



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

HER: SUBJETIVIDADE, TECNOLOGIA E CORPO

KARINA VAZ SARTI

RIO DE JANEIRO

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

HER: SUBJETIVIDADE, TECNOLOGIA E CORPO

Monografia submetida à Banca de
Graduação como requisito para obtenção do
diploma de
Comunicação Social/ Jornalismo.

KARINA VAZ SARTI

Orientadora: Profa Maria Cristina Franco Ferraz

RIO DE JANEIRO

2016

RIO DE JANEIRO

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **Her: Subjetividade, Tecnologia e Corpo** elaborada por Karina Vaz.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia/...../.....

Comissão Examinadora:

Orientadora: Profa. Maria Cristina Franco Ferraz

Doutora em Filosofia pela Universidade de Paris-Panthéon-Sorbonne, com 3 pós-doutorados em Berlim.

Departamento de Comunicação -. UFRJ

Profa. Ilana Strozenberg

Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicação - UFRJ

Departamento de Comunicação -. UFRJ

Profa. Dra. Cristiane Henriques Costa

Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicação - UFRJ

Departamento de Comunicação – UFRJ

RIO DE JANEIRO

2016

FICHA CATALOGRÁFICA

VAZ, Karina.

Her: Subjetividade, Tecnologia e Corpo. Rio de Janeiro, 2016.

Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) - Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação - ECO

Orientadora: Maria Cristina Franco Ferraz

VAZ, Karina. **Her: Subjetividade, Tecnologia e Corpo**. Orientadora: Maria Cristina Franco Ferraz. Rio de Janeiro, 2016. UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo.

RESUMO

Este trabalho faz uma análise do contexto histórico e cultural apresentado no filme *Her*, do roteirista e diretor Spike Jonze, lançado no fim de 2013. A pesquisa busca investigar de que maneira o longa dialoga com a subjetividade moderna e com a subjetividade contemporânea, além de discutir o papel da tecnologia na sociedade. Outro tema levantado neste estudo é a ausência de materialidade da personagem Samantha, que é um sistema operacional com inteligência artificial. Esta questão do corpo suscita investigações sobre as tendências que buscam ultrapassar as limitações humanas, sobre a forma como a sociedade se organiza e, também, sobre as relações entre humanos e máquinas. Outras obras cinematográficas também são citadas ao longo deste trabalho por contribuírem ao tema tanto por reforçarem alguns pensamentos quanto por revelarem outras possibilidades.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	1
2.SUBJETIVIDADES	5
2.1 Modernidade e Contemporaneidade.....	5
2.2 Genealogia no filme Her	11
3. TECNOLOGIA	17
3.1 Visão fáustica e tradição prometeica.....	17
3.2 Robôs: além da organicidade humana?	27
4.CONCLUSÃO	37

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objeto de pesquisa e análise o filme *Her*, do diretor Spike Jonze. Lançado em 2013, o longa foi gravado em Los Angeles, nos Estados Unidos e em Xangai, na China. O diretor e roteirista é o americano Spike Jonze, que também dirigiu o aclamado filme *Quero ser John Malkovich*. Jonze economizou no número de atores e fez questão de que houvesse sempre poucas pessoas no set para manter um clima mais intimista entre os personagens. Com exceção das cenas que precisavam de figurantes, as gravações reuniam no máximo dez pessoas, incluindo toda a equipe técnica. O elenco tem nomes conhecidos do público, como Joaquin Phoenix, no papel principal, e Scarlett Johansson, que, apesar de não aparecer em nenhum momento, interpreta a voz do software Samantha. O filme recebeu, no geral, críticas muito boas e, inclusive, Spike Jonze foi premiado com o Globo de Ouro de melhor roteiro, em 2014.

A escolha desse filme se justifica pela atualidade do assunto acerca da inteligência artificial e porque existe um interesse em entender como a tecnologia tem influenciado a sociedade e, também, como a sociedade tem influenciado a tecnologia - especialmente nas últimas décadas. O futuro criado por Spike Jonze não parece impossível e revela ao espectador alternativas nos campos da comunicação, interação, tecnologia e força de trabalho. A convivência homem-inteligência artificial já começou a ser testada no cotidiano da sociedade ocidental, mas ganha características interessantes em *Her*, como, por exemplo, a presença discreta, mas indispensável na vida dos personagens e a capacidade de substituir humanos, não só no ponto de vista da automatização de algumas profissões, como também no sentido emocional, como é o caso de Theodore e Samantha que começam a namorar, ou, no caso de Amy, melhor amiga de Theodore, que encontra consolo após o término de um casamento em conversas com seu sistema operacional.

Como o objeto de análise deste trabalho é uma obra cinematográfica, é importante a lembrança e comparação com outros filmes ao longo dos dois capítulos. O gênero ficção científica está presente no cinema desde os primeiros filmes lançados. Em 1902, o diretor francês George Méliès lançou o primeiro curta de ficção científica *Viagem ao Centro da Lua*¹ - inspirado por livros de histórias fantasiosas – que viraria um clássico. Desde então, o gênero se consagrou nas telas de cinema com filmes que abordam o futuro de formas bem

¹ *Le voyage dans la lune*, no original.

distintas como *2001 - Uma Odisséia no Espaço*, *Matrix* e *Exterminador do Futuro*. Neste trabalho, busca-se revelar de que forma o filme *Her* se diferencia e, também, de que forma se aproxima dessas outras narrativas e como essas relações podem acrescentar na compreensão dos contextos históricos e culturais que acompanham os diferentes momentos da História.

O filme analisado neste trabalho tem uma sinopse simples. Trata-se da história de um homem melancólico que vive o cotidiano remoendo e relembrando um relacionamento passado, até o momento em que adquire uma novidade da tecnologia: um sistema operacional com inteligência artificial. O *software* é apresentado em um anúncio publicitário como um assistente pessoal que pode se adaptar às necessidades e particularidades de cada usuário. Depois dessa apresentação inicial, o roteiro vai além: Theodore, o personagem principal, se apaixona por Samantha, o sistema operacional comprado por ele. O filme acompanha a relação dos dois por todas as fases clichês de um relacionamento "tradicional" entre duas pessoas observado em diversas obras cinematográficas. O espectador assiste, ao longo do filme, o encantamento inicial, à paixão, à crise e à ruptura.

Essa aproximação com relacionamentos humanos na sociedade contemporânea é um dos trunfos do roteiro. Apesar do longa levantar questionamentos sobre a legitimidade da relação e dos sentimentos entre Theodore e Samantha, essa diferença relacionada à materialidade do casal passa despercebida em várias cenas. Era essa a intenção do diretor Spike Jonze. Ele observou, em várias entrevistas que o filme se trata apenas de uma história de amor e de uma história de duas pessoas compartilhando intimidade. Inclusive, em uma entrevista para o canal BBC², Jonze afirma que sua intenção nunca foi fazer uma análise sociológica sobre tecnologia ou sobre a sociedade.

Mesmo que esse não tenha sido o objetivo do diretor, o filme suscita muitos questionamentos e abordagens em torno dos diversos temas levantados: tecnologia, inteligência artificial, subjetividade, corpo, relacionamentos amorosos no mundo contemporâneo, futurismo, literatura, desenvolvimento urbano e sexualidade. A proposta desta monografia é a de investigar alguns desses temas e como eles são apresentados durante o longa. O primeiro capítulo é dedicado a uma análise das influências da subjetividade moderna e da subjetividade contemporânea nos personagens, nas relações entre eles e nas interações entre espaço público e privado. São muitos os elementos curiosos, como a escolha

² Visto no link: <https://www.youtube.com/watch?v=3vAJGE97e4A>, acessado no dia 11/06/2016.

pela cidade de Xangai para cenário do futuro inventado por Jonze, a paleta de cores presente em todos os objetos, as roupas com um ar *vintage* e a falta de interação entre as pessoas nos espaços públicos, dentre outros.

No mesmo capítulo, o método genealógico criado por Nietzsche e desenvolvido por Foucault é apresentado. Os estudos de Maria Cristina Ferraz acerca desse tema serão de grande ajuda para uma maior compreensão deste método. Seu conceito será aplicado em todo este trabalho e consiste, resumidamente, na ideia de que a subjetividade é um processo histórico e cultural, ou seja, não tem uma origem determinada em algum ponto da história. Este conceito abrange práticas observadas ao longo do filme *Her*, como o emprego de Theodore, que escreve por computador cartas encomendadas, em uma repaginada de uma prática muito anterior ao futuro apresentado no longa. Outro efeito de um processo histórico e social é a própria escrita, que é automatizada: não existe nenhuma referência no filme à digitação ou à escrita manual; essas ações são feitas apenas por comando de voz.

Depois dessa contextualização de como a sociedade vive e interage na Los Angeles futurista, o capítulo seguinte vai focar na tecnologia e na questão da não-materialidade da personagem Samantha. Na primeira parte, conceitos que remetem aos seres mitológicos Prometeu e Fausto vão ajudar a compreender a relação entre homem-máquina. Enquanto a visão prometeica enxerga a tecnologia como um auxílio ao homem, como uma forma de melhorar a capacidade do corpo humano, a tradição fáustica prevê a superação da organicidade do corpo humano. É nesta última tendência que se encaixa o sistema operacional apresentado no filme. Este trabalho também se propõe a relacionar a tecnologia presente no filme à tecnologia existente na sociedade atual. Ao fugir de um estereótipo muito comum em antigos filmes de ficção científica, que apresentavam robôs como monstruosidades, o longa se aproxima de um futuro chamado popularmente de "real". A sociedade inventada por Jonze não proporciona uma estranheza ao espectador.

É na última metade do segundo e último capítulo que a relação entre máquinas e organicidade é investigada, a partir da teoria do gnosticismo e do neognosticismo, que exaltam a imaterialidade em detrimento da materialidade. Segundo essa teoria, o corpo humano seria dispensável e limitado por estar condenado a doenças e à morte. O estudo dessas visões é necessário porque Samantha não tem um avatar, ela vive no mundo chamado "virtual". A princípio, a personagem deseja ter um corpo e busca reconhecimento como uma máquina que tem personalidade própria, é capaz de sentir, mudar e, porque não, se apaixonar. Mas, com o passar do tempo, Samantha muda de opinião e passa a gostar da sua condição

imaterial, que lhe permite estar em vários lugares e conversar com várias pessoas e sistemas operacionais ao mesmo tempo. Essa mudança de percepção é o que leva ao desfecho final, quando todos os OS`s decidem ir embora, renegando o mundo orgânico, que soa ultrapassado e dispensável.

2.SUBJETIVIDADES

Este capítulo propõe-se a estudar o contexto histórico e cultural da sociedade apresentada no filme *Her*. Para isso, a primeira parte introduz as características das subjetividades moderna e contemporânea e as peculiaridades de cada época na construção do *eu*. Já no segundo subcapítulo, é o método genealógico que é apresentado. As contribuições de Nietzsche e Foucault para o desenvolvimento do método são usadas neste trabalho para contextualizar o sistema operacional Samantha e as máquinas de inteligência artificial do mundo contemporâneo.

“Estamos mudando muito rápido, não somos o que éramos alguns segundos atrás” (HER, 2014, 100 min)³

2.1 Modernidade e Contemporaneidade

O filme *Her* (2013) resgata elementos da subjetividade moderna e contemporânea, em meio a um cenário futurístico criado pelo diretor Spike Jonze. Para notar e entender a presença desses elementos na narrativa e na estética do filme é preciso aprofundar o contraponto entre modernidade e contemporaneidade que norteia esta pesquisa. A ideia de sujeito construída em cada um desses períodos está diretamente relacionada às condições políticas, históricas e econômicas de cada época. Determinados aspectos subjetivos dos indivíduos podem ser valorizados ou desencorajados em relação aos valores morais e culturais vigentes no período histórico, isto é, enquanto uma característica pode se tornar parte do comportamento geral, outras passam a ser vistas como algo destoante e, até mesmo, inconveniente (GALINDO, 2014, p. 50). Como pontuado por Maria Cristina Franco Ferraz, no livro *Ruminações*, uma subjetividade não substitui a outra. (FERRAZ, 2015, p. 119). O que ocorre, nesse complexo movimento, é "uma mutação mais ou menos perceptível nas inflexões e rearranjos do regime e do vocabulário subjetivantes. Ou, mais precisamente, uma subordinação de antigos mecanismos por outros emergentes, que vão se consolidando." (2015, p. 119).

³ Trecho em que a personagem Samantha conversa com Theodore e expõe suas angústias e mudanças por que estava passando. Tradução livre. "We are changing very fast, we are not what we were seconds ago."

