



Futuros, tecnologias e relacionamentos: uma análise do filme *Her (Ela)* como desafio para a Teologia Prática

Futures, technologies and relationships: an analysis of the film Her as a challenge for Practical Theology

JÚLIO CÉZAR ADAM^a 

ARTHUR GRAMS METZ^b

Resumo

O ser humano tenta prever o futuro na tentativa de dar forma e sentido ao presente. Os mitos, as narrativas, a religião e a arte foram os meios encontrados para olhar o futuro. O Cinema hoje funciona como um mecanismo poderoso para este empreendimento, considerando as grandes mudanças culturais e relacionais do nosso tempo. Este artigo pretende analisar esta relação entre futuro, tecnologia e relacionamentos, buscando entender os avanços e as limitações humanas como algo relevante para a Teologia Prática, como área teológica que emerge da prática para a prática da vida concreta de pessoas do presente. Para tanto, oferecerá algumas definições de Cinema e de seu papel frente ao futuro-presente, num primeiro momento. Em seguida, apresentará ideias sobre a relação humana com o futuro, e, finalmente, analisará o filme *Her*, traçando alguns desafios para a Teologia Prática.

Palavras-chave: Futuro. Tecnologia. Cinema. Teologia Prática.

Abstract

The Human Being has always tried to predict the future in an attempt to give form and meaning to the present. Myths, narratives, religion, and art were the found means to look at the future. Cinema today functions as a powerful mechanism for this venture, considering the great cultural and relational changes of our time. This article intends to analyze this relationship between future, technology, and relationships, seeking to

^a Faculdades EST, São Leopoldo, RS, Brasil. Doutor em Teologia pela Universidade de Hamburgo, Alemanha. Email: julio3@est.edu.br

^b Faculdades EST, São Leopoldo, RS, Brasil. Mestre em Teologia. E-mail: arthur.gmetz12@ghmail.com

understand human advances and limitations as something relevant to Practical Theology, as a theological area that emerges from practice for the concrete life practice of people in the present. For this, we will look for definitions of cinema and its role with the present-future, in the first moment. Next, we will bring ideas about the human relationship with the future, and finally, we will analyze the film Her, tracing some challenges for Practical Theology.

Keywords: Future. Technology. Cinema. Practical Theology.

Introdução

O futuro continuamente tem sido uma incógnita para o ser humano. Mesmo que em todo o tempo houve aqueles que tentaram entender o que está por vir, o futuro nunca deixou de ser incerto. E quando é feito um exercício de olhar para o futuro, revela-se muito do nosso presente. “Assim, os métodos de previsão do futuro são indissociáveis de um contexto cultural que inclui as crenças religiosas, a lógica científica, a concepção metafísica do universo e do destino do homem, e ao mesmo tempo a sua história” (MINOIS, 2016, p. 13). O registro que determinado grupo guarda sobre o seu pensamento com relação ao futuro revela-se uma rica fonte de conhecimento sobre esse grupo.

Um dos registros sobre o pensamento do futuro que mais cresceu e se desenvolveu no último século é o Cinema. Este, desde sua criação, olha para o futuro. Algumas das primeiras produções cinematográficas já exploraram esta temática e expressaram aquilo que pode ser percebido como sendo as expectativas e medos de uma época. Assim, o Cinema aparece como uma fonte de pesquisa interessante para quem deseja entender melhor sobre como as pessoas pensam sobre o futuro. Dessa forma, entende-se que o Cinema

[...] é também a totalidade dos próprios filmes, ou ainda a totalidade dos traços que, nos filmes, são considerados características de uma certa ‘linguagem’ pressentida. Existe também, entre cinema e filme, a mesma relação existente entre literatura e livro, entre pintura e quadro, entre escultura e estátua, etc. (METZ, 1980, p. 23-24).

