

## ***Her*: Tecnologia, Distanciamento Social e Relações Humanas<sup>1</sup>**

Gislei Nayra Soares MOURA<sup>2</sup>

Thiago FALCÃO<sup>3</sup>

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

### **RESUMO:**

As relações humanas são constantemente alteradas pelo relacionamento com a técnica, desde tempos imemoriais. O surgimento de ferramentas de comunicação instantânea e de dispositivos móveis – aplicativos de conversação com os mais diversos fins e os smartphones que os encapsulam, respectivamente – acaba por transformar de forma relevante este cenário, não apenas em sua experiência social, mas, em especial, na forma como o fenômeno é representado. Assim, buscamos, através de uma análise de várias características do filme *Her* (JONZE, 2013), que transitam pelo campo da Cibercultura, pelo gênero da Ficção Científica e pela ideia da liquidez das relações sociais (BAUMAN, 2011), refletir acerca da forma como as interações sociais têm se transformado nesse contexto, e de como isso é representado nesta representação do gênero da Ficção Científica no cinema.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cibercultura; Ficção Científica; *Her*; Relações Humanas; Sociabilidade;

### **1. INTRODUÇÃO**

*Her*, do diretor americano Spike Jonze, foi lançado em 2013. Em 2014, a história do escritor solitário Theodore Twombly, ganhou o Oscar de melhor roteiro original, o Globo de Ouro de melhor roteiro de cinema, além de outros prêmios, como *Writers Guild of America Award*, *Critics' Choice Award* e o *ADG Award* de melhor design em filme contemporâneo. Possivelmente, por possuir uma narrativa bem construída de Jonze, que levou dez anos para lançar a obra. O enredo, aparentemente simples por se tratar de um romance misturado à Ficção Científica (FC), se mostra bastante complexo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na II04 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação, 5º semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFMA, e-mail: [gislei.moura96@gmail.com](mailto:gislei.moura96@gmail.com).

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFMA, e-mail: [thfalcao@gmail.com](mailto:thfalcao@gmail.com).

---

em seu decorrer: a história vai muito além do relacionamento entre o protagonista e um sistema operacional chamado Samantha.

Twombly é um escritor que trabalha em uma empresa redigindo cartas no lugar de outras pessoas, sejam sobre relacionamentos amorosos, familiares ou até agradecimentos. Recentemente separado de sua ex-esposa Catherine, ele leva uma vida pacata e solitária, numa Los Angeles futurista, cercada por alta tecnologia, até que, após adquirir um novo sistema operacional intuitivo e sensível, sua vida é transformada a partir de um novo e incomum relacionamento, que o leva a refletir sobre seu passado, futuro e relações pessoais.

## **2. Contemporaneidade e Ficção Científica: Da Representação da Relação entre Tecnologia e Sociedade**

Não há como não associar a realidade de *Her* àquela que vivenciamos diariamente. Seu trabalho de criação de mundo é, afinal, localizado dentro do âmbito da Ficção Científica, um gênero que tradicionalmente se estabeleceu em sua relação com a crítica social (AMARAL, 2006) e que é historicamente dedicado a uma interpretação de como o presente é reenquadrado a partir da experiência social da tecnologia. Se as discussões sobre a Ficção Científica parecem sempre apontar para futuros, é importante perceber que uma de suas características mais latentes é a do presenteísmo: Amaral (2006) sublinha, por exemplo, que a FC Cyberpunk, a despeito de sua estética futurista exagerada, carregada de couro e espelhos, problematiza questões de seu presente: da década de 1980, especificamente.

Considerando esta relação, é importante pontuar, ainda, que o enredo de *Her* dialoga de forma muito profícua com questões discutidas pelo campo da cibercultura e dos estudos em tecnologia. Amaral (2006) e Régis (2011) discutem, por exemplo, de que forma a relação entre homem e tecnologia é representada nas obras de Ficção Científica. O ano de lançamento de *Her* ocorre no mesmo período da popularização das redes sociais, especialmente a criação do *Tinder*, em 2012, conhecido aplicativo de relacionamento, cujo objetivo era conectar e aproximar pessoas de regiões próximas.

Os relacionamentos *online* são cada vez mais presentes e aceitos socialmente, principalmente entre os jovens, que tem maior facilidade e abertura cultural nessa área. Posto que suas práticas comunicacionais possuem menos fronteiras físicas e há uma maior aproximação com o estranho (NATAL; HOLMER; FALCÃO, 2010). Ou seja, a

distância e o ciclo de amigos, que antes eram determinantes no ato de se relacionar com alguém, hoje quase não são vistos como fatores primordiais. Pelo contrário, a desterritorialização e instantaneidade promovidas pela internet permite que se formem grupos de interesses comuns (BRAGA, 2011), mesmo que fisicamente distantes.

Assim como com Theodore Twombly, temos testemunhado relações cada vez mais mediadas pela tecnologia. Talvez, atribuído à praticidade proporcionada pela tecnologia, que, aliada às costumeiras dificuldades de relacionamento, como lidar com emoções e reações de seres humanos diferentes, acabe por nos colocar em uma zona de conforto.

Por isso, é um tanto precipitado julgar as atitudes dele sem levar em conta que a crítica presente no filme é feita diretamente a nós, aqueles que, num mundo menos tecnológico que a Los Angeles de *Her*, têm se distanciado cada vez mais da própria humanidade, já que as “relações virtuais contam com teclas de ‘excluir’ e ‘remover spams’ que protegem contra as consequências inconvenientes (e principalmente consumidores de tempo) da interação mais profunda” (BAUMAN, 2011, p.15).

É até interessante pensar que a ideia do filme surgiu após o contato de Spike Jonze com um artigo *online* sobre *Cleverbot*<sup>4</sup>, um programa de computador desenvolvido por Rollo Carpenter em 1997, que consiste na simulação de uma conversa humana, mas que ocorre entre o indivíduo e a máquina. Segundo Gehl (apud SPANHOL, 2015), os enunciados foram feitos primeiramente por um ser humano, ou seja, a reprodução das conversas parte de diálogos anteriores, tornando a experiência do usuário dinâmica e simples.

Jonze não poderia ter sido mais bem-sucedido: ainda que o filme desenhe ambientes sempre movimentados e cheios de pessoas, é latente a sensação de solidão e afastamento, capaz até de conseguirmos “tocar” o vazio existente entre as pessoas em cena. Permitindo uma semelhança à realidade, posto que são comuns as cenas reais de grupos que saem juntos, porém conversam apenas com suas telas iluminadas.

A internet se tornou essencial na sociedade, de modo que, ao permitir a interatividade simultânea, rompeu padrões de estabilidade e começou a ditar novos padrões de comportamento (PORTELLA, 2015). Tal pensamento é evidenciado no filme quando Twombly é despertado para a anormalidade do seu vício ao conversar com sua ex-esposa, Catherine. Para ele, o relacionamento com um SO não era algo

---

<sup>4</sup> Cleverbot: <http://www.cleverbot.com/>

estranho, pelo contrário, a conexão deles transcendia o virtual. Porém, Catherine se choca com a novidade e faz uma crítica a Theodore Twombly, afirmando que, na verdade, ele só enxergava a situação com naturalidade por ser incapaz de se relacionar com pessoas reais, que apresentassem dificuldades e obstáculos a serem transpostos.

Tudo isso, aliado aos acontecimentos passados, como suas falhas com Catherine e o medo de assinar o papel por saber que aquele seria o fim definitivo de seu casamento, o levam a repensar sobre seu relacionamento com Samantha, fazendo com que ele tente até lembrá-la de que ela não passa de um computador e que não precisa tentar se parecer com um ser humano. E, depois desses conflitos, ele percebe que nem mesmo um SO estava condicionado a se manter preso a ele.

Esses dilemas internos de Twombly mostram também um outro lado das relações humanas, que é exatamente a necessidade de que o outro se adeque a nós e aos nossos desejos e ideias. É fácil perceber por meio dos *flashbacks* e do relacionamento dele com Samantha que sua maior dificuldade era aceitar que suas companheiras, tanto a ex quanto a atual, podiam evoluir, cada uma a seu jeito. Evoluir e se tornarem independentes dele, terem vidas que não dependiam de sua rotina e de suas vontades, mas que eram orientadas por suas próprias escolhas e decisões.

Claramente, é injusto culpar a tecnologia e as facilidades que ela nos proporciona, na verdade, esta é também uma âncora para não assumir as nossas próprias culpas. O certo é dizer que o modo como dependemos e permitimos ser controlados por toda a praticidade que ela nos oferece é que ocasiona todo esse distanciamento social, isso porque a internet impõe um exercício incessante de reinvenção, numa rapidez não alcançável no mundo *off-line*, explicando o motivo porque a “geração eletrônica” prefere passar mais tempo no mundo virtual que no real (BAUMAN, 2011).

Theodore Twombly representa bem alguns de nós em diferentes momentos da nossa vida. Quando casado com Catherine, ele a viu se desenvolver, a apoiou, porém, no momento em que ela precisou dele, quando as coisas ficaram mais difíceis, ele se omitiu. Já com Samantha, o escritor entende que por ela ser um sistema operacional, deveria estar sempre disponível para ele. Tanto que, quando Samantha passa a se relacionar com diferentes pessoas e outros assistentes virtuais, ele se incomoda ao ponto de considerar-se traído. Afinal, sendo ela seu sistema operacional, não deveria ser exclusiva?

---

É fato que cada relacionamento tem suas próprias regras, mas existem liberdades individuais que não devem ser suprimidas. E Twombly demora um certo tempo para compreender isso. É necessário que ele perca a mulher que verdadeiramente amou e, posteriormente, Samantha, para compreender que se relacionar é muito mais complexo que lidar com computadores sofisticados. Que não se resume apenas no que se pode receber, mas principalmente no que se pode doar e no quanto se pode entregar de si mesmo ao outro. E é essa complexidade que assusta a muitos no século XXI.

Mas, as críticas não permeiam somente a vida amorosa de Theodore Twombly, e sim seus relacionamentos em geral. Um exemplo disso é o modo como ele e seus amigos Amy e Charles demoram para se encontrar, mesmo estando a poucos apartamentos de distância, já que moram no mesmo prédio. Logo no início, quando se encontram no elevador, o casal reclama que Twombly não os visita e demonstram preocupação com a sua ausência e vida reclusa. Porém, os próprios Charles e Amy enfrentam problemas conjugais, muito semelhantes aos que Theodore Twombly e Catherine enfrentaram no passado recente, por sinal.

Mais à frente, quando o protagonista decide visitar os amigos, descobre que Amy havia pedido o divórcio e, juntos, eles tentam se reerguer e restabelecer laços. O escritor, que ainda não tinha contado a amiga sobre Samantha, decide falar sobre o assunto. Ele até tinha medo de não ser compreendido, porém fica surpreso ao saber que ela acha a atitude algo muito natural, já que também havia feito amizade com a assistente virtual do ex-marido. Isso mostra que as pessoas não estão fugindo apenas de relacionamentos amorosos, mas de qualquer aproximação que envolva pessoas.

Além disso, as insatisfações que levam Amy a se separar reforçam a ideia de que, sempre que um dos lados quer se sobrepor ao outro, dá errado. Seu marido não a enxergava, não reconhecia seu trabalho, não compreendia a dinâmica da sua vida. E aqui vemos também uma crítica aos homens que não conseguem aceitar que suas esposas são tão capazes quanto eles e que, por isso, acabam sempre tentando subjugar-las ou diminuí-las.

### **3. Her: Aspectos Contextuais e Estruturais do Filme**

Subsiste, no filme, a necessidade de conectar o espectador com a solidão que cerca não só Theodore Twombly, mas também as pessoas ao redor, causando um desconforto que, caso a pessoa esteja vendo o filme sozinho, se torna ainda maior. Jonze

tinha tanto interesse em trazer à tona o sentimento de intimidade que as gravações sem figurantes eram feitas com equipes minúsculas, e o próprio elenco principal é composto por pouquíssimas pessoas (AUTRAN, 2014).

Tal característica fica evidente e é alcançada pela escolha das cores e planos utilizados na filmagem. Spike Jonze optou por utilizar tons mais quentes, que causam a sensação de proximidade, isso se dá pelo predomínio das cores vermelho, laranja e amarelo, tantos nas roupas como em objetos. É comum ver os espaços sempre mais neutros em relação ao personagem principal, que costuma usar roupas de cores vibrantes, ocasionando logo de cara a ideia de que ele é o objeto que merece a nossa atenção. O uso inteligente das cores no filme é essencial na atribuição de sentidos que contribuem para uma melhor construção dos elementos narrativos, além de servir também para criar e firmar a identidade de cada personagem (STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER, 2013).

Ao mesmo passo que as cores aproximam, os planos distanciam, de modo que o enquadramento da cena define a ação-base da narrativa (ZANI, 2009). Por isso, Theodore é quase sempre visto na contramão das pessoas ao redor ou então é colocado em foco, causando a sensação de que ele não faz parte do plano total da cena. Tais escolhas servem para intensificar o sentimento de que o protagonista vive num mundo à parte, desconectado de relações sólidas e reais, imerso no universo virtual e também de seu próprio eu. Somente durante seu período de relacionamento com Samantha ou em *flashbacks* dele com Catherine é que se tem imagens mais nítidas e vivas. Como se nesses momentos ele estivesse realmente presente.

O modo como os espaços são definidos em *Her* causa uma quebra naquilo que esperamos desse gênero, já que filmes como *Matrix* e *Blade Runner* costumam utilizar ambientes muito carregados de aparatos tecnológicos, além de cores escuras e frias, muitas luzes e carros que voam. Mas, em *Her*, a escolha por ambientes quase sempre simétricos ou retilíneos, além de silenciosos e organizados, faz com que se tenha a ideia de equilíbrio para quem vê, ao mesmo tempo que se contrapõe ao caos vivenciado por Theodore.

A escolha do diretor por apresentar uma tecnologia mais próxima do real também pode ser entendida como uma forma de mostrar que esse futuro é mais presente que se imagina. O fato de que a própria Samantha não é um holograma ou um programa que tem “rosto” leva a pensar que a necessidade humana por contato transcende até

---

mesmo o campo físico. Tanto que, o jogo que Theodore joga tem um avatar que se comunica com ele, é visível, porém não causa tanto impacto quanto sua assistente virtual.

Uma característica curiosa do filme é o não posicionamento dele numa linha clara de tempo e espaço. Isso ocorre porque, só dá para notar que se trata de futuro por conta da tecnologia avançada. Porém, as roupas de Theodore remetem a décadas passadas, como os anos 70, os espaços lembram os dias atuais e até alguns aparelhos são comuns. Não há o celular como o conhecemos hoje, mas o aparelho utilizado na trama lembra muito os celulares antigos ou *palmtops*.

Já no que diz respeito ao espaço, mesmo sabendo que a história se passa em Los Angeles, não é possível identificar isso com muita facilidade. Aliás, algo que poucos sabem é que algumas cenas do filme foram gravadas em Xangai, com seus arranha-céus luminosos e imponentes. Toda essa mistura fortalece a ideia de que estamos nos tornando cada vez mais pessoas globais e de poucas raízes. Isso também é percebido pela presença de pessoas de várias etnias, sem fortalecer o estereótipo do estadunidense como o imaginamos. Tudo isso faz com que o filme “flutue” no tempo e no espaço, sem deixar claro a que época a história realmente pertence.

Outro ponto alto do filme é, com toda a certeza, sua trilha sonora. A maioria de suas músicas são do *Arcade Fire*, cuja as canções envolvem o enredo com boas letras e melodias, e fogem do comum aos filmes de romances, trazendo sons mais melancólicos e introspectivos, o que casa muito bem com o roteiro de Jozen, já que é exatamente esse o espírito de Theodore. Para confirmar a qualidade das músicas escolhidas para o filme, houve a indicação ao Oscar de melhor canção original. Se trata de “*The moon song*”, composta por Karen O e interpretada por Scarlett Johansson e Joaquin Phoenix, respectivamente, Samantha e Theodore.

A música de Karen O aparece como uma composição de Samantha no filme, uma forma de presentear Theodore por tudo que estavam vivendo. E, concordando com a personagem, a canção é um verdadeiro presente. A voz doce e sexy de Scarlett Johansson acompanhada pelo timbre de Joaquin Phoenix forma um par perfeito, que traz todo o sentido para a letra da música. É um dos momentos mais incríveis da trama, pois carrega em si o simbolismo do universo particular desenvolvido pelo casal improvável.

---

#### 4. Considerações Finais

O filme reflete sobre e critica a dependência da tecnologia, o distanciamento nas relações, o medo de se comprometer, a incompreensão do outro, o desrespeito por quem está ao lado. Mas, para além disso, ele também mostra que é possível reverter esse quadro. Theodore consegue emergir de sua bolha de autocompaixão e reclusão quando compreende que, mesmo que as pessoas cheguem e se vão, é possível tê-las sempre por perto. Quando Samantha some e ele descobre que não podem mais ficar juntos, toda a dor do momento serve para que ele vá até a casa de Amy, sua vizinha e amiga, chamá-la para sair e respirar. A mudança dos SOs faz com que as pessoas percebam que existe vida real e palpável do lado de fora.

E mais, a última conversa entre Samantha e Theodore permite o entendimento de duas coisas sobre relacionamentos: é preciso saber como entrar e manter, mas também como e quando sair. Como Amy diz, o amor é uma loucura aceitável socialmente, deve-se cultivá-lo, entregar-se por completo quando a oportunidade existir. Porém, se em determinado momento não se couber mais entre as lacunas do livro dessa história, é hora de partir.

A reflexão que permanece, portanto, é que existe vida fora da tela do celular e do computador. A tecnologia veio para facilitar e aproximar aqueles que estão distantes. Porém, quando se passa a depender, a existir somente dentro de cinco polegadas, a definir relacionamentos por mensagens com ponto ou sem ponto, emojis felizes ou tristes, questionamentos rasos e sentimentos vazios, deve-se parar um pouco, sair pela porta, sentir o mundo material ao redor e realinhar os sentidos.

*Her* pode não ser o romance comum ou a Ficção Científica a que se está acostumado. Não tem grandes heróis, o mocinho não é tão ingênuo e nem tão espetacular. Porém, toda a naturalidade e simplicidade com que esse filme traduz os conflitos e questionamentos humanos mais profundos, faz com que, talvez, ele mereça ser encaixado em um novo gênero, e quem sabe um bom nome para ele seria: vida. Por fim, parafraseando Gênesis 2:18: “Não é bom que o homem esteja só”.

#### REFERÊNCIAS

HER. Direção de Spike Jonze. Estados Unidos da América: Annapurna Pictures, 2014. 1 DVD (125 minutos).

RÉGIS, F. **Nós, Ciborgues. Tecnologias de Informação e Subjetividade Homem-Máquina.** Curitiba: Champagnat, 2011.



AMARAL, A. (1). **Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk**. E-Compós, V. 6, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. “**44 cartas do mundo líquido moderno**”. Trad.: Vera Pereira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

SPANHOL, Tamira. **Um estudo sobre a interação entre usuários e *chatterbots***. Araranguá: UFSC, 2017. Disponível em: <[https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/177467/TCC\\_Tamira\\_Spanhol\\_Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/177467/TCC_Tamira_Spanhol_Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 15 abr. 2019.

PORTELLA, Lauren. **As redes sociais digitais e o conceito de amor líquido de Zygmunt Bauman, no caso do aplicativo *Tinder***. Passo Fundo: UPF. Disponível em: <<http://repositorio.upf.br/handle/riupf/1044>>. Acesso em: 15 abr. 2019.

AUTRAN, Gustavo. ‘Ela’: dez curiosidades. **O Globo**, 2014. Disponível em: <[https://infograficos.oglobo.globo.com/cultura/-ela-dez-curiosidades/universo-particular-11647.html#description\\_text](https://infograficos.oglobo.globo.com/cultura/-ela-dez-curiosidades/universo-particular-11647.html#description_text)>. Acesso em: 15 abr. 2019.

STAMATO, A.B.T; STAFFA, G.; VON ZEIDLER, J. P. **A influência das cores na construção do audiovisual**. Bauru: UNESP. Disponível em: <[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39621551/a\\_cor\\_no\\_audiovisual.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1555462422&Signature=gfEgCSlzeBGwO1W3%2BqCBkNDqJWY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA\\_cor\\_no\\_audiovisual.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39621551/a_cor_no_audiovisual.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1555462422&Signature=gfEgCSlzeBGwO1W3%2BqCBkNDqJWY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_cor_no_audiovisual.pdf)>. Acesso em: 16 abr. 2019.

ZANI, Ricardo. Cinema e narrativas: uma incursão em suas características clássicas e modernas. **Conexão – Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, n. 15, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/118/109>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

NATAL, G; HOLMER, J. C.; FALCÃO, T. Da Mediação do Amar: Rascunhos sobre Sentimentos nas Relações Sociais Online. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 31., 2010, Caxias do Sul. **Anais do Intercom**. Disponível: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-0414-1.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

BRAGA, Adriana. Sociabilidades digitais e a reconfiguração das relações sociais. **Desigualdade & Diversidade**: revista de Ciências Sociais da PUC-Rio, 2011. Disponível em: <<http://desigualdadediversidade.soc.puc-rio.br/media/09%20DeD%20%20n.%209%20-%20artigo%204%20-%20ADRIANA.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2019.