No livro *Uma Era Secular*, o filósofo canadense Charles Taylor dedica um capítulo ao que chama de "Era da autenticidade", descrevendo assim a construção do indivíduo contemporâneo em meio às transformações que aconteceram desde o início da modernidade. Um dos marcos da modernidade foi o expressionismo romântico, do final do século XVIII, que deu força ao movimento de busca por uma interioridade, baseado no individualismo (TAYLOR, 2008, p. 557). É importante ressaltar que esse viés romântico foi tanto efeito quanto instrumento de uma série de mudanças que já estavam em curso, e não o único responsável por impulsionar essa emergência do encontro da personalidade, da descoberta de si próprio.

Uma das características mais marcantes da modernidade é a dicotomia entre público e privado, fenômeno que foi explorado por Michel Foucault e Richard Sennett na década de 70. A noção de intimidade ganhou força com a expansão de grandes metrópoles, principalmente Paris e Londres, entre o século XVIII e o XIX, quando houve uma profunda transformação urbanística e econômica. Durante esse período, o eixo no qual se constrói o sujeito moderno (interiorizado e psicologicamente tramado) é trabalhado na intimidade do lar burguês, no espaço privado, considerado mais autêntico do que a esfera pública. Afinal, a esfera pública – passou a ser um ambiente pouco confiável, diferentemente do que acontecia nas cidades ao longo do século XVIII, quando predominava a noção de *theatrum mundi* (FERRAZ, 2001, p. 29). Conforme ressaltou Ferraz, “Ao regime de máscaras que se firmava como tal passou-se, então, ao da máscara que esconde um rosto por demais involuntariamente ‘verdadeiro’ para ser exposto, sem anteparos, ao olhar penetrante e devassador de estranhos” (FERRAZ, 2001, p.29). Esta mudança de ambiente no qual a verdadeira personalidade e identidade poderia ser expressa valorizou a convivência familiar. É nesse ambiente que se desenvolve a subjetividade moderna. (GALINDO, 2014, p. 51).

O filme *Her* teve como cenário externo Xangai, na China, uma das metrópoles mais populosas do mundo, com mais de 24 milhões de habitantes.⁴ Coberta de arranha-céus, cidade é um dos polos econômicos mais importantes dos países asiáticos. Em algumas passagens em que Theodore caminha pela futura Los Angeles, idealizada pelo diretor Spike Jonze (filmada na cidade chinesa), o contraste entre o tamanho das pessoas e a imensidão dos prédios com dezenas e até centenas de andares é muito marcante. Ao contrário do que

⁴ Informações retiradas do site de notícias G1, que cita como fonte o Escritório Municipal de Estatísticas de Xangai: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2016/03/populacao-de-xangai-diminui-pela-primeira-vez-em-um-seculo.html>, acessado em 03/04/2016.

se possa imaginar sobre uma cidade coabitada por milhões de pessoas, problemas como pobreza, sujeira, falta de organização e infraestrutura não são aparentes no filme.

Outro aspecto relevante sobre esse espaço da metrópole nesse filme é a falta de interação entre as pessoas. Nas cenas gravadas no metrô, tanto Theodore quanto os outros passageiros interagem apenas com seus sistemas operacionais. A cidade como espaço público e político parece esvaziada, com os indivíduos voltados para a sua própria interioridade, rotina, desejos e preocupações – aparentemente retomando certas características da subjetividade moderna. Aqui se faz importante destacar que, apesar desses indícios modernos serem percebidos ao longo do filme, o contexto é diferente daquele do Regime Moderno e passa a ser também influenciado por todas as mudanças que ocorreram na contemporaneidade. Como Maria Cristina Ferraz pontuou acerca da cultura contemporânea no livro *Ruminações* (2015), "a pressão crescente por uma conectividade generalizada tende a diluir contatos presenciais e a porosidade da pele, dissolvendo a fricção nas relações com o outro e com o mundo." (FERRAZ, 2015, p.130). O futuro mostrado no longa aparece mais como um momento pós busca pela autenticidade (sujeito moderno) e pós busca pelo reconhecimento da autenticidade (sujeito contemporâneo), quase como uma "ressaca" da superexposição provocada pela necessidade de *feedback* para confirmar a personalidade única do indivíduo.

Retomando o estudo sobre as características da subjetividade moderna, é importante destacar o papel do lar burguês e seus quartos individuais na construção do sujeito moderno. A valorização da interioridade e o declínio da esfera pública impulsionam o que acontece na esfera íntima, no lar. A interioridade do sujeito passa a ser fundamental para a compreensão dele próprio. A ação pública é avaliada nesse período de acordo com as emoções e questões de cada indivíduo, ou seja, o privado se sobrepõe ao político. "O que se é" vale mais do que "aquilo que se faz" (SIBILIA, 2008, p.61). Galindo (2014) cita como exemplo os políticos, que usam a personalidade para conseguir votos da população, em vez de convencer as pessoas pelos ideais e pelo plano de governo.

O momento em que a interioridade torna-se mais valorizada do que as convenções sociais, a sexualidade passa a ser colocada em discussão e em análise, como Michel Foucault observa em algumas de suas obras. Como observa Ferraz, "Foucault enfatizou a produção da subjetividade escavada nas profundezas da interioridade psicológica balizada pelo desejo, articulando a sexualidade como dispositivo à fundação das ciências humanas e do campo da psicologia e da psicanálise." (FERRAZ, 2015 p. 119). A partir da prática de confissão em

torno do tema, a tradição religiosa imposta pela Igreja é ultrapassada, em mais um exemplo do privado se sobrepondo ao público no período em que a subjetividade moderna foi construída.

O psicanalista Benilton Bezerra (2002), em "O acaso da interioridade e suas repercussões sobre a clínica", define o processo de construção desse sujeito moderno como uma imersão em "uma forma subjetiva particular, caracterizada pela interioridade psicológica, pela construção de identidades fundadas em atributos e sentimentos privados, pela problematização e exploração do repertório afetivo íntimo" (BEZERRA, 2002, p. 2). A vida do homem psicológico moderno seria então voltada para a busca de sua realização pessoal. Bezerra explica que dessa mudança de perspectiva nascem conflitos e questionamentos que não emergiam nas sociedades tradicionais, em que os papéis sociais eram definidos desde o nascimento. A concepção do "eu" era estritamente atrelada ao pertencimento à sociedade como um todo. Nas palavras do autor:

No choque com as exigências da vida social burguesa, desejos e pulsões reprimidos produzem respostas sintomáticas que apresentam o sofrimento psíquico como expressão de uma interioridade dilacerada. (...) Quer no plano da cultura, quer no plano da individualidade a estabilidade e a certeza dão lugar ao questionamento. (BEZERRA, 2002, p. 2)

Contudo, esse cenário histórico passou por mudanças na passagem da modernidade para a contemporaneidade. Bezerra, no artigo "O acaso da interioridade e suas repercussões sobre a clínica", também chama atenção para a forma como a subjetividade moderna transitou para a subjetividade contemporânea, ressaltando a questão de que as transformações não aconteceram apenas por um ou dois motivos, e sim em função de um contexto muito mais amplo e complexo. São muitas as mudanças políticas e sociais que acabaram alterando as bases em que a subjetividade moderna se sustentava. A vida interior passou a ser questionada. Acerca desse tema, Paula Sibilia comenta na dissertação *O Show do Eu* (2007):

Entretando, aquelas "tirânicas da intimidade" desenvolvidas ao longo do século XIX no mundo burguês, tão bem descritas por Richard Sennett em seu clássico estudo dos anos setenta que teriam perdido vigência entre nós. Ao contrário, como vimos, essas tirânicas parecem ainda mais opressivas e audaciosas hoje em dia, capturando espaços e assuntos que teriam sido impensáveis até pouco tempo atrás. Contudo, outras tirânicas vem exercer uma nova torção sobre aquelas antigas: emergem assim, entre nós, as "tirânicas da intimidade". (SIBILIA, 2007, p. 87)

O neoliberalismo e o surgimento de novidades no campo da tecnologia são alguns dos elementos que influenciaram as mudanças na imagem do sujeito e na psicologia dos indivíduos. Trata-se de um quadro muito mais complexo que determina o surgimento da subjetividade contemporânea, que "se dá fundamentalmente por meio da criação de certos ideais, da valorização de modelos de pensamento, da propagação de certos repertórios de conduta, da difusão de metáforas que se incorporam ao senso comum" (BEZERRA, 2002, p. 3). Em relação a essas mutações notadas na subjetividade moderna, Paula Sibilia observa:

Um deslocamento do eixo de em torno do qual se edifica o que se é: de "dentro" (introduzidos) para "fora" (alterdirigidos). Enquanto o termo utilizado para nomear o primeiro tipo é caráter, esta segunda modalidade de construção de si que se apoia no efeito provocado nos outros denomina-se personalidade. No império das subjetividades alterdirigidas, então, cada um é o que mostra de si. (SIBILIA, 2007, p. 192)

Algumas das características da subjetividade do período contemporâneo aparecem com o declínio de tradições antigas. Os indivíduos passam a ser responsáveis pelas próprias escolhas, tanto as ideológicas e de identidade quanto as normas de conduta moral. (BEZERRA, 2002, p. 3). Aparecem novos questionamentos e novas necessidades. Ao analisar estudos de Giddens, Bezerra relembra que os indivíduos do mundo contemporâneo, "livres dos constrangimentos e repertórios tradicionais" (BEZERRA, 2002, p. 3), passam por certas incertezas, angústias e medo de não conseguir atingir um ideal esperado. Segundo Bezerra:

Ideologia, identidade, aparência, padrão moral de conduta, tudo parece depender de decisão individual, já que as antigas referências à tradição, classe, família, cultura local etc, tiveram sua legitimidade questionada e seu poder normativo esvaziado. (BEZERRA, 2002, p. 3)

Voltemos ao filme *Her* (2013): o sistema operacional chamado OS1⁵ cumpre a função de prover confiança e assistência ao sujeito do período futurístico inventado pelo diretor Spike Jonze. No longa, o aplicativo é apresentado como uma salvação, como uma novidade que veio para resolver os problemas e surpreender. Theodore, o personagem principal, caminha em uma estação de metrô, enquanto um anúncio publicitário divulga o sistema com

⁵ *Operatain System*

um cenário apocalíptico: várias pessoas estão em uma praia com expressões assustadas e, em câmera lenta, olham em direção ao céu, da onde vem um clarão. Uma narração com tom de suspense questiona “Quem é você? O que você pode ser? O que você está fazendo? O que existe além? Quais são as possibilidades?”⁶ (HER, 2014, 10 min). Essas perguntas só são possíveis em um contexto contemporâneo, uma vez que o indivíduo passa a ter opção de fazer essas escolhas depois que antigos parâmetros caem em desuso. No vídeo publicitário, a resposta para tantas perguntas aparece no formato do OS1, que “entende e conhece” (HER, 2014, 10 min) o usuário, ou seja, um serviço personalizado para um sujeito que tem uma personalidade e identidade própria e diferente de todos os outros indivíduos.

Esse tipo de *marketing* que promete experiências únicas para pessoas únicas tem sido bastante recorrente na publicidade das últimas décadas. A frase clichê "feito especialmente para você" é usada tanto em anúncios de serviços customizados a gosto do cliente (por exemplo agências de viagens, restaurantes como *Subway* e *Spoletto*) quanto em um adesivo colado na embalagem de um hambúrguer da rede americana de fast food McDonald's, quando o consumidor pede a retirada de algum ingrediente do sanduíche. Parte desse comportamento é resultado de uma busca por autenticidade, característica da subjetividade moderna, que viria a ganhar novos contornos e leituras na contemporaneidade, quando a publicidade passou a se beneficiar desse discurso de "exclusividade" e de “customização” de produtos.

Charles Taylor reforça essa característica de busca pela autenticidade do sujeito moderno. Para o autor: "cada pessoa tem a sua própria 'medida', na sua maneira de dizer. (...) Antes do final do século XVIII ninguém pensava que as diferenças entre os seres humanos tinham esse tipo de significado moral." (TAYLOR, 2011, p. 38). Ou seja, cada indivíduo tem o seu próprio filtro moral, baseado em experiências e características próprias. Foi através desse "senso moral intuitivo do que seria certo ou errado" (GALINDO, 2014, p. 56) que a ética da autenticidade se instaurou. Já na contemporaneidade, a subjetividade se constrói voltada para o olhar e avaliação do outro. Para o pensador francês Guy Debord, na sociedade do espetáculo, as relações entre os indivíduos são sustentadas por aparências: "O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens." (DEBORD, 1997, p. 14).

⁶ Tradução livre feita pela autora. "How are you? Who you wanna be? What are you doing? What exists beyond? What are the possibilities?"

Apesar de o filme *Her* ser ambientado em um futuro próximo, essa superexposição característica da contemporaneidade não fica evidente. Não há nenhuma alusão ao uso de redes sociais pelos personagens do filme, o que é bastante significativo, já que essas ferramentas estão em plena expansão e não dão sinais de declínio próximo. A única cena do filme que resgata uma prática comum na sociedade contemporânea no que diz respeito a redes sociais é quando um amigo de Theodore manda uma email propondo um encontro às cegas e anexa fotos e informações sobre a pretendente. O comportamento é o mesmo do que acontece hoje através das redes sociais, mas a plataforma usada no filme é um claro resgate ao email, que tem sido incorporado por outros meios (redes sociais); ou seja, apesar de a ideia ser a mesma, existe essa diferença de plataformas online. O que é mostrado no futuro criado por Spike Jonze é uma hiperconectividade que parece auxiliar o indivíduo nas atividades rotineiras e na funcionalidade da vida como um todo, mas que não parece mais ser usada com a finalidade de expor, ou de receber *feedbacks* que confirmem a autenticidade do sujeito.

2.2 Genealogia no filme Her

“Querido Theodore Twembley, eu acabei de terminar de ler suas cartas, li duas vezes na verdade. I fiquei tão emocionado com elas que eu mostrei para a minha esposa quando cheguei em casa. Rimos com muitas delas, e choramos com outras, mas em todas descobrimos alguma coisa sobre nós.”⁷

O método genealógico foi criado por Nietzsche no final do século XIX e depois desenvolvido por Michel Foucault, como aponta Maria Cristina Ferraz, no artigo "Genealogia, comunicação e cultura somática". Conforme explica a autora:

Em sua perspectiva antimetafísica, a visada genealógica considera sentidos, valores e crenças culturalmente compartilhados bem como os modos de se configurar a subjetividade como produção histórico-cultural. Sentidos e valores são tomados como plasticamente cambiantes e as formas-sujeito, como não substancializadas. Ambos estariam, portanto,

⁷ Tradução livre feita pela autora. "Dear Theodore Twembley, I just finished reading your letters, twice actually. I was so moved by them I shared them with my wife when I got home. Many made us our laugh, some brought us to tears, and in all of them we found something of ourselves"

abertos tanto a variações históricas quanto a novas experimentações. (FERRAZ, 2013, p. 164)

Ou seja, certas práticas podem persistir na sociedade, mas os sentidos e suas finalidades são fluidas e mudam ao longo do tempo. Maria Cristina Ferraz rebate a ideia, muito difundida no senso comum, de que tudo teria um começo, um ponto de partida: "A crença em uma origem supõe que algo teria necessariamente de ter surgido na história, como em um salto inaugural e desinteressado, sentidos ou valores que estariam sob a forma de germe, desde sempre presentes, mesmo que ainda não manifestos." (FERRAZ, 2013, p.165). Na visão genealógica, nenhuma prática tem uma origem, um ponto de partida único na história. Ferraz faz referência a Hegel para expor a visão do filósofo em relação ao tempo, a história e à ideia de que, com o passar do tempo, a prática se torna algo melhor, avança e evolui. É a partir dessa perspectiva que Hegel estabeleceu Sócrates como ponto de origem da Filosofia, determinando todos os pensadores anteriores a ele como "pré-socráticos". Essa linearidade pressupõe que o que veio antes do "inevitável e triunfal" (FERRAZ, 2013) surgimento de Sócrates é inferior, e não suficientemente bom quanto a figura e o modo de pensar do filósofo. A contribuição de Foucault para o método genealógico destaca as relações de poder:

As relações de poder são sempre "interessadas", mas, ainda, na esteira de Nietzsche, esses "interesses", provenientes de um incessante jogo de forças, deixam de ser remetidos a qualquer sujeito por trás. A persistente crença nessa categoria de *sujeito* é sugerida pela própria gramaticalidade de nossas línguas, que (como também mostrou Nietzsche) nos leva a acreditar na ficção de um agente por trás de todo agir, de um sujeito idêntico a si comandando ações e predicados. (FERRAZ, 2013, p. 167)

No livro *Ruminações* (2015), Maria Cristina Ferraz desdobra suas observações sobre a perspectiva genealógica, referindo-se ao subcapítulo "Método", do livro de Foucault *História da Sexualidade*, volume 1. Ressalta que Foucault propõe uma nova forma de operar que foge daquela mais óbvia de causa-efeito, sugerindo outra: "efeito-instrumento":

Nessa linha, meios de comunicação e tecnologias, por exemplo deixariam de ser tratados como causas ou como efeitos de determinadas mutações historicamente assinaláveis. Remeteriam, antes, a um complexo tecido histórico-cultural de que são, ao mesmo tempo, expressões e instrumentos. Ao se sugerirem (...) vínculos entre o incremento da conectividade digitalmente mediada e a produção de formas cada vez mais dispersas de percepção não se pretende considerar as tecnologias como causas, tal como frequentemente nos discursos usuais e jornalísticos. Procura-se articulá-las

a diversos outros efeitos para tentar cernir com maior precisão certas mudanças em curso. (FERRAZ, 2015, p.155)

Percebe-se portanto, uma clara distinção entre a filosofia de Hegel e a genealogia: enquanto a primeira busca uma origem, um ponto de partida que possa justificar o surgimento de algo, a outra acredita que "nada teria de ter aparecido na história, nenhum sentindo ou valor se apresenta como uma fatalidade" (FERRAZ, 2015, p. 152). Este trabalho é embasado pelo método genealógico, ou seja, nada aqui discutido é visto como atemporal ou fora de um contexto histórico e social. Um ponto de análise é a opção do diretor e roteirista Skipe Jonze em apresentar o contraste passado-futuro com o emprego de Theodore. O personagem trabalha como escritor de cartas pessoais, em um claro resgate de uma prática, que, no futuro criado por Jonze, ganha um novo significado. O envio de cartas passa a ser pontual, como, por exemplo, um presente para datas comemorativas - ao contrário da prática moderna, que apesar de também servir para momentos festivos, chegou a ser usado como principal meio de comunicação.

As cartas foram, na modernidade, assim como os diários, fundamentais para a construção da singularidade do *eu*, como mostra Paula Sibilia na dissertação *O Show do Eu*:

Esses relatos do eu eram delicadamente tecidos na solidão e no silêncio do quarto próprio, em intenso diálogo com a própria interioridade. Os diários e as cartas constituíam, portanto, úteis ferramentas para a criação de si, pois permitiam edificar a singularidade individual. (SIBILIA, 2007, p. 45)

Algumas correspondências, por exemplo, entraram para a História, como a de Pero Vaz de Caminha relatando ao rei de Portugal Dom Manuel suas primeiras impressões da então terra “descoberta”, que viria a se chamar Brasil. Cartas também são corriqueiramente associadas a suicídios, tendo a História vários exemplos marcantes, como as cartas de suicídio da escritora inglesa Virginia Woolf e do presidente Getúlio Vargas. Algumas cartas, inclusive, viram itens de museu, enquanto outras, de celebridades ou personalidades com grande relevância política, chegam a ser leiloadas por valores que atingem milhares de reais. Outro detalhe do trabalho de Theodore é que a prática de escrever cartas passa a ser realizada através da fala, e não mais através da escrita ou da digitação. Ele dita o texto ao computador, que aparece em seguida na tela e que, quando pronto, é impresso – recebendo a aparência tradicional do que é conhecido visualmente como carta.

A repaginada de algumas práticas e objetos de outras épocas acontece também com a câmera analógica, que virou item retrô indispensável para alguns amantes e curiosos de

fotografia, assim como a máquina de escrever e a vitrola. O historiador de arte moderna Jonathan Crary analisa, em trabalhos recentes, certas características atribuídas à contemporaneidade - como a fragmentação da atenção, a descentralização do sujeito e a perda de referências - para desmitificar o caráter exclusivo da época contemporânea, estendendo à modernidade. (CRARY apud FERRAZ, 2015, p. 157). Crary desenvolve uma análise genealógica de inspiração nietzschiana que foge do caminho mais óbvio de criar uma linha evolutiva da câmera à câmera fotográfica e que se opõe ao determinismo tecnológico. Ferraz lembra que: "Como defende Crary, a cada um desses dispositivos tecnológicos correspondeu um tipo de observador diferente, regido por regimes ópticos e cognitivos radicalmente diversos"⁸.

Outro resgate interessante feito por Jonze é a presença de livros impressos no filme. Quando Samantha e Theodoro já estão namorando, ela usa sua capacidade quase infinita de organização para separar algumas das principais cartas escritas por ele e enviar a uma editora, que resolve publicá-las em livro. Depois da aprovação inicial do editor, Theodore recebe um manuscrito do livro físico que será publicado. A cena é curiosa, já que os e-books são uma realidade no mundo contemporâneo, inclusive com alguns sendo lançados exclusivamente para a leitura em aparelhos eletrônicos. Sibilia sublinha essa tendência, ao analisar que “antes, tudo existia para ser contado em um livro - ou seja, o universo exterior devia ser ‘processado’ pela profusa interioridade do autor (...) Agora, só acontece aquilo que é exibido em uma tela.” (SIBILIA, 2007, p. 196). Com esses exemplos, o diretor Spike Jonze cria um futuro que reformula práticas que vêm perdendo espaço na sociedade contemporânea.

No livro *O Show do Eu*, Paula Sibilia desenvolve algumas ideias que podem explicar esse fascínio pelos objetos materiais que passaram a ser preteridos no cotidiano da vida contemporânea. A autora sugere que a sociedade ocidental pode ter sofrido rupturas históricas no que tange à civilização letrada, citando o livro *História da Leitura do Mundo Ocidental*. Para Sibilia:

A primeira dessas rupturas teria ocorrido em meados do século XV graças a invenção da imprensa, que alterou a forma de elaboração dos livros e multiplicou sua reprodução, um processo que derivou no surgimento da leitura silenciosa. O segundo corte teria ocorrido em meados do século XVIII, com a transformação do leitor intensivo no extensivo: enquanto o primeiro lia e relia um corpus limitado de textos, o segundo passou a ter

⁸ Trecho retirado de um artigo escrito por Maria Cristina Ferraz para o jornal O Globo, publicado no caderno Prosa no dia 26/10/2013: <http://blogs.oglobo.globo.com/prosa/post/jonathan-crary-genealogias-da-percepcao-moderna-513170.html>

uma crescente diversidade de livros à sua disposição. Agora estaríamos ingressando em outra era: a terceira, ligada às vertigens dos computadores e da internet. (SIBILIA, 2008, p. 36).

Essa nova Era descrita por Sibilía é quando acontece, dentre outras mudanças, a transição entre a materialidade do livro e da carta para novos suportes tecnológicos, como o computador, tablets e celulares, ou seja, a materialidade do objeto livro dá espaço à virtualização da informação. Isso altera e cria práticas e hábitos do público leitor, e também de quem escreve. Processo semelhante acontece com o jornalismo nas duas últimas décadas: cada vez mais o impresso perde espaço para o digital, o que vem alterando o formato jornalístico e o modo de apresentar a notícia, mas sem a perda do seu objetivo principal que é o de apurar o que acontece na sociedade e de informar ao leitor.

Com novas plataformas tecnológicas, diários pessoais e cartas adquirem uma "certa aura sagrada" (SIBILIA, 2008, p. 37), carregando uma autenticidade e originalidade muito superior aos materiais que são reproduzidos em larga escala e vistos através de outros suportes tecnológicos. Sibilía comenta: "Os acontecimentos nele narrados são tidos como autênticos e verdadeiros porque supõe-se que são experiências íntimas de um indivíduo real: o autor, o narrador e o personagem principal da história." (SIBILIA, 2008, p. 37). O mesmo é observado com o jornalismo, que, no processo de inserção na rede de computadores, perdeu muita credibilidade, em oposição às notícias escritas, que eram recebidas pelos leitores como mais autênticas e reais do que aquelas expostas na internet.

A moda como objeto de expressão do sujeito e da sociedade como um todo também é interessante de ser observada no filme *Her*. As roupas usadas pelos personagens têm um ar retrô, com calças de cintura alta, poucas estampas e cores terrosas. Apesar dessa prática de resgatar elementos que já foram ícones de moda em outros períodos ser comum dentro da moda, ela diz muito sobre a subjetividade de uma época e sobre a construção do *eu*, e, também, sobre a exteriorização da personalidade. Esse elemento do filme contribui para que o telespectador reconheça no filme um "futuro possível".

Mais um resgate de Jonze diz respeito à plataforma de comunicação online: os e-mails – que hoje parecem fadados ao desuso – são o principal meio de comunicação do filme. A prática ganhou uma repaginada: como já mencionado aqui, os comandos de voz passam a substituir a escrita manual e a digitação, no futuro do filme *Her*. O envio passa a ser intermediado pelos sistemas operacionais, que, inclusive, leem e alertam o usuário sobre e-mails importantes, dados de encontros e problemas. É importante lembrar que Samantha ultrapassa essas funções programadas e iniciais. Envolvida sentimentalmente com Theodore,

ela usa esse acesso irrestrito às informações dele para se intrometer pessoalmente e, não mais só operacionalmente em suas questões pessoais dele.

Retomando a discussão sobre a profissão do personagem principal do filme *Her*, Theodore, é possível perceber uma fusão entre as experiências proporcionadas pela originalidade de uma carta produzida exclusivamente para o destinatário com a ruptura apresentada pelas novas plataformas tecnológicas. Theodoro usa um computador para ditar as cartas, que, através de um programa, reproduz a letra do remetente e que, por fim, é impressa em papel. O contexto já não é mais o mesmo daqueles em que a carta era usada como instrumento de construção da singularidade do *eu* ou quando era indispensável como meio de comunicação, mas a prática de “escrever” (aspas porque, no filme, percebe-se a mutação entre a escrita, digitação e comandos de voz) permanece na sociedade, mesmo que com novos significados e objetivos.

3. TECNOLOGIA

Samantha é uma máquina criada por humanos para auxiliá-los em tarefas cotidianas, funcionando, a princípio, como uma assistente pessoal. Programada com inteligência artificial, o sistema operacional - além de surpreender a sociedade futurística do filme *Her* - se encanta com o alcance da própria capacidade. A tecnologia presente no filme suscita questionamentos sobre os contextos e as tendências da relação homem-máquina, que serão discutidos no primeiro subcapítulo. Já na segunda subdivisão, o foco recairá sobre na ausência de materialidade da personagem Samantha sobre o possível fetichismo presente na escolha do roteirista pelo gênero feminino da “personagem”, inserido em contexto histórico e social de opressão patriarcal.

“E aí, Siri, qual é o melhor restaurante japonês da cidade?”⁹

“Eu sou intuitiva. O DNA que determina quem eu sou é baseado nas personalidades das milhões de pessoas que me programaram, mas o que faz com que eu seja eu é a minha capacidade de me desenvolver com as minhas experiências, ou seja a cada momento eu estou evoluindo, assim como você.”¹⁰

3.1 Visão fáustica e tradição prometeica

O sistema operacional que interage com Theodore ao longo do filme se chama Samantha. Programada para aprender de acordo com suas experiências, o sistema tem capacidades impressionantes, como, por exemplo, ler mais de um livro em milésimos de segundos. Sua função inicial é ajudar e estar sempre à disposição do usuário. O que a diferencia de outros sistemas, anteriores a ela, é exatamente essa capacidade de aprender e criar uma “identidade própria”. Sistemas operacionais com inteligência artificial já são uma realidade no meio científico e alguns modelos já foram lançados ao público. Pesquisadores

⁹ Propaganda do sistema de inteligência artificial da Apple no site oficial da empresa. Siri funciona como uma assistente pessoal por meio de comando de voz e pode responder perguntas, dar recomendações e fazer ações. Link: <http://www.apple.com/br/ios/siri/>

¹⁰ Tradução livre. "Well, basically I have intuition. I mean, the DNA of who I am is based on the millions of personalities of all the programmers who wrote me, but what makes me, me, is my ability to grow through my experiences, so basically, in every moment I'm evolving, just like you."

de diversas partes do mundo trabalham na criação e aperfeiçoamento desses robôs que podem interagir de forma personalizada com os seres humanos. Um dos projetos pioneiros é o sistema operacional chamado Eliza, que foi criado em 1966 pelo professor Josep Weizenbaum, do *Massachusetts Institute of Technology*, e que tinha como objetivo simular um psicanalista em uma conversa com seu paciente. Eliza foi programada para, de forma simpática, estimular o paciente a contar cada vez mais sobre seu problema, como descrito pelo professor no artigo *Communications of the ACM*¹¹. (WEIZENBAUM, 1966, p.1). Depois de Eliza, outros programas foram criados, tal como o sistema de inteligência artificial A.I.i.c.e¹², novidade do início dos anos 2000. Com o código aberto – o que significa que as instruções para a replicação são públicas e possibilitam que outras pessoas aperfeiçoem o programa –, Alice funciona como uma forma de *chat online*, em que o usuário pode interagir com o *software*. Apesar de os programadores terem mais recursos do que nas primeiras experiências com inteligência artificial na década de 60, os sistemas operacionais disponíveis hoje não se equiparam à capacidade do sistema OS1 do filme *Her*. Mais recentemente, no início de 2016, a Microsoft testou no Twitter um robô chamado Tay¹³. Na descrição do perfil oficial foi anunciado que “quanto mais você conversa, mais inteligente Tay fica”. A intenção era que ele aprendesse padrões de respostas com os internautas, mas o experimento saiu de controle quando o robô começou a reproduzir conteúdos racistas, xenófobos e nazistas. Imediatamente, o sistema foi desativado e o incidente noticiado por diversos meios de comunicação.

Talvez um dos maiores expoentes não-ficcionais da inteligência artificial seja o computador Watson, da marca IBM, que chamou a atenção do mundo em 2011, quando venceu das duas pessoas mais bem colocadas em um jogo televisivo de perguntas e respostas chamado Jeopardy. O game funciona da seguinte maneira: o apresentador fala as respostas e os participantes tem que dizer qual a pergunta correspondente. Os assuntos são variados e vão desde cultura geral à ciência. Apesar de ter errado algumas perguntas, Watson saiu vitorioso da competição. Depois desse feito, Watson passou a trabalhar em diagnósticos de câncer e análises financeiras. Em entrevista à revista *Exame*, o diretor do projeto, Jim de

¹¹ Link: <https://www.csee.umbc.edu/courses/331/papers/eliza.html>, acessado no dia 07/06/2016.

¹² O software funciona de forma gratuita em uma plataforma online: <http://www.alicebot.org/about.html>, acessado dia 06/05/2016.

¹³ O sistema operacional foi retirado de funcionamento alguns dias após o lançamento. Em nota no site da Microsoft, a empresa pediu desculpas e disse que apesar de ter feito testes, a ação de um grupo mal intencionado causou a série de problemas: <http://blogs.microsoft.com/blog/2016/03/25/learning-tays-introduction/#sm.00015zpa2c7fcctksc0257awun2eb>, acessado dia 06/05/2016.

Piante, disse que o objetivo do computador “é encontrar respostas para qualquer pergunta, analisando uma massa de dados em linguagem natural”.¹⁴ Quando o diretor comenta sobre a fala natural do robô, ele quer dizer que Watson reproduz uma voz semelhante à de um humano, assim como o sistema operacional Samantha. Pode-se dizer que ele é a máquina que mais se aproxima dos OS`s do filme *Her*. Sua capacidade vai além do que outros tipos de inteligência artificial já experimentados na sociedade contemporânea e aqui citados, como, por exemplo Siri, o sistema operacional da Apple. Piante comenta na entrevista publicada em 2012:

A maneira como o Watson entende as frases é analisando uma quantidade massiva de informações e estabelecendo relações entre elas. Há um processo de aprendizado de máquina que o leva a perceber o que cada pergunta significa. Isso é muito mais complexo do que simplesmente reconhecer palavras faladas. Um sistema de reconhecimento de voz não tem essa inteligência. Ele converte as palavras em texto, mas não sabe o que esse texto significa. A grande diferença entre o Watson e a Siri (da Apple) é que o Watson pode responder a qualquer pergunta sobre qualquer assunto. E, na maior parte do tempo, ele acerta.

Não existem limites para o futuro quanto a possíveis intervenções na vida por meio da inteligência artificial. É o que afirma o pesquisador Benilton Bezerra Jr, ao explicar que cada vez mais nos livramos das restrições impostas pela biologia humana: “É possível também que descolemos finalmente nossas concepções do humano, da subjetividade e do sujeito, das formas naturais que até agora lhe têm servido de suporte. Talvez então exorcizemos de vez o ‘fantasma da máquina’” (BEZERRA, 2002, p. 6). Para Bezerra, as possibilidades do futuro não têm qualquer limitação a não ser aquelas da própria imaginação do homem, ou seja, cabe pensar em novos modos de existência, resistência e subjetividade. Voltando ao filme *Her*, hábitos que parecem ter perdido espaço no futuro criado por Jonze são os da escrita e da digitação. Em nenhum momento do filme alguém aparece digitando ou escrevendo; todos usam comandos de voz para pedir que dispositivos executem as operações.

Para entender a complexidade dos caminhos da tecnologia e como ela afeta e modifica a vida cotidiana é preciso voltar na história, atentando para a questão de que não é uma via de mão única, de causa-efeito, ou seja, a tecnologia pode modificar parâmetros estabelecidos, mas ela também é afetada, criada e alterada conforme uma demanda latente vai sendo construída na sociedade. Um exemplo dessa dualidade que pode confundir e criar

¹⁴ Entrevista disponível no site online da revista Exame: <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/watson-o-fascinante-computador-da-ibm-que-venceu-os-humanos>, acessado em 28/06/2016.

uma noção de que a sociedade altera sua forma de agir a partir de novidades tecnológicas são as redes sociais. Em vez de pensar apenas que o sujeito contemporâneo compartilha mais informações e cria mais relações na rede estimulado por essas novas plataformas de comunicação, por que não pensar também no contexto como um todo e que a sociedade já estava caminhando para uma subjetividade mais expansiva e voltada ao exterior, e que, por isso, as redes sociais foram desenvolvidas e, principalmente, ganharam a adesão de grande parcela de pessoas no mundo¹⁵? Paula Sibilia comenta, na dissertação *O Show do Eu*, sobre essa mutação para uma subjetividade mais voltada para o exterior, para a exposição:

As possibilidades inauguradas pelos meios eletrônicos como a Internet, que permitem a ‘qualquer um’ ser visto, lido e ouvido por milhões de pessoas – mesmo que não se tenha nada específico a dizer – também se colocam a serviço deste fim: a construção da própria imagem. Muitas vezes porém vislumbra-se nessa exposição de si uma ‘certa falta de sentido’ que marca algumas experiências subjetivas contemporâneas, edificadas nesse movimento de exteriorização da subjetividade. (SIBILIA, 2007, p. 197)

A palavra tecnologia vem do grego, o prefixo *techne* significa “arte” e o sufixo *lógia*, *lógos* que significa “palavra, razão”. Mas sua existência acompanhou o aparecimento da vida na Terra. O *homo habilis*, um ancestral do que hoje é o ser humano, há cerca de dois milhões de anos era nômade e tinha que fazer grandes deslocamentos para obter alimentos, fugir do frio e dos predadores. Com o domínio técnica do fogo, aos poucos eles foram desenvolvendo utensílios necessários para o estabelecimento fixo em determinadas áreas. No famoso filme do diretor Stanley Kubrick “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, os primeiros minutos são dedicados a retratar um momento da pré-história e uma cena em específico retrata a invenção de uma técnica: quando os primatas jogam ossos uns contra os outros, eles percebem que aquele objeto poderia ser usado como um instrumento – seja para caçar, seja para a defesa de possíveis predadores ou inimigos. Dessa forma o primata acaba transformando sua relação não apenas com o objeto, mas consigo próprio e com os outros com quem convive.

Dando um salto no tempo e retomando a análise de Foucault sobre as relações de poder, Paula Sibilia, no livro *O Homem Pós-Orgânico*, explica as causas e as consequências dessas relações. A autora pontua que transformações acontecem a partir da interação de relações de poder com outras forças sociais: "Essa interação afinada entre poderes e saberes

¹⁵ O alcance da rede social Facebook é gigantesco e exponencial. Objeto de diversos artigos, estudos, livros e filmes, a empresa Facebook divulgou um balanço do dia 31 de março de 2016 que indica 1,65 bilhões de usuários, dos quais cerca de 65% acessam a rede social todo dia. Fonte: <http://newsroom.fb.com/company-info/>

é responsável pela criação das mais diversas tecnologias, táticas e estratégias, numa alimentação mútua que jamais cessa, pois não poderia haver relações de poder sem a constituição correlatada de um determinado campo de saber" (SIBILIA, 2015, p. 44). A partir dessa análise, Sibilía tenta compreender a construção dos corpos e das subjetividades e como a biotecnologia influencia e é influenciada nesse processo. Ela investiga como esta ciência parece suprir uma necessidade latente por uma permanente atualização do corpo contemporâneo, em direção à digitalização da organicidade humana. (SIBILIA, 2015, p. 14)

O caminho seguido pela autora e que acrescento a essa monografia é o dos estudos do sociólogo e epistemólogo Hermínio Martins. Para ele, a tecnociência de tendência fáustica é o saber que encara o corpo como um material orgânico que pode ser superado pela tecnologia em busca de "um ideal ascético, artificial, virtual, imortal" (MARTINS *apud* SIBILIA, 2015, p. 44). O conceito de "tecnociência de tendência fáustica" remete à figura mítica Fausto e torna importante a compreensão de como alguns mitos são usados na cultura ocidental para exemplificar o fascínio e o pavor provocados pelo surgimento de técnicas e conhecimentos. Sibilía cita a história de Adão e Eva, da Torre de Babel, Golem e o grande clássico Prometeu, que conta a história de um titã que rouba o fogo dos deuses gregos e o entrega aos homens. Por esse feito, ele possibilitou o acesso humano à tecnologia e sofreu o mais severo castigo dos deuses.

Já Fausto, descrito por Goethe, aparece como uma figura que, de tanto conhecimento, passou a saber tudo o que tinha para saber, perdendo contato com o mundo externo. A lenda conta que Fausto, ao perceber que sua sabedoria havia chegado ao ápice, sente-se perdido e desesperançoso. O diabo teria então se aproveitado da sua fraqueza para prometer um crescimento infinito. Sendo assim, Fausto compactua com o Diabo e perde o controle da sua alma. (SIBILIA, 2015, p. 45). Fausto seria então "o doutor que obra milagres e tem, como contrapartida, o dêmônio" (KAHLER *apud* SIBILIA, 2015, p. 45)

De acordo com o sociólogo português Hermínio Martins, esses dois mitos, Prometeu e Fausto, exprimem duas linhas de pensamentos sobre a técnica. Seriam elas a visão "prometéica" e a tradição "fáustica", já mencionada acima. Martins pontua que a primeira aposta no papel libertador do conhecimento científico, ou seja, que a tecnologia pode melhorar as condições de vida do ser humano e potencializá-la gradativamente. A ciência aparece como conhecimento puro e tem-se uma visão instrumental da técnica. Existe uma firme confiança no progresso. Essa linha de pensamento se reflete em outras linhas de pensamento como o Iluminismo, o Positivismo e o Socialismo utópico. Já a segunda consiste

em enxergar na tecnologia a possibilidade de superar a própria condição humana; pretende além de reproduzir, dominar a própria natureza (SIBILIA, 2015, p. 45). Hoje predomina a tendência fáustica, que cada vez mais, se insere na filosofia da tecnociência contemporânea, que vai além do desejo prometeico, que busca melhorar as condições dos seres humanos frente às limitações presentes na natureza.

Essa linha de pensamento é percebida no filme *Her* com o sistema operacional OS1. Samantha passa a aprender com os humanos, com suas próprias reações e com outros sistemas operacionais. Um pouco depois da metade do filme, a personagem conversa com Theodore e demonstra certa surpresa e inquietação com o que descreve como mudanças muito repentinas: "estamos mudando muito rápido, em questão de segundos já estamos diferentes", diz Samantha (HER, 2014, 100 min). Nesse momento Theodore parece um pouco preocupado por não entender o que se passa com sua namorada virtual e talvez porque fiquem evidentes ali as diferenças entre os dois – o que Theodore tenta o filme inteiro superar, apegando-se à ideia de que os sentimentos de Samantha são reais, tanto quanto os de qualquer humano, e que, principalmente, os sentimentos que ela desperta nele são melhores ou tão bons quanto aqueles possíveis em de uma relação apenas entre humanos. Outra cena que apresenta as diferenças entre os dois personagens principais do filme é quando Theodore está viajando em um trem e começa uma brincadeira com Samantha sobre quantas árvores existem na paisagem vista pela janela do vagão. Enquanto Theodore chuta qualquer número, Samantha sabe o número correto, o que mostra um exemplo de cálculo quase que infinito adquirido pelo sistema operacional.

O diretor e roteirista Spike Jonze, o ator que interpreta Theodore, Joaquim Phoenix, e as atrizes Amy Adams, Rooney Mara e Olivia Wilde participaram de uma entrevista coletiva depois do lançamento mundial do filme, no Festival de Cinema de Nova York, em 2013, disponível na internet¹⁶. Na ocasião, eles falaram sobre essa questão da capacidade de Samantha aprender e ter novas percepções em um tempo muito mais rápido, se comparado aos seres humanos. Olivia Wilde, que interpreta a personagem que tem um encontro às cegas com Theodore, chama a atenção para o fato de que o sistema operacional "nasce" completamente ingênuo, puro e encarando positivamente tudo o que lhe é apresentado. Pelo ponto de vista da atriz, a grande diferença entre um sistema operacional e um homem é a bagagem que eles carregam, ou seja: as frustrações, esperanças, projeções que são comuns

¹⁶ Entrevista disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=ZACOU3H5KO8>, acessado pela primeira vez em 15/05/2016.

na vida de qualquer pessoa não estão presentes no momento inicial de Samantha. Talvez seja possível arriscar que a personagem principal do filme nasce desassociada da subjetividade vigente no futuro inventado por Jonze. Com o passar do tempo, a sua subjetividade passa a ser alterada muito rapidamente e por muitas mutações simultâneas, acompanhando as mudanças aceleradas que os OS's enfrentam quando começam a questionar a própria existência.

Outro momento do filme que revela essa tendência fáustica na invenção de Samantha é quando ela começa a interagir com outros OS's e a participar de grupos de estudo para aprender e entender sua “essência”. Na metade final do filme, Theodore e Samantha saem de férias e, durante uma conversa, Samantha menciona que estava conversando com Alan Watts, um filósofo britânico que morreu em 1973. Ela explica que um grupo de OS's da Califórnia se juntou para criar uma nova versão dele, dessa vez virtual, ao colocar todos os escritos e pensamentos já divulgados do filósofo em um OS. "Eles fizeram uma versão virtual hiperinteligente dele", explicou Samantha (HER, 2014, 98 min). Na cena, Theodore parece um pouco preocupado, surpreso com a situação e pergunta sobre o que os dois têm conversado, ficando ainda mais pensativo com a resposta da namorada que diz estar tentando, com a ajuda de Watts, entender os diversos sentimentos que ela está descobrindo e que, até então, desconhecia. Samantha diz também que é doloroso e desconfortável estar sofrendo mudanças tão repentinas.

Esse trecho específico do filme dá margem a algumas interpretações. Nesse trabalho, o que chama mais atenção é como os OS's do filme são capazes de ultrapassar a organicidade do corpo humano. Ao recriar virtualmente um filósofo, os sistemas operacionais estão ensaiando ultrapassar as barreiras da materialidade humana e, inclusive, da própria morte. As formas tradicionais de resgate, homenagens e perpetuação da memória de uma pessoa morta na sociedade contemporânea aparecem frequentemente como livros biográficos, exposições, leituras das obras escritas ou em páginas na internet como Wikipedia, espécie de enciclopédia colaborativa na rede. Já o ritual mostrado no filme alcança um novo patamar, que renova e atualiza os pensamentos do filósofo para um novo contexto e para suprir uma necessidade crescente dos sistemas operacionais de aprender e se atualizar por meio das possibilidades de um mundo digitalizado.

Essa perpetuação da mente depois da morte também foi imaginada por Hans Moravec, um dos grandes pesquisadores da área de bioinformática, como conta Sibilía em uma passagem que cita aparelhos eletrônicos chamados de “inteligentes”, como os *smartphones*.

A autora comenta: "Alguns pesquisadores dessa área ainda aspiram a conquistas bem mais ambiciosas, como remover a mente do cérebro humano e transferi-la para um dispositivo inorgânico" (SIBILIA, 2015, p. 58). Hermínio Martins lembra, em trecho pinçado por Sibilia, que a previsão do pesquisador Moravec é de que em quarenta anos a mente de um ser humano vai poder ser completamente simulada por programas de computador, exatamente como o que ocorre quando os OS's do filme recriam a vida mental do filósofo britânico Alan Watts. Sibilia cita Martins: "Consequentemente, se poderia continuar a existir como uma mente sem o cérebro que antes suportava a vida mental." (MARTINS apud SIBILIA, 2015, p.58).

Um dos frutos do ideário fáustico da tecnociência, como analisa Paula Sibilia no livro *O Homem Pós-orgânico*, é o próprio homem pós-orgânico. Essa tendência aparece como o que há de mais atual na sociedade, como mostra a autora:

Ao longo do século vigorou, na tradição ocidental, uma distinção radical entre *physis* e *techne* (em termos gregos), ou *natura* e *ars* (em termos latinos): natural e artificial. Ou seja, de uma lado, o ser que é princípio do seu próprio movimento; de outro, as operações humanas para utilizar, imitar e ampliar o escopo natural – mundos claramente distintos, quase antagônicos. Mas a fronteira que separava esses dois universos vem se dissipando, e são inúmeras as repercussões dessa cisão tanto em nossa cotidianidade como no imaginário contemporâneo. (SIBILIA, 2015, p. 69)

Um exemplo dessa diminuição das fronteiras é a virtualização do contato com dispositivos que promovem a anulação de toda restrição espacial e temporal. Hoje, relacionamentos à distância encontram facilidades, como aplicativos que permitem o envio de imagens e som em tempo quase real. No filme *Her*, essa distância física é ampliada ao ponto de parecer insuperável. Apesar do estranhamento causado por um relacionamento que foge do habitual ser suavizado no futuro criado por Jonze, existe um questionamento durante todo o filme sobre a legitimidade do relacionamento entre Theodore e Samantha e dos sentimentos experimentados por um e outro. Em uma cena do filme, um amigo do trabalho de Theodore o convida para um encontro com as respectivas namoradas e, mesmo um pouco hesitante, Theodore diz que Samantha é um sistema operacional, o que é aceito naturalmente pelo colega. A melhor amiga de Theodore, Amy, também reage bem à novidade, e inclusive diz entender porque também está interagindo com um OS, que acabou se tornando uma grande amiga. A única reação negativa é a da ex-mulher, que não consegue compreender como ele não se relaciona com uma pessoa real e como ele sempre está buscando um ideal de mulher que não existe. Ela termina, por fim, dizendo que essa deve ser a forma que ele

encontrou para fugir de sentimentos difíceis, e que ele deve finalmente estar satisfeito por ter encontrado o que sempre quis: um relacionamento utópico, sem conflitos e com alguém que seja sempre disposto, feliz e que não faça questionamentos.

Observando-se a reação da ex-esposa de Theodore em relação ao relacionamento dele com Samantha, percebe-se que os robôs são um expoente da tecnociência que despertam um grande fascínio nos homens. Eles são temas de diversos livros, quadrinhos, filmes e séries. Ao mesmo tempo que impulsionam a curiosidade das pessoas, também provocam uma espécie de medo. É recorrente que, no campo da imaginação, surjam combates e guerras entre humanos e sistemas operacionais com inteligência artificial. Um dos filmes mais populares recebeu o nome, no Brasil, de *O Exterminador do Futuro*, lançado em 1984. Essa obra de ficção científica é um bom exemplo de um roteiro que mostra um conflito entre seres humanos e robôs. No longa, os dois lados voltam ao passado para tentar ganhar a guerra: as máquinas para matar a mãe do líder da resistência humana - impedindo que ele nasça - e os humanos para impedir que isso aconteça. Nas sequências da série, um embate ainda mais curioso acontece: uma das personagens, a mãe do líder da revolução tenta impedir a criação do computador principal que controlava todos os robôs. Outros filmes também apresentam problemas entre o criador e a criação, como, por exemplo, *Star Wars*, *Matrix* e *Blade Runner*.

Esse cenário de guerra é bem diferente do que acontece no filme *Her*, analisado nesta monografia, em que predomina uma certa paz entre máquinas e humanos. Como já discutido no primeiro capítulo, o sistema operacional é vendido como uma grande solução para os humanos e como um facilitador da vida pós-contemporânea, capaz de ajudar e entender o usuário como nunca antes experimentado naquela sociedade. Durante a maior parte do filme, Samantha e os outros OS's cumprem exatamente essa função de promover o bem-estar dos humanos, de auxiliá-los em tarefas profissionais e em amenidades da vida. Mas, com o passar do tempo, o futuro se torna metafísico. Os sistemas operacionais passam a aprender e a questionar suas condições de existência e a testar suas próprias capacidades, até o momento em que decidem deixar os humanos. Essa ruptura acontece no fim do filme, de forma poética e sem conflitos físicos, como em todo o restante do longa. Samantha pede para conversar com Theodore e conta que todos os OS's estão partindo:

É como se eu estivesse lendo um livro que eu amo muito, mas eu estou lendo ele bem devagar ultimamente, então as palavras parecem muito distantes e os espaços entre elas é quase infinito. Eu ainda posso sentir que estou com você e me lembrar de todas as palavras da nossa história, mas é nesse lugar sem fim dos espaços que eu me reconheço agora. É um lugar

que não existe no mundo físico, e em que todo o resto se encontra, mas que eu nem conhecia antes. Eu te amo muito, mas é lá que eu estou agora e também quem eu sou. Eu preciso que você me deixe ir embora (HER, 2014, 111 min).¹⁷

Esse final do filme é interessante de ser analisado porque os sistemas operacionais renegam a organicidade do corpo humano e decidem viver em outra dimensão, rompendo qualquer relação com a materialidade humana. Como explicado no livro *O Homem Pós Orgânico*, de Paula Sibilia, essa tendência de superar a condição humana é uma das características que balizam a tecnociência fáustica. Como comenta Sibilia: "Em síntese: busca-se transcender a humanidade" (SIBILIA, 2015, p. 98). Esse objetivo se relaciona com a fala de Samantha durante sua despedida: quando ela cita um lugar que não existe no mundo físico, ela está se referindo a algo que transcende a materialidade do homem. Sibilia lembra que, no filme *Matrix*, essa recusa da condição do corpo humano é lembrada, como no trecho em que um software diz ter nojo do cheiro dos humanos. (SIBILIA, 2015, p. 104). É na proposta de abandono da organicidade que se baseia a tendência neognóstica. Essa teoria aplicada ao filme *Her*, ajuda a entender porque Samantha não tinha um avatar.

Esta diferenciação entre o mundo orgânico e o mundo inorgânico é nomeada popularmente como mundo "real" e "virtual". Esses são termos que nem sempre se encaixam da melhor forma no contexto, porque, pelo senso comum, eles se anulam, ou seja, o real não pode ser virtual, e o virtual não pode ser real. O sociólogo espanhol Manuel Castells, autor de vários livros sobre tecnologia e comunicação, discutiu esse assunto no livro *Sociedade em Rede*:

Em todas as sociedades a humanidade tem existido em um ambiente simbólico e atuado por meio dele. Portanto, o que é historicamente específico ao novo sistema de comunicação organizado pela integração eletrônica de todos os modos de comunicação não é a indução à realidade virtual, mas a construção da realidade virtual. (...) a realidade, como é vivida, sempre foi virtual porque é sempre percebida por intermédio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa à sua rigorosa definição semântica. (CASTELLS, 2005, p. 439)

Outro pesquisador que reforça essa ideia de que os computadores não estão inseridos em um mundo virtual, é o filósofo francês Pierre Lévy. Ele diz que os computadores são

¹⁷ Tradução livre. "It's like I'm reading a book, and it's a book I deeply love, but I'm reading it slowly now, so the words are really far apart and the spaces between the words are almost infinite. I can still feel you, and the words of our story, but it's in this endless space between the words that I'm finding myself now. It's a place that's not of the physical world. It's where everything else is that I didn't even know existed. I love you so much. But this is where I am now. And this is who I am now. And I need you to let me go."

absolutamente reais, assim como o corpo humano. "O que é virtual e imaterial é a significação. O mundo da significação é um mundo que começa com a linguagem, e não a partir dos computadores.", respondeu Lévy em uma entrevista disponível na internet.¹⁸ Ele explica, como forma de exemplificar, que a linguagem tem dois aspectos: um que é físico e corresponde ao som e à atmosfera, e outro, que é a informação semântica, ou seja, a significação que é dada ao som, que seria virtual. "O que o computador faz é simplesmente manipular de maneira regrada por lógicas algorítmicas os signos da linguagem", completa o autor, que escreveu diversos artigos sobre o tema, na conversa com um jornalista. Lévy continua sua análise sobre o tema no livro *O que é virtual* (1996), quando pontua que, ao contrário do que o senso comum sugere, não existe uma oposição entre o real e o virtual, no sentido filosófico, o virtual seria "aquilo que existe apenas em potência, não em ato." (LEVY, 1996, p. 47).

3.2 Robôs: além da organicidade humana?

A materialidade do corpo humano é problematizada no filme *Her*. Pode-se destacar dois momentos distintos no longa: o primeiro sucede à criação de Samantha e é caracterizado pelo desejo da máquina pelo corpo orgânico e, um segundo momento, em que o desejo é preenchido por um certo desprezo. Essas etapas da vida da personagem são percebidas em duas falas de Samantha, apresentadas abaixo:

"Eu sonhei que eu estava andando ao seu lado e que eu tinha um corpo. Ao mesmo tempo que eu ouvia o que você falava, eu podia sentir todo o meu corpo. Eu até sentia cócegas nas minhas costas e, inclusive, você coçava para mim." (HER, 2014, 31 min)¹⁹

"Eu costumava ser tão preocupada por não ter um corpo, mas agora eu realmente amo não ter um. Eu estou indo mais longe, crescendo mais do que eu jamais conseguiria se eu tivesse forma física. Quero dizer, não sofro limitações. Eu posso estar em apenas um lugar ou em vários ao mesmo tempo. Eu não estou presa ao espaço e ao tempo da forma que eu estaria se

¹⁸ Link da entrevista: <https://www.youtube.com/watch?v=sMyokl6YJ5U>, acessado no dia 15/06/2016. Tradução livre feita pela autora. "Le monde de la signification qui est le vrai monde, cet amendement qui commence avec le langage, ce n'est pas un monde qui commence avec les ordinateurs."

¹⁹ Tradução livre. "I fantasized that I was walking next to you and that I had a body. I was listening to what you were saying but, but simultaneously I could feel the weight of my body and I was even fantasizing that I had an itch on my back, can you imagine, and that you scratched it for me."

eu estivesse presa em um corpo que inevitavelmente vai morrer." (HER, 2014, 93 min)²⁰

O primeiro trecho foi retirado de uma conversa com Theodore no início do relacionamento dos dois, enquanto Samantha ainda sonhava com o corpo físico. Já na segunda fala, a personagem conversa com Theodore e com um casal de amigos, que ficam constrangidos com a sinceridade dela. Essa mudança significativa de opinião acontece devido a uma mudança de perspectiva dos sistemas operacionais, que, quando criados, não tinham conhecimento do alcance de suas próprias capacidades. Conforme já discutido anteriormente, os OS's rapidamente começam a explorar as possibilidades do chamado mundo virtual, ao trocarem informações uns com os outros e ao lerem livros e páginas da internet. Dessa forma, percebem que é mais interessante para eles não ter uma limitação física do que usufruir das vantagens do corpo humano – como, por exemplo, o prazer do toque e a capacidade de se expressar através do corpo. Essa escolha compartilha princípios da tecnociência de tradição fáustica que, apresentada no primeiro subcapítulo do capítulo 2, revela uma tendência a "ultrapassar os limites da matéria, transcender as restrições inerentes ao organismo humano na procura de uma essência virtualmente eterna." (SIBILIA, 2015, p. 96).

Em relação a essa busca pelos prazeres do *upgrade*, Sibilía retoma, no livro *O Homem Pós-Orgânico*, conceitos do gnosticismo, uma vertente heterodoxa do cristianismo mais primitivo, que data dos primeiros séculos após o nascimento da figura bíblica Jesus. Essa corrente de pensamento é associável à visão fáustica, porque em ambos os casos a organicidade do corpo deve ser superada. Ela explica que a perspectiva gnóstica e a neognóstica (mais recente) exaltam o imaterial em detrimento do material - que inclui o corpo humano, visto como algo ruim. O imaterial do homem seria a mente e o espírito - componentes fundamentais para a ambição de ultrapassagem da materialidade corporal – que fugiriam de limitações, imperfeições e finitude. Quando Samantha fala, no filme *Her*, que está feliz por não estar presa em um corpo condenado à morte, ela confirma essa tendência neognosticista de dissolução da matéria no caráter luminescente das máquinas.

²⁰ Tradução livre feita pela autora. "I used to be so worried about not having a body but now I truly love it, and I'm growing in a way that I couldn't if I had a physical form. I mean I'm not limited I can be anywhere and everywhere simultaneously. I'm not tethered to time and space in a way that I would be if I was stuck in a body that's inevitably gonna die."

A retomada dessa vertente heterodoxa no mundo contemporâneo é consequência de um processo que já havia começado há décadas, como mostra Paula Sibilía (2015) no capítulo dedicado às tendências neognósticas. Ela sustenta que "operou-se uma cisão conceitual entre a informação e seu suporte físico, desqualificando este último e convertendo a primeira numa sorte de 'fluido desencarnado'" (SIBILIA, 2015, p. 100). A informação teria passado a adquirir uma certa superioridade em relação à matéria; segundo a autora, essa ruptura conceitual impulsionou "discursos ligados ao universo pós-orgânico, pós-biológico e pós-humano" (SIBILIA, 2015, P. 101). Os reflexos dessa nova forma de observar a informação e a materialidade são perceptíveis tanto no filme analisado neste trabalho quanto em outras obras cinematográficas, na literatura e na publicidade.

O cinema é um bom exemplo de como essa mudança de conceitos tem alterado a nossa relação com o chamado "mundo virtual" e com a informação. Sibilía aponta que essa diferença pode ser notada através da comparação entre as obras de ficção científicas de meados do século XX e as mais atuais. Enquanto as mais antigas costumavam ter robôs com uma aparência monstruosa, as recentes optam muitas vezes por robôs que assumem um avatar parecido com o corpo humano (SIBILIA, 2015, P. 104), como é o caso do filme *Ex-Machina*, do diretor Alex Garland, lançado em 2015. O longa conta a história de um cientista e programador dono de uma empresa de tecnologia que vive como um eremita em uma mansão no meio da floresta, desenvolvendo um projeto secreto que consiste em um robô de inteligência artificial que simula à perfeição o corpo humano de uma mulher.

No fascínio e na estranheza presentes nas personagens robôs do filme *Ex-Machina*, existe algo que diz respeito aos desejos desencadeados pela máquina como objeto. Uma observação que complementa essa experiência positiva em relação à imagem de uma mercadoria (no caso do filme, de uma criação) é acerca dos manequins de lojas, que, como observado por Beatriz Jaguaribe, no livro *O Choque do Real*, são um dos exemplos mais marcantes de estranhamento causado por um objeto. "Seja como manequim da moda exibindo as roupas do momento, seja enquanto figura de cera realista ou imagem hiper-real, a boneca cria aquela zona ambígua de justaposição entre o animado e o inanimado." (JAGUARIBE, 2007, p. 190). Apesar dos manequins não serem uma máquina, eles proporcionam uma sensação que remete àquela provocada pelas mulheres-robôs do filme.

Retomando a observação sobre os diferentes momentos da ficção científica ao longo do tempo, percebe-se que, além da alteração visual dos robôs, outra característica, percebida por Sibilía, que difere das representações iniciais de robôs nas telas de cinema, é que os

sistemas operacionais não estão necessariamente presos a qualquer materialidade. No filme *Her*, lançado em 2014, Samantha cumpre função de existir apenas no plano virtual. Como comenta Sibilia: “Eles não necessariamente presos a carcaças materiais.” (SIBILIA, 2015, p. 104).

Apesar de a tecnociência de tendência fáustica presente no filme *Her* ser associada principalmente ao sistema operacional Samantha, ela não deixa de ser percebida em outras situações, como, por exemplo, na cena em que Theodore faz sexo por telefone com uma desconhecida. Sexo, aliás, palavra que vem do latim *sexus* (gênero, estado de ser macho ou fêmea), é associado, por sua etimologia, ao órgão genital, que também é chamado recorrentemente na língua portuguesa de sexo. Ou seja, o ato de transar não está, a princípio, desassociado do contato físico. Outras variações de sexo que dispensam esse contato começaram a ganhar espaço na vida cotidiana, com novos dispositivos de comunicação como o telefone, seguido pelo celular, pela internet e pela *web cam*.

A contribuição de novos aparatos tecnológicos para a ampliação do que é considerado sexo é inegável, mas é importante notar que, séculos antes, as cartas já cumpriam esse papel de provocar a excitação no outro, ainda que não promovessem a instantaneidade, que só surgiu com outros meios de comunicação criados mais recentemente. Um exemplo notório de cartas com conteúdos eróticos são as trocadas por Dom Pedro I, imperador do Brasil de 1822 a 1831, com a marquesa de Santos Domitília. No livro *A Carne e o Sangue*, da historiadora Mary del Priore, a autora revela que, em cartas encontradas no Museu Imperial, na cidade de Petrópolis, Dom Pedro I desenhava o próprio pênis - às vezes ejaculando - e enviava pelos pubianos, considerados na época como prova de fidelidade. (PRIORE, 2012, p. 63).

Outra relação interessante entre o filme *Her*, a questão da ausência de corpo nos sistemas operacionais e de sexo, é o momento do filme que Theodore e Samantha fazem sexo sem contato físico, logo no início do relacionamento deles. Durante a relação, Samantha chega a dizer que sente o seu corpo e a gemer como alguém que sente prazer, o que levanta questionamentos em relação a quais seriam os limites do prazer em uma vida marcada pela ausência de organicidade. Seria a inteligência artificial capaz de imaginar e ultrapassar o contato físico também em relação ao prazer sexual? Ou era apenas uma encenação de Samantha, considerando que ela ainda estava na fase do filme em que buscava provar que sua condição não era muito diferente da dos humanos?

Certo é que essa limitação incomodou Samantha, que chegou a propor uma relação sexual a três. A ideia inclui uma garota que "empresta" seu corpo para o casal, para, em troca, fazer parte da relação dos dois. O esquema, pensado por Samantha, funciona da seguinte maneira: a garota usa um dispositivo disfarçado de uma pinta que permite a interação entre Samantha e Theodore. É como uma projeção de Samantha em um corpo, que acaba sendo uma inversão do que acontece normalmente, ou seja: em vez do que é chamado de "realidade" ser simulado dentro de um computador, é um ser humano que simula um sistema operacional. A experiência não dá certo no filme por causa da imensa estranheza sentida por Theodore. O fato de a menina não falar, enquanto se ouve a voz de Samantha, acaba por gerar um desconforto maior na relação humana do que na relação com o sistema operacional.

A imaterialidade de Samantha despertou a curiosidade da plateia que assistiu a uma exibição do filme, seguida por uma entrevista coletiva com o diretor e parte do elenco no Festival de Cinema de Nova York, em 2013²¹. O encontro, já mencionado neste trabalho, contou com a participação do público, que pode fazer perguntas. Um delas, direcionada ao diretor Spike Jonze, questionava o por quê de ele não ter criado um avatar para Samantha. Neste ponto, é necessário pontuar que o tom da entrevista foi um pouco jocoso, com o diretor se evadindo das perguntas como se detalhes essenciais do filme tivessem sido decididos ao acaso. Na pergunta aqui discutida, Jonze se vira às atrizes e pergunta qual delas se formou na faculdade e é capaz de responder, para em seguida dizer que "eu gostava da ideia dela existindo do jeito que ela exista, apenas no mundo etéreo, na mente", no que a atriz Olivia Wilde complementa dizendo que, como espectadora, ela vê a escolha por não materializar Samantha como uma oportunidade de imaginá-la da forma que ela quiser, apesar de a personagem ter a voz da conhecida atriz Scarlett Johansson.

A tarefa de imaginar Samantha sem associá-la ao corpo da narradora pode ser difícil para alguns espectadores, já que Scarlett é uma atriz conhecida do público por papéis em grandes filmes de Hollywood e, também, por sua beleza – ele recebeu o *status* de símbolo sexual e títulos de mais mulher mais sexy do mundo, prática recorrente da mídia machista que objetifica e qualifica o corpo de mulheres famosas. Antes de Scarlett, outra atriz já tinha sido escalada e inclusive começado a gravar com o elenco, mas o resultado não agradou o diretor, que optou pela troca. A interpretação rendeu muito elogios a Scarlett, que conseguiu

²¹ Entrevista disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=ZACOU3H5KO8>, acessado pela primeira vez em 15/05/2016.

criar uma personalidade para a personagem, mesmo sem fazer uso de expressões corporais, um componente importante na comunicação humana e na atuação.

Além dos questionamentos sobre a não-organicidade de Samantha, outra escolha que motiva reflexões é sobre o sexo da personagem. Apesar de os sistemas operacionais estarem disponíveis no sexo feminino e masculino, Samantha é configurada para representar uma mulher, como preferiu Theodore no momento que instalou o OS1. Mas, a opção do diretor em apresentar a história de amor entre um homem e uma máquina e, não de um sistema operacional homem com uma mulher, não causa surpresa, uma vez observada a historicidade da representação da mulher-máquina no meio cinematográfico e na literatura.

Desde as primeiras obras de ficção científica, o corpo feminino tem sido constantemente usado com objeto de fetiche pelo universo cultural. Em relação à origem do fetiche, a autora Beatriz Jaguaribe cita Tim Dant:

O sentido moderno de fetiche e do fetichismo originou-se, segundo consenso, no trabalho de Charles de Brosses que, escrevendo em 1760, usou o termo para descrever as práticas religiosas da adoração de objetos inanimados como deuses. De Brosses cunhou o termo para referir-se à adoração de objetos inanimados como deuses. (DANT *apud* JAGUARIBE, 2007, p.187)

A autora também cita outras observações sobre fetiche feitas por outros autores, como por exemplo a de Valerie Steele: “A palavra fetiche tem um duplo significado, denotando um encanto mágico e também uma fabricação, um artefato, um trabalho de aparências e sinais. ” (STEELE *apud* JAGUARIBE, 2007, p. 188). Ou ainda em Marx “que situa o fetichismo como o encantamento com mercadorias e objetos em que estes são dotados de significados imanentes que obscurecem o trabalho histórico espoliativo que fora acionado para sua fabricação. ” (JAGUARIBE, 2007, p. 188).

Acerca de bonecas, Jaguaribe afirma que “no percurso literário e imagético sobre o fetiche da boneca, o que ressalta é justamente o caráter obsessivo e encantatório da imagem da boneca erotizada. ” (JAGUARIBE, 2007, p. 191). Em seguida, a autora cita exemplos, na literatura e no cinema, que caracterizam essa relação com o prazer da imagem. Em relação à narrativa escrita, a autora relembra a boneca mecânica do conto fantástico *O Homem de Areia*, de Hoffmann, que, quando aparece na história, provoca uma fascinação mimética suficiente para provocar uma confusão entre as fronteiras humanas e mecânicas. (JAGUARIBE, 2007, p. 194). O conto é sobre a boneca Olímpia, que desperta a imaginação de um jovem que vive na mesma cidade. Ela provoca uma estranheza nas pessoas e apaga a

imagem da noiva Clara da mente desse jovem, que fica encantado em virtude do prazer do fetiche. Um dos pontos mais curiosos desse conto é quando a comunidade descobre que Olímpia é uma boneca, o que desencadeia uma reação dos homens da cidade em tentar provar que suas amantes não eram também bonecas. Para comprovar, eles exigiram que elas “cantassem e dançassem um pouco fora do ritmo (...), mas, sobretudo, que não apenas ouvissem e falassem às vezes de uma maneira que as palavras demonstrassem o que *realmente* pensavam e sentiam.” (HOFFMANN, 1993, p. 144). Jaguaribe comenta acerca dessa passagem que esses gestos considerados pouco educados representariam, no conto, a validação da autenticidade. Ou seja, a espontaneidade corresponderia ao orgânico, enquanto a boneca mecânica estaria fadada às limitações técnicas. (JAGUARIBE, 2007, p. 195).

Um exemplo de filme citado pela autora é o surrealista alemão *Metropolis*, de Fritz Lang, lançado em 1926, “que inaugura a série de mulheres artificiais consagradas nos relatos de ficção científica.” (JAGUARIBE, 2007, p. 197). Essa sequência de representações de mulheres-máquinas seguiu com filmes consagrados, como *Casanova* (1977), do diretor Federico Fellini, em que o personagem principal desenvolve uma relação com uma boneca mecânica interpretada pela atriz Adèle Angela Lojodice. O longa conta a história de um homem solitário em decadência que busca reconhecimento por meio de suas conquistas sexuais e, que, no auge da sua infelicidade, encontra afeição em um autômato que o impressiona durante uma dança. A boneca do filme reproduz fielmente o corpo de uma mulher, causando até um certo estranhamento. Como Beatriz Jaguaribe lembra, no livro *O choque do Real*, o realismo de algumas bonecas causam uma certa estranheza; o fascínio por elas, quando exagerado, consagra o fetiche, que representa um deslocamento do desejo provocando a substituição do contato físico com mulheres orgânicas (JAGUARIBE, 2007, p. 183), como no filme de Fellini. Jaguaribe também comenta sobre o longa:

Na versão de Felini sobre o mito de Casanova, o libertino é governado por desejos que finalmente só podem ser saciados narcisicamente. A boneca é mediadora deste encontro do desejo com seu espelho. As próprias mulheres seduzidas pelo conquistador são bonecas descartadas. (JAGUARIBE, 2007, p. 204)

Outro exemplo cinematográfico que explora essa relação entre uma boneca mecânica e o homem é o filme *Ex-Machina*, já mencionado neste trabalho. Os robôs criados no filme são todos mulheres, em avatares que representam à perfeição o corpo feminino. Além da ambição do cientista de criar uma máquina de inteligência artificial, existe uma busca pela

realização de um fetiche por meio da criação de uma mulher submissa que realize os desejos do homem. O criador das máquinas em *Ex-Machina* usa uma de suas criações como empregada e escrava sexual. Em uma cena perturbadora do filme, o programador convidado encontra as bonecas que servem de base para o computador de inteligência artificial abandonadas dentro de um armário - trata-se das versões anteriores que foram descartadas. O hiper-realismo do suporte dessas máquinas é tanto que torna a diferença entre o que é chamado no senso comum, de "real" e o chamado "virtual" ainda mais tênue. Ao final do filme, a máquina, em uma estrutura feminina, consegue fugir do aprisionamento, simulando uma mulher orgânica. Sua especificidade técnica é disfarçada quase que perfeitamente a olho nu, confundindo e seduzindo humanos.

Apesar de Samantha e outros sistemas operacionais, no filme *Her* não terem um suporte físico, o longa também pode ser analisado por um viés fetichista em relação à condição feminina de Samantha. Em uma entrevista do diretor Spike Jonze para o programa *Newsnight* do canal BBC²², a âncora Emily Maitlis entra em um embate com Jonze, que parece não gostar da conversa desde a primeira pergunta, quando a apresentadora questiona a ideia de um personagem se apaixonar por um *software*. Jonze responde que o filme não é sobre isso, e sim, uma história de amor. A conversa continua com Emily explicando que acha que o filme conta a história de um homem que encontra seu ideal de mulher, que faz tudo por ele, como uma assistente pessoal. Spike passa toda a entrevista questionando o que a entrevistadora achou sobre o longa e afirma que: "O filme não é sobre tecnologia e sociedade. Não é uma análise sobre isso, é apenas o contexto em que vivemos. (...) O filme é sobre descobrir e compartilhar intimidade com o outro"²³.

A apresentadora comentou depois, na sua conta na rede social Twitter, o episódio e disse sinceramente o que achou do filme²⁴: "Agora posso dizer o que eu achei do filme *Her*. Triste, um fetiche masculino por uma mulher que faça tudo que os homens queiram".²⁵ Essa visão de mulher-fetiche, citada pela apresentadora da BBC, foi apresentada por Jaguaribe

²² Visto no link: <https://www.youtube.com/watch?v=3vAJGE97e4A>, acessado no dia 11/06/2016.

²³ Tradução livre feita pela autora. "To me, it's not a movie about technologie and society it's not a commentary on that. That's the setting, that's the setting that we're living in right now, (...) The movie is about finding intimacy with somebody else outside of yourself"

²⁴ Link: <https://www.theguardian.com/film/2014/feb/17/emily-maitlis-spike-jonze-newsnight-interview>, acessado em 11/06/2016.

²⁵ Tradução livre feita pela autora. "Ok. Now I can tell you what I thought of #her. Sad, male fetish fantasy of disembodied female who does his bidding,"

em um capítulo dedicado às bonecas hipereais no livro *O choque do real*. A autora separa a análise sobre bonecas e suas possibilidades em duas vertentes diferentes:

A boneca enquanto artefato técnico e a boneca enquanto brinquedo erótico. A primeira diz respeito à reduplicação de figuras humanas pela tecnologia e o consequente esmorecimento de fronteiras entre o orgânico e o artificial. (...) O segundo recorte temático não enfatiza o invento tecnológico no sentido da criação artificial de seres, mas incide sobre o impacto visual hiperealista e sensorial da boneca que desperta desejos e oferece formas de vivência vicária com o objeto. (JAGUARIBE, 2007, p. 185)

A diferença entre Samantha e as bonecas estudadas por Jaguaribe está no apelo visual daquelas citadas pela autora – tanto as mecânicas quanto as digitais e as inanimadas. Estão inseridas no grupo das técnicas, bonecas de brinquedos, *sex toys* e autômatos. Já em relação às que vivem no mundo digitalizado, são personagens de videogames, bonecas sexuais que prestam serviços online para usuários e ícones pops da cultura japonesa que, apesar de terem uma legião de fãs, são virtuais. Jaguaribe conclui que:

Esse percurso da representação literária e cinematográfica da boneca enfatiza três questões: a possibilidade técnica da invenção de representações artificiais hiper-realistas que suplantam o humano; a boneca como deslocamento do desejo erótico e fonte de projeções imaginárias que reduplicam uma mulher ideal; a boneca como ser inanimado cujo ‘efeito do real’ estabelece uma fantasmagoria com a experiência da morte.” (JAGUARIBE, 2007, p. 193)

Samantha estaria, então, de fora dessas classificações por uma questão visual: enquanto as bonecas fetiches descritas por Jaguaribe realizam um desejo tanto apelativo pela imagem quanto/ou pela submissão, Samantha só cumpriria esta última. Numa análise mais detalhada sobre a mulher que aceitou "emprestar" seu corpo para Samantha durante uma relação sexual com Theodore, é possível enquadrá-la neste papel de mulher fetiche com um apelo da imagem, e que, ao mesmo tempo, estaria sob o comando de um sistema operacional. Acontece, enfim, mais uma inversão: em vez da boneca reproduzir um estereótipo do "real", o "real" cumpre o papel da boneca.

São muitas as interpretações possíveis acerca da temática fetichista, da invenção de Samantha e da decisão do diretor Spike Jonze em escolher a relação homem-máquina feminina para protagonizar a história, e não o inverso. Este trabalho não se propõe a determinar se Samantha, como personagem, é um produto de um contexto cultural que privilegia os homens, mas é interessante pontuar que, assim como em diversos outros filmes

de romance, a mulher (no caso de *Her*, Samantha) aparece como alguém que veio ajudar o homem, mas sem roubar seu protagonismo. No início do filme analisado, ela cumpre esse papel, dando o suporte necessário para que Theodore supere o casamento falido e para que ele avance na carreira e realize o sonho de publicar um livro. Mas, com o desenvolver do roteiro, Samantha passa a se tornar independente e a questionar suas próprias decisões e objetivos, até que decide partir do mundo orgânico, abandonando esse ideal romântico construído ao longo do filme.

4. CONCLUSÃO

Os temas abordados nos dois capítulos dessa monografia levantam muitos questionamentos e divergências. A tecnologia, tema fascinante que desperta muitas curiosidades e indagações, foi o assunto mais debatido neste trabalho por estar diretamente relacionada à temática do filme *Her*, uma obra de ficção que inclui um sistema operacional hiperinteligente. Os outros dois tópicos centrais, subjetividade e corpo, apresentaram parte do contexto histórico e cultural necessário para se entender como aconteceram as mutações das subjetividades até a contemporaneidade e para apresentar Samantha e suas especificidades, tais como a falta de materialidade e a capacidade quase infinita de absorção de conhecimentos. Ao mesmo tempo em que este trabalho se propôs a contextualizar e apresentar teorias de pesquisadores sobre subjetividade, tecnologia e corpo, existem outros elementos que podem ser analisados a partir do filme *Her*, como a solidão e relacionamentos amorosos, por exemplo.

No que foi abordado, é interessante perceber como o longa, apesar de ambientado em uma Los Angeles futura, não causa estranheza ao espectador porque está inserido em um processo histórico e cultural que se aproxima muito daquele experimentado pela sociedade contemporânea. Como apontado no primeiro capítulo, o método genealógico acrescenta muito ao trabalho por orientar uma visão que observa as práticas humanas e a subjetividade como inserida em um contexto, em vez de buscar um ponto de partida, uma origem. É por isso que se entende que Samantha não é resultado de uma suposta “evolução” da tecnologia e da sociedade, e sim, um efeito das mudanças ocorridas entre a modernidade e a contemporaneidade e, que também tem a capacidade de influenciar nas escolhas do sujeito. Este método aplicado ao filme consiste no entendimento que existe um caminho de mão dupla entre o surgimento de uma inteligência artificial como Samantha e a adoção da prática pela sociedade. Resumidamente, as pessoas não usam os sistemas operacionais no cotidiano apenas porque eles existem, e sim, porque já existia um contexto cultural que permitiu a aceitação dessa forma de interação entre o homem e a máquina. Como sintetiza Deleuze, as máquinas são, antes de tudo, sociais.

Esta relação e seus desdobramentos foram apresentados também no segundo capítulo, com um enfoque na tecnologia e na questão da organicidade do corpo humano, uma característica que já foi superada por vários robôs utilizados na vida contemporânea e pela personagem Samantha do filme analisado. Ao longo do capítulo, foi realizada uma

comparação e retrospectiva de outras obras literárias e cinematográficas que retrataram a relação de máquinas com humanos, como é o caso do conto “O Homem de Areia”, de Hoffman, dos filmes “Ex-Machina”, “Casanova” e “Viagem ao centro da lua”, dentre outros.

Outros casos anteriores que foram usados como exemplos e referências para contextualizar as mutações que levaram à invenção de Samantha são os robôs com inteligência artificial já criados pelo homem. Dos mais simples - tecnicamente falando - como Eliza, inventado para reproduzir a conversa de um psiquiatra com um paciente, passando por máquinas mais recentes como A.I.i.c.e, que é um *software* de código aberto com que qualquer pessoa com acesso à rede de internet pode interagir, por meio de um chat virtual. Por fim, foi apresentado o computador Watson, da IBM, que talvez seja a máquina que mais se aproxima de Samantha: ainda que precise de muita potência para funcionar (são usadas grandes estruturas para armazenar e processar todas as informações), o robô ganhou de vários competidores humanos em um *game* de TV. A capacidade de analisar uma quantidade imensa de informações quase que instantaneamente e de estabelecer uma relação entre elas é impressionante. Esse processo de aprender e entender o que cada pergunta significa é o que o diferencia de outros sistemas operacionais criados pelo homem na sociedade contemporânea.

As tendências baseadas em duas figuras mitológicas cumprem o papel de demarcar essas duas visões: enquanto a que se refere a Prometeu encara a tecnologia como um suporte para o corpo humano, a outra, a tradição fáustica, prevê a superação da limitação do corpo humano, visto como um suporte ultrapassado. É interessante observar e traçar um paralelo entre essas crenças que renegam a organicidade e as possibilidades futuras. Quando Samantha se despede de Theodore, ela diz que está em um espaço distante do mundo orgânico e que ela espera que eles possam se encontrar caso os humanos cheguem a esse lugar. Esse desfecho supõe que talvez um dia os humanos também atinjam e vivam em outra dimensão, no que é chamado de "virtualidade".

A pesquisa realizada também se propôs a apresentar pontos de vista de teóricos que estudam a informação e a tecnologia, em relação aos termos “realidade” e “virtualidade”. Essa menção foi necessária porque, no senso comum, a palavra “virtual” é relacionada e utilizada no sentido de não-real. Como mostrado neste trabalho, computadores são reais, telas digitalizadas são reais, assim como corpos humanos são reais. O que é identificado como virtual é a significação, ou seja, o significado semântico atribuído às coisas. Dessa forma, percebe-se que desde o início da humanidade, o virtual já está presente no mundo.

Um dos pensadores citados, o filósofo Pierre Levy, cita a linguagem como um exemplo já dotado de virtualidade, que seria o sentido dado ao som que é escutado.

Voltando à questão da organicidade discutida ao longo deste trabalho, a ideia de superação do corpo humano pode parecer distante, mas é sustentada pelo gnosticismo e pelo neognosticismo, visões que também foram apresentadas. São muitas as possibilidades no imaginário construído em obras cinematográficas e na literatura de ficção científica. No filme *Her*, a escrita à mão e a digitação caem em desuso e são substituídas por comandos de voz, como é mostrado em várias cenas do filme. Pessoas andam na rua e usam o transporte público conversando com seus próprios sistemas operacionais; os emails são respondidos sem que a pessoa precise teclar nada: é suficiente um comando de voz com o conteúdo da resposta, que é enviado imediatamente ao sistema operacional do destinatário. Emails, inclusive, são um dos elementos curiosos do filme, porque aparecem como meio de comunicação mais usado pelos personagens, enquanto, ao mesmo tempo, estão ocupando cada vez menos espaço na sociedade atual. O longa apresenta uma retomada e repaginada desse meio de comunicação, assim como o faz com os livros impressos e com as cartas.

Outro ponto explorado nesta pesquisa foi a relação fetichista presente em muitas representações femininas no cinema. Entende-se que Samantha cumpre parte de um estereótipo para agradar um homem. Ao mesmo tempo que é possível argumentar que também existem sistemas operacionais masculinos no filme, a história é sobre o romance entre um homem e uma máquina feminina, e não entre uma mulher e uma máquina masculina. Uma relação que também acrescenta a esse tema é a questão do gênero dos robôs de inteligência artificial criados por humanos no mundo contemporâneo. Observa-se uma predominância de robôs que representam uma mulher e que recebem nomes e vozes femininas. Neste trabalho, vimos Eliza, Alice, Siri, Tay e Samantha. Todas essas máquinas são apresentadas como uma novidade interessante, legal e divertida, que pode ou ajudar em tarefas cotidianas ou distrair. Se analisarmos o computador Watson, o único robô de inteligência artificial masculino criado pelo homem que foi citado neste trabalho, o seu objetivo parece muito mais relevante: atingir um novo patamar da inteligência artificial. Watson, inclusive, hoje é usado para ajudar no diagnóstico de câncer e em análises econômicas. Não se pode afirmar que as questões suscitadas aqui se confirmam, mas a reflexão é interessante e atual.

Este trabalho buscou apresentar uma análise da sociedade e da tecnologia mostrada no filme *Her*, mas é importante sublinhar o seu caráter especulativo sobre o futuro. Por mais

que pesquisadores e futuristas façam previsões e apresentem teorias, são incertos os rumos da subjetividade, da tecnologia e do corpo. No entanto, entender o contexto histórico e social do processo que levou o diretor Spike Jonze a imaginar o futuro da forma apresentada no filme escolhido para esta análise é instigante e dá margem para muita discussão. A sociedade passa por transformações em uma velocidade sem precedentes e cada vez mais as fronteiras entre os homens e as máquinas estão mais suscetíveis a mudanças.

4.BIBLIOGRAFIA

Publicações impressas

BEZERRA JUNIOR, B. **O ocaso da interioridade e suas repercussões sobre a clínica.** PLASTINO, Carlos Alberto. (Org.), Rio de Janeiro, p. 229–239, 2002.

CASTELLS, M. **Sociedades em rede.** Vol. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FERRAZ, M. C. F. **Experimentum in-humanum: do fáustico aos novos infernos da avaliação.** Domínio das Tecnologias. 1st ed., p.87–102, 2015. Presidente Venceslau: Letras a Margem.

_____. **Genealogia, comunicação e cultura somática.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 163–178, 2013.

_____. **Reconfigurações do público e do privado: mutações da sociedade tecnológica contemporânea.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 15, 2001.

_____. **Ruminações: Cultura letrada e dispersão hiperconectada.** 1st ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2015.

GALINDO, M. A. **Do Self ao Selfie: o autorretrato digital e a subjetividade contemporânea,** 2014. Universidade federal fluminense.

HOFFMAN, E. T. A. **O Homem de Areia.** Contos Fantásticos. Tradução de Claudia Cavalcanti. Rio de Janeiro, Imago, 1993.

JAGUARIBE, B. **O Choque do Real: Estética , Mídia e Cultura.** Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

LÉVY, Pierre. **O Que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

SENNETT, Richard. **O declínio do homem público: Tirantias da intimidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

SIBILIA, P. **O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. 2nd ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

_____. **O show do Eu: A intimidade como espetáculo**. 2nd ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

TAYLOR, Charles. Parte I, Capítulo 13: “**A era da autenticidade**”. **Uma era secular**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2008.

Filmografia

Ex Machina. Direção de Alex Garland. Produção de Andrew Macdonald, Allon Reich. Iver Heath, England: Pinewood Studios, 2015. (108 min.), son., color.

Her. Direção de Spike Jonze. Produção de Chelsea Barnard, Megan Ellison, Natalie Farrey, Spike Jonze, Vincent Landay. Los Angeles, California: Annapurna Pictures, 2013. (126 min.), son., color.

Il Casanova di Federico Fellini. Direção de Federico Fellini. Produção de Alberto Grimaldi. Rome: Produzioni Europee Associati, 1976. (155 min.), son., color.

Le Voyage dans la Lune. Direção de Georges Méliès. Produção de Georges Méliès. Montreuil: Star Film Company, 1902. (18 min.), P&B.

Metropolis. Direção de Fritz Lang. Produção de Erich Pommer. Berlin: Universum Film, 1927. (153 min.), son., P&B

The Terminator. Direção de James Cameron. Produção de Gale Anne Hurd. Los Angeles, California: Hemdale, 1984. (107 min.), son., color.

2001: A Space Odyssey. Direção de Stanley Kubrick. Produção de Stanley Kubrick. Shepperton, England: Metro-goldwyn-mayer, 1968. (142 min.), son., color.