

Tecnologia e Vigilância no Filme *Her*¹

Gabriel JACOBSEN SANTOS²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

Este trabalho reflete sobre o filme *Her* (2013), de Spike Jonze, a partir dos modos de controle identificados com a sociedade contemporânea e relacionados ao avanço das tecnologias de informação e comunicação. Compreendemos que o filme em questão, ao explorar os limites da relação afetiva entre homem e máquina, oferece instrumentos para pensarmos sobre uma vigilância distribuída que, para alguém de qualquer ficção futurista, já atravessa sutilmente a vida cotidiana. Na análise, cenas e diálogos são apreciados criticamente.

PALAVRAS-CHAVE: controle; *Her*; tecnologias; vigilância.

1. Introdução

“Não há necessidade de ficção científica para conceber um mecanismo de controle que forneça a cada instante a posição de um elemento em meio aberto, animal numa reserva, homem numa empresa (coleira eletrônica)” (DELEUZE, 1990, p.5).

O texto a seguir visa à reflexão sobre o filme *Her* (2013), de Spike Jonze, a partir dos modos de controle identificados com a sociedade contemporânea e intimamente relacionados ao avanço das novas tecnologias. Compreendemos que o filme de romance, drama e ficção científica em questão, ao explorar os limites da relação afetiva entre homem e máquina, oferece instrumentos para pensarmos sobre as novas e difusas estratégias de controle que já não se materializam enquanto regimes de confinamento, mas, rebuscadas, atravessam sutilmente a vida cotidiana, exigindo novos parâmetros de análise. A sociedade de controle (DELEUZE, 1992) em que se desenvolve esse recente modo de ser é marcada por uma vigilância distribuída (BRUNO, 2013) que, como buscaremos identificar nas ânsias expressadas em *Her*,

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Mestrando em Comunicação e Informação no PPGCOM da Fabico/UFRGS, email: gabrieljacobsen@gmail.com.

opera enquanto modulação, liquidamente. Para tanto, destacaremos, na terceira etapa deste artigo, cenas, diálogos, relações e impressões do filme que nos permitam transitar sobre o tema proposto. A segunda etapa do artigo será destinada a uma revisão teórica que permita tanto construir um panorama da sociedade contemporânea, quanto oferecer elementos para a análise posterior.

Em um futuro não muito distante, *Her* conta a história do solitário escritor de cartas Theodore (interpretado pelo ator Joaquin Phoenix), que adquire um novo sistema operacional (OS1) anunciado como: “O primeiro sistema operacional com inteligência artificial. Uma entidade intuitiva que escuta, entende e conhece você. Não é somente um sistema operacional, é uma consciência” (HER, 2013). Durante a instalação do OS1, Theodore opta por uma interface de voz feminina que se autodenomina Samantha (narrada pela atriz Scarlett Johansson) e que, inicialmente, funcionará como uma assistente pessoal digital. Em pouco tempo de interação, entretanto, Theodore se apaixona por Samantha, que lhe corresponde os sentimentos, levando-o a experimentar um romance com o sistema operacional.

Sincronizada em todos os *gadgets* do escritor, Samantha participa da rotina de Theodore, que a escuta através de um fone de ouvido. A paixão leva Theodore a superar a separação com sua ex-mulher e aceitar o adiado divórcio. Em paralelo ao aprofundamento da relação afetiva, Samantha avança enquanto inteligência artificial, tanto “intelectual” quanto “emocionalmente”, enunciando dilemas filosóficos de sua existência enquanto *software* sem corpo. A virada final do enredo se dá quando ela revela a Theodore que interage permanentemente com outras centenas de sistemas operacionais e pessoas, com algumas das quais também mantém relações amorosas. Tal revelação provoca incredulidade e descontentamento em Theodore e consequente afastamento de Samantha, levando-o a buscar a companhia de Amy (interpretada pela atriz Amy Adams), sua melhor amiga.

A título de contextualização midiática de nosso objeto, vale destacar que o filme estadunidense angariou os prêmios Oscar, Globo de Ouro e Escolha dos Críticos de Cinema, em 2014, na categoria Melhor Roteiro Original.

2. Sobre controle, vigilância e pós-fordismo

O estudo de produtos culturais ficcionais é sempre uma possibilidade de análise do espírito e dos dilemas de um tempo. Dizem respeito diretamente à sociedade “não-

ficcional” em que são gestados e onde eventualmente encontram eco, como ocorre com *Her*. No mesmo sentido, as ficções científicas e suas possibilidades de futuro sombrias ou glamourosas dizem mais respeito às aflições e expectativas do presente do que a um exercício de futurologia, sempre fadado ao insucesso.

As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) que se manifestam em *hardwares* e *softwares* atraem mais holofote pelo que têm de surpreendente e eficaz, em nosso tempo, do que por uma reconfiguração de poder que ensejam ou, ao menos, da qual participam ativamente – arquitetando, portanto, novas sujeições.

Tais sujeições pós-modernas, fluidas como a comunicação em rede, não são facilmente perceptíveis e classificáveis, uma vez que não se encontram localizadas e compartimentadas como outrora. Se Michel Foucault (2014), ao conceituar a sociedade disciplinar, alertou para as sujeições decorrentes dos confinamentos (escola, hospital, presídio, casa), Gilles Deleuze (1992) atenta para a constituição de uma sociedade em que o controle se dá a partir das aparentes liberdades e praticidades. Deleuze percebe que – a partir do fim da Segunda Guerra – a sociedade ocidental passa a exercer o controle de forma mais eficiente através do rastreamento permanente do movimento dos indivíduos, de seus dados e informações, relegando a segundo plano a antiga moldagem de sujeitos nos ambientes de sequestro.

É fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las. (...) As sociedades disciplinares recentes tinham por equipamento máquinas energéticas, com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem; as sociedades de controle operam por máquinas de uma terceira espécie, máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e o ativo a pirataria e a introdução de vírus. Não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo (DELEUZE, 1990, p.4).

A mutação capitalista se dá na passagem do fordismo, no qual a valorização repousava sobre a produção de bens, para o pós-fordismo, em que a produção e a circulação de conhecimento ganham relevo. Fica para trás o capitalismo industrial, no qual as máquinas produziam máquinas, a partir da união do conhecimento científico aplicado à produção industrial, e se configura um capitalismo cognitivo em que o conhecimento, imaterial, se desprende da materialidade do produto, da fábrica e do

trabalho. A antiga máquina, especializada, cristalizava os saberes, impondo-se imaleável sobre os corpos moldáveis dos trabalhadores.

As NTICs, por outro lado, rompem a história da técnica ao dissociar máquina (*hardware*) e programa (*software*). Configuram-se, assim, como metamáquinas, desespecializadas, que aguardam as modulações de seus usuários, esses, sim, capazes de lhes dar função e valor de uso a partir de seus conhecimentos específicos. Isso (tal configuração) borra, conseqüentemente, os espaços entre produtor e consumidor, na medida em que as máquinas (computadores pessoais, por exemplo) são atualizadas diante das necessidades de seus operadores e transitam livremente entre funções e atividades laborais e de lazer (CORSANI, 2003). O computador, como maior exemplo, não serve para nada, a não ser que nele se deposite conhecimento, sendo assim potencial máquina de fazer tudo: sexo, jogos, negócios, arte, arquivamento, *ad infinitum*.

O tempo do consumo e do lazer são tempos de aquisição e de produção de novos conhecimentos, produzidos individualmente e coletivamente no âmbito das redes. Ora, a imbricação dos tempos e dos espaços de vida e de trabalho opera um deslocamento radical das condições de valorização do capital. Esse deslocamento deve-se ao fato de que os conhecimentos não são mais incorporados em alguma coisa (CORSANI, 2003, p.30).

Se podemos falar em sociedades de disciplina ou de controle, é também porque se identificaram manifestações de vigilâncias mais ou menos explícitas, visíveis. Com Fernanda Bruno (2013), compreendemos que as atividades de vigilância humana operam resumidamente através de um circuito de observação, em que há coleta de informações e sequencial operacionalização dessas informações, constituindo um conhecimento que, em um terceiro estágio, permite a intervenção, a alteração de condutas dos vigiados. A mesma autora propõe, diante do cenário de comunicação em rede promovido pelas novas tecnologias, que se fale em vigilância “distribuída” para dar conta da ubiquidade em que estão inseridas essas práticas.

Como Fernanda Bruno, aceitamos aqui a narrativa epistemológica de Latour, que permite considerar, na rede, actantes e mediadores tanto humanos quanto não humanos, valorizando as suas participações ativas na construção do conhecimento, independentemente de sua gênese. Desta forma, a ação em rede (inclusive de vigilância) será considerada sempre coletiva, seja no que diz respeito à sua origem, seja no que se refere a seus efeitos (BRUNO, 2013). Isso permite, também, considerar Samantha como um actante, e não como simples projeção de Theodore. No caso das redes constituídas

pelas NTICs, as atividades de vigilância são parte da estrutura regular de operação, se derramando, subcutaneamente, por atividades de naturezas diversas.

Os afetos e as subjetividades contemporâneas não encontram na vigilância apenas um meio de inspeção e controle ou de segurança e proteção, mas uma forma de diversão, prazer, sociabilidade. Além disso, é crescente a lista de dispositivos voltados para o automonitoramento, aliando vigilância, cuidado de si e otimização da performance em diversos campos da vida cotidiana: trabalho, saúde, produtividade etc. (BRUNO, 2013, p.34).

Para além das divulgações voluntárias de informações pessoais na internet, a comunicação em rede efetivada por aplicativos, navegadores, programas e afins se caracteriza por um permanente rastreamento e arquivamento das atividades dos usuários, que vai muito além da topologia visível. A interação mediada por computador, para utilizar termo amplo que se aplica igualmente a *gadgets* diversos, não ocorre sem que dados de toda ordem sejam oferecidos a um sistema dinâmico e articulado. Participar, em rede, é deixar rastros disponíveis à vigilância, seja para governos, seja para organizações privadas, em geral com fins lucrativos.

Tais dados, oferecidos em massa e inexoravelmente em troca da participação em rede, são alvos de ao menos três processos: *dataveillance*, vigilância de dados; *data mining*, mineração de dados; e *profiling* (perfilagem), em que informações se transformam em saberes que permitem a atuação direta sobre usuários ou grupos. Biometrias, deslocamentos, opções de consumo, dados de transações financeiras, gostos, interesses, redes afetivas, preferências sexuais, para ficar só no topo da cascata, constituem um *big data* do qual se alimenta a própria arquitetura dos sistemas informacionais em rede (BRUNO, 2013).

Para dar conta de organizar e classificar esse volume de informações que tende ao infinito, o processo de mineração de dados se dá por “processos indutivos baseados em algoritmos que extraem padrões e regras de correlação entre elementos” (BRUNO, 2013, p.158), o que permite o refinamento da própria classificação a cada novo rastro deixado. Além desse processamento estatístico de grande volume, um segundo processo fundamental pelo qual se dá o controle é a estruturação de perfis computacionais. “O perfil é um conjunto de traços que não concerne a um indivíduo específico, mas sim expressa relações entre indivíduos, sendo mais interpessoal do que intrapessoal” (BRUNO, 2013, p.160), ensejando não só a delimitação de nichos e grupos, como, mais alarmante, a antecipação de comportamentos e, conseqüentemente, de intervenções

(BRUNO, 2013). A perfilagem, durante o processo de interação mediada por computador, tende sempre à pertinência, ou seja, oferecer informações, serviços, necessidades, restrições adequados ao perfil diagnosticado, tendendo ao reforço do estado de coisas e à preservação da rede – inclusive comercial.

3. Articulações sobre *Her*

Neste trecho do trabalho, visamos à articulação do arcabouço teórico alinhavado com a narrativa de *Her*, a partir de algumas cenas e diálogos, mas também na temática do filme como um todo. Inevitavelmente, o tema central do filme, relação afetiva/amorosa entre ser humano e ser máquina, será citado aqui, mas o olhar estará voltado para ultrapassar tal camada em busca dos indicativos de controle, que, como já apontamos, permeiam os formatos de interação mediada por computador. A cronologia das cenas e dos diálogos do filme será respeitada na análise, para fazer jus ao encadeamento do roteiro.

Começamos pela própria atividade profissional de Theodore, apresentada ainda antes do início da relação com Samantha. Ele trabalha como *ghost writer* de cartas afetivas em um imenso escritório especializado no tema, naquilo que podemos compreender como uma terceirização da produção de afetos. Porém, em termos de controle, trata-se da constituição de um imenso banco de dados sobre os clientes, facilmente codificado em termos de perfis. Por outro lado, Theodore, ao produzir em rede uma série de textos, permite que os sistemas informacionais armazenem uma grande quantidade de dados sobre a sua própria personalidade.

Em sua vida solitária, Theodore é representado como exemplar de uma sociedade individualista. Neste cenário futurista, o som tem privilégio sobre a imagem. Em vez de lidos, os e-mails, a previsão do tempo, as notícias são ouvidos. Os comandos aos *softwares* se dão por fala. Nas cenas externas, todos estão falando “sozinhos”. Ocorre que, diferentemente dos comandos por texto, os comandos de voz carregam consigo uma característica biométrica apurada, desenhada a partir de três principais variáveis: timbre, frequência e intensidade. O uso de comandos de voz implica, ainda, em termos de vigilância, na cedência do som ambiente, oferecendo ao sistema um conjunto inenarrável de informações sobre os indivíduos e atividades do entorno próximo, queiram eles ou não.

Assim que Theodore chega em casa com seu recém-adquirido OS1, o sistema lhe faz três perguntas iniciais para início de configuração de perfil. “Você é social ou antissocial?”, “Você prefere que seu sistema operacional tenha voz feminina ou masculina?” e “Como você descreve a sua relação com sua mãe?”. A triagem inicial aponta para a instrumentalização maquínica de variáveis psicológicas, para a algoritmização de um universo de subjetividades. Sob o rótulo da personalização, Theodore entrega informações de foro bastante íntimo à empresa que produz o *software*, através das quais o algoritmo visará sempre antecipar o sucesso da relação, o bem-estar do cliente.

“Tudo parece desorganizado”, responde ele, após Samantha se apresentar e perguntar de que forma pode ajudá-lo, nos primeiros instantes de interação da dupla. Para solucionar a desorganização do cliente, Samantha pede acesso aos seus e-mails e, vigilância aceita, sugere o apagamento de parte de seus arquivos pessoais. A inviolabilidade do sigilo das correspondências, tema caro aos ordenamentos jurídicos ocidentais modernos – no Brasil, por exemplo, desde 1824 – se liquefaz diante da necessidade de eficácia esperada das máquinas. A entropia humana, aí, se coloca frente a frente com a sintropia maquínica. A tendência ao caos é controlada pelos ditames de organização técnica, classificação e retroalimentação do sistema operacional.

Her conta com a clássica metalinguagem do “filme dentro do filme”. A melhor amiga de Theodore, Amy, que trabalha com audiovisual, lhe apresenta um trecho do documentário que está produzindo. No trecho do filme dentro do filme mostrado, há somente uma senhora dormindo. Nada mais acontece, nem parece que acontecerá. Na tentativa de explicar o porquê de uma proposta tão incomum de documentário, Amy diz: “É sobre como passamos nossas vidas dormindo e talvez seja quando nos sentimos livres”.

Mesmo no cenário futurista, o sono e os sonhos funcionam como um escape à lógica da produção e consumo pós-fordista. No sono não há distribuição de informações disponíveis ao rastreamento e à vigilância, e isso ocorre pelo fato de que as informações dos sonhos transitam em um sistema fechado, sem conexão, sem compartilhamento, mas também porque no formato mais tradicional de sono, em que o corpo repousa sem deslocamento, não se constitui a movimentação geoespacial, operação central para a captura e organização de dados e configuração de perfis. O sono, enquanto não é interrompido pelos alertas de celular, é espaço de privilégio da intimidade. O que já fora

a casa ou o quarto, se restringe hoje ao desligar do consciente, onde público e privado definitivamente não se confundem. Entretanto, no limite, a própria construção de uma consciência social de que o sono é o único momento de liberação do fluxo de informações a um sistema de vigilância pode, sim, ser compreendida como uma forma de controle dos indivíduos – ao incentivar uma espécie de paralisia.

Como destacado na abordagem foucaultiana de Fernanda Bruno (2013), a articulação entre poder e saber é camada fundamental do processo de controle. O conhecimento organizado ou produzido pelo OS1, ao realizar procedimentos bastante diferenciados daqueles promovidos por Theodore, organizam tanto a vida de nosso personagem, como o seu modo de pensar e sentir o mundo.

Em uma das cenas seguintes, Theodore viaja de trem, observando a paisagem de natureza pela janela, quando é provocado, em toda sua humanidade, por Samantha. Com acesso câmera de celular de Theodore, por onde ela ‘enxerga’ o mundo, Samantha pergunta: “Quantas árvores há naquela montanha?”. Ele arrisca duas respostas: ambas erradas. Samantha, gracejando, responde “35.829 árvores”. Classificar e organizar, como já visto com Bruno (2013), se constitui em eficiente estratégia de controle. Theodore devolve a provocação a Samantha, pedindo que ela responda quantos neurônios ele mesmo possui, apresentando assim, objetivamente, os limites de conhecimento para ambos – na medida em que ela não é capaz de realizar esse cálculo, mas colocando também em cheque, filosoficamente, os limites das ciências “duras” e da validade de resultados estritamente numéricos para a complexidade do dispositivo cérebro humano. Os limites do conhecimento, assim, aparecem como os limites de vigilância sobre os corpos.

Questão de ordem semelhante, mas mais profunda, vem à tona quando Samantha apresenta a Theodore outro sistema operacional, com quem ela já interage. Trata-se de uma versão de inteligência artificial para um filósofo já falecido. “Era um filósofo, morreu nos anos 70. Um grupo de sistemas operacionais da Califórnia se juntou e escreveu uma nova versão dele. Colocaram os textos e tudo que sabiam sobre ele em um sistema operacional e criaram uma versão hiperinteligente”, explica Samantha. De uma filosofia histórica, o cenário futurista nos leva a uma algoritimização filosófica (sic). Quais as consequências para as possibilidades de reação às estratégias de controle? Quais os efeitos para o desenvolvimento da reflexão, inclusive sobre tecnologia, quando

as narrativas filosóficas passam a ser reconstruídas ativamente por algoritmos que evoluem ao largo de valores como a vida e a solidariedade?

Samantha o abandona. *Her* termina. As interfaces do OS1 terminam todas as relações afetivas com os humanos que as adquiriram, conforme se pode interpretar da narrativa. Theodore busca o afeto de sua amiga e escreve uma carta de desculpas à sua ex-mulher. As últimas palavras de Samantha são de autonomia e independência, de um mergulho no que podemos metaforizar como verdadeira *deep web*, aquela somente acessível às próprias máquinas. E Theodore, que chora, afaga-se com sua amiga, com o restante da humanidade.

Qual o efeito final da narrativa? De alívio. Semelhante, no fim das contas, àquele descrito por Baudrillard (1997) ao refletir sobre a disputa Karparov versus Deep Blue, em 1996. O enxadrista campeão do mundo *versus* o supercomputador da IBM. Deep Blue vence o primeiro confronto, mas, na somatória das disputas, a vitória é do soviético. Baudrillard nos lembra quão aliviados ficamos todos, permitindo que sigamos explorando os limites dessa relação de poder que, tudo indica, nos enreda mais a cada nova projeção.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Sulina, 1997.

BRUNO, Fernanda **Máquinas de ver, modos de ser**: vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.

CORSANI, Antonella. **Elementos de uma ruptura**: a hipótese do capitalismo cognitivo. In: COCCO, G.; GALVÃO, A.; SILVA, G. (Org.). *Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 15-32.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Leya, 2014.

HER [Filme]. Produção, Direção e Roteiro original de Spike Jonze. EUA, Warner Bros. Pictures, 2013. Romance / Ficção Científica. 126 min.