O Cinema, essa poderosa ferramenta de comunicação de longo alcance, frequentemente tem sido palco para os filmes que falam do futuro. Evidentemente, percebem-se diferenças nos temas abordados por estes filmes de acordo com as épocas em que foram produzidos. Alguns dos medos

e esperanças presentes na segunda e terceira décadas do século XX são diferentes dos medos e esperanças do início do século XXI. Alguns destes medos e esperanças estão diretamente ligados ao contexto histórico. O filme “Daqui a Cem Anos” (1936), que trata dos medos da destruição e mudanças causadas por uma possível Segunda Guerra Mundial, traz uma visão de futuro diferente da que é mostrada pelo filme “Wall-E” (2008), concentrado nas demandas ambientais, no esgotamento dos recursos naturais e nos exageros tecnológicos do futuro. Entretanto, parece que existem temáticas que ultrapassam o seu contexto histórico e, desta maneira, parecem acusar com mais clareza a cosmovisão dos seus autores. É o caso de uma das possíveis temáticas expostas nos filmes “Metrópolis” (1927) e “Expresso do Amanhã” (2013) — a luta de classes. Dois filmes separados por quase um século, mas que trabalham temáticas semelhantes.

Da mesma maneira que os filmes que tratam do futuro apresentam temores e distopias, muitos também tratam das mudanças culturais nos relacionamentos, enquanto outros apontam para noções de esperança. *Her*, o filme escolhido para ser analisado neste artigo, trata de temas profundamente relacionados às preocupações de seu contexto de produção, bem como trata de temas universais e atemporais como o amor e as relações humanas. Seu enredo pode apresentar distopia para alguns e esperança para outros. De qualquer maneira, *Her* apresenta uma visão de futuro, e assim, espera algo. Ao olhar para o futuro, o ser humano expressa seus medos e suas esperanças, sendo assim, com este olhar o ser humano expressa suas crenças, sua fé e a religião que este vive. Portanto, a pergunta que guia este artigo se dá em torno daquilo que é revelado neste filme: qual a visão de futuro apresentada neste filme? Como é revelada a esperança nesta visão de futuro? Que visão de ser humano está presente no filme? O que um filme com esta abordagem revela e desafia para a Teologia Prática?

Com o intuito de responder essas perguntas, o artigo está organizado em três partes. Primeiramente, aborda o próprio cinema em sua relação com o futuro. Na segunda parte, apresenta concepções de futuro e, na terceira, analisa o filme *Her*, apresentando, ao final, desafios para a Teologia Prática.

Algumas definições de Cinema como arte, linguagem e narrativa mitológica

A arte cinematográfica constitui um importante espaço cultural onde as filosofias de vida são testadas, o comportamento é exercitado, os valores são questionados, a injustiça é exposta, os medos são confrontados, a história é revisitada e possíveis futuros são imaginados (TURNER, 2014, p. 66).

O Cinema é arte, indústria, púlpito e laboratório ao mesmo tempo. No Cinema os espectadores riem e se emocionam, percebem que é preciso uma quantidade enorme de pessoas e dinheiro para a produção de um filme, deparam-se com avanços tecnológicos cada vez maiores, olham para um púlpito que prende sua atenção por mais ou menos duas horas a cada filme, enquanto ensina sobre coisas que nunca haviam pensado ou imaginado antes. Esta forma de arte chamada Cinema se tornou uma parte importante no dia a dia das pessoas. É possível observar que o seu crescimento vai muito além das salas em *shoppings*, mas invade as casas das pessoas — primeiro pela televisão e vídeo locadoras — com os serviços de *streaming* que crescem em ritmo acelerado no mundo todo.

James Monaco afirma que o filme pode não ser a mais abstrata das artes (2009, p. 31), mas, sem dúvidas, é a mais completa das formas artísticas. Isso porque o filme se utiliza de todas as formas artísticas para que possa vir a existir. Muito além de ser uma importante invenção técnica, o filme faz uso das artes plásticas para montar cada uma das cenas, desde o cenário até a montagem final. Além disso, utiliza as artes dramáticas e toda a qualidade da escrita e da música para criar obras poderosas e extremamente tocantes (MONACO, 2009, p. 32). Sendo assim, não é difícil concordar que “uma obra cinematográfica oferece mais referências à cultura geral do que qualquer outra forma de arte” (TURNER, 2014, p. 61).

