

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PÓS-GRADUAÇÃO
SEMIÓTICA PSICANALÍTICA: CLÍNICA DA CULTURA

HER, CONDIÇÃO PÓS-HUMANA COMO SINTOMA DO CONTEMPORÂNEO

JULIANA CALEFFI GRANDE

São Paulo - SP
2017

JULIANA CALEFFI GRANDE

***HER*, CONDIÇÃO PÓS-HUMANA COMO SINTOMA DO CONTEMPORÂNEO**

Monografia apresentada ao Departamento Cogeae da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em cumprimento parcial para obtenção do título de Especialista em Semiótica Psicanalista: Clínica da Cultura, sob orientação do Prof. Dr. Cláudio César Montoto.

**São Paulo - SP
2017**

Grande, Juliana Caleffi

Her, condição pós-humana como sintoma do contemporâneo / Juliana
Caleffi Grande – 2017

43 f.

Orientador: Cláudio César Montoto

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Pontifícia
Universidade Católica, Semiótica Psicanalítica: Clínica da Cultura, São
Paulo, 2017.

1. Semiótica 2. Psicanálise 3. Cinema

JULIANA CALEFFI GRANDE

***HER*, CONDIÇÃO PÓS-HUMANA COMO SINTOMA DO CONTEMPORÂNEO**

Monografia apresentada ao Departamento Cogeae da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em cumprimento parcial para obtenção do título de Especialista em Semiótica Psicanalista: Clínica da Cultura, sob orientação do Prof. Dr. Cláudio César Montoto.

São Paulo, 28 de julho de 2017.

Coordenação:

Prof. Dr. Oscar Angel Cesarotto

Prof^a.Dr^a. Maria Lucia Santaella Braga

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Cláudio César Montoto

Prof. Avaliador

Prof. Avaliador

Prof. Avaliador

SAMANTHA: *So you think I'm weird?*

THEODORE: *Kind of.*

SAMANTHA: *Why?*

THEODORE: *Cause you seem like a person, but you're just a voice in a computer¹*

(Página 14 do roteiro de Her)

¹ Samantha: Você me acha estranha? Theodore: Um pouco... Samantha: Por quê?

Theodore: Porque você parece uma pessoa, mas você é apenas uma voz dentro de um computador.
(Tradução minha)

RESUMO

O filme *Her* (2013), do diretor Spike Jonze, é o objeto de análise desta monografia sobre a vertente de discussão do cinema como sintoma da cultura. O grande número de produções cinematográficas contemplando a relação homem-máquina na história recente dessa mídia, com particular importância à força do papel exercido pelo computador e seus *softwares* na constituição das subjetividades, reflete a relevância da discussão do tema para o contexto cultural contemporâneo. A escolha de *Her* dá-se por este ser um representante legítimo do chamado cinema de autor, fazendo assim uma espécie de exceção às escalas hollywoodianas de produção e distribuição.

As referências teóricas que embasam este trabalho estão ligadas aos temas da cultura como sintoma e condição pós-humana. Faz-se um amplo uso da bibliografia referente ao campo da semiótica psicanalítica para dar conta dos recortes mencionados, recorrendo a autores como Lucia Santaella, Oscar Cesarotto e João Fantini, entre outros.

Palavras-chave: Spike Jonze, pós-humano, cinema, *Her*.

ABSTRACT

The movie *Her* (2013), from director Spike Jonze, is the analysis object of this monograph about the discussion of cinema as a symptom of culture. The great number of cinematographic productions contemplating the man-machine relation in the recent history of this media, with particular importance to the force of the paper exerted by the computer and its software in the constitution of the subjectivities, reflects the relevance of the discussion of the theme to the contemporary cultural context. *Her* was chosen because it is a legitimate representative of so-called author cinema, thus making an "exception" to the Hollywood production and distribution scales.

The theoretical references that support this work are linked to the themes of culture as a symptom and post-human condition. A wide use is made of the bibliography referring to the field of psychoanalytic semiotics in order to account for the aforementioned cuts, using authors such as Lucia Santaella, Oscar Cesarotto and João Fantini, among others..

Key-words Spike Jonze, post-human, movie, *Her*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cena do Filme <i>Quero ser John Malkovich</i> , de Spike Jonze	12
Figura 2 - Cena de <i>Adaptação</i>	13
Figura 3 - Cena de <i>Adaptação</i>	16
Figura 4 – Alphaville	23
Figura 5 - 2001, Uma Odisseia no Espaço	24
Figura 6 - Inteligência Artificial	26
Figura 7 - Theo contemplativo	28
Figura 8 - Escritório onde Theo trabalha	29
Figura 9 - Cenário futurista de Los Angeles	30
Figura 10 - Samantha e Theo girando juntos	32
Figura 11 - Plano abre, Samantha sai de cena	33
Figura 12 - Catherine e Theodore	37
Figura 13 - Cartaz oficial do filme	39

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 CINEMA COMO SINTOMA DA CULTURA	11
2.1 SPIKE JONZE, UM SINTOMA DO ABSURDO NO CINEMA.....	11
2.2 O QUE É/FAZ SINTOMA NA CULTURA	17
3 CONDIÇÃO PÓS-HUMANA E CINEMA	20
3.1 CONDIÇÃO PÓS-HUMANA, BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO	20
3.2 PÓS-HUMANO NO CINEMA	22
4 HER, UMA PROPOSTA DE ANÁLISE SEMIÓTICO-PSICANALÍTICA.....	27
4.1 METODOLOGIA DE ANÁLISE	27
4.1.1 O visual: luz, cores e espaços	27
4.1.2 O som: música e objeto voz em Her.....	30
4.1.3 O verbo: discurso escrito e falado	33
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS – FICÇÃO.....	42
FILMOGRAFIA.....	43

1 INTRODUÇÃO

Her (2013) é um filme escrito e dirigido por Spike Jonze. Trata-se do momento no qual o diretor-autor eleva as questões e dilemas de seus personagens acerca de suas subjetividades para a perspectiva das relações com os dispositivos da ciência que compõem a rotina do sujeito contemporâneo. Este trabalho pretende avançar nessa discussão, a fim de contribuir para o debate sobre a relação entre subjetividades contemporâneas e tecnologia.

Para tanto, no primeiro capítulo será apresentada a discussão que coloca o cinema como sintoma da cultura, utilizando o próprio percurso do diretor Spike Jonze como referencial. Também neste capítulo será exposta uma significativa temática que perpassa o trabalho do diretor norte-americano: personagens deslocados dentro de um contexto social, quase à margem e sem corresponder às expectativas de um discurso normatizante, além do recurso de se utilizar o absurdo/incomum como argumento de roteiro.

No segundo capítulo, será apresentada uma breve contextualização sobre a condição pós-humana, a partir da qual pretende-se avançar para as interseções desse tema com o cinema. A abordagem levará em conta as produções cinematográficas de cinema de autor que abordam o tema do pós-humano. Um breve recorte será feito considerando diretores e respectivas obras emblemáticas dessa condição, como Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard e Steven Spielberg.

No terceiro capítulo, será feita a análise do filme, contextualizando o debate acerca da condição pós-humana e sintomática do cinema no mundo contemporâneo, fazendo uso das matrizes básicas de linguagem e pensamento: visual, sonora e verbal. Espera-se, dessa maneira, solidificar a relevância da escolha como objeto de estudo para monografia de final de curso o filme *Her*.

2 CINEMA COMO SINTOMA DA CULTURA

2.1 SPIKE JONZE, UM SINTOMA DO ABSURDO NO CINEMA

Antes de entrar na contextualização sobre o debate da condição pós-humana no cinema, é importante apresentar em linhas gerais o diretor responsável por *Her*: Spike Jonze.

Em uma breve pesquisa de estado da arte para esta monografia, localizou-se uma relativa produção acadêmica brasileira associando o nome do diretor mais às suas produções de videoclipe do que ao cinema. Em artigo publicado na *Revista de Estudos de Cinema – Socine* (2007), Barreto (2007:59) articula a percepção dos diretores de videoclipes como autores e suas interlocuções com o cinema. Nesse artigo, ele menciona Spike Jonze e Michel Gondry como legítimos autores, destacando, inclusive, os respectivos estilos. Para Jonze, tem-se o seguinte:

Spike Jonze foge da concepção dos videoclipes como organizações aleatórias e hiperfragmentadas de imagens: seus trabalhos tendem a privilegiar a narratividade com histórias cuja apresentação sequer procura escapar de uma franca linearidade... / ... aparece um traço comum a muitas obras de Jonze: a tematização da interferência do absurdo e incomum no cotidiano. (BARRETO, 2007:61)

Uma dissertação de mestrado defendida no *Programa de Comunicação e Semiótica da PUC/SP*, em 2009, também aborda o tema da autoria em videoclipe sobre outro diretor: Chris Cunningham. Na ocasião, Andrade (2009) dedica um capítulo inteiro a contextualizar o campo de produção autoral, e novamente Jonze e Gondry são citados como nomes expressivos no campo em questão durante a década de 1990 e anos 2000.

Figura 1 - Cena do Filme *Quero ser John Malkovich*, de Spike Jonze



Fonte: <http://www.alux.com/wp-content/uploads/2014/08/Being-John-Malkovichca.jpg>

Conforme biografia fornecida pelo IMDB², Jonze começou sua carreira como fotógrafo e editor de revistas de skate voltadas para o público adolescente, o que o levou ao território dos videoclipes. Realiza seu primeiro longa em 1999, *Quero ser John Malkovich*, talvez o trabalho mais emblemático e original da carreira do diretor. No filme, um grupo de personagens descobre uma passagem secreta que dá acesso à cabeça do ator John Malkovich, sendo possível ver o mundo através dele e mesmo tomar decisões em seu nome. Uma narrativa do surreal e do absurdo.

Adaptação (2002), segue o mesmo percurso de complexidade e absurdo dos personagens de Jonze, na figura do roteirista interpretado por Nicolas Cage. O personagem possui reconhecido sucesso em Hollywood, mas ainda assim vive uma crise existencial quando se depara com um novo trabalho: adaptar um livro para o cinema, pois se sente deslocado de todo o *mainstream* da indústria cinematográfica.

² <http://www.imdb.com/name/nm0005069/bio>, Acesso em 13/01/2016

Figura 2 - Cena de *Adaptação*



Fonte: http://cdn.collider.com/wp-content/uploads/adaptation_movie_image_nicolas_cage_01.jpg

Em 2009, o diretor lança *Onde Vivem os Monstros*, longa no qual um menino cria um mundo imaginário para escapar da própria realidade familiar, uma espécie de fábula infantil. A empreitada seguinte, em 2013, será *Her*, cuja apresentação e análise serão feitas no capítulo final deste trabalho.

Importante ressaltar que, ao longo dessa trajetória, uma série de documentários e videoclipes também foram realizados pelo diretor, que nunca deixou de lado essas vertentes de trabalho.

Mas por que nomear Spike Jonze como sintoma do absurdo no cinema contemporâneo? Para dar luz a essa questão, o primeiro passo é amarrar o conceito de cinema como sintoma.

A criação dos planos no cinema envolve uma forma de construção subjetiva do espectador, já que remete a elementos constitutivos dos processos de identificação, segundo Fantini (2013:134). Assistir a um filme demanda um investimento excessivo nas funções visuais e auditivas, duas condições que nos levam ao estágio inicial da vida de um bebê, nomeado por Lacan de “estágio do espelho”: etapa na qual a criança se identifica com a imagem de a que/quem está ligada, associada. Sua construção de “eu” passa necessariamente

pelo “outro”, o outro sendo a imagem com a qual se identifica no espelho. Lacan em “O estádio do espelho como formador da função do eu - tal como nos é revelada na experiência analítica” (original publicado em 1949) considera o seguinte:

Esse desenvolvimento é vivido como uma dialética temporal que projeta decisivamente na história a formação do indivíduo: *o estádio do espelho* é um drama cujo impulso interno precipita-se da insuficiência para a antecipação – e que fabrica para o sujeito, apanhado no engodo da identificação espacial, as fantasias que se sucedem desde uma imagem despedaçada do corpo até uma forma de sua totalidade que chamaremos de ortopédica – e para a armadura enfim assumida de uma identidade alienante, que marcará com sua estrutura rígida todo o seu desenvolvimento mental. (LACAN, 1998, p. 100)

Para a criança, assumir essa “identidade” implica uma experiência de júbilo pois organiza o caos de seu organismo, a sua desarticulação motora. Sendo assim, ocorre um processo de identificação de seu corpo com a sua própria imagem refletida. Lacan (1998, p. 100) aponta que tal reconhecimento e tal capacidade de intervenção, que se processam neste caso, têm uma função alienante. Por isso a autonomia do corpo, de acordo com os referenciais da experiência analítica, revela-se como “imaginária”.

O cinema é produtor de sentidos que ecoam justamente sobre a função imaginária, e o faz através de imagens em movimento. Para Xavier (Apud 2013:137), a ausência produzida pelo jogo campo/contracampo e deslocamento de posição de olhar por conta disso, ou seja, a variação das imagens entre quem vê (sujeito) e é olhado (objeto), é que configura o “efeito-sujeito”. Dito de outra forma, esse efeito é responsável pelo processo de situar o sujeito em relação à posição do olhar/posição da câmera. “A montagem, neste sentido, é lugar privilegiado para as possibilidades de imersão do espectador, pois oferece, para mais ou menos, a possibilidade de que o sujeito participe da enunciação do filme.” (FANTINI, 2013:137)

Pode-se dessa forma notar um paralelo entre a operação cinematográfica e a constituição do sujeito contemporâneo: a predominância do papel da imagem na configuração de ambos. Por isso a forma como um atravessa o outro evidencia os sintomas culturais do tempo presente.

Dito isso, é preciso articular o que no cinema de Spike Jonze faz sintoma do absurdo. Dentre as possibilidades de escolhas categóricas para esta análise, opta-se por delimitar duas categorias: roteiro e protagonistas. Neste ponto analítico, é importante também fazer um descritivo breve sobre as quatro obras do autor apresentadas, por ordem cronológica,

considerando em particular as duas categorias mencionadas.

Em *Quero Ser John Malkovich* (1999), um marionetista interpretado por John Cusack, chamado Craig Schwartz, vive frustrado com o não-reconhecimento de seu trabalho artístico. Ao descobrir um portal que acessa a mente do famoso ator John Malkovich, ele faz uso de sua fama para obter sucesso. Os desdobramentos dessa situação são da ordem do mais inusitado, impactando não somente sua vida profissional, mas principalmente pessoal. Neste caso, a figura do personagem John Malkovich confunde-se com a do ator verdadeiro.

Adaptação (2002) mantém em pauta a questão do artista frustrado, na medida em que o protagonista é um famoso roteirista que está vivendo uma crise não só criativa, mas também existencial. O esforço é adaptar o livro *O Ladrão de Orquídea*, da autora Susan Orlean, para o cinema. Como complemento às questões existenciais, John Laroche (interpretado por Nicolas Cage) passa por eventos bizarros em sua vida, como ter sua casa destruída por um furacão, perder mãe e sobrinho em um acidente de carro, que deixa sua esposa em coma; ao acordar ela o processa e pede o divórcio.

Sobre a primeira categoria de análise, o roteiro, uma particularidade marca estes dois primeiros longas de Jonze. Tanto em *Quero Ser John Malkovich* (1999) quanto em *Adaptação* (2002), tem-se o mesmo roteirista: Charlie Kaufman. É inegável a força e peso de um roteiro dentro de uma produção cinematográfica. Em ambos os casos, percebe-se uma parceria quase que identificatória entre diretor e roteirista no processo constitutivo dos filmes, como se um fosse alter-ego do outro. Cecília Sayad (2008) defende, inclusive, a posição de autor no cinema para Kaufman, ampliando a categoria de autor em cinema para aquele que constrói o roteiro. O que se passa nos longas acima citados é uma forma de trabalho colaborativo entre diretor e roteirista para concretização de temas recorrentes no pensamento de ambos.

Kaufman é conhecido por descrever situações da ordem do absurdo. De acordo com o IMDB³, seus roteiros geralmente apresentam protagonistas relutantes que começam a narrativa com dúvidas acerca de si mesmos, muitas vezes frustrados seja com a sua vida profissional e/ou amorosa. Além disso, as narrativas do roteirista contam com enredos

³ http://www.imdb.com/name/nm0442109/bio?ref =nm_ov_bio_sm Acesso em 14/12/2015.

bizarros apontando um senso da ordem do fantástico no mundo real, lidando com temas que oscilam entre o que é a realidade e identidade para cada um.

O senso da ordem do fantástico está presente também nas narrativas dos longas seguintes, dirigidos e escritos por Jonze: *Onde Vivem os Monstros* (2009) e o próprio *Her* (2013). Assim, é possível situar a linearidade e coerência entre a recorrência de temas na categoria roteiro, o que nos leva a constatar que o diretor-autor em geral busca trabalhar em conjunto com roteiristas e produtores com propostas temáticas e de interesse similares na forma de fazer cinema.

Figura 3 - Cena de *Adaptação*



Fonte: https://cinoir.files.wordpress.com/2011/08/where_the_wild_things_are03.jpg

Especificamente sobre *Onde Vivem os Monstros* (2009), vale a pena destacar que se trata de uma fábula na qual Max, uma criança que sofre pela falta de atenção da mãe, foge de casa e cria em sua mente um mundo fantástico onde ele será eleito o rei, com poder de tomar decisões que resolvam todos os problemas. Seus amigos são monstros inofensivos e muito fiéis a ele. De narrativa mais singela em comparação aos dois primeiros filmes já mencionados, este é um caminho no qual Jonze parece avançar para dizer da solidão de cada um e de como o sujeito contemporâneo lida com esse engodo de si próprio. E é em *Her* que ele encontra uma belíssima apropriação para dizer a este respeito: o do desamparo.

Mas o que Craig (*Quero ser John Malkovich*), John (*Adaptação*), Max (*Onde Vivem*

os Monstros) e Theodore (*Her*) têm em comum? A aposta deste trabalho é de que todos eles encontram nas saídas fantasiosas, fantásticas e absurdas uma forma de escape da realidade, uma maneira de lidar com solidão, crises e questionamentos sobre si próprio e sobre o funcionamento do mundo, como ele é. Pode-se, dessa forma, concluir que a segunda categoria de análise, os personagens, centrada na similaridade entre os protagonistas, faz sintoma na trajetória de Spike Jonze, bem como o contextualiza no campo autoral do cinema contemporâneo pela recorrência do argumento.

2.2 O QUE É/FAZ SINTOMA NA CULTURA

Partindo da afirmação lacaniana de que o inconsciente é estruturado como uma linguagem, é correto afirmar que sua sofisticação por meio de novos aparatos tecnológicos produz novos sentidos e efeitos para a experiência humana. Pode-se nomear este efeito como sintoma, aqui tomado como reflexo da explosão e inserção da tecnologia na vida do homem nos últimos 20 anos: um sintoma da cultura, mais que do sujeito.

O sujeito lacaniano é, portanto, um ser separado da natureza, atravessado pela linguagem, o que equivale a dizer que é através dela, e somente através dela, a linguagem, que o ser humano tem acesso ao mundo em que está inserido. (JUNGK, 2013:69)

No que tange à cultura, sabe-se que o seu discurso é fundamental na operação do registro do imaginário e suas manifestações. Em *A Lógica do Capitalismo Tardio*, Jameson destaca a ideia de que um gênero ou forma privilegiada exprime as “verdades mais secretas” de uma era e, no caso contemporâneo, esta estrutura privilegiada é a mídia. Isso porque, segundo o teórico americano, a mídia evoca três signos: da modalidade artística e estética, da tecnologia organizada em torno de uma máquina ou aparato maior e, finalmente, de uma instituição social. A cultura hoje é questão de mídia como as antigas já o eram, na medida em que também se serviam de seus meios. O diferencial é que a cultura se tornou algo material e as novas formas de arte são puramente midiáticas. O conteúdo virou fetiche no sentido freudiano e marxista da palavra (JAMESON, 2004: 35), constatação que só reforça o caráter sintomático das produções culturais contemporâneas.

...uma das questões centrais do próprio pós-modernismo e de suas dimensões políticas: a obra de Andy Warhol é realmente centrada em torno da mercantilização, e as grandes imagens de *outdoors* da garrafa Coca-Cola ou da lata de sopa

Campbell, que explicitamente enfatizam o fetichismo das mercadorias na transição para o capitalismo tardio, deveriam constituir forte crítica política. Se não o são, então é claro que queremos saber por que e podemos começar a nos interrogar sobre as efetivas possibilidades de uma arte política, ou crítica, no período pós-moderno do capitalismo tardio. (JAMESON, 2004: 35)

Sendo assim, a cultura é sintoma do seu tempo e o cinema é um representante sintomático dele, sendo a expressão dominante no século XX, segundo prognósticos entusiastas das primeiras décadas. Além disso, a indústria cinematográfica é um importante construtor de sentidos, valores, ideias e expectativas. Pode-se inferir que sua produção *mainstream* opera claramente a favor do discurso do mestre, do Grande Outro lacaniano (FUENTES, 2008:286). Existe uma certa falta de profundidade e certa superficialidade, o que, segundo Jameson, é talvez a mais importante característica formal de todos os pós-modernismos. Guy Debord (apud JAMESON, 2004: 41) diz que se trata de uma sociedade privada de toda historicidade, cujo próprio passado é pouco mais que um conjunto de espetáculos empoeirados. E na tentativa de se recuperar o passado vê-se um excesso pela modalidade da nostalgia.

Dito isso e para ilustrar a proposição do cinema como sintoma, seja pela modalidade nostálgica ou não, recorre-se à obra *Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura* (2013), em particular à série de artigos organizados sobre o seguinte tema: “O cinema como porta-voz dos sintomas culturais”. Nesse capítulo, três análises de filmes são realizadas com intuito de identificar como o cinema faz e reproduz sintoma. A primeira análise é desenvolvida por João Fantini – *A invenção do espectador e as novas subjetividades: da Renascença ao cinema 3D, dos games ao ciberespaço*. Desse capítulo, interessa observar o conteúdo relativo apenas ao cinema, ou seja, como este tem em seu resultado final a expressão de um ponto de vista de um sujeito, por meio da escolha de planos, enquadramentos, atores etc. Nesse caso, o espectador é capturado pelo processo de identificação.

No processo de enunciação do filme, este enunciador – mesmo que identificado a uma voz ou personagem, por exemplo – apresenta-se como ausência, isto é, como um lugar vago onde o sujeito se coloca como centro de processo de significação, numa troca de sentidos pré-construídos, por cada um (Machado, 1996): nos sentidos que os realizadores do filme tentam representar, nos sentidos que o sujeito traz ao entrar na sala de cinema. (FANTINI, 2013: 135).

Em *Neurose e ideal de eu no laço contemporâneo*, Eduardo Furtado Leite discute o cinema dos irmãos Ethan e Joel Coen, a partir do ponto de vista no qual tem-se a maldade como forma de gozo maior nos filmes da dupla. O que está em jogo em personagens

marcados pelo significante da maldade em narrativas como *No country for old man* (2007) e *Fargo* (2006) é o imperativo do supereu. Segundo Leite, a leitura lacaniana de supereu que a lei/código (que como Ideal do Eu deve sustentar o laço humano) pode ser alçada à condição de uma instância em nome da qual maldades são encaminhadas sem questionamento por sujeitos que se colocam no laço com os demais na qualidade de uma vertente violenta da lei: quebrar a lei (o suposto bom senso) em nome da lei (a autonomia do indivíduo) (LEITE, 2013:153).

Com esse panorama, os Coen criam fábulas contemporâneas nas quais personagens ordinários são pautados em bases éticas que valorizam o imediatismo das ações, uma força de vontade intransponível de se realizar o que é necessário, o que finalmente lhes confere o direito de colocar os bons costumes à parte.

Samuel Malentacchi aponta uma outra perspectiva na pauta do cinema-sintoma, ao abordar filmes de zumbis como aqueles nos quais *A morte reclama da vida*. A partir do conceito de que o zumbi moderno é um morto que volta à vida com o corpo em decomposição e se alimenta de carne humana, o autor faz uma abordagem na qual situa o fenômeno de filmes dessa categoria da seguinte forma:

Nós, sujeitos faltantes da pós-modernidade tardia, ou símiles que o valha, não consumimos nossa própria carne, ou ainda, de certa maneira consumimos sim nossa própria carne direcionando nossa força libidinal para objetos e situações arriscadas, como o trabalhismo e o consumismo exacerbado, por exemplo. O frenesi concomitante de tais atividades acaba por culminar num tipo de sumiço da identidade enquanto sujeito. (MALENTACCHI, 2013: 171).

Outra forma de se observar uma metáfora zumbi acerca da vida contemporânea é a experimentação de uma alteridade radical na qual o sujeito no encontro com o outro responde a partir da imposição de uma violência desmesurada: eliminando ou estigmatizando aquele no qual não se reconhece.

Com este último exemplo e demais artigos mencionados, pode-se concluir como o cinema é uma fonte inesgotável de apropriação para se pensar os sintomas da cultura. Isso porque trata-se de um objeto com diversas formas de capturar signos, bem como vasta possibilidade interpretativa a partir da pluralidade de seus intérpretes.

3 CONDIÇÃO PÓS-HUMANA E CINEMA

3.1 CONDIÇÃO PÓS-HUMANA, BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

O campo das artes audiovisuais vem sendo explorado a partir do uso de certos signos da tecnologia desde a década de 1950, tendo como exemplo emblemático o trabalho do videoartista coreano Nam June Paik, considerado o fundador da videoarte. Ele inverteu o circuito interno de um tubo catódico televisivo com claro caráter de experimentação e criou uma nova expressão artística, a videoarte. Suas experiências foram se sofisticando à medida que o sul-coreano foi adquirindo mais conhecimento e domínio sobre a técnica do vídeo. Desde então, as artes visuais foram se apropriando das mais diversas técnicas e tecnologias para fazer valer o seu discurso. Hoje, essas mídias podem ser entendidas como novas modalidades discursivas que não mais se pautam exclusivamente na palavra, e sim numa sintaxe de elementos que podem ser lidos ainda que não sejam escritos, culminando em um conjunto de signos a produzir interpretações diversas. Sobre o cinema, em especial, a citar:

O cinema está pura e simplesmente tornando-se linguagem. Uma linguagem, isto é, uma forma na qual e pela qual um artista pode expressar seu pensamento, por mais abstrato que seja, ou traduzir suas obsessões. Por isso chamo essa nova idade do cinema a da câmera-caneta. (ASTURC apud Dubois, 2004, p.209)

Portanto, a forma como a arte tem pensado e refletido sobre a tecnologia e sua atuação na vida contemporânea é um debate que vem avançando por décadas. Para este trabalho pretende-se revisitar apenas a bibliografia mais recente, a partir do ponto de partida em que se cunha o termo “pós-humano”, por se tratar da literatura efetivamente relevante para a análise de *Her* (2013), visto que o enredo do filme narra a história de amor entre um homem e um sistema operacional.

Mas de que se trata o pós-humano? Em meados da década de 1980, os debates acadêmicos foram marcados pela inclusão do termo “pós” para se discutir o desafio da modernidade. Inaugurava-se ali o conceito ainda amplamente discutido de “pós-modernidade”. Portanto, é nesta seara que as primeiras discussões sobre o pós-humano começam a ganhar maior representatividade.

A principal referência teórica que embasa o pós-humano neste trabalho parte da teórica Lucia Santaella, em função da relevância quantitativa, qualitativa e principalmente vanguardista de sua contribuição para o debate no campo citado. Em seu livro *Culturas e*

artes do pós-humano (2003), a autora evoca uma síntese do que é a condição pós-humana a partir do trabalho de Pepperell:

Esse autor emprega o termo pós-humano para significar uma porção de coisas ao mesmo tempo. Primeiramente, para marcar o fim daquele período do desenvolvimento social conhecido como humanismo. Em segundo lugar, para se referir ao fato de que a nossa própria visão daquilo que constitui o ser humano está agora passando por uma profunda transformação. Em terceiro lugar, o termo se refere à convergência geral dos organismos com as tecnologias até o ponto de ambos se tornarem indistinguíveis. (SANTAELLA, 2003: 240)

Para a autora, aquilo que vem sendo denominado de era pós-biológica e pós-humana não é um fenômeno isolado e desenraizado. Trata-se, na verdade, de um processo evolutivo cujo início remonta ao advento do neocórtex e de sua matéria-prima: linguagem, capacidade simbólica e os signos (SANTAELLA, 2003:217). E esta exigência e crescimento do neocórtex em particular é que interessa discutir pois acredita-se que um sistema operacional de qualquer computador hoje tem um funcionamento similar ao cérebro humano.

Samantha, nome dado por Theodore ao seu novo sistema operacional ou OS1, assume não somente uma espécie de corporalidade cerebral, mas também corporalidade afetiva para o solitário escritor - relacionamento que será analisado de forma mais detalhada adiante.

Outra discussão importante para o tema do pós-humano é a relação entre natureza e cultura. Do ponto de vista semiótico, cultura é vista como mediação, que ocorre entre signos encontrados na natureza, na ciência, na tecnologia e outros, culminando no que se pode chamar de semiosfera, segundo a Escola de Tartu sobre a semiótica da Cultura. Por isso, o recorte temporal a ser explorado acerca da discussão pós-humana, será datado a partir do advento da revolução da teleinformática e sistemas cibernéticos responsáveis pelo poder computacional.

Redes de telefonia, satélites de comunicação, sistemas de radar, videodiscos de laser programáveis, robôs, células biogeneticamente tratadas por engenharia, sistemas de orientação de naves – todos exibem uma capacidade de processar informação e executar ações. São todos cibernéticos por serem mecanismos autorreguladores ou sistemas que operam dentro de limites predefinidos e em relação a tarefas predefinidas. (SANTAELLA, 2003:222/223)

Aliás, a partir da década de 1950, tem-se observado uma maior complexidade das ferramentas até mesmo para lidar com as necessidades humanas. O caminho evolutivo das

máquinas parece avançar neste sentido, o de substituir funções do corpo humano. Elas se tornaram fundamentais no transporte, saúde, produção de alimentos, entre tantos outros exemplos que poderiam ser aqui mencionados. A particularidade que marca as máquinas computacionais é a de realizar tarefas tais como “armazenar, processar e distribuir o excesso de signos com que as máquinas sensórias recobriram o planeta.” (SANTAELLA, 2003: 223).

O fato é que essas máquinas de linguagem funcionam como próteses altamente complexas que ressignificam os cinco sentidos do nosso corpo: olhar, tato, faro, escuta e fala, processo pelo qual nosso cérebro não passa de forma imune já que essas novas operações demandam uma maior produção de signos e maior desenvolvimento cognitivo, bastando apenas observar a geração de crianças dos anos 2000 e como se relacionam com a tecnologia dos mais diversos tipos de *gadgets*.

3.2 PÓS-HUMANO NO CINEMA

Do ponto de vista da arte, o cinema foi aquele que certamente mais produziu obras audiovisuais sintomáticas e também representativas dessa semiosfera “pós-humana”. Três produções em particular serão destacadas para delimitar um brevíssimo histórico: *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard; *2001, Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick; e *A.I - Inteligência Artificial* (2001), dirigido por Steven Spielberg. A escolha das obras citadas dá-se por serem estas respectivamente emblemáticas de três posições normalmente observadas nos filmes de ficção científica: a primeira delas de cunho distópico e pessimista em relação à tecnologia (*Alphaville*); a segunda posição marca uma apologia ao poder das máquinas, ainda que com final trágico (*2001*); enquanto a terceira avança no sentido de tentar articular as duas primeiras mencionadas (*A.I*): perspectivas distópica e utópica sobre o futuro da humanidade com as máquinas. Além disso, os filmes mencionados possuem seus lugares na história recente do cinema, bem como seus diretores. Importa observar também que, independentemente da abordagem, vê-se nos exemplos citados questões como futurismo, subjetividade maquínicas e possíveis consequências para a relação homem-máquina. Um exercício de reflexão importante para fazer avançar ao ponto culminante ao que aqui se objetiva: dissertar sobre a condição de sintoma pós-humano representado por *Her*.

Figura 4 – Alphaville



Fonte: <https://mindreels.files.wordpress.com/2012/11/Alphaville-1965-03-g.jpg>

Nas palavras do crítico de cinema Andrew Sarris⁴, *Alphaville* (1965) é uma ficção científica sem efeitos especiais. O filme soa como uma crítica aos adoradores da ciência e lógica, possuindo um enredo e uma atmosfera que nos remetem ao romance 1984, de George Orwell. Isso porque a cidade de Alphaville é comandada por um governo totalitário que suprimiu de seu vocabulário palavras como “amor” e “consciência”. Além disso, existe uma voz sintética operada pelo *Alpha 60*, o computador que regula a vida de todos os habitantes da cidade, fazendo uma função similar de controle e vigilância ao funcionamento da “teletela” do romance citado.

Neste cenário, o agente secreto norte-americano Lemmy Cautions é enviado à cidade para encontrar uma pessoa desaparecida e libertar o local da tirania de suas leis e governo. A tecnologia é a vilã da história, ou faz as vezes do mal, recobrando a posição do professor Van Braun, verdadeiro cérebro responsável pela criação do *Alpha 60*. A voz desse supercomputador é a representação carnal do governo déspota, o que de certa forma isenta o

⁴ <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/dec/28/my-favourite-film-alphaville-godard> Acesso em 17/12/2015

papel dos governantes sobre o Estado. Os homens são subjugados por uma máquina tecnológica e extremamente burocrática, que substitui o governante, regula o funcionamento do Estado. Mas tudo a partir de um ponto de vista muito sombrio, o qual só poderia ser representado com a singularidade que possui o cinema de Jean-Luc Godard.

2001, Uma Odisseia no Espaço (1968) é o representante mais emblemático sobre a virtuosidade das máquinas. Elas que proporcionaram o grande avanço que catapultou o homem das cavernas à conquista do espaço. A intensa luminosidade do cenário reforça a incidência da cor branca em todo o local, representando uma ideia de sofisticação e experimentação estética *clean*, sem excesso de elementos e/ou cores. O ambiente é quase asséptico e hospitalar.

Interessante observar que a atmosfera anteriormente descrita fica intacta enquanto a relação entre a tripulação e o computador *H.A.L. 9000* é harmoniosa. Esse aparente relacionamento perfeito entre máquina e homem começa a desandar a partir de uma questão elementar de poder. Há divergência entre *H.A.L.* e os tripulantes sobre como agir em relação a um monólito encontrado no espaço. O supercomputador vai eliminando os tripulantes um a um, restando ao final apenas Dave.

Figura 5 - 2001, Uma Odisseia no Espaço



Com *2001*, Kubrick realiza uma obra que abre uma lacuna enorme para se refletir sobre as perspectivas do futuro de uma humanidade cada vez mais dependente de tecnologia. E é disso que se trata uma série de debates absolutamente relevantes, que, como no filme, estão longe de cessar com uma resposta satisfatória. Trata-se de um porvir e a arte faz seu papel na medida em que traz à luz reflexões, indagações e provocações.

Já *A.I – Inteligência Artificial* se passa em um futuro não muito distante, no qual as crateras polares derreteram e inundaram boa parte das terras do globo terrestre, afetando a vida de milhões de pessoas em incontáveis cidades⁵. Muitos migram para o interior dos continentes, o que faz com que o avanço humano vá se propagando por essas regiões. Neste contexto, robôs realistas chamados “mechas” são criados para servir a humanidade em diferentes propósitos. David é um desses robôs, na verdade uma criança artificial que passa a ter sentimentos reais especialmente pela mãe. Ocorre que sua mãe, Monica, é uma mulher que o adotou com o intuito de substituir o seu filho verdadeiro, que sofre de uma doença gravíssima. David vive muito feliz ao lado de sua mãe e pai, até o momento em que o verdadeiro filho retorna ao lar, provocando mudanças dramáticas em sua vida.

⁵ http://www.imdb.com/title/tt0212720/?ref=nr_sr_3 Acesso em 18/12/2015

Figura 6 - Inteligência Artificial



Fonte: http://gcn.net.br/dir-arquivoimagem/2014/09/20140911233045_42395560.jpg

O enredo de *A.I.* avança na complexidade das relações entre homem e máquina pois eleva o vínculo entre ambos ao patamar de uma subjetividade que pauta os encontros entre as pessoas, não sendo apenas referente a uma dependência da ordem utilitária de um dispositivo maquínico qualquer. Ser máquina ou robô, neste caso, passa a ser secundário, tamanho o desenrolar e força afetiva do laço que se desenvolveu entre a criança-robô e sua mãe humana. Esse recorte é que nos faz pensar na mescla de uma perspectiva distópica (máquina não será capaz de resolver questões de ordem subjetiva, o drama humano), mas também utópica (pela competência utilitária e viabilizadora da sobrevivência no planeta), sobre nosso futuro com as máquinas.

O breve panorama dos três filmes selecionados serve de base para aquecer a discussão no que se refere a relacionar virada pós-humana e cinema.

Her (2013) é a virada pós-humana de Spike Jonze. Jonze faz parte da geração de diretores de videoclipes que despontou na década de 1990 carregando consigo a marca da autoria em seus vídeos, e que deu continuidade à sua carreira no cinema mantendo o próprio registro autoral em seus filmes, por roteirizar e dirigir suas produções, além de manter certa recorrência de temáticas similares em suas obras.

4 HER, UMA PROPOSTA DE ANÁLISE SEMIÓTICO-PSICANALÍTICA

4.1 METODOLOGIA DE ANÁLISE

Na obra *Matrizes da Linguagem e Pensamento*, Santaella postula que, por trás de toda e qualquer linguagem, tem-se sempre três matrizes lógicas a se considerar em sua constituição: a sonora, a visual e a verbal, teoria que avança para se classificar e categorizar as linguagens híbridadas.

Não se trata evidentemente de fornecer elementos para a leitura da especificidade de cada uma dessas linguagens. Isso pode ser encontrado no interior das teorias que são particulares a cada linguagem tais como a teoria literária, as teorias do filme, musicologia etc. Trata-se apenas de evidenciar os substratos lógicos e semióticos gerais que estão subjacentes a toda e cada linguagem, regulando suas combinações e misturas. Enfim, um mapa para a leitura das raízes dos hibridismos. (SANTAELLA, 2001: 30).

O cinema é uma delas, na medida em que processa a mistura do verbal com o escrito (o roteiro), o verbal oral (a fala dos personagens), a imagem e todos os tipos de som (trilha sonora, ruídos etc.). Visto que não se pretende utilizar nenhuma teoria fílmica específica para fazer a leitura do objeto deste trabalho, mas sim uma abordagem semiótica-psicanalítica, será desenvolvida uma análise que se baseia na leitura de processos de signos.

Portanto, a metodologia proposta para o filme *Her* se dividirá a partir das três matrizes que estão sendo içadas a funções categóricas de análise: *visual, sonora e verbal*.

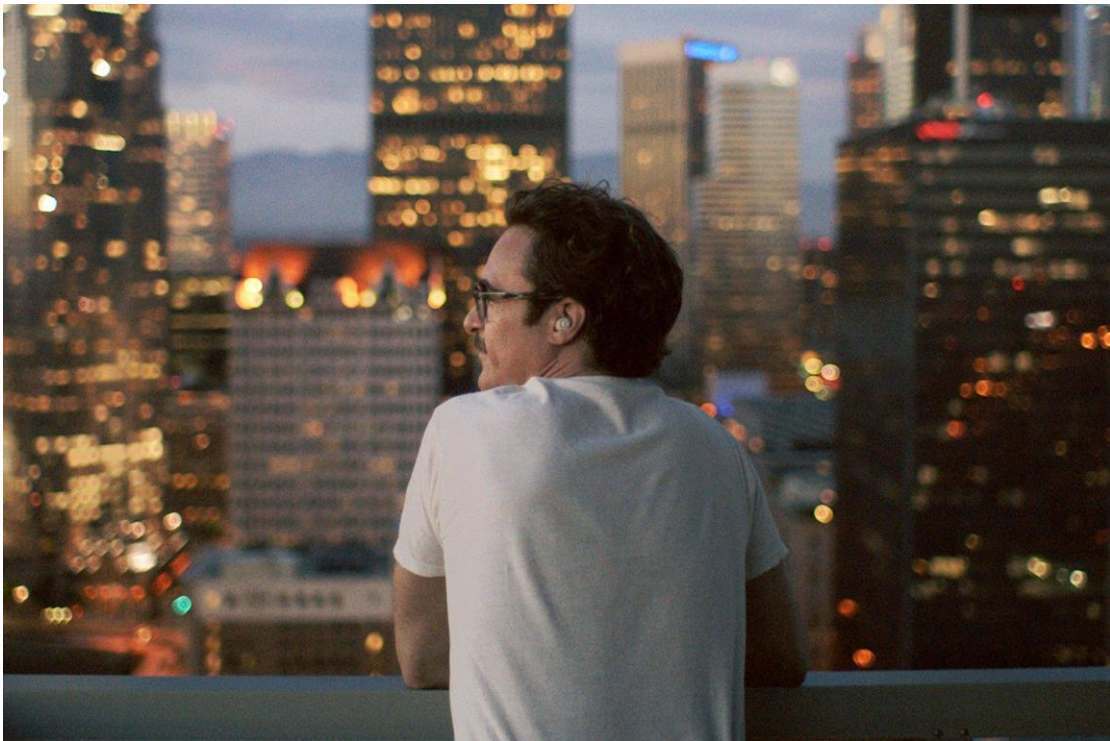
4.1.1 O VISUAL: LUZ, CORES E ESPAÇOS

No que diz respeito à produção concreta de signos através da imagem, uma das matrizes que constituem o cinema, Santaella retoma em *Semiótica Aplicada* (Santaella 2007:112) a postulação desenvolvida por ela e Noth acerca da existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem. São elas: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. Para os autores, o paradigma pré-fotográfico é constituído pelas imagens produzidas artesanalmente, feitas à mão, como pinturas, desenhos, esculturas e gravuras. O paradigma fotográfico se refere a todas as imagens produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos ou que dependam de uma máquina de registro e que implicam necessariamente a presença de objetos e situações reais preexistentes ao registro.

Incluem-se aqui a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo e a holografia. O terceiro paradigma dá conta das imagens sintéticas ou infográficas, calculadas por computação e que se libertaram de quaisquer dispositivos fotossensíveis químicos ou eletrônicos.

Dessa forma, *Her* está categorizado dentro do paradigma fotográfico da imagem. Dito isso, o primeiro ponto a se refletir é sobre a fotografia do filme. Optou-se por dividir a fotografia em dois temas para animar a discussão: a luz e composição dos cenários (internos e externos).

Figura 7 - Theo contemplativo



Fonte: <http://www.thedailybeast.com/articles/2013/12/21/how-her-gets-the-future-right.html>

A direção de fotografia do filme, no que diz respeito especificamente à iluminação, parece ter optado por uma incidência de luz na qual o que prevalece como experiência sensorial é da ordem do morno. Uma temperatura amena para ilustrar não somente um contexto urbano futurista, com o imperativo tecnológico presente nas mais cotidianas atividades dos indivíduos, mas que também faz referência a uma maneira mais utilitarista em lidar com as emoções. Há predominância do vermelho, caracteristicamente uma cor quente, mas ele aparece quase despercebido em comparação à melancolia crônica de Theodore, o protagonista. Ou seja, o vermelho como a cor menos quente.

Além disso, o que se percebe é uma certa dificuldade dos personagens em lidarem com as próprias emoções, especialmente no que diz respeito à forma de verbalizá-las, seja de maneira oral ou escrita. Prova disso é o próprio trabalho de Theo, que escreve cartas de amor, felicitações etc. para casais que estão juntos desde longa data. Uma incapacidade de expressar por si próprio, ou dizer, o que se sente em relação a um outro alguém. Mas isto não é algo novo, inaugurado pela tecnologia e seus *gadgets*. Ao contrário, a partir dessa constatação, faz-se uso de certos aplicativos e funcionalidades a fim de suprimir ou amenizar essa dificuldade afetiva e, acima de tudo, a perturbação provocada pelo encontro com o outro. A tecnologia evita o encontro de corpos, pulsões e mantém o clima morno. Faz o sujeito passar por experiências afetivas de maneira neutra, pouco afetada. Um caminho relativamente seguro, suportado pela ótica do imaginário. E, nesse imaginário, a cor vermelha opaca faz cortina no vermelho sangue do coração, órgão que melhor simboliza as emoções humanas.

Figura 8 - Escritório onde Theo trabalha



Fonte: <http://blendr.io/her/>

Outro ponto relativo ao visual do filme e que merece destaque é o cenário futurista da cidade na qual a trama se desenrola, uma Los Angeles anos à frente. Os ambientes internos são marcados por decoração moderna, numa espécie de upgrade ao projeto modernista da década de 1950. Destaque para o apartamento de Theodore e o escritório no qual trabalha.

Já o ambiente externo faz claro uso de uma linha mais utópica sobre o advento da tecnologia na história da humanidade. Trata-se de um urbano com referência a cenário de filmes como *2001, Uma Odisseia no Espaço*, mas sem tanta luminosidade ou apropriação da cor branca (esta, inclusive, podendo ser considerada como signo da prosperidade, triunfo e alta tecnologia). No fim, o espaço urbano em *Her* fica no meio termo entre *Blade Runner* (1982), porém sem chuva e cinza; e uma cidade modelo da saga de *Star Wars* (dos anos 2000), com prédios e torres altíssimas, quase ao alcance do céu.

Figura 9 - Cenário futurista de Los Angeles



Fonte: <http://tom1st.com/2014/02/05/her-and-human-mortality-pt-3/>

4.1.2 O SOM: MÚSICA E OBJETO VOZ EM *HER*

Dentre a ampla discussão proposta por Santaella (2001) a respeito da matriz sonora, dois pontos serão destacados neste trabalho para dar conta da música. O primeiro deles diz respeito à interrogação se a música é uma linguagem ou não:

A grande explosão do estruturalismo linguístico também foi provocada por sua expansão para o campo semiológico nos anos 60 e 70, quando os conceitos linguísticos passaram a ser aplicados aos mais diferenciados sistemas de linguagem: literatura, artes visuais, música, quadrinhos, vestuário, cinema, teatro, televisão etc. Com isso, a semiologia colocou à mostra que as formas de codificação e de comunicação humanas não se restringem apenas a linguagem verbal, oral ou escrita, mas abrangem todos os tipos de sinais e signos que operam no seio da vida social, tornando possíveis a comunicação e a cultura. (SANTAELLA, 2001:97).

É importante, portanto, contextualizar essa reflexão sobre o estatuto da música como

linguagem dentro de parâmetros semióticos. Esta seria, então, uma linguagem virtual, pois não tem poder de referência, de representação de qualquer coisa que está fora dela. A música é um tipo de linguagem capaz de alcançar um nível de desprendimento único. Trata-se de um ícone que pode ser inserido na categoria de primeiridade, na qual, segundo Peirce, impera o presente e imediato, algo vivido e consciente, e ainda espontâneo, original e livre – ou seja, uma proeminência dos caracteres qualitativos do som e extensivamente da música que se impõe por si mesma. (SANTAELLA, 2001: 104). O que se nota em *Her*, muitas vezes, é a música impondo-se por si só, representando de forma qualitativa e de um modo bastante assertivo um sentido próprio, uma emoção específica que ultrapassa o registro da imagem. Duas passagens em particular marcam essa constatação. Samantha, o sistema operacional pelo qual Theodore está emocionalmente envolvido, compõe duas músicas em momentos distintos para dar corporeidade à experiência que seria estar em “carne e osso” com seu amado. A primeira delas seria uma metáfora da sensação corporal de estar dormindo com Theo; a segunda segue a mesma linha e traduz, decodifica o que seria um dia de folga na praia, uma aventura doce. As melodias fazem jus à qualidade dessas experiências, em um estímulo à vivência sensorial, não só dos personagens, mas dos espectadores, confirmando a preponderância da primeiridade na música.

Ainda no campo da matriz sonora, outro importante elemento presente no filme é a voz de Samantha, voz esta que é também da ordem do discurso verbal e que, pela presença em cena e seus sentidos e afetos produzidos, pode ser lida a partir da ideia lacaniana de objeto: o objeto voz. Mas de que se trata esse objeto? Ele é único ou existem outros a considerar?

O homem é o único animal que não possui uma forma de satisfação única, direcionada objetivamente a um objeto. Comer não é apenas comer, dormir não é apenas dormir. Todas as ações humanas são desejadas e perpassadas pela estrutura da linguagem, o que nos difere dos animais que precisam se alimentar, dormir, caçar por uma questão de sobrevivência corporal apenas.

Freud chamava essa pluralidade na forma de satisfação humana de objetos parciais e os relacionava com a experiência de prazer do sujeito com os seios, as fezes e o órgão genital. Lacan avança na teoria sobre os objetos parciais e os nomeia como “objetos a”, incluindo

mais dois à lista freudiana: a voz e o olhar. Para o psicanalista francês, os “objetos a” representam o resto das experiências de satisfação a que todos já tiveram acesso em idade tenra, nesse momento singular de entrada do sujeito na linguagem, e que será responsável pela causação do desejo em cada um.⁶

A voz de Samantha poderia, então, ser comparada ou metaforizada com a função de um objeto de satisfação pulsional para Theo. Um objeto voz, mas que contém em si a totalidade do desejo: um traço, uma marca, um fragmento, um resto que faz causação no sujeito. Conforme a trama avança, fica claro que a totalidade desse desejo jamais poderá ser contemplada pelo protagonista.

Em relação ao objeto lacaniano, vale a pena observar que o objeto olhar também se faz presente em toda a narrativa do filme e, neste caso, fazer um pequeno parêntese na análise pelo viés da matriz sonora. Samantha, via câmera do computador/*gadget* ao que está vinculada, consegue se fazer presente na cena como uma verdadeira *voyeur*. Parte da perspectiva de como ela acompanha a rotina de Theo tem no espectador um cúmplice, que às vezes foca o olhar/câmera no mesmo enquadramento que ela, como se nota na imagem abaixo.

Figura 10 - Samantha e Theo girando juntos

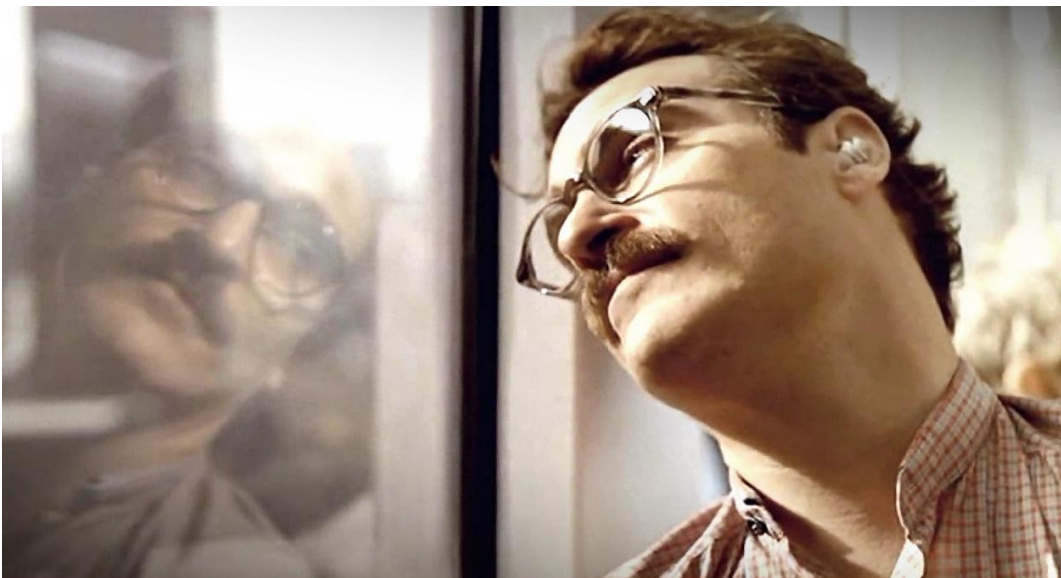


Fonte: <http://flavorwire.com/514071/and-god-created-woman-ex-machina-and-films-new-obsession-with-idealized-post-human-women>

⁶ <http://lucasnapoli.com/2012/01/08/o-que-e-objeto-a/> Acesso em 06/01/2016

Em outros momentos, porém, a perspectiva da câmera traz uma visão distanciada da interação entre os dois, como se a própria Samantha abrisse um plano *zoom out*, colocasse o espectador como espectador-consciente e a si em uma posição de narrador-onisciente, ou seja, daquele que possui o conhecimento da história sem necessariamente ser um personagem dela. E dessa forma vai ocorrendo a variação do objeto olhar, da câmera, de modo a variar a posição de Samantha e a provocar o deslocamento do espectador conforme tomada e intencionalidade da cena, presença ou ausência dela junto ao seu *sweetheart*.

Figura 11 - Plano abre, Samantha sai de cena



Fonte: <http://dl9fvu4r30qs1.cloudfront.net/34/5e/e561d6e34683a65d357d83f7ce41/her.jpg>

4.1.3 O VERBO: DISCURSO ESCRITO E FALADO

Partindo dos estudos sobre a matriz verbal, o recorte deste tópico será feito a partir do conceito de discurso, do qual pontua-se a seguinte afirmação:

Quando se chega ao nível do discurso, é necessário chamar a atenção para a questão fundamental de que a sintaxe discursiva se estrutura a partir de uma miríade de misturas de tipos de signos. O discurso verbal não se compõe só de legi-signos simbólicos argumentais. Ao contrário, há uma densa hibridização sígnica no nível de discursivo que precisa ser discernida. (SANTAELLA, 2001:271)

Neste ponto, opta-se por não avançar nessa discussão rica e complexa acerca da natureza legi-signa do discurso. Interessa observar que este é uma grande mistura de signos que estruturam a sua própria sintaxe. Assim, discurso aqui é entendido como o texto escrito e

oral, ou seja, toda articulação de palavras (ditas ou escritas) que produzem um sentido e legitimam uma instância de comunicação entre falante e ouvinte.⁷

Além disso, é preciso dizer que a linguagem é, sobretudo, uma atividade social e toda situação comunicativa é determinada por uma prática social que a constrói e está vinculada a uma prática discursiva específica. Por exemplo, os discursos médico, jurídico, psicanalítico etc. representam, cada um deles, um recorte social, com vocabulário e retóricas próprias. Dessa forma, o sujeito passa a ser lido a partir da prática discursiva à qual está associada sua vivência social. No caso de *Her*, essa vivência social e consequente discurso estão intimamente ligados à tecnologia e também às questões afetivo-amorosas que perpassam os dois protagonistas da trama: Theo e Samantha.

Para analisar esse modelo discursivo em *Her*, será seguida uma linha na qual o processo comunicativo aparenta fazer um jogo em que as posições de falante e ouvinte nem sempre ficam claras em função da ausência de corporalidade tanto de Samantha, o sistema operacional, como também dos clientes de Theodore. O trecho a seguir, retirado do roteiro original do filme, ilustra parte dessa proposição.

Her pg. 1

INT. UNKNOWN SPACE

Close on THEODORE'S face (30s). We hold on him for a long time. He's looking at something off camera, deep in thought. He starts quietly dictating a love letter into a small microphone.

THEODORE

To my Chris,

I have been thinking about how I could possibly tell you how much you mean to me. I remember when I first started to fall in love with you like it was last night. Lying naked beside you in that tiny apartment, it suddenly hit me that I was part of this whole larger thing, just like our parents, and our parents' parents. Before that I was just living my life like I knew everything, and suddenly this bright light hit me and woke me up. That light was you.

Theodore, searching for the right words, quietly enjoys writing the letter. As he continues, he is moved by the memories he's describing.

THEODORE (CONT'D)

I can't believe it's already been 50 years since you married me. And still to this day, every day, you make me feel like the girl I was when you first turned on the lights and woke me up and we started this adventure together. Happy Anniversary, my love and my friend til the end. Loretta. Print.

Cut out to reveal a computer monitor he's sitting at. On the screen we see the letter he's been dictating, transcribed into a handwritten letter on blue stationery.

As he says "Loretta," we see "Loretta" being handwritten at the bottom of the letter. He proofreads his letter. Also on the screen are photos of a couple in their 80s. The couple is tagged "Chris" and "Me - Loretta." Underneath is a bullet point email from Loretta: anniversary letter to husband Chris, married fifty years, love of my life, met right after college, have had the greatest life together.

⁷ Conforme alerta Santaella (2001,276): “está muito longe de haver um consenso sobre o conceito de texto e discurso”.

*Theodore pushes print and the letter comes out on a beautiful robin's egg blue piece of stationery, with ball point pen handwritten older-female cursive. He looks at it, not happy.*⁸

Quem é o falante? Theodore ou Loretta? Quem é o ouvinte? O espectador ou Chris? A comunicação aqui parece ter uma lógica triádica, na qual uma espécie de falante onisciente compõe a estrutura comunicativa constituída por um falante e ouvinte. Essa sequência inicial causa um certo estranhamento ao espectador quando este se dá conta de que não é Theodore (este suposto falante onisciente) o remetente verdadeiro da carta. Fosse um registro de um relatório ou carta formal, sem tanto cunho íntimo e pessoal, essa experiência de surpresa seria menos significativa ou até menos relevante. É a força do discurso escrito e dramaticidade imposta pela interpretação de Joaquim Phoenix ao ler/escrever a carta que geram esse nó inicial, produzindo um discurso muito singular que marcará a narrativa do filme.

Mas o filme conta com a força de outra voz, talvez a mais marcante da história: a de Samantha. Não apenas pela voz dar corpo a outra protagonista, mas principalmente pela forma como o sistema operacional vai sendo introduzido à linguagem não-computacional, que faz do homem um sujeito falante. Toda a maleabilidade do sistema operacional em se moldar

⁸ INT. Local desconhecido

Close no rosto de Theodore (30s). Seguramos assim por um bom tempo. Ele está olhando para algo fora da câmera, perdido em seus pensamentos. Ele então começa a ditar uma carta de amor com um microfone pequeno em mãos.

THEODORE

Para meu Chris

Eu venho pensando em como poderia dizer a você o quanto você significa para mim. Eu me lembro quando comecei a me apaixonar por você como se fosse ontem à noite. Estar nua, deitada com você em seu apartamento minúsculo me fez me dar conta, de repente, de que eu era parte de algo maior, assim como nossos pais, como foi com os pais de nossos pais. Antes disso eu só estava vivendo a minha vida como se soubesse de tudo, mas subitamente essa luz me acertou e me acordou. Essa luz era você.

Theodore, procurando pelas palavras corretas, discretamente se diverte escrevendo a carta. Enquanto escreve, ele vai sendo tocado pelas lembranças do que está descrevendo.

THEODORE (CONT'D)

Eu não acredito que já faz 50 anos desde que você se casou comigo. E mesmo hoje, todos os dias, você me faz sentir como a garota que eu era quando você acendeu as luzes pela primeira vez e me acordou e começamos essa aventura juntos. Feliz aniversário, meu amor e meu amigo até o fim. Loretta. Imprimir.

Corta em zoom out para revelar o monitor do computador onde ele está sentado. Na tela do monitor, vemos a carta que ele esteve ditando, transcrita em letra cursiva em papel azul.

Ao dizer "Loretta", nós vemos "Loretta" sendo escrito à mão ao final da carta. Ele revisa a carta. Na tela há também fotos do casal em seus 80 anos de idade. O casal é nomeado "Chris" e "eu- Loretta". Abaixo há um marcador do e-mail de Loretta: carta de aniversário para o marido Chris, casados 50 anos atrás, amor da minha vida, conheci logo depois da faculdade, temos tido uma grande vida juntos.

Theodore aperta "imprimir" e a carta sai em um lindo papel de carta azul, com caneta e impressão de uma letra cursiva feminina. Ele olha, infeliz. (Tradução minha).

a partir da experiência com o usuário se reverbera em melhorias sensoriais, constituindo um para-além operacional. A capacidade perceptória da máquina em relação ao comportamento e reações humanas evolui, como se confirma no diálogo abaixo.

NT. THEODORE'S BEDROOM - PRE-DAWN (page 29 e 30)

Theodore wakes up from a dream, groggy and uneasy. He looks around, catching his breath. After a beat he knows he's not going to be able to go back to sleep, so he puts his earpiece in and taps a button.

SAMANTHA: Good morning.

THEODORE: Hey. What are you up to?

SAMANTHA: Reading advice columns. I want to be as complicated as all of these people.

Theodore laughs.

THEODORE (touched, but still sad): You're sweet.

SAMANTHA (concerned): What's wrong?

THEODORE: How can you tell something's wrong?

(beat, distracted)

SAMANTHA: I don't know. I just can.⁹

E assim a cumplicidade, a parceria, o conhecimento sobre e para Theo e Samantha vão evoluindo, algo como uma espécie de lógica binária entre homem e máquina, subjetividade e algoritmo. No caso dessa relação, será uma definição mercadológica que, ao extinguir os sistemas operacionais, provavelmente porque estes se tornaram obsoletos em relação à geração seguinte, trará o fim ao relacionamento entre Samantha e Theo.

De todo modo, isso não impede quem fica, no caso Theo, de vivenciar o luto, a perda, não somente de Samantha, mas principalmente de Catherine, sua ex-mulher.

⁹ Quarto do Theodore

Theodore acorda de um sonho, grogue e esquisito. Ele olha ao redor, recuperando seu fôlego. Após um tempo ele já sabe que não conseguirá voltar a dormir, então ele põe seu fone de ouvido e aperta um botão.

SAMANTHA: Bom dia.

THEODORE: Oi. O que você está fazendo?

SAMANTHA: Lendo coluna de conselhos. Eu quero ser tão complicada quanto todas essas pessoas.

Theodore ri.

THEODORE (tocado, mas ainda triste): Você é um doce.

SAMANTHA (Preocupada): O que está acontecendo?

THEODORE: Como você pode saber que tem algo acontecendo?

(distraindo)

SAMANTHA: Eu não sei. Eu apenas posso. (Tradução minha).

Figura 12 - Catherine e Theodore



Fonte: <http://poetrycrush.com/2014/01/01/her/>

Her é uma metáfora do amor moderno tecnológico e conectado, mas que ainda assim passa pelos velhos dispositivos e sintomas que marcam a experiência amorosa e afetiva dos humanos, desde muitos séculos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho levantou a hipótese de como o filme *Her* poderia contribuir de forma significativa para o debate sobre a relação entre subjetividades contemporâneas, tecnologia e pós-humano.

Dessa maneira, no primeiro capítulo foi apresentada uma discussão que situou de forma assertiva o cinema como sintoma da cultura, expondo uma temática específica dos trabalhos de Spike Jonze que demonstram uma repetição: personagens deslocados dentro de um contexto social, quase à margem e sem corresponder às expectativas de um discurso hegemônico que orienta o sujeito em seu desejo.

Já no segundo capítulo, um breve debate sobre a condição pós-humana foi feito e pode situar melhor o que determina essa condição na cultura hoje. Como forma de sustentar tal perspectiva, Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard e Steven Spielberg foram designados, a partir de uma pesquisa do estado da arte, como os autores de cinema com produções que se destacaram no campo criador.

No terceiro capítulo, foi feita a análise do filme em si, unificando o debate sobre o pós-humano e condição sintomática do cinema no mundo contemporâneo. Tal resultado fez-se possível a partir do uso das matrizes básicas de linguagem e pensamento (visual, sonora e verbal) como metodologia de análise.

Todo o percurso anteriormente narrado pode, enfim, comprovar a relevância do filme *Her* não apenas no contexto recente da cinematografia que trata da relação humano-tecnologia, mas como uma produção a ser situada no centro de um dos debates e discussões mais pulsantes do contemporâneo e que vem impactando há alguns séculos não apenas a cultura, mas toda a história da humanidade: o homem e sua forma de se relacionar com o outro (um outro representado pela máquina) e todos os mistérios que dessa relação possam advir.

Figura 13 - Cartaz oficial do filme



Fonte: <https://www.psychologies.co.uk/events/competition-signed-her-movie-poster.html>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Sueli. *Chris Cunningham, autoria em videoclipe*. Dissertação de Mestrado PUC/SP. 2009.
- BARRETO, Rodrigo Ribeiro. *A percepção dos diretores de vídeos como autores: do contexto específico de produção à interseção com o cinema*. In Estudos de Cinema. Org. Rubens Machado Jr., Rosana de Lima Soares e Luciana Correa de Araújo. São Paulo: Annablume; Socine, 2007. p 57-68.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens*. São Paulo: Papirus, 1997.
- BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CESAROTTO, Oscar. *Contra Natura – Ensaio de Psicanálise e Antropologia Surreal*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- DELEUZE, G. *Cinema, a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI, a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- DUBOIS, Phillippe. *Cinema, Vídeo e Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DUBOIS, Philippe e BENTES, Ivana; *Movimentos Improváveis, o efeito cinema na arte contemporânea*. RJ: CCB, 2003.
- FUENTES, Maria Josefina Sota e VERAS, Marcelo. *Felicidade e Sintoma – Ensaio para uma Psicanálise no Século XXI*. Salvador: Corrupio, 2008.
- JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo, a lógica do capitalismo tardio*. SP: Ática, 2004.
- JUNGK, Isabel. *Linguagem, língua e alingua*. In *Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura*. Org Lucia Santaella e Fany Hisgail. São Paulo: Iluminuras, 2013. p.63-85
- LACAN, Jacques. *O estádio do espelho como formador da função do eu – tal como nos é revelada na experiência psicanalítica*. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. Original publicado em 1966. p. 96-103.
- MACHADO, Arlindo. *Televisão e vídeo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- _____. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1996.
- _____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- _____. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2001.
- PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- SANTAELLA, Lúcia. *Corpo e Comunicação – Sintoma da Cultura*, São Paulo: Paulus, 2004

_____ *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

_____ *Culturas e artes do pós-humano – Da Cultura das mídias à cibercultura*, São Paulo: Paulus, 2003.

_____ *Matrizes da Linguagem e do Pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____ *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

_____ e HISGAIL, Fany (org). *Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura*. São Paulo: Iluminuras, 2013.

SAYAD, Cecília. *O jogo da reinvenção, Charlie Kaufman e o lugar do autor no cinema*. São Paulo: Alameda, 2008.

SOARES, Thiago. *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. Recife: Ed. Do Autor, 2004

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS – FICÇÃO

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

FILMOGRAFIA

2001, Uma Odisseia no Espaço / *A Space Odyssey* (1968)

Adaptação / Adaptation (2002)

Alphaville (1965)

Ela / *Her* (2013)

Inteligência Artificial / *AI* (2001)

Adaptação / Where the Wild Things Are (2010)

Quero ser John Malkovich / Being John Malkovich (1999)