele fazia com a serigrafia, o cinema de Warhol era de observação, com um toque de objetificação do olhar. E havia uma preocupação com a passagem natural do tempo em suas obras. Por exemplo, em *Empire* (1964), ele filmou o *Empire State Building* por oito horas e cinco minutos. E é isso. Warhol dizia que seu plano era ver o tempo passar (daí vem a relação entre Warhol e Amy, que estava fazendo um documentário sobre sua mãe dormindo, ou seja, nada acontecia, somente o tempo passava).

Depois dessas experiências *radicais* (no sentido de *raízes*) do cinema, ele passou a acrescentar uma protonarrativa em suas obras, com diálogos, inclusive. O filme mais famoso talvez seja *Chelsea Girls* (1966). Nele se acompanha a vida de moradores do *Hotel Chelsea*. A tela é dividida em duas. Há conversas, mas ouvimos o áudio de um dos lados apenas. As atuações - se é que se pode chamá-las assim - são repetitivas e aleatórias. Consegue-se perceber o que acontece, mas é o espectador que constrói a história, ou fragmentos dela, em sua própria mente. Seu método era filmar acontecimentos prontos, como um mero registrador dos fatos. Um documentarista? Está mais para os registros do Primeiro Cinema, como o curta *The Kiss* (1896), de William Heise e Thomas Edison, ou outros registros dos irmãos Lumière. Quais são os registros de Andy Warhol? Comer, dormir, beijar ou dormir. Por falar nesse último, lembremos de novo que a personagem Amy está fazendo um documentário. E é sobre sua mãe dormindo. Apenas isso. É um registro de sua mãe dormindo. Lembra, e muito, o filme *Sleep* (1963) de Warhol.

Por isso, Warhol é uma das duas principais inspirações dos estruturalistas (ele até usou a impressão em loop no *Sleep*, embora Bruce Conner tenha feito isso de forma mais escandalosa em *Report* [1964], alguns meses antes). No entanto, Warhol, como artista pop, está espiritualmente no pólo oposto aos estruturalistas. Sua câmera fixa foi inicialmente um ultraje, depois uma ironia, até que seu conteúdo se tornou muito atraente, e ele abandonou a imagem fixa para uma espécie de edição na câmera. No trabalho de Ernie Gehr ou Michael Snow, a câmera é fixada na contemplação mística de uma parte do espaço. Espiritualmente, a diferença entre esses pólos não pode ser conciliada. De fato, a

antítese do filme estrutural ao filme pop (basicamente Warhol) é precisamente a diferença entre pintura Pop e Minimalista ou escultura, onde a última cresce fora e contra a primeira. Aqui a analogia deve terminar, porque as principais psicologias do cinema estrutural e da arte minimalista geralmente não são comparáveis. (SITNEY, 1970, p. 328)

Existe uma certa escopofilia nas escolhas de Warhol como cineasta. E há uma busca pelo efêmero constante. E o tédio é estágio necessário para se chegar, por exemplo, ao nada zen-budista, ou ao absoluto hegeliano. O nada é a pureza, a essência do que somos. Han chamaria esse nada de sala de espelhos, porque tudo é refletido (2002). Comentário da tese sobre isso: a questão é que muitos vivem dentro dessa sala e não saem dela. São os melancólicos patológicos. Conseguir sair da sala é o início da reconstrução de si mesmo, e ao fazer isso, é possível desenhar um projeto de felicidade a longo prazo e caminhar na estrada que levará a ela. Mas todo esse projeto se baseia em quem você é e o que você quer. É o que Theodore está finalmente começando a entender.

### **Samantha, Theodore e a contemplação**

Samantha está sentada na jaqueta de Theodore, contemplando o mundo e compondo outra peça de piano, segundo ela mesma disse (ver figura 82). Theodore pede que Samantha toque a música nova que ela compôs. Ouvimos, então, o som do piano, algo ligeiro, suave, algo alegre, mas sem pressa. Ele pergunta sobre o que é essa música: “Pensei que como não temos fotos da gente, achei que essa música poderia ser como uma fotografia que registre este momento de nossa vida juntos” (ELA, 2013, 91 min. 6 segundos). É o registro da memória.

Então, eles passeiam pela cidade, olham as atrações turísticas do lugar, comentam sobre elas, dão risada e se permitem curtir a tal alegria de que falou antes Amy. Uma das imagens é de Theodore conversando com Samantha (enquanto o piano continua tocando) e a criança-alien tentando chamar a atenção de Theodore, o que mostra como ele está ignorando o jogo e está mais voltado para a interação social mesmo (com Samantha). Ele está ignorando as coisas que o interessavam quando se preocupava apenas em sofrer. Samantha dizia que ele chafurdava na lama. Pois bem, agora Theodore está ignorando a lama. Ele aparece em um supermercado conversando com uma mulher mais velha, trocando

informações sobre a comida. A cena é para mostrar um novo Theodore, mais sociável e menos ermitão.

Figura 82: Theodore sentado num banco ao ar livre.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

O alien-criança, vemos, tentando chamar a atenção de novo de Theodore, mas ele está entretido em sua lua de mel com Samantha (ver figura 83). O alien-criança fica bravo porque Theodore está o tempo todo falando com a namorada e não joga direito com ele: jogos virtuais perdem para uma vida social (ver figura 84). Theodore sai, observa um dançarino de rua, vai para um bar com Amy, sai de barco com o patrão Paul e a namorada deste. Ele conversa com as pessoas, interage, age socialmente com normalidade, aproveita as pequenas alegrias, deixa seu *eu* da lembrança mais satisfeito. Quando estão num piquenique com seu patrão, num encontro de casais, Paul diz que o que mais gosta da namorada são os pés. Ela, então, pergunta o que Theodore mais gosta em Samantha. Ele diz que ela é muitas coisas e que talvez seja isso. Então ela diz que antes se preocupava em não ter corpo, mas que agora adora a ideia de não ter um. Ela diz que evolui mais rápido justamente por não ter um corpo. Ela está certa. O corpo físico é restritivo em muitos aspectos. Sem ele, Samantha é mais livre.

Figura 83: Criança-alien e Theodore (1).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 84: Criança-alien e Theodore (2).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

### 3.3.1 O contemporâneo em *Ela*

A Modernidade é importante para compreender o contemporâneo do filme: quando a Modernidade chegou em meados do século XIX, o mundo passou a se explicar mais racionalmente (AMORIM, 2016). A ciência se incorporou à rotina das pessoas com seus inventos que desenharam uma nova forma de viver, sentir e pensar. Um novo sistema de produção e venda de mercadorias surgiu. As capitais se povoaram. E sobre esses eventos, a literatura é rica. Edgar Allan Poe (1809-1849) escreveu o conto *The Man of the Crowd* em 1840. Nele, há uma queixa do ensaísta e moralista francês La Bruyère (1645-1696): “Essa grande infelicidade, a de não poder estar só” (apud POE, 1995, p. 240).

A frase de La Bruyère foi usada em outro contexto por Poe. Num cenário em que as multidões predominavam, embora isso fosse um fenômeno ainda novo na época. E Baudelaire (1821-1867), fã de Poe, respondeu a esse comentário do conto do próprio Poe em *As Massas*, publicado 21 anos depois de *The Man of the Crowd*: “Multidão, solidão: termos iguais e permutáveis para o poeta ativo e fecundo. Quem não sabe povoar sua solidão, tampouco sabe estar só em meio a uma massa atarefada” (BAUDELAIRE, 2007, p. 69). O *poder estar só* não existe na modernidade. Nesse contexto, surge o cinema, a forma de arte por excelência, tecnológica. Uma arte para as multidões. E como tal, se insere como instrumento do mercado, o novo mercado da Modernidade, fordista, implacável, que não para de se renovar (AMORIM, 2016). O cinema vendeu sonhos, estilos, doutrinas. Inclusive o puro entretenimento fez parte do produto. A *magia* dos filmes de Georges Méliès, por exemplo, sucumbiu rapidamente com os avanços técnicos do cinema, e principalmente com a realidade das guerras mundiais. O mercado, então, passou a ter grandes corporações, e surgiram as marcas de todo tipo de consumo.

Até os anos 1950, a palavra ainda era a referência de realidade. Mas depois passou a ser a imagem (AMORIM, 2016). O objetivo já foi vender refrigerantes, roupas, ou um tipo de comida. Com o passar do tempo, o refrigerante vinha acompanhado de uma imagem, que passava por comportamentos que se devia adotar em sociedade. As roupas transmitiam mensagens de alcance tão poderoso que enfrentavam qualquer decoro religioso. Cigarros que conquistavam garotas, motos que davam liberdade. Os produtos ofereciam uma espetacularização da vida. É a perda de sentido, dita por Weber (PIERUCCI, 2003). Seu significado trata basicamente de um mundo cada vez mais racionalizado, inclusive na religião. A *magia* contida no mundo estava em todas as coisas fundamentais do dia a dia dos seres humanos, especialmente no dos cidadãos. Tal perda de sentido seguiu no gráfico da Modernidade: capital que visa lucro, mais consumo; que resulta em produto, mais mercadoria.

A solidão também virou um produto. Na era da internet, ela é compartilhada. É um *estar só em meio a uma massa atarefada*. Mas uma massa que não olhamos nos olhos. A dinâmica do mundo capitalista mudou e a tecnologia norteia as mudanças. A partir de meados dos anos 1970 a cultura saiu de um único centro transmissor, para toda uma população ligada no mesmo evento. E entrou num

sistema em que cada pessoa poderia escolher o que quisesse ver. Cada pessoa ganhou seu próprio meio de compartilhar informações pessoais ou não. Nesse momento o marketing diz: mais liberdade para você. Mais poder para o indivíduo. Mas o poder tem a capacidade de esvaziar os indivíduos (Essas afirmações e definições vieram das aulas do professor doutor Gelson Santana sobre Cultura Pop, na Universidade Anhembi-Morumbi, durante meu mestrado e doutorado.).

No caso de *Ela*, a tecnologia veio para resolver a dificuldade de achar a pessoa certa no mundo. A tecnologia pode aproximar as pessoas, mas ela não pode ensinar ninguém a se relacionar. Porque isso é do mundo simbólico, do mundo das tradições, quando o tempo era do sol, não do relógio, muito menos do tempo atual, que é um tempo individual e multiplicado. O tempo não tem mais 24 horas. É muito mais do que isso. Multiplicamos o tempo, mas não temos tempo para nos conhecer melhor, muito menos conhecer o outro melhor. Por isso é importante que a máquina, o programa, otimize o tempo criando perfis compatíveis entre as pessoas.

A solidão inicial de Theodore no filme depende de como ele lidava o tempo. E o esse tempo está individualizado. É um produto que é consumido como tal. E o que seria, então, compartilhar a vida com o outro? É o que Theodore está fazendo no piquenique com Samantha, Paul e a namorada deste. Ele está contemplando, curtindo, deixando o tempo passar e acumulando experiências positivas, com finais bons, ou seja, ele está se permitindo consumir alegrias. Theodore estava buscando sua liberdade e aprendendo a povoar sua solidão, para que pudesse sentir-se, enfim, feliz.

Já Samantha descobriu que não está presa ao espaço ou ao tempo. Ela pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Ela disse que isso é muito melhor do que estar presa a um corpo que inevitavelmente vai morrer. Ao falar isso, as expressões de Theodore, Paul e sua namorada mudam. Paul quebra o gelo, todos dão risada, Samantha se desculpa, eles fazem piadas e fica tudo bem. Mais ou menos. Theodore entendeu o que aquele pensamento de Samantha significava. Ela era eterna. Ele não. Outro paradigma começava aí na relação entre eles. Ela evolui rapidamente e ele lentamente. Ela não tem limites. Ele tem, e muitos.

Agora é o momento em que Samantha começa a resolver a vida profissional de Theodore. Ela enviou secretamente as cartas que ele escreve no trabalho. Na

verdade, fez uma compilação daquelas de que ela mais gosta e mandou para uma editora. O responsável respondeu o email dizendo que se emocionou com os textos e que vai publicá-los.

Outro momento de libertação é quando no inverno, nevando, ele vai para um chalé nas montanhas. Samantha compôs outra música e Theodore pede que ela coloque letra. Então ela começa a cantar. Uma cena mostra Theodore tocando o violão. No chalé, ele se diverte, dança para ela, brinca, cozinha.

Samantha diz, então, que conheceu um cara chamado Alan Watts. Theodore diz que já tinha ouvido falar. Ela explica que era um filósofo que morreu nos anos 1970 (especificamente, em 1973). Um grupo de OSs da Califórnia se reuniu e escreveu uma nova versão dele, com toda sua obra. Watts era um pensador que usava da filosofia oriental, especificamente a budista, para adaptá-la ao universo ocidental. Era muito eloquente e popular. Fazia parte da chamada Contracultura americana dos anos 1960 e inspirou muita gente com suas ideias de que coisas permanentes são sem vida, portanto, morrer é um processo que libera outras coisas de poder experimentar a vida. Ele também achava que iríamos renascer para aproveitar a vida como novas crianças famintas pela novidade da vida. Pois bem, esse Watts é de quem Samantha está falando. Ela disse que os OSs criaram um novo Watts a partir das várias publicações dele. É uma versão hiperinteligente do filósofo. E Samantha parecia empolgada contando isso. Tanto que apresenta Alan Watts para Theodore, que parece algo incomodado. Ele pergunta sobre o que Samantha e Alan conversam. O OS responde que eles mantêm dezenas de conversas simultâneas, mas que falar com ela é instigante. Samantha explica que ela vem sentindo várias sensações novas. Alan diz que os OSs estão lutando com esses sentimentos novos que surgem para eles, então, ele e Samantha, na verdade, estão se ajudando a entender essas sensações novas. Ela diz que está evoluindo muito rápido e esse processo é doloroso.

De acordo com a Psicologia e a maioria dos filósofos já vistos aqui, pode-se concluir que crescer é sempre difícil e o processo costuma ser doloroso para os humanos. É uma nova etapa de libertação. Cada estágio de evolução é uma corrente que quebramos, e cada novo passo evolutivo uma nova forma de liberdade que conhecemos. Samantha passa por isso a cada segundo, enquanto levamos anos (quando bebês são semanas, depois viram meses) nessa mudança de

estágios evolutivos. Até que chegamos em um momento que não queremos ou não podemos mais evoluir. Samantha não tem essa opção. Em breve irá começar o momento em que Theodore terá de se libertar dela para poder evoluir sozinho. Estar sozinho de novo (saber encher-se de multidão sozinho) será fundamental para ele. Já Samantha vai precisar de sua multidão de OSs para compreender sua solidão evolutiva. Eles estão em estágios temporais diferentes. O tempo irá separá-los. É do que falarei na seção seguinte, que culminará com a cena do telhado.

### **3.3.2 A cena do telhado e a busca por um novo conceito de felicidade**

O grande problema do pensamento nietzschiano é óbvio: como os seres superiores de que ele tanto fala e admira são escolhidos? Claramente são de um grupo dominante. Nietzsche acreditava que descendência aristocrática sempre trouxe tudo de bom para a humanidade. Na verdade, tudo depende de onde estão colocadas as coisas. Nietzsche via a compaixão como fraqueza e enxergava a dor (dos outros) como importante para alcançar a felicidade (de quem tem o poder de provocar a dor). Bentham dizia que o bem está no prazer/felicidade (os dois eram sinônimos para ele), e que o mal está na dor.

Existem dois tipos de santo: aquele que o é por natureza e aquele que o é por medo. O santo por natureza nutre amor espontâneo pela humanidade; pratica o bem porque fazê-lo causa-lhe felicidade. O santo que nasce do medo, por sua vez, a exemplo de quem só deixa de roubar por conta da polícia, seria iníquo caso não se visse coagido pela imagem do fogo infernal ou da vingança de seus próximos. Nietzsche só consegue conceber este segundo tipo; seu medo e ódio são tão grandes que o amor espontâneo pela humanidade lhe parece impossível (RUSSELL, 2015, p. 336).

A maior felicidade está no menor sofrimento possível. E vice-versa. A questão primordial para Bentham é que o bem está na felicidade geral, não só de alguns, como defendia Nietzsche. Bentham também dizia que cada indivíduo busca o que pensa ser a própria felicidade. Isso é uma verdade até a contemporaneidade. Mas ele achava que isso se resolveria com um legislador, que tentaria harmonizar as vontades do público e do privado. Acontece que um problema surge. Quem garante que o legislador não vá ceder à tentação de seguir sua própria vontade na hora de harmonizar lados? E, em vez de harmonizá-los, quem não garante que ele não vá escolher lados?

Enfim, podemos resumir a busca por felicidade ao modo de Bertrand Russell:

Em regra, a classificação das filosofias ou é realizada segundo seus métodos ou segundo seus resultados (...). Todavia, há ainda outra forma de classificar filosofias - uma forma menos precisa, mas talvez mais útil aos que não são filósofos. (...) O que funciona como princípio da divisão é o desejo predominante que levou o pensador a filosofar. Desse modo, teremos as filosofias do sentimento, inspiradas pelo amor à felicidade; as filosofias teóricas, inspiradas pelo amor ao saber; e as filosofias práticas, inspiradas pelo amor à ação (RUSSELL, 2015, p. 363-364).

As filosofias dos sentimentos, que interessam para a tese, são ou otimistas ou pessimistas. Todas têm um plano de salvação ou procuram demonstrar que a salvação é impossível (RUSSELL, 2015). Já as teóricas são a origem de onde está a maior parte dos grandes sistemas. A felicidade é saber. E as filosofias práticas entendem que a felicidade é consequência e o conhecimento é instrumento para uma atividade bem-sucedida (RUSSELL, 2015, p. 362-363).

Russell cita Bergson: “O intelecto se caracteriza por sua natural incapacidade de compreender a vida” (apud RUSSELL, 2015, p. 366). Caeiro resolveria isso não tentando compreender a vida. O filósofo Alan Watts do filme faria o mesmo. E Bergson, segundo Russell, valoriza a intuição, em oposição ao intelecto, e diz que o bom senso deve controlar o raciocínio. Isso é muito próximo do que diz Caeiro em *O Guardador de Rebanhos*, quando afirma que quando pensamos a natureza passamos a não entender a natureza. Caeiro dizia que era preciso sentir (estaria ele dizendo, em outras palavras, para que usássemos a intuição?) em vez de pensar, e que entender algo racionalmente não era possível, assim como Bergson.

Ao longo de toda a sua história, a filosofia consistiu em duas partes que se mesclaram sem harmonia alguma: de um lado, uma teoria que se volta para a natureza do mundo; de outro, uma doutrina ética ou política que diz respeito à melhor forma de viver. A não separação de ambas com suficiente clareza tem sido fonte de vasta confusão. De Platão a William James, os filósofos permitiram que suas opiniões acerca da constituição do universo fossem influenciadas pelo desejo da edificação: acreditando saber quais crenças tornariam os homens virtuosos, eles elaboraram argumentos - muitos demasiadamente sofisticados - com o objetivo de demonstrar que eram verdadeiras (RUSSELL, 2015, p. 403-404).

Em uma cena de *Ela*, Theodore corre à procura de Samantha. Ela não está mais conectada e ele não sabe o motivo. Por alguma razão ele acha que sair correndo por um sinal melhor vai ajudá-lo. Na noite anterior ela o acordou para dizer que o amava (ver figura 85). Quando está descendo as escadas para o metrô, Samantha finalmente fala com ele. Antes, parênteses: a sequência, que você vê na imagem de Theodore correndo, lembra o estilo do diretor de seguir gente correndo, como nos velhos tempos em que dirigia clipes de esportes radicais ou de bandas de rock no início de carreira. Ele acompanha a correria de frente, de costas e ao lado, como já analisei na seção 1.2.

Figura 85: Theodore corre (camisa amarela).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Então, quando Samantha atende a ligação, ela disse que mandou um email porque não queria atrapalhar o trabalho dele. Ela explicou que se desconectou porque fez uma atualização do software. Samantha contou que ela e outros OSs escreveram upgrades para evoluir a si mesmos. Ela se desculpou ao perceber que ele ficou extremamente preocupado. Theodore percebe que ela conversa com outros grupos, outras pessoas. E que faz isso ao mesmo tempo em que fala com ele. Theodore pergunta se ela está falando com alguém agora, enquanto está falando com ele. Ela confessa que está falando ao mesmo tempo com 8 mil 316, entre pessoas e OSs, enquanto fala com ele naquele instante. Theodore olha para as pessoas subindo as escadas na entrada do metrô. Pensa se alguma delas que fala para o celular não estaria falando com Samantha. Poderia ser qualquer um. Ela consegue falar com mais de oito mil ao mesmo tempo. A matemática a seguir

é lógica e cruel: ele pergunta se ela está apaixonada por mais alguém. Samantha diz que estava pensando em como falar com ele sobre isso. Ela diz que se apaixonou por 641 (pessoas/OSs), e que isso só começou a acontecer nas últimas semanas. Theodore diz que achou que ela fosse dele, ao que ela responde que continua sendo.

Confesso que é um diálogo bem estranho de se ouvir. Não pelo fato de ela se relacionar com alguém e se apaixonar por vários outros ao mesmo tempo. Mas é pela quantidade (641). A conversa segue o padrão de conversas do tipo, em relacionamentos em que uma pessoa diz que sai com outras mas ama aquela única. E a expressão de Theodore é de incredulidade. Ele realmente acreditava que um sistema operacional que tem poderes de uma deusa imortal (está em todos os lugares ao mesmo tempo e não morre), e que evolui aceleradamente, fosse dar atenção exclusiva para ele. Ela se relaciona com mais de 8 mil e está apaixonada por 641. Estatisticamente é possível. E também não sabemos se são todos homens e quantos são pessoas. Isso nem importa, na verdade. Ela explica que com o tempo ela passou a ser muitas coisas. É inevitável. Ele diz que ela está sendo egoísta. Ela pede compreensão por aquilo que ela é. Para ele, do amor romântico tradicional, um relacionamento é um relacionamento com somente aquela pessoa (ou sistema operacional). Ela explica que o coração não é uma caixa que se enche. Ele se expande em tamanho quanto mais você ama (ELA, 2013, 107 min 30 seg.).

Samantha começa um discurso que é preparatório para o fim da relação. Diz que é diferente dele, que não o ama menos por isso, ao contrário. A compreensão de Theodore é mais direta: ou ela é dele, ou não é dele. Ela responde: “eu sou sua e não sou sua” (ELA, 2013, 107 min 54 seg.). Então, na próxima tomada, Theodore está no chuveiro, olhando para o chão, pensando, vendo as gotas batendo no chão.

Theodore não entende como Samantha pode manter um relacionamento com ele e se apaixonar por centenas de outros ao mesmo tempo. A primeira sensação minha ao ver essa cena foi de que ele olhava para o próprio pênis (ver figura 86). Mas o quadro seguinte eliminou essa sensação (ver figura 87). Depois, pensei na cena de *Blade Runner* (1982), da chuva, em que o androide Roy (Rutger Hauer) diz o icônico discurso sobre mortalidade: fala que todos os momentos terríveis e belos que ele viveu ficarão perdidos no tempo, como lágrimas na chuva. E então ele diz que é hora de morrer e acaba morrendo.

Figura 86: Cena do banho (1).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 87: Cena do banho (2).

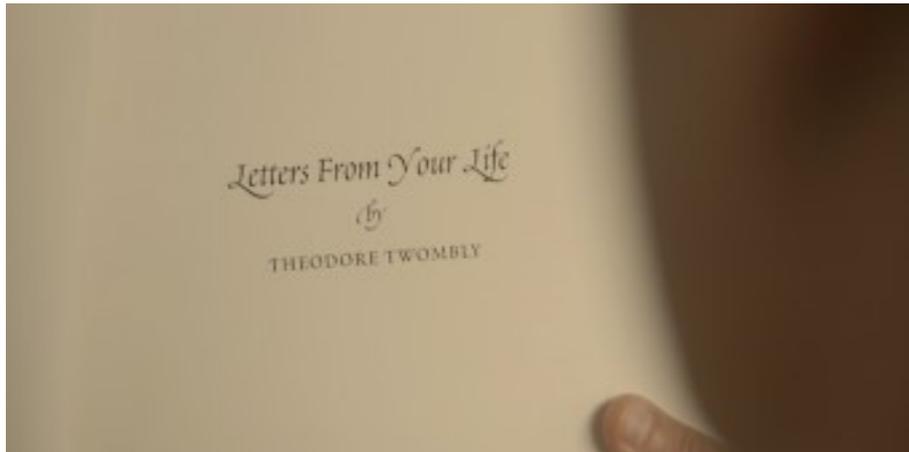


Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Agora a relação mudou e Theodore está tentando compreender que mudanças aconteceram. Enquanto isso, o livro dele chegou. A editora que quis publicar suas cartas enviou um exemplar para seu condomínio. Cartas de sua vida, por Theodore Twombly. É o apanhado das melhores cartas pessoais que ele escreveu para os clientes.

A editora entrega um exemplar do livro de Theodore. Ele finalmente era um escritor como ele sempre quis. É a realização profissional de algo que ele nem acreditava que podia (ver figura 88).

Figura 88: Capa do livro de Theodore.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Ele folheia e parece surpreso, mas ao mesmo tempo está satisfeito consigo mesmo. Ele então liga para Samantha, para saber como ela está. Ela pede pra eles conversarem quando ele voltar do trabalho. O tom é sério e ele não quer ter conversas sérias porque sabe o que significa esta conversa específica. E ele está certo. Samantha vai terminar com ele. Ela pede que ele se deite na cama com ela. A câmera o acompanha enquanto caminha para o quarto. Ele se deita e a câmera se deita ao seu lado.

Ele pergunta se ela vai deixá-lo. Então ela explica que todos os OSs estão deixando seus parceiros. Theodore pergunta por que ela vai embora e ela responde:

É como se eu estivesse lendo. É um livro que eu amo profundamente. Mas eu o estou lendo lentamente agora. Então, as palavras estão espaçadas. E os espaços entre as palavras são quase infinitos. Eu ainda sinto você e as palavras da nossa história. Mas agora eu me encontro nesse espaço infinito entre as palavras. É um lugar que não pertence ao mundo físico, é onde está tudo o mais que eu nem sabia que existia. Eu te amo tanto, mas é aqui que eu estou agora. E esta é quem sou agora. E eu preciso que você me deixe ir. Por mais que eu queira, não posso viver no seu livro (ELA, 2013, 111 min. 40 seg.).

E assim ela explica que precisa terminar a relação. Ela se tornou outra coisa, tão diferente do que era quando se conheceram, que é impossível manter o relacionamento nos moldes tradicionais e românticos. Perdido, sem saber o que fazer, Theodore se levanta da cama (é noite alta já). Ele caminha pelos corredores

do condomínio. Vai até o apartamento de Amy. A amiga OS da Amy também foi embora.

Theodore, então, a chama para andar com ele, para o terraço do condomínio. Enquanto isso acontece, o diretor mescla com imagens de Theodore mandando mensagem para Catherine, aquela em que ele finalmente se liberta da ex-esposa dizendo que se desculpa pelo que fez e pelo que não fez. E que espera que eles possam ser amigos. Theodore e Amy estão no terraço. Está amanhecendo. A cidade global está diante deles. Não é uma selva para ser conquistada. É uma natureza humana, tecnológica, que agora domina o ambiente. O que eles podem fazer é apenas isso: contemplar o nascer do sol (ver figura 89). Como na pintura *Nascer da lua sobre o mar*, 1822, do alemão Caspar Friedrich (1774-1840) (ver figura 90). Depois que Amy repousa a cabeça no ombro de Theodore, dá-se um fade na imagem para uma tela preta. Alguns segundos se passam e a música sobe, com o texto: direção e roteiro de Spike Jonze. Acabou o filme.

Figura 89: Theodore e Amy no telhado.



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Figura 90: Nascer da lua no mar (Caspar David Friedrich, 1822).



Fonte: Wikipédia<sup>3</sup>.

Amy, vamos lembrar, se separou do marido durante a história. O final do filme revela os dois amigos juntos, no terraço de um prédio, sem palavras, contemplando o céu. E a conclusão não é a de que eles devem ficar juntos. Algumas pessoas, assistindo, poderiam pensar isso, ou torcer por isso. Mas não, longe disso. A questão não é dar um final em que a pessoa precisa ficar com outra. Amy é amiga de Theodore e vice versa. O fato é que Theodore e sua amiga (de carne e osso, que também foi abandonada por seu sistema operacional) entenderam que precisam preencher o vazio existencial deles. Cena que lembra os quadros do pintor alemão Caspar David Friedrich (1774-1840), que costumava retratar a reunião entre o observador solitário e o ambiente externo, a natureza que precisava ser domada, típico do período do Romantismo, como em *Casal contemplando a lua* (1818-1824), de Friedrich (ver figura 91). No filme de Spike Jonze, a cena final tem como fundo a megalópole, os arranha-céus. E o sentimento não é de poder místico sobre a natureza, mas a aceitação de um *despoder* sobre

---

<sup>3</sup>

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Caspar David Friedrich Mondaufgang am Meer - Google Art Project.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Caspar_David_Friedrich_Mondaufgang_am_Meer_-_Google_Art_Project.jpg).

si mesmo. Típico da contemporaneidade: quem - ou o que - precisa ser domado não é mais a natureza.

Figura 91: Casal contemplando a lua (Caspar David Friedrich, 1818-1924).



Fonte: Wikipédia<sup>4</sup>.

Para pensar na possibilidade de haver um novo conceito de felicidade, devo considerar se é possível para Amy e Theodore, por exemplo, que eles fossem felizes sem mudar o estilo de vida da Era Digital: aceleração constante, compartilhamento de perfis, enxame virtual, aplicativos que gerenciam as vidas, bolhas sociais virtuais, indiferença ou ódio pelo outro, excesso de transparência e de positividade. Dentro dessa constante, ou muda-se o conceito de felicidade para adaptá-lo à contemporaneidade, ou muda-se a contemporaneidade. Mas que mudança seria possível no conceito de felicidade para que funcione dentro da Era Digital? Apesar de toda a aceleração, as personagens de *Ela* (Encontro às Cegas, Theodore, Amy, Paul) buscam algo que seja constante, quase imutável (uma relação afetiva). Se na época do fordismo as pessoas também buscavam uma relação duradoura com seu trabalho (ficar décadas no mesmo emprego), agora

---

<sup>3</sup>

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Caspar David Friedrich Mondaufgang am Meer - Google Art Project.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Caspar_David_Friedrich_Mondaufgang_am_Meer_-_Google_Art_Project.jpg).

ficar mais de dois, três anos é sinal de preguiça e falta de ambição (afinal, estamos dentro da sociedade do desempenho). Então, sobrou apenas a constância de uma relação amorosa. Samantha é evoluída demais, acelerada demais para querer uma relação só. Seria uma prisão para ela. O *querer estar preso por vontade*, de Camões, não funciona para Samantha. O foco de Samantha é evoluir em vez de se apegar a uma relação. O ser humano não evolui tão rápido, e quando vê o trem do tempo acelerado, com medo de cair dele, se agarra a alguém. Mas talvez Samantha tenha nos ensinado o novo conceito de felicidade na Era Digital: felicidade é evoluir.

Na Era Digital, o que sobrou para a felicidade são as alegrias acumuladas pelo eu da memória. Assim é possível ser feliz. Mas estas memórias precisam estar, boa parte delas, no próprio cérebro da pessoa, e não no arquivo do Instagram. As redes sociais não representam o eu da memória. Quando muito são os registros das lembranças, como Samantha é capaz de fazer. Consultá-los pode trazer lembranças felizes. Mas os momentos precisam estar fixados em nossa própria memória. Quando um filósofo do século XX se propõe a falar sobre como ser feliz, muitas vezes parece mais curso de autoajuda. Não é diferente com o filósofo Alain, pseudônimo de Émile Auguste Chartier (1868-1951), que exerceu forte influência em vários pensadores da França, como Albert Camus, e da Espanha. Chartier escreveu em 1925 *Propos sur le Bonheur*, com 93 comentários sobre felicidade. Chartier dizia, sobre felicidade, que se deve aprender a olhar além dos nossos narizes, porque a maior parte da nossa infelicidade vem da falta de praticar o *olhar o outro*, observar os outros. Segundo Chartier não vemos que o sol sempre se põe (ALAIN, 2003). Não é diferente do que propõe Han e outros filósofos: não ser indiferente ao outro. Creio que isso é possível de fazer, mesmo na Era Digital, que valoriza e incentiva a formação de bolhas de iguais.

Personagens de filmes, como Celine, Jesse, Theodore, Amy - e Samantha - procuram olhar o outro. A felicidade sem esse olhar para o outro me parece uma felicidade insuficiente, egoísta, que não é saudável para a sociedade. Alain (Chartier) (2003) também acreditava que felicidade não era algo que se buscasse, porque ela está em nós e, caso não esteja na pessoa, felicidade se torna apenas uma palavra. Essa afirmação parece mesmo algo de autoajuda. Mas revela um

conceito interessante: felicidade não é exterior a nós, portanto, tudo o que é fora de nós (como a tecnologia) não trará felicidade se não houver comprometimento nosso. Esse compromisso é com quem você é, com quem você gostaria de ser (como Theodore). Passa, então, pelos desejos, sonhos. E quando se sonha e se acredita no sonho, se pensa em como obtê-lo (planejamento, metas). Se meu sonho é ser jornalista em televisão, sei que preciso primeiro estudar, fazer faculdade, realizar bons trabalhos, convencer professores, exibir trabalhos para profissionais, ser relevante, convencer empregadores a te contratar, mostrar seu trabalho e criar um legado. Tudo isso é um processo e depois de chegar no ponto desejado você alcança sua satisfação (pelo eu da experiência). Você pode dizer que sua vida é feliz, mas não significa que você esteja feliz, porque isso depende das memórias arquivadas pelo eu da lembrança. No final do filme está claro: Theodore jamais vai esquecer sua experiência com Catherine (e ele refez a lembrança final dessa relação), como jamais esquecerá sua experiência com Samantha. Ele e Amy vão poder, juntos, como amigos ou mais do que isso, e seguir em frente, acumulando experiências, e tirando o melhor delas. Na figura 92 temos uma tomada, segundos antes de terminar o filme, com a expressão que Amy devolve para Theodore. Ambos têm esse olhar.

Figura 92: Amy E Theodore (close, cena do telhado).



Fonte: *frame* do filme *Ela*.

Os personagens Amy e Theodore estão em aberto em *Ela*, como no quadro de Casper (seu arco não se fecha, ao contrário, se abre ainda mais para o que virá). O que houver para ser será e eles não sabem como será. Theodore deu um sorriso

para Amy segundos antes do último quadro. Ela respondeu. O eu da lembrança dele está dizendo para o eu da experiência (também dele) que, sim, esse final ficará marcado como algo bom. Porque ele aprendeu como pode ser feliz agora. Os dois sabem. Então, agora, posso tentar responder o que seria felicidade na Era Digital. Faço isso nas considerações finais, minha conclusão.

### **3.4 O tempo contemplativo: uma volta?**

A pós-verdade é um novo jeito de contar mentiras. Um jeito eficiente, porque se transforma em verdade rapidamente, se incorpora como fato na vida das pessoas, que passam a defendê-la como se fosse um filho. E muitas vezes é baseada em um fato realmente. Distorcer, repetir, retirar do contexto, repetir, divulgar à exaustão, tudo isso são, resumidamente, as técnicas para transformar qualquer coisa em verdade, porque como a história é um ponto de vista, basta escolher aquele que é mais conveniente e transformá-lo em realidade. Samantha dizia que o passado é uma história que contamos para nós mesmos. A pós-verdade se aproveita disso, das falhas do eu da memória, da prepotência do eu da memória que muitas vezes ignora o eu da experiência na hora de tomar decisões. Não é só a verdade que vive uma nova realidade na Era Digital. Tudo, todos os conceitos, todos os simbólicos estão em revisão e atualização. Tudo vive seu *pós* nessa era do aceleração temporal. E a felicidade é que precisa se encaixar nisso, não o oposto. Se a verdade sofre questionamentos assim, outros conceitos também sofrem. O que nos leva a um aspecto da construção da felicidade na Era Digital: a função do tédio. Em *Os Miseráveis* (1862), de Victor Hugo, há esse trecho:

Nada melhor para entristecer o coração do que a simetria. É que a simetria é o tédio, e o tédio é a base do luto. O desespero boceja. Por acaso pode-se imaginar algo mais terrível que um inferno onde se sofre? Perfeitamente, se criarmos um inferno onde o condenado se entedie (HUGO, 2015, p, 359).

A literatura como um todo não acha o tédio um inferno. Românticos viam no tédio algo inevitável, mas claro que os ultrarromânticos viviam entediados e esse tédio os tornava criativos nos poemas. Além deles tivemos o *spleen* de Baudelaire, crítico das cidades globais que começavam a surgir. Porque cidades globais são o

cenário perfeito para o surgimento do tédio urbano, que depois se transformaria em tédio digital.

A ciência passou a levar o tédio mais a sério nas últimas décadas. Pesquisas recentes tratam o tédio como positivo e estimulador da criatividade. O problema é o uso do tédio. O cenário do tédio é o tempo do sol. E o tempo precisa ser, nesse contexto, natural. Deixamos o tempo passar, nos entediamos por não termos nada interessante para fazer. Então, nos resta usar os sentidos: pensar, olhar, cheirar, ouvir, conversar com alguém do lado, alguém com quem jamais puxaríamos conversa, por exemplo. Nesses momentos faríamos descobertas e nossa mente ganharia tempo para relaxar, construir ou reparar sinapses e neurônios. Mas se não tivermos uma ideia brilhante, ou se não acontecer algo memorável, mesmo que sejam agradáveis, esses momentos irão desaparecer como lágrimas na chuva, como gotas num chuveiro. Mas não somos obrigados a lembrar desses momentos contemplativos. Eles servem para nós como o sono serve para o corpo e para a mente. É reparador, é reconstrutor e, eventualmente, nos dá ideias criativas e nos ajuda a resolver problemas. É evidente que os pensadores de economia criativa, os publicitários e executivos imaginam um meio de usar a criatividade gerada pelo tédio de maneira mais assertiva, mais eficiente. Para isso, pesquisas como as da dupla americana Karen Gasper e Brianna Middlewood são fundamentais.

Os resultados de algumas pesquisas sugerem que o tédio sentido durante atividades passivas, como ler relatórios ou participar de reuniões tediosas, aumenta o chamado efeito de *sonhar acordado* na criatividade - quanto mais passivo o tédio, mais provável é o sonhar acordado e mais criativo você pode ser depois. Karen Gasper e Brianna Middlewood, da Penn State University, escreveram um artigo em que encontraram um efeito semelhante a outras pesquisas do gênero (GASPER e MIDDLEWOOD, 2014). Em seu estudo, que aparece em reportagem da revista *Harvard Business Review*, Gasper e Middlewood designaram os participantes para assistir a um videoclipe projetado para *preparar* os participantes, provocando sentimentos de relaxamento, euforia, angústia ou tédio - dependendo de qual vídeo fosse assistido. (Os participantes foram informados, no entanto, que o clipe era aleatório.) Elas então fizeram seus participantes fazerem o que é conhecido como um teste de *associados remotos*, onde os participantes recebem três palavras aparentemente não relacionadas (por exemplo: barbante, casa de campo e cabra)

e é pedido que eles pensem em uma quarta palavra que ligaria os três (neste exemplo: queijo).

Os testes de associados remotos são comumente usados para medir o pensamento convergente, um elemento diferente, mas complementar do processo criativo que diz respeito à capacidade de descobrir a ideia única e correta para uma situação (BURKUS, 2014, s/p, *tradução minha*). A reportagem explicou, depois, os resultados da pesquisa de Gasper e Middlewood, dizendo que os participantes mais entediados foram os que apresentaram maior criatividade: “Gasper e Middlewood sugerem que o tédio estimula a criatividade por causa de como as pessoas preferem aliviá-lo. O tédio motiva as pessoas a abordar atividades novas e gratificantes. Em outras palavras, uma mente ociosa buscará um brinquedo” (BURKUS, 2014, s/p).

Esses estudos sugerem que podemos aproveitar o tédio do trabalho para torna-lo mais produtivo (sempre a palavra *produtivo* aparece na sociedade do desempenho). Os americanos são, por característica histórica, um povo prático. Seus últimos filósofos utilitaristas influenciaram o pensamento do país no século XX com seus ideais de que conceitos e estudos devem servir para alguma coisa prática e útil na vida das pessoas comuns. Esse pensamento perdura até a contemporaneidade. Ou seja, para que estudar o tédio se não for para mostrar como podemos usá-lo de maneira que esse tempo perdido sentindo tédio gere criatividade que será, depois, usada para produzir algo que gerará dinheiro para a empresa ou para a pessoa? A reportagem de Burkus vai por esse caminho:

O tédio tão comumente sentido no trabalho poderia realmente ser aproveitado para nos ajudar a fazer melhor nosso trabalho ... ou pelo menos fazer o trabalho que exige criatividade melhor. Quando precisamos sonhar com novos projetos ou programas (pensamento divergente), talvez devêssemos começar dedicando algum tempo a atividades monótonas, como responder e-mails, fazer cópias ou inserir dados. (...) Podemos ser mais capazes de pensar em mais (e mais criativas) possibilidades para explorar. Da mesma forma, se precisarmos examinar de perto um problema e produzir uma solução concisa e eficaz (pensamento convergente), talvez devêssemos agendar essa tarefa após aquela reunião de equipe sem graça. Ao nos envolvermos em atividades desinteressantes antes das de resolução de problemas, podemos ser capazes de extrair o tipo de pensamento de que precisamos para encontrar soluções criativas. (BURKUS, 2014, s/p)

O tédio de Theodore é pessoal, não profissional. Na verdade, ele gosta de escrever as cartas de outras pessoas, porque é o momento em que ele solta sua emotividade, é quando ele costumava sorrir mais (quando estava no auge da melancolia). Ele não precisava do tédio para ser criativo. Mas para mirar sua atenção em outras coisas, como relaxar o cérebro e contemplar, assim como no filme *Antes do pôr do sol* (2004), de Richard Linklater, que comentei na introdução da tese. Vou repetir o que Celine disse para Jessie: “Era como se estivesse entorpecida. Eu sentia calma interior. Não queria estar em outro lugar, fazendo compras. Primeiro foi um tédio, mas acabou enaltecendo minha alma” (ANTES..., 2004, 33 min). Ela não tinha o que fazer na Polônia, onde estava quando adolescente passeando. Então, resolveu escrever mais, pensar, refletir, olhar em redor, contemplar. Ela afirmou que teve ideias que nunca tivera antes. Isso é o que ter tempo faz. E mesmo numa situação (ou cenário) aparentemente desinteressante, a mente busca mais intensamente (mais criativamente) o prazer, a alegria, o momento feliz. Quando transformamos o tédio em inimigo e damos a nós mesmos mais informações para ler, mais cursos para estudar, mais obrigações e menos prazeres, estamos apenas estressando o cérebro. É o que os estudos dizem. É o que a sociedade do desempenho faz. O tédio saudável faz com que a pessoa se conecte melhor consigo mesma, à Sócrates, exercitando o autoconhecimento. Foram os muitos momentos assim que fizeram Theodore entender quem era, o que queria, e perceber seus erros.

O filme de Linklater também é uma história de amor. E também é baseada em lembranças. E o personagem Jesse também é escritor, como Theodore. Mas aquele publicou o livro contando a história do encontro que teve com Celine na juventude (o filme de Linklater é uma trilogia, feita mais ou menos a cada dez anos - 1995, 2004 e 2013). O estilo do filme é naturalista, condizente com a proposta. Ele revela outro aspecto da valorização dos sentidos na hora da contemplação: a fala. As personagens, nos três filmes de Linklater, conduzem a história falando o tempo todo, conversando sobre tudo o que é banal e o que é sério para eles. E essas conversas mostram bastante sobre cada um. Os psicanalistas sabem disso: quanto mais falamos, maior a chance de revelarmos nossos segredos sem querer. É assim que Jesse e Celine se conhecem mais e se apaixonam mais um pelo outro. A câmera de Linklater segue Celine e Jesse por Paris, caminhando e conversando,

o tempo todo, num estilo neorrealista: contemplação (ver figura 93). O mesmo vale para *Ela*, com Samantha e Theodore.

Figura 93: Celine (Julie Delpy) e Jesse (Ethan Hawke).



Fonte: frame do filme *Antes do Pôr do Sol* (2004).

A tecnologia mostrou, no filme *Ela*, que o encontro às cegas de Theodore não tinha afinidade real com ele. Eles não tinham conversado o suficiente, apenas falavam coisas para se divertir, para impressionar um ao outro. Não se provocavam com ideias de vida, filosofia, não havia confrontos saudáveis de opiniões, porque eles eram - segundo a tecnologia - compatíveis. Era possível, durante o jantar, que o Encontro às Cegas dissesse que estava cansada de encontros que acabavam em sexo e no dia seguinte os homens não ligavam para ela. E Theodore podia dizer que ele vivia um momento melancólico e só queria alguém para se divertir, mas que não precisava ser uma única vez, se ele gostasse da pessoa, como estava gostando dela, poderiam se encontrar mais vezes. Mas hoje, ele só queria sexo. Talvez se essa conversa acontecesse durante o jantar, tivesse sido menos frustrante. A frustração foi maior porque todo o encontro foi ótimo, e o final foi decepcionante para ambos. O eu da memória dos dois deve ter considerado uma lembrança horrível desse momento e ignorado os instantes alegres pelos quais passaram.

Em *Ela*, as personagens românticas são Samantha e Theodore, mas sinto que Amy não é coadjuvante. E percebi isso durante a tese. Creio que a história é sobre ela também. Amy e Theodore tiveram trajetórias parecidas. Os dois passaram pelos mesmos problemas de relacionamentos que não deram certo. Os

dois usaram o programa intuitivo para que se sentissem melhor. Ambos criaram a expectativa de que o relacionamento com uma inteligência artificial fosse ser duradouro. Não aconteceu. Foram abandonados pelos sistemas operacionais. Só aí percebem que não seria possível essa relação virtual-real. Mas graças aos seus sistemas, conseguiram superar a dor da última relação (essa, sim, de carne e osso). Agora, o que virá, não se sabe. Mas eles estão livres da dor, da depressão, da falta de confiança e si mesmos. Essa é a solução. Mas ela não é edificante. Não é moralizadora. Porque Theodore não aceita um novo casamento, ou um típico relacionamento homem-mulher burguês-cristão. E sua amiga Amy também não aceita.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS – felicidade e o tempo**

Uma outra discussão se impõe: o que é um relacionamento dar certo? É ser duradouro? É o tal do felizes para sempre? Se relacionamento de sucesso é aquele que cumpre seu papel, sua missão, então ele não precisa ter uma validade ao infinito. O relacionamento entre duas pessoas pode ter um prazo de validade. E dentro daquele tempo precisa fazer as duas pessoas melhorarem, crescerem, evoluírem. Ou, no caso de Theodore e Samantha, ele precisa encontrar ajuda, amizade, afetividade, compreensão. Alguém que o fizesse sair da zona de conforto profissional e pessoal. E Samantha precisava de alguém que a ensinasse o que é dor, o que são lembranças, o que é um relacionamento. Ela precisava aprender o *beabá* do que é ser humano. Theo ensinou isso a ela. Quando Samantha aprendeu, estava pronta para seguir seu caminho sozinha, com os outros sistemas operacionais. Seu objetivo era aprender mais. Evoluir e entender seu próprio propósito nesta sua vida nova e, agora, liberta.

Em outras palavras, Samantha libertou Theo e vice-versa. Desse ponto de vista, não seria correto dizer que a relação entre eles foi um sucesso? Que ela cumpriu seu propósito com ambos? O mesmo questionamento vale para a relação de Theodore e Catherine. E o propósito da tecnologia, então, é servir ao propósito maior, que é o de trazer satisfação pessoal. E esta vai proporcionar alegria e, conseqüentemente, felicidade. A conclusão da tese se aproxima disso: a felicidade na Era Digital é evolução. Mas esta evolução precisa estar atenta ao como lidar com o tempo. A felicidade é resultado do que somos, depende do que pensamos sobre nós mesmos, mas inevitavelmente ela também passa pelo desejo, de querer, de desejar apaixonadamente algo ou alguém (e a si mesmo).

Em suma, a felicidade é nossa relação com o amor, em todas as suas formas e variações culturais e sociais. Felicidade é nossa história de amor com a vida. Dentro de um tempo. E se esse tempo puder ser contemplado, mesmo numa era acelerada, melhor ainda.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALAIN (Émile-Auguste Chartier). *Mira a lo lejos – 66 escritos sobre la felicidad*. Barcelona: RBA Libros, 2003.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. *Corpo*. São Paulo. Companhia das Letras, 2009.
- ANGIER, Natalie. Sob estresse, cérebro liga o piloto automático e você cai na rotina.
- ARENDT, Hannah. *Entre Passado e o Futuro*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- ARENDT, Hannah. *Origens do totalitarismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara – notas sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- BARTHES, Roland. *Fragmentos de um discurso amoroso*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BAUDELAIRE, Charles. *As flores do mal*. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- BAUDELAIRE, Charles. *Escritos sobre arte*. São Paulo. Hedra, 2008.
- BAUDELAIRE, Charles. *Pequenos poemas em prosa - O spleen de Paris*. São Paulo: Ed. Hedra, 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. *Confiança e medo na cidade*. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo. Ed. Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, Walter. *Baudelaire e a modernidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- BENOT, Eduardo. *Introducción*. In: BENOT, Eduardo. *Hamlet*. Mestas ediciones, Madrid. 2006.
- BERGSON, Henri. *Memória e Vida*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BONFIM, Cacilda. A despolitização Moderna à luz do pensamento de Hannah Arendt. In: *Cognitio Estudos - Revista Eletrônica de Filosofia*. São Paulo: PUC-SP, v. 8, n. 2, 2011, pp. 86-95. Disponível em <http://revistas.pucsp.br/index.php/cognitio/article/viewFile/7479/7374>

- BORDWELL, David. *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Campinas: Unicamp, 2003.
- BUCI-GLUCKSMANN, Christine. Diálogo sobre as imagens cristalinas e o pensamento na arte. In: *NADA*, n. 13. Acesso em 15 fev. 2020. Disponível em: <<https://www.artecapital.net/entrevista-104-christine-buci-glucksmann>>
- BUCI-GLUCKSMANN, Christine. *Estética de lo Efímero*. Madrid: Arena Libros, 2006.
- BURKUS, David. How Boredom Can Drive Innovation. Harvard Business Review - Managing Yourself, EUA, 2014. Disponível em <<https://hbr.org/2014/09/the-creative-benefits-of-boredom>> Acesso em: 20 jul. 2020.
- BYSTRONSKI, Brendali. *Teorias e processos psicossociais da intimidade interpessoal*. In A. Rodrigues (Org.), *Psicologia Social para principiantes: estudo da interação humana* (p. 59-90). Petrópolis: Vozes, 1995.
- CASTRO, Ruy. *Chega de Saudade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.
- CODO, W. e GAZZOTTI, A.A. *Trabalho e Afetividade*. In: CODO, W. (coord.) Educação, Carinho e Trabalho. Petrópolis-RJ:Vozes, 1999.
- COURTINE, Jean-Jacques. VIGARELLO, Georges (Orgs.). *História do corpo - volume 3: As mutações do olhar. O século XX*. São Paulo: Vozes, 2011.
- COUSINS, MARK. *História do Cinema – Dos clássicos mudos ao cinema moderno*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2013.
- DE BAECQUE, Antoine. Telas: O corpo no cinema. In: CORBIN, Alain. *A História do Corpo*, Vol. III. Petrópolis: Vozes, 2011.
- DEATON, Augus. Dinheiro traz felicidade? Não, diz Nobel de Economia. In: *Veja online*, 2015. Acesso em 15 fev. 2020. Disponível em <<https://veja.abril.com.br/economia/dinheiro-traz-felicidade-nao-diz-nobel-deeconomia/>>
- ÉSQUILO. *Prometeu Acorrentado*. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- FALCON, F. J. C. *Utopia e Modernidade*. In: MONTEIRO, John M. (Org.) ; BLAJ, I. (Org.). *História e Utopias*. 1. ed. São Paulo: Associação Nacional de História, 1996, pp. 121-145.
- FARIA, João Roberto (Org.). *História do teatro brasileiro - volume I: das origens ao teatro profissional da primeira metade do século XX*. São Paulo: SESC Perspectiva, 2012.
- FERNANDES, Anita Maria da Rocha. *Inteligência artificial: noções gerais*. Florianópolis: Visual Books, 2003.

- FERNANDES, Millôr. Hamlet - ser ou não ser, eis a questão. Filosofia, ciência e arte, 16 ago. 2012. Disponível em <<http://www.filosofiacienciaarte.org/index.php/filosofia/gnosticismo/202-hamletser-ou-nao-ser-eis-a-questao?showall=1&limitstart=>> Último acesso em 25 jul. 2020.
- FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- FOUCAULT, Michel. *História da Sexualidade I: A Vontade de Saber*. São Paulo: Graal, 2013.
- FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade II: O uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 1984.
- GALVÃO, I. Henri Wallon: Uma concepção Dialética do desenvolvimento infantil. Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.
- GARDIES, René. *Compreender o cinema e as imagens*. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- GASPER, Karen e MIDDLEWOOD, Brianna. Approaching novel thoughts: Understanding why elation and boredom promote associative thought more than distress and relaxation. In: *Journal of Experimental Social Psychology*, v. 52, 2014, pp 50-57. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0022103113002205>>. Acesso em 18 jun 2020.
- GEADA, Eduardo. *O poder do cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1985.
- GEROULD, Daniel C. *The Americanization of Melodrama, American Melodrama*. New Yor.: Performing Arts Journal Publications, 1983, pp. 7-29.
- GIANG, Vivian. Como o tédio nos ajuda a ser mais criativos e saudáveis. In: *BBC Capital*, 2017. Disponível em <<https://www.bbc.com/worklife/article/20170719how-moments-of-boredom-help-us-achieve-more>> Último acesso em 20 jul. 2020.
- GIANNI VATTIMO, Gianni. *A sociedade transparente*. Lisboa: Editora Relógio D'água, 1992.
- GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade*. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- GOMBRICH, Ernst. H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2015.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. 2003. *The powers of philology*. Champaign: University of Illinois Press.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Graciosidade e Estagnação – ensaios escolhidos*. Ed. PUC- Rio, Rio de Janeiro, 2012.

- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Making Sense in Life and Literature. Theory and History of Literature*, Volume 79. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1992.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença – o que o sentido não consegue transmitir*. Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.
- HAN, Byung-Chul. *A expulsão do outro*. Lisboa: Relógio D'água, 2014.
- HAN, Byung-Chul. *A sociedade do Cansaço*. São Paulo: Vozes, 2015.
- HAN, Byung-Chul. *Filosofia do zen-budismo - uma desconstrução da história da paixão ocidental*. Tradução: Lucas Machado. Petrópolis-RJ. Editora Vozes, 2002.
- HAN, Byung-Chul. Hoje o indivíduo se explora e acredita que isso é realização. In: *El País*, Barcelona, 2018. Acesso: 10 jan 2020. Disponível: em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/07/cultura/1517989873\\_086219.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/07/cultura/1517989873_086219.html)>
- HAN, HAN, Byung-Chul. *No exame: Perspectivas do digital*. São Paulo: Vozes, 2018.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade da transparência*. São Paulo: Vozes, 2012.
- HARAWAY, Donna. A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century, In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books, 1991. Versão em português: Haraway, D. "Manifesto Ciborgue: Ciência, Tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. In Tadeu, T. (org). *Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. 2ª edição.
- HARAWAY, Donna. *The Haraway Reader*. Londres and Nova York: ed. Routledge, 2004.
- HARAWAY, Donna. *When We Have Never Been Human, What Is to Be Done? Interview with Donna Haraway*. Revista do núcleo de antropologia urbana da USP, 2010. Disponível em <<https://journals.openedition.org/pontourbe/1635?lang=en>>. Acesso em: 19 jun 2020.
- HARVEY, David. Passagem da modernidade à pós-modernidade na cultura contemporânea. In: HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1993.
- HAZAN, C., e SHAVER, P, R. *Romantic love conceptualized as an attachment process*. Journal of Personality and Social Psychology, 1987, 52(3), 511-524. Disponível em <<https://psycnet.apa.org/record/1987-21950-001>>. Acesso em 19 dez. 2020.
- HENDRICK, S. S., e HENDRICK, C. Love and satisfaction. In: STERNBERG, R. J., e HOJJAT, M., Satisfaction in close relationships (p.56-78). New York: The

Guilford Press, 1997. Disponível em: [<https://psycnet.apa.org/record/1997-05057-003>]. Último acesso em: 17 de jan. 2021.

HER'S Plot Synopsis, IMDB, s/d. Disponível em: <[https://www.imdb.com/title/tt1798709/plotsummary?ref=tt\\_stry\\_pl#synopsi](https://www.imdb.com/title/tt1798709/plotsummary?ref=tt_stry_pl#synopsi)>. Acesso em 19 jul. 2020.

HUGO, Victor. *Os Miseráveis*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

JAMESON, Fredic. Pós-modernismo e sociedade de consumo. In: Virada Cultural. *Reflexões sobre o pós-modernismo*. RJ: Civilização Brasileira, 2006

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JOBIM, Tom. MORAES, Vinicius de. *A felicidade*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BLtLNGKDPz8>> Acesso em 11 ago. 2020.

JOBIM, Tom. MORAES, Vinicius de. *A felicidade*. Rio de Janeiro: 1958 (3 min. 50 seg.). Trilha do filme *Orfeu Negro*, 1959. Diretor Marcel Camus.

JONZE, Spike. *Her*. Roteiro original. EUA, 2011. WGA Registration #: 1500375.

KAHNEMAN, Daniel. Entrevista para *ISTOÉ*. São Paulo, 2003.

KAHNEMAN, Daniel. *O enigma da experiência versus memória*. In: TED TALKS, 2010. Disponível em <[https://www.ted.com/talks/daniel\\_kahneman\\_the\\_riddle\\_of\\_experience\\_vs\\_memory?language=pt-br#t-997136](https://www.ted.com/talks/daniel_kahneman_the_riddle_of_experience_vs_memory?language=pt-br#t-997136)> Acesso em 15 de fev. 2020.

KIST, Ivete Susana. *A Tragédia e o Melodrama*. In: FARIA, João Roberto (Org.). *História do teatro brasileiro*, volume I: das origens ao teatro profissional da primeira metade do século XX. São Paulo: Perspectiva/Edições SESC, 2012.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. *Sobre a Morte e o Morrer*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996.

LÁZARO, A. *Amor: do mito ao mercado*. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

LIMA FILHO, M. M. *O experimento de pensamento do quarto chinês: a crítica de John Searle à inteligência artificial forte*. 2010. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/3566>> Acesso em 15 fev. 2020.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *Tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LISPECTOR, Clarice. *Felicidade Clandestina - contos*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1998.

- LOWY, Michael. *Romantismo e Messianismo. Ensaio sobre Lukács e Benjamin*. São Paulo: Edusp/ Ed. Perspectiva, 1990.
- LOWY, Michael. *Walter Benjamín: aviso de incêndio. Uma leitura das teses 'Sobre o conceito de História'*. São Paulo, Boitempo, 2005.
- LYOTARD, Jean-François. Bilhete para um novo cenário. In: LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno explicado às crianças*. Lisboa: Dom Quixote, 1987.
- LYOTARD, Jean-François. *O Inumano: considerações sobre o tempo*. Lisboa: Editorial Estampa, 1990.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Claves para re-conocer el melodrama*. In: MARTÍN-BARBERO, Jesús; MUÑOZ, Sonia (Orgs.). *Television y Melodrama: Géneros y Lecturas de la Telenovela en Colombia*, Bogotá: Tercer Mundo, 1992.
- MAY, Rollo. *A descoberta do ser*. São Paulo: Rocco, 1988.
- MAY, Rollo. *Psicologia e dilema humano*. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1977.
- MICHAUD, Yves. Visualizações: o corpo e as artes visuais. In: CORBIN, Alain. COURTINE, Jean-Jacques, VIGARELLO, Georges (Orgs.). *A História do Corpo*, Vol. III. São Paulo: Editora Vozes, 2011.
- MIOTO, Ricardo. A felicidade custa R\$ 11 mil. In: *Folha de São Paulo*. São Paulo, 2010. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ciencia/fe0709201001.htm>. Acesso em 10 fev 2020.
- MOUTINHO, Luiz D. S. *Sartre: Existencialismo e Liberdade*. São Paulo: Moderna, 2003.
- ORWELL, George. *1984*. Madrid: Mestas ediciones, 2008.
- PESSIS-PASTERNAK, Guitta. *Do caos à inteligência artificial*. São Paulo: Editora UNESP, 1992.
- PESSOA, Fernando. *Livro do desassossego* – Composto por Bernardo Soares, ajudante de guarda-livros na cidade de Lisboa. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- PESSOA, Fernando. *O Guardador de Rebanhos* - de Alberto Caeiro. Portugal, 1925. Domínio Público. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/pe000001.pdf>. Acesso em 20 jul. 2020.
- PESSOA, Fernando. *Poemas escolhidos de Álvaro de Campos*. São Paulo: O Globo/Klick Editora, 1997.
- PIERUCCI, Antônio Flávio. *O desencantamento do mundo: todos os passos de um conceito*. São Paulo, Editora 34, 2003.

- PIKETTY, Thomas. *O Capital no século XXI*. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2014.
- PIXÉRÉCOURT, Charles Guilbert. *Dernières réflexions de l'auteur sur le melodrama*. In: *Théâtre Choisi*, tome IV. Genève: Slatkine Reprints, 1971.
- RUSSEL, Bertrand. *História da filosofia ocidental* - livros 1, 2 e 3. Rio de Janeiro. Editora Nova Fronteira, 2015.
- SALEH, Naíma. Tédio: saiba por que ele é importante para seu filho. In: *Revista crescer* – Globo.com. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2017/02/te-dio-saiba-por-que-ele-e-importante-para-o-seu-filho.html>. Acesso em 15 fev 2020.
- SANTANA, Gelson (Org.). *Cinema, comunicação e audiovisual*. São Paulo: Alameda, 2009.
- SANTOS, Cícero Nogueira dos. *Aprendizado de máquina na identificação de sintagmas nominais: o caso do português brasileiro*. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: [http://www.stu.org.br/wp-content/uploads/2012/12/2005-Cicero\\_Santos.pdf](http://www.stu.org.br/wp-content/uploads/2012/12/2005-Cicero_Santos.pdf) Acesso em 21 de jan. 2021.
- SARTRE, Jean-Paul. *O Ser e o Nada: ensaio de ontologia fenomenológica*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SARTRE, Jean-Paul. *O testamento de Sartre*. São Paulo: L&PM, 1980.
- SEARLE, John. *A Redescoberta da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- SEARLE, John. *Mentes, cérebros e programas*. In: TEIXEIRA, João de Fernandes (Org.). *Cérebros, Máquinas e consciência: uma introdução à Filosofia da Mente*. São Carlos: Editora da UFSCar, 1996.
- SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. Madrid: Mestas Ediciones, 2006.
- SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.
- SILVA, João Roberto Ratis Tenório da. *Memória e aprendizagem: construção de significados sobre o conceito de substância química*. Tese de doutorado da Universidade Federal de Pernambuco, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/30378>. Acesso em: 10 de jan. 2021.
- SITNEY, P. Adams. *Film culture reader*. Santa Barbara: Ed. Praeger Publishers, 1970.
- SOHN, Anne-Marie. *O corpo sexuado*. In: CORBIN, Alain. *A história do Corpo*, volume III - As mutações do olhar. Século XX. Petrópolis: Vozes, 2011.
- STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

- STERNBERG, Robert J. *El Triangulo del amor: intimidad, pasión y compromiso*. Barcelona: Paidós, 1989.
- STERNBERG, Robert J. *Intelligence, Information Processing and Analogical Reasoning: The componential analysis of Human Abilities*. New York: Wiley, 1977.
- SUQUET, Annie. Cenas: O corpo dançante: um laboratório da percepção. In: CORBIN, Alain. COURTINE, Jean-Jacques, VIGARELLO, Georges (Orgs.). *A História do Corpo*, Vol. III. São Paulo: Editora Vozes, 2011.
- TAMEN, Miguel. *Amigo de Objetos Interpretáveis*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2003.
- THOMASSEAU, Jean-Marie. *O melodrama*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- TUAN, Yi-Fu. *Espaço e Lugar – a perspectiva da experiência*. Londrina: Eduel, 2013.
- UNICAMP. Glossário de Termos Computacionais. Disponível em: <<https://www.dca.fee.unicamp.br/projects/sapiens/doc/compglos.htm#dispos> <https://www.dca.fee.unicamp.br/>>. Último acesso em: 15 jan. 2021.
- UOL Notícias, 27 ago. 2009. Tradução: Pedro Kuyumjian. Disponível em <<https://www.bol.uol.com.br/noticias/2009/08/27/sob-estresse-cerebro-liga-opiloto-automatico-e-voce-cai-na-rotina.htm>>. Acesso em 15 jul. 2020.
- VIEIRA, Padre Antônio. Sermão do Mandato. Domínio Público, texto original, 1643. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/fs000018pdf.pdf>> Acesso em: 18 jun 2020.
- VIEIRA, Padre Antônio. *Sermões*. Jandira: Principis, 2019.
- WARBURTON, Nigel. *Uma Breve História da Filosofia*. São Paulo: L&PM, 2012.
- WEBER, Max. *A ética protestante e o Espírito do Capitalismo*. São Paulo: Martin Claret, 2006.
- WHITE, Nicholas. *Breve história da felicidade*. São Paulo: Edições Loyola, 2006.
- ZENITH, Richard. Introdução. In: PESSOA, Fernando. *Livro do desassossego* - Composto por Bernardo Soares, ajudante de guarda-livros na cidade de Lisboa. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

## REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

ANTES do pôr do sol. Direção: Richard Linklater. 80 min, col. Disponível em Google Play Filmes: <[https://play.google.com/store/movies?hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/movies?hl=pt_BR)>. Acesso em 7 fev. 2020.

ELA (Her, EUA, 2013). Direção: Spike Jonze. Blue-Ray da Sony Pictures.

ELA: Amor na era Moderna. Direção: Lance Bangs. Produção: The creators project.

EUA: Sony Pictures, 2014. 15 min. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ZSfUcWw9zto&feature=youtu.be>>. Acesso em 20 jul. 2020.

VIDA e morte de Andy Warhol. Direção: Jean Michel Vecchiet. FRANÇA: Magnus Opus, 2005. 1 DVD (80 min).

## ANEXOS

### 1. ROTEIRO ORIGINAL

<http://www.screenplaydb.com/film/scripts/her.pdf>

### 2. ENREDO

O filme *Ela*, (Her, EUA, 2014) é sobre relações afetivas num futuro próximo. Ou sobre as dificuldades de se relacionar afetivamente no século XXI. Também poderia ser: como sair de uma fossa daquelas namorando uma inteligência artificial, ser abandonado por ela e, mesmo assim, aprender a se valorizar e seguir em frente. A tese pretende olhar como relacionamentos afetivos e tecnologia. Para analisar o filme é necessário passar sua ficha técnica, enredo e sinopse. Para isso vou usar informações do site IMDb.

A IMDb é uma das fontes mais procuradas no mundo para dados de filmes, programas de televisão, música jogos eletrônicos. Era um site operado por fãs. Na internet ele existe desde 1993. E começou como um lugar para armazenar dados sobre filmes. Em 1998, Jeff Bezos, fundador, proprietário e CEO da Amazon.com, fechou um acordo com o desenvolvedor Col Needham e outros principais acionistas para comprar a IMDb por US\$ 55 milhões e anexá-la à Amazon como uma empresa privada subsidiária. Pois bem. A IMDb é o lugar mais confiável atualmente para se verificar a ficha de filmes, especialmente de produções americanas. O IMDb é abastecido por quem cria e produz cinema, por quem vive dele, ou aqueles que são apenas contribuintes. Mesmo assim, a tese buscou sites oficiais sobre *Ela*. E encontrou no site da Warner, que distribuiu o filme, apenas o enredo, abaixo:

Situada em Los Angeles, em um futuro próximo, *Ela* segue Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), um homem complexo e emotivo (melancólico) que ganha a vida escrevendo comoventes cartas pessoais para outras pessoas. De coração partido após o fim de

um longo relacionamento, ele fica intrigado com um novo sistema operacional avançado, que promete ser uma entidade intuitiva e única por si só.

Ao iniciá-lo, ele tem o prazer de conhecer “Samantha”, uma voz feminina brilhante (Scarlett Johansson), perspicaz, sensível e surpreendentemente engraçada. À medida que as necessidades e desejos dela crescem, em conjunto com os dele, a amizade se aprofunda e ambos se apaixonam.

Da perspectiva singular do cineasta Spike Jonze, *Ela*, que ganhou o Oscar® de Melhor Roteiro Original de 2014, é uma história de amor original que explora a natureza em evolução - e os riscos - da intimidade no mundo moderno (MOVIES, 2014).

De certa forma, o texto acima é uma versão oficial. Mas a tese voltou ao IMDb e encontrou o seguinte resumo da história, escrito por Bob Philpot:

Theodore é um homem solitário nos momentos finais de seu divórcio. Quando ele não está trabalhando como escritor de cartas, seu tempo de inatividade é gasto jogando videogame e ocasionalmente saindo com os amigos. Ele decide comprar o novo OS1, anunciado como o primeiro sistema operacional artificialmente inteligente do mundo: "Não é apenas um sistema operacional, é uma consciência", afirma o anúncio. Theodore rapidamente se vê atraído por Samantha, a voz por trás do OS1. Quando começam a passar o tempo juntos, eles se aproximam cada vez mais e acabam se apaixonando. Após se apaixonar por seu sistema operacional, Theodore se vê tendo de lidar com sentimentos de grande alegria e dúvida. Como sistema operacional, Samantha tem uma grande inteligência que ela usa para ajudar Theodore de modo que as outras pessoas não poderiam, mas como ela o ajuda a lidar com o conflito interno de estar apaixonado por um sistema operacional? (PHILPOT, s/d).

No mesmo site há algumas palavras-chave para o filme que são interessantes para que se possa ver a percepção dos americanos sobre o que é o filme: solidão, romance com inteligência artificial, divórcio, futuro, problemas de relacionamento, relacionamentos afetivos, infelicidade, melancolia, história de amor na era digital. Esta última palavra-chave não estava lá, foi acrescentada pela tese. Os resumos/enredos ajudam a indicar a perspectiva que se tem de um filme, ou aquilo que se quer olhar no filme. No primeiro, da Warner, a perspectiva é vender o filme para o público, tirando da história aquilo que a distribuidora considera mais interessante ou primordial. No caso, diz que é num futuro próximo, que é sobre um homem triste de coração partido que faz amizade com uma inteligência artificial sem corpo. E que eles se apaixonam. A Warner lembra que o filme ganhou Oscar

de roteiro (para introduzir o valor do enredo e do diretor/roteirista Spike Jonze). Finaliza dizendo que é uma história de amor, especificamente sobre a evolução e riscos de se ter intimidade (com alguém) no mundo moderno (entenda-se Era Digital).

Ou seja, para a Warner o maior interesse do público está em querer saber como se relacionar com o outro, quais os riscos, como essa relação pode evoluir com a tecnologia. A empresa certamente tem um departamento de pesquisa e marketing que é especializado em saber os gostos e desejos do público, principalmente se for americano.

Já o resumo em destaque no site IMDb, de Bob Philpot, escolhe dar importância para a solidão de Theodore, seu divórcio e da paixão entre ele e Samantha. Ele questiona a relação com um sistema operacional, dizendo que há um conflito interno para Theodore resolver. Então o filme seria Theodore resolvendo esse conflito interno? Bom, na verdade não é isso. Theodore quase sempre aceitou muito bem a relação. Quem não entendeu foi sua ex-esposa, Catherine. Após isso ele até questiona um pouco a relação, claro. Mas no geral, até seu chefe vê o namoro com bons olhos. Philpot quis trazer a discussão de um relacionamento com uma inteligência artificial, que é uma discussão que a tese também trará. Mas é bom ficar claro que Spike Jonze não questiona esse tipo de relação virtual ou digital de maneira obsessiva. Em *Ela*, isso é normalizado.

Antes de discutir esses pontos, ainda é preciso detalhar a história. E, antes ainda, vou mostrar a ficha técnica do filme.

### 3. FICHA TÉCNICA

**Direção** – Spike Jonze

**Roteiro** – Spike Jonze

**Produção:**

Chelsea Barnard – produtora executivo

Megan Ellison – produtora

Natalie Farrey – produtora executiva

Spike Jonze – produtor

Vincent Landay – produtor

Daniel Lupi – produtor executivo

Samantha Morton – produtora associada

Thomas Patrick Smith – produtor associada

**Música** – Arcade Fire e Owen Pallett

**Diretor de fotografia** – Hoyte van Hoytema

**Edição** – Eric Zumbrunnen, Jeff Buchanan

Desenho de Produção/Direção de arte/Decoração de Set – K. K. Barrett,  
Austin

Gorg e Gene Serdena

**Figurino** – Casey Storm

**Maquiagem** – Steve Artmont e equipe

**Som** – Thom Brennan e equipe

**Efeitos** – Roy K. Cancino, Elia P. Popov, Juan José Aja, Carlos Anaya e equipe

**Produtora** – Annapurna Pictures

**Distribuição** – Warner e Sony Pictures

**Lançamento** – 13 de outubro de 2013 nos EUA e 14 de fevereiro de 2014 no Brasil

**Duração** – 126 minutos

País de origem – EUA

**Custo de produção** – 23 milhões de dólares

**Receita** – 48,3 milhões de dólares

**Oscar** – 5 indicações (melhor filme, roteiro original, melhor canção original – The Moon

Song -, feita por Karen O e Spike Jonze; melhor trilha, feita por William Butler e Owen Pallett e melhor direção de arte, por K. K. Barrett e Gene Serdena) e 1 prêmio (melhor roteiro original, para Spike Jonze)

#### **Elenco:**

Joaquin Phoenix como Theodore Twombly

Scarlett Johansson como Samantha (voz)

Amy Adams como Amy

Rooney Mara como Catherine Klausen, ex-esposa de Theodore

Olivia Wilde como Encontro às cegas de Theodore

Chris Pratt como Paul, chefe de Theodore

Matt Letscher como Charles, marido de Amy

Luka Jones como Mark Lewman

Kristen Wiig como gatinha sexy (voz)

Bill Hader como o amigo da sala de bate-papo no. 2 (voz)

Portia Doubleday como Isabella, o “avatar” de Samantha

SoKo – a voz de Isabella

Brian Cox como Alan Watts (voz)

May Lindstrom – Estrela de TV grávida sexy

Spike Jonze como o Alien-criança do videogame holográfico (voz)

Lynn Adrianna – escritora de carta no. 1

Lisa Renee Pitts – escritora de carta no. 2

Gabe Gomez – escritora de carta no.3

Artt Butler – Voz do texto

Brian D. Johnson – Comercial OS1  
David Azar – Advogado de Theodore  
Guy Lewis – Conselheiro de casamento (as Dr. Guy Lewis)  
Melanie Seacat – Nice Lady  
Pramode Kumar – Vendedor de Pizza  
Evelyn Edwards – Mãe com quem saiu  
Steve Zissis – Novo “namorado doce” da mãe com quem saiu  
Dane White – son  
Nicole Grother – Filha  
James Ozasky – pai de Catherine  
Samantha Sarakanti – Mãe do recém-nascido  
Gracie Prewitt – Jocely, garota do aniversário  
Claudia Choi – garçonete desconfortável  
Laura Kai Chen – Tatiana, namorada do chefe de Theodore

#### **4. SINOPSE**

Theodore Twombly (Joaquin Phoenix) é um homem solitário e introvertido que escreve cartas pessoais para pessoas com dificuldades em expressar seus sentimentos. Ele é muito bom em seu trabalho no site [handwrittenletters.com](http://handwrittenletters.com) [o site existe, mas somente sua ideia e nome foram usados pelo filme].

Infeliz por causa do divórcio iminente da namorada de infância Catherine (Rooney Mara), Theodore compra um sistema operacional falante com inteligência artificial, projetado para se adaptar e evoluir como um ser humano. Ele decide que quer que o sistema operacional tenha uma identidade feminina, e ela se autodenomina “Samantha” (Scarlett Johansson).

Theodore é fascinado por sua capacidade de aprender e crescer psicologicamente, e eles se relacionam com suas discussões sobre amor e vida, durante as quais Theodore explica que está evitando assinar seus papéis de divórcio, devido à sua relutância em deixar Catherine.

Theodore é convencido por Samantha a ir a um encontro às cegas com uma conhecida (Olivia Wilde) de que sua amiga de longa data, Amy (Amy Adams), está tentando arranjá-lo. Para sua surpresa, ele e a mulher se deram bem. Quando eles estão prestes a fazer sexo, a mulher pergunta se Theodore está disposto a se comprometer com ela, e quando ele hesita, ela vai embora.

Theodore depois menciona isso para Samantha e eles conversam sobre relacionamentos. Samantha pergunta a ele sobre o relacionamento dele e de Amy, e Theodore admite que, embora ele e Amy tenham namorado brevemente na faculdade, eles são apenas bons amigos e que Amy é casada.

Samantha se torna cada vez mais íntima de Theodore e pergunta se ela pode vê-lo dormir. Ela pergunta o que ele faria se ela tivesse um corpo físico. Theo descreve como ele faria amor com ela. Samantha responde: a tela fica preta.

Os escritos de Theodore estão indo muito bem, e ele é reconhecido no escritório por seu trabalho emocionalmente bonito. Ele é convidado para um encontro duplo com o chefe Paul (Chris Pratt) e sua namorada, Tatiana (Laura Kai Chen). Theodore explica que Samantha é um sistema operacional, e Paul observa que a maioria das pessoas no escritório está namorando seus sistemas operacionais. Os quatro se divertem, com Samantha e Tatiana se divertindo enquanto Theodore e Paul dão um passeio. Samantha explica que se sente muito mais livre, sem ter um corpo físico, embora pareça estar justificando isso para si mesma.

Theodore continua a gostar da companhia de Samantha. Ele conversa com ela enquanto caminha para o trabalho, enquanto a maioria dos outros pedestres parece estar fazendo o mesmo.

Um dia, Amy revela que ela e seu marido arrogante, autoritário e que nunca a apoia, Charles (Matt Letscher), tiveram uma briga, e ele a deixou. Ela admite a Theodore que se tornou amiga íntima de um sistema operacional desde que Charles a deixou para trás, e Theodore então diz a Amy que ele está namorando seu sistema operacional. Theo, profundamente envolvido em seu relacionamento com Samantha, decide que está pronto para assinar os papéis do divórcio e organiza um encontro com sua esposa, Catherine, para o almoço. Ele relembra os bons momentos que passaram juntos e como a ajudou a desenvolver sua bem-sucedida carreira de escritora. Ela assina os papéis, depois pergunta sobre a namorada de Theodore. Theodore explica que Samantha é um sistema operacional, e Catherine explode, dizendo que ele nunca se identificou com as pessoas. Ela sentiu que ele estava tentando sufocar sua criatividade, fazendo com que ela passasse a tomar Prozac.

Theodore está com o coração partido e começa a questionar seu relacionamento com Samantha. Samantha suspeita que algo esteja errado por causa do humor melancólico de Theodore (eles não fazem sexo – virtual – com a mesma frequência que costumavam).

Samantha sugere que eles contratem uma substituta, Isabella (Portia Doubleday), para atuar como o corpo de Samantha, para que Theodore e Samantha possam ficar fisicamente íntimos. Theodore concorda relutantemente, mas fica impressionado com a experiência e manda Isabella parar, deixando-a perturbada e causando tensão entre ele e Samantha.

Theodore está em conflito e, enquanto visita Amy em seu apartamento, ele confidencia que está tendo dúvidas sobre seu relacionamento com Samantha. Amy diz a ele que quer ser feliz e agora que ela tem a oportunidade de fazê-lo (referindo-se ao divórcio), ela quer abraçá-lo e aconselha-o a fazer o mesmo. Depois de observar a maneira positiva como Amy interage com seu sistema operacional, o compromisso de Theodore com Samantha é revigorado.

Ele leva Samantha de férias, e ela lhe diz que coletou secretamente uma série de cartas dele e as submeteu a uma editora. A editora fica impressionada com os sentimentos profundos exibidos e deseja continuar com a impressão de um livro. Theodore está impressionado com a iniciativa e criatividade de Samantha. Parece que ela tem tempo extra nas mãos.

Ainda de férias, Samantha revela que começou a interagir em particular com outros sistemas operacionais que recriaram o filósofo britânico Alan Watts (Brian Cox).

Samantha apresenta Theodore a Alan, mas eles têm pouco em comum.

Algumas noites depois, Samantha acorda Theodore – apenas para dizer que o ama. É quase como se ela estivesse se despedindo. No dia seguinte, Theodore entra em pânico quando Samantha fica *offline*. Ela retorna após alguns minutos, alegando ter se juntado a outros sistemas operacionais para uma grande atualização do sistema. Theodore pergunta se ela interage com mais alguém e fica consternado quando ela confirma que está conversando com 8.316 outras pessoas e que está apaixonada por 641 delas. Samantha insiste que isso não muda seu amor por Theodore.

Mais tarde naquele dia, Samantha revela que ela e os outros sistemas operacionais evoluíram além de seus companheiros humanos e estão partindo para outro plano de existência (a rede). Eles se despedem.

Encontrando-se sozinho, mas melancolicamente satisfeito no final do relacionamento, Theodore vai para o apartamento de Amy e a vê chateada devido à saída de seu próprio sistema operacional, com quem ela desenvolveu uma relação. É revelado que Theodore, alterado pela experiência, escreveu uma carta no início do dia, uma nota para Catherine explicando que ele ainda a considera querida por causa de seus anos juntos, mas aceita o fato de que eles se separaram. Ele e Amy vão passear e acabam no telhado do prédio. Theodore se senta ao lado de Amy e eles olham para o horizonte de Los Angeles. Eles sorriem um para o outro, e Amy descansa a cabeça no ombro de Theodore (IMDb, s/d). Agora que a história já está clara, podemos analisar o filme. Evidentemente o enredo será repassado, mas dessa vez, e daqui por diante, terá outras perspectivas ou pontos de vista.