O Cinema é também comunicação e linguagem. O filme possui um poder de comunicação quase inigualável. Essa comunicação, entretanto, acontece por meio da soma de diversas linguagens que formam uma linguagem própria do Cinema. Portanto, não é necessário saber um vocabulário próprio do Cinema para assistir a um filme. Crianças aparentam entender as imagens de televisão mesmo antes de começarem a desenvolver qualquer habilidade de

fala. Claramente, não é necessário ter um grande entendimento intelectual do filme para poder apreciá-lo (MONACO, 2009, p. 170).

Entretanto, mesmo que a linguagem do Cinema seja o resultado da soma de diversas outras linguagens, existe algo em especial que o faz ter uma linguagem compreensível. Essa característica é nascida do Cinema e geradora da própria linguagem cinematográfica. Para André Bazin, “a montagem [...] constituía o nascimento do filme como arte: o que o distingue realmente da simples fotografia animada, faz dele, enfim, uma linguagem” (2014, p. 96). É a partir da montagem lógica dos quadros que “a mente do espectador adota naturalmente os pontos de vista que o diretor lhe propõe, pois são justificados pela geografia da ação ou pelo deslocamento do interesse dramático” (BAZIN, 2014, p. 96). Sendo assim, em Cinema, as imagens sozinhas não possuem sentido. Este sentido vem, unicamente, da relação dessas imagens entre si. A montagem é considerada a grande revolução do Cinema. É aquilo que transforma o Cinema em arte. É aquilo que transforma o Cinema em uma linguagem (BAZIN, 2014, p. 97-98).

Compreende-se, que a montagem é a grande narradora de um filme. Assim como as partituras que guiam um pianista ao executar uma peça de Mozart não são percebidas por quem está escutando a música, a montagem se faz presente sem ser visível de fato. Ela explica as ações de cada personagem em um filme sem dizer uma só palavra, da mesma maneira que a partitura segura um seletor grupo de notas em uma ordem perfeita tornando a música compreensível. Em um filme, ela transforma imagens em símbolos simplesmente organizando as cenas em uma sequência lógica conforme aquilo que o diretor quer que o público entenda. Percebe-se que a montagem é a partitura que faz do diretor um gênio como Mozart, ou o transforma em alguém que não sabe tocar piano e apenas bate nas teclas sem transmitir nada além de barulho.

Assim, pode-se dizer que o Cinema, seja como arte ou como comunicação, assume o papel de narrar os mitos da contemporaneidade. Monaco defende que isso acontece não apenas pela mágica da imagem em movimento, mas graças aos fortes laços do Cinema com a produção literária. Mesmo que as duas artes possuam diferenças inegáveis, é possível traçar paralelos que demonstram a proximidade dos potenciais narrativos entre as

duas. Por exemplo, tanto filmes como romances nos contam longas histórias com uma grande riqueza de detalhes a partir da perspectiva de um narrador que, muitas vezes, acaba representando um certo nível de ironia entre a história e o observador. É claro, no entanto, que uma obra literária exige muito mais tempo do observador do que um filme, podendo gerar um envolvimento maior entre observador e obra. Para Monaco isso não diminui a capacidade do filme em apresentar detalhes. O autor afirma que o filme consegue fazer ainda mais com menos tempo em termos de apresentação de detalhes (MONACO, 2009, p. 51-53).

A mitologia não está morta e, em finais do século XIX, encontrou o seu narrador mais poderoso. É no auge da modernidade que “surge o Cinema que, já na década de 1930, ganhava o epíteto de ‘fábrica de sonhos’ e, mais tarde, ‘máquina mitolizante’” (SANTOS, 2014, p. 245). Neste sentido, ainda nos expressamos por meio de mitos e, ao que parece, mais e melhor do que nunca.

Mitos são narrativas exemplares que revelam com profundidade aquilo que sustenta o ser humano (REBLIN, 2005, p. 38). Essas narrativas que organizamos se fazem presentes em nossas vidas até quando sonhamos. Entretanto, o Cinema só vai adquirir este potencial narrativo com o aparecimento do roteiro e da montagem. Para isso, precisou se adaptar e buscar em outras artes aquilo que ele próprio ainda não tinha: escritores.

Sendo o Cinema o lar das mais diversas artes, também o é dos mais diversos artistas. Dessa maneira, o papel do roteirista passou a ter um destaque maior quando o som chegou ao Cinema. Carrière diz que “só porque os filmes tinham som, os executivos das maiores companhias resolveram contratar os mestres da palavra escrita [...] Convocaram Faulkner, Fitzgerald, Steinbeck e outros” (2015, p. 40). A partir daí houve um grande florescimento nos setores da escrita de roteiro. Hoje o Cinema é um dos principais narradores porque entendeu a importância da narrativa para a humanidade.

Essa busca por inspiração e sentido nas narrativas leva seus espectadores a identificarem-se com os seus personagens. Sendo assim, o mito, a narrativa, a história, ou estória, “não é uma fuga da realidade, mas um veículo que nos carrega em nossa busca pela realidade, é nossa melhor tentativa para descobrir algum sentido na anarquia da existência” (MCKEE, 2006, p. 25). A estrutura narrativa da *jornada do herói* se enquadra no *design*

clássico, no modelo de *arquitrama*, que é um dos três modelos possíveis para uma estrutura narrativa no Cinema (TURNER, 2014, p. 64). McKee defende que, “apesar das variações do design de eventos serem inumeráveis, elas têm limites” (MCKEE, 2006, p. 55). O autor afirma que existe um triângulo de possibilidades formais narrativas. Além do design clássico da *arquitrama*, existem o *minimalismo* e a *antitrama*. Enquanto a *arquitrama* trabalha com um protagonista único e ativo, que luta com um conflito externo e tem um final fechado, a *minitrama* trabalha com diversos protagonistas passivos, que lutam com conflitos internos e tem um final aberto. Mesmo diferentes, tanto *arquitrama* como *minitrama* acontecem em um tempo linear dentro de uma realidade consistente. A *antitrama*, diferente das outras, trabalha em um tempo não linear, realidades inconsistentes onde tudo é acaso (MCKEE, 2006, p. 55-56).

O futuro que aguarda e o futuro que é construído

Her é um filme que apresenta uma visão de futuro. Para alguns, no entanto, a característica que mais adere ao futurismo neste filme é “ambiência da cidade de Los Angeles que aparece de modo ‘futurista’, longínqua, em tons frios e pastéis, como uma cidade americana da época da Grande Depressão” (SANTANA, 2015, p. 156). A visão de futuro que o filme apresenta carrega diversas características contemporâneas e se afasta bastante da estética de velocidade, movimento e violência encontradas no gênero da arte futurista. No entanto, essa visão de futuro que não adere às características futuristas acaba por revelar características do tempo no qual vivemos. *Her* é um filme que apresenta uma visão de futuro fortemente agarrada no pensar contemporâneo. E como qualquer artefato cultural que apresenta uma visão de futuro, este filme revela muito do seu próprio presente, do seu próprio contexto. Olhar para o futuro é um exercício fantástico e assustador. É um exercício tão humano quanto o de criar e contar histórias. Assim, Cinema e futuro combinam tanto quanto mito e religião, religião e tempo presente, tempo presente e tempo futuro.

Percebemos o futuro não só em nossas esperanças por tempos vindouros melhores, mas também — quando não predominantemente — em nossos temores e medos. A condição possível de tudo o que pode acontecer nos causa inquietação. Temor e medos são sistemas de alerta antecipados, vitais no caso de possíveis perigos. Sempre que esses perigos são identificáveis e designáveis, surgem temores completos que nos compelem a agir a tempo e a fazer o necessário para evitar os perigos (MOLTMANN, 2012, p. 16).

O ser humano olha para o futuro e vê diversas possibilidades. Se chover o suficiente, a colheita será boa. Se não chover, ou chover demais, não haverá colheita. Entretanto, mesmo que chova a quantidade perfeita, se não preparar a terra, o ser humano não colherá nada. Assim, na esperança de ter uma boa colheita, prepara-se a terra e pedindo a Deus a quantidade exata de chuva. O futuro depende do ser humano e daquilo que é dado ao ser humano. Assim, cada atitude relacionada ao futuro revela uma esperança, algo que se espera, bom ou ruim. E da mesma maneira que o olhar para o futuro revela uma esperança, também revela uma proposta, uma ação. Desta maneira, cada olhar para o futuro já se transforma em prática, pois muda o próprio futuro só pelo fato de ter olhado para ele.

Para o historiador Eric Hobsbawm, ao lançar um olhar para o passado é essencial partir das estruturas da sociedade e buscar compreender o seu movimento histórico, estando atento, no entanto, para os fenômenos que estão no seu interior, como a religiosidade, as lutas e movimentos sociais, as mudanças intelectuais e culturais e a política (1998, p. 94). Desta maneira, localizar as visões de futuro historicamente é essencial para se fazer uma análise justa de suas propostas. A partir disso, entretanto, pergunta-se de que maneira o contexto histórico pode influenciar na visão de futuro de uma época.

Desde que existe, o homem prevê. Quando desenha um bisão cravado de flechas nas paredes de uma caverna, ele representa tanto a caça de ontem como a de amanhã. E o desenho é ao mesmo tempo um feitiço, um ato mágico que se destina a garantir o sucesso de seu ato. Com um único gesto, ele antecipa e força a natureza ou os espíritos a agir. O homem manifesta desse modo que já, para ele, no alvorecer da humanidade, prever é controlar o futuro (MINOIS, 2016, p. 9).

Para se buscar uma aproximação de como a sociedade imagina o futuro há necessidade em se traçar um breve perfil histórico e filosófico — assunto

que não se esgota neste artigo. Além disso, observam-se algumas das principais previsões para o século XXI apontando, novamente, para a importância da teologia nas escolhas que a humanidade terá que fazer com relação a essas previsões. O historiador Yuval Noah Harari em *Homo Deus: uma breve história do amanhã* (HARARI, 2016), apresenta uma visão de futuro a partir dos novos desafios da humanidade. O autor defende que a humanidade sempre fugiu de três ameaças: fome, pragas e guerras. Durante toda a história conhecida houve crises intensas provocadas por estes três perigos. Em certos momentos da história, a humanidade correu sérios riscos de extinção, seja por conta fome ou das grandes epidemias. Para o autor, entretanto, isso faz parte do passado. Harari acredita que a fome, as doenças e as guerras são, hoje, completamente controláveis. Evidentemente o autor reconhece que esses perigos ainda rondam e assombram o ser humano, mas entende que, matematicamente, corremos um risco consideravelmente menor de extinção do que nossos antepassados. Assim, os grandes líderes da humanidade olham para o futuro tentando descobrir quais são os novos desafios da raça humana (2016, p. 1-21). Harari elege três novos objetivos da humanidade para o século 21: a imortalidade, a felicidade e a divindade (2016, p. 21), para os quais as ciências e a tecnologia do futuro serão fundamentais.

Harari olha para o futuro a partir de uma perspectiva histórica e evolucionista, onde o ser humano está sempre em busca de novos desafios e respostas para as suas atuais limitações. De certa forma, Harari mostra que a esperança para vencer estes desafios está no desenvolvimento tecnológico. Para o filósofo Egbert Schuurman, comparando com os séculos anteriores, a tecnologia moderna proporciona diversas possibilidades extremamente úteis. Por conta da tecnologia e do avanço da técnica é possível alimentar muito mais pessoas do que antigamente, aliviar o trabalho pesado para pessoas e animais, prever enchentes e atividade vulcânica, salvando milhares de vidas. A tecnologia é capaz de fazer com que cegos vejam, paráliticos andem e surdos escutem. A tecnologia é capaz de aproximar pessoas que estão a milhares de quilômetros de distância em segundos, bem como levá-las de um lado ao outro do mundo em apenas algumas horas. Schuurman afirma que “se nos valermos da tecnologia de uma forma cuidadosa, e a avançarmos em meio a arranjos responsáveis, ela nos possibilitará tempo de lazer e um rico progresso cultural,

em equilíbrio com a cuidadosa gestão de recursos naturais” (2016, p. 76). Entretanto, o desenvolvimento tecnológico nos revela um outro lado: A insaciável necessidade de controle e domínio sobre todas as áreas. Assim, “a característica principal da mentalidade ocidental é seu caráter de mentalidade técnica, de mentalidade que busca o controle” (SCHUURMAN, 2016, p. 52). O autor chama essa mentalidade de busca pelo controle de tecnicismo e afirma que o “tecnicismo surge de uma atitude elementar: os ocidentais estão cada vez menos dispostos a aceitar que vivemos em um mundo criado por Deus. [...] O tecnicismo produz uma cultura materialista e espiritualmente vazia” (SCHUURMAN, 2016, p. 77, 98), grande desafio para a Teologia.

Vê-se, assim, que anunciar ou prever o futuro, é também contribuir no seu desenvolvimento. Assim, quando o exercício de prever o futuro é realizado, modifica-se o mesmo conforme o ambiente. O Cinema, neste sentido, é uma fonte riquíssima de visões de futuro. As visões produzidas no Cinema têm um alto potencial de impacto devido ao grande alcance do mesmo. Assim sendo, observa-se nos filmes que tratam da questão do futuro ideias sobre o futuro da época em que foram produzidos. Em todo o caso, o interesse dessas previsões reside no que elas revelam acerca da época e do meio em que foram feitas (MINOIS, 2016, p. 4).

Uma Análise do Filme *Her*:

No cinema, são as imagens que desfilam e não as palavras. O efeito metafórico pode ser gerado da sucessão de imagens que produzem um sentido que ‘ultrapassa’ o sentido literal (VANOYE ; GOLLOT-LÉTÉ, 2012, p. 61).

Her é um filme complexo. Assim como todos os filmes, revela, em suas entrelinhas, diversas afirmações e, principalmente, questionamentos. Trabalhando em diversos níveis narrativos, *Her* conta a história de Theodore — um homem jovem, recém divorciado e de notável sensibilidade —, Samantha — uma inteligência artificial que trabalha como sistema operacional e assistente pessoal de Theodore, além de outras personagens. *Her* é um filme que dá abertura para ultrapassar o sentido literal da história contada. A exemplo disso, em uma entrevista concedida à BBC logo após o lançamento do filme, o diretor, Spike Jonze, deixou a repórter que o entrevistava confusa

em relação à temática do filme. Ao ser questionado sobre o que pensa à respeito do personagem que se apaixonou por um software e a questão da tecnologia sobre a qual o filme aborda, Jonze responde que o filme não trata destas questões. Em sua resposta, o diretor afirma que o filme é sobre relacionamentos. Para ele, inclusive a imagem da cidade de Los Angeles do futuro aborda este tema.

Mas como entender aquilo que ultrapassa o sentido literal de um filme? A riqueza de detalhes percebidos na sociedade desse futuro próximo construído pelo diretor revela diversas ideias sobre os próximos passos da humanidade, por exemplo. Como entender o que um diretor deseja transmitir com isso? Qual a mensagem contida neste meio? Como a Teologia Prática pode ser útil no entendimento de um filme como este? Como este filme pode ser útil para a Teologia Prática? Mais especificamente, o que *Her* tem a dizer sobre o futuro, a esperança e a religião vivida? No desejo de responder a estas questões, este ponto faz uma abordagem da análise fílmica, buscando entender melhor os processos utilizados por este recurso.

A análise fílmica

Sentado no escuro, num estado de inevitável passividade, o espectador não domina a sucessão das imagens, e rapidamente é submergido pela cadência da projeção; a todo o momento o filme oferece-lhe uma importante quantidade de informações sensoriais, cognitivas e afetivas. É certo que, ao ver o mesmo filme várias vezes, podemos conseguir memorizar com mais fidelidade certos pormenores, relatar com poucos enganos os principais momentos da evolução narrativa, definir com uma certa precisão determinada passagem visualmente impressionante. Diariamente os melhores críticos de cinema provam que a perspicácia crítica é aperfeiçoável, e que os olhos e ouvidos podem educar-se e requintar-se (AUMONT; MARIE, 2004, p. 43).

Assim, como alertam Aumont e Marie, quando se assiste a um filme, o indivíduo está sendo atingido por diversos tipos de informações importantes para a construção da narrativa do mesmo. O exercício da análise fílmica permite que se possa aprofundar a visão sobre o filme. Assim, “o objetivo da análise é apreciar melhor a obra ao compreendê-la melhor” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 10). Logo, mesmo que para analisar um filme seja necessário, em primeiro lugar, buscar distanciar-se das impressões adquiridas no primeiro

contato, é essencial que o *analista* entenda que, mesmo após a análise, o filme continuará intacto. Desta forma, mesmo que Aumont e Marie declarem que “quase se pode dizer que entre o objeto da análise do filme e o objeto-filme percebido imediatamente pelo espectador na sala de cinema só existem relações bastante longínquas” (2004, p. 44), a desconstrução e o distanciamento propostos pelo exercício de análise devem respeitar a vontade e objetivo inicial dos realizadores do filme. Em vista disso, “não se deveria sucumbir à tentação de superar o filme. Os limites da ‘criatividade analítica’ são os do próprio objeto da análise. O filme é, portanto, o ponto de partida e o ponto de chegada da análise” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 15).

O importante, neste sentido, é compreender que, “como não existe uma teoria unificada do cinema, também não existe qualquer método universal de análise do filme” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 6-7). Assim, muitos autores optam por dividir a análise em duas fases: a descritiva e a analítica. A descritiva tem a intenção de decompor o filme a fim de revelar fragmentos carregados de sentido que são dificilmente perceptíveis no todo da narrativa. Mesmo que a primeira fase não tenha uma intenção analítica, Vanoye e Goliot-Lété lembram que “descrever um filme, contá-lo, já é interpretá-lo, pois é, de uma certa maneira, reconstruí-lo” (2012, p. 48). Afinal, por mais exaustiva que uma análise busque ser, existe o risco de deixar algo passar, e isso pode revelar com mais clareza as intenções do próprio analista.

Mesmo que a primeira fase da análise fílmica carregue um tom quase científico, Aumont e Marie sugerem que os instrumentos de análise e a própria análise não podem ser consideradas objetivas. Na verdade, como lembrado anteriormente, não existe um método universal de análise. Uma análise sempre dependerá da intenção do conjunto, fazendo com que se escolham certos instrumentos em detrimento de outros (2004, p. 45).

Após a fase descritiva, inicia-se a fase analítica. Esta fase consiste em

[...] estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo: reconstruir o filme ou o fragmento. É evidente que essa reconstrução não apresenta qualquer ponto em comum com a realização concreta do filme. É uma ‘criação’ totalmente assumida pelo analista, é uma espécie de ficção, enquanto a realização continua sendo uma realidade. O analista traz algo ao filme; por sua atividade, à sua maneira, faz com que o filme exista (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 15).

Ainda que a fase descritiva carregue traços do analista — até quando este faz um tremendo esforço de neutralidade — a fase analítica traz para o analista a oportunidade de se expressar. Essa expressão, entretanto, não é livre. Ela deve, ao mesmo tempo, partir de pressupostos claros e nunca se fechar para aquilo que o filme pode comunicar, deve usar corretamente as ferramentas à sua disposição e não fechar as portas para a criatividade que pode surpreender no meio do processo. Contudo, deve-se lembrar que, no exercício da análise fílmica o ponto de partida e o ponto de chegada deve ser o mesmo: o próprio filme.

Vanoye e Goliot-Lété apontam para algumas considerações importantes para a fase analítica. A interpretação do filme só é possível por conta dos sentidos produzidos ou percebidos neste processo. Para melhor entender essa questão, os autores apresentam três diferentes posições com relação ao sentido. Na primeira delas, o sentido vem do autor. Assim, o trabalho de analisar é, portanto, buscar o que o autor queria exprimir. Na segunda delas, o sentido vem do próprio texto. Este apresentaria uma coerência interna independente do seu próprio autor. Assim, é preciso destacar essa lógica interna. No terceiro caso, o sentido vem do próprio analista que descobre no texto significações que conversam com seus próprios sistemas de compreensão (2012, p. 50).

Assim, os autores afirmam que um filme, assim como qualquer obra de arte, autoriza a diversidade de interpretações. Quando uma ideia é jogada na tela e é apresentada para o mundo, está aberta para todo e qualquer tipo de interpretação. Neste sentido, pensando exclusivamente no Cinema, os autores sugerem que existem dois tipos preferíveis de interpretação: a análise e interpretação sócio histórica e a análise e interpretação simbólica. O primeiro tipo é aquele que entende que o filme é um produto cultural nascido em determinado contexto sócio histórico, sendo que “é possível utilizar o filme com o intuito de analisar uma sociedade” (2012. p. 51).

Em um filme, qualquer que seja o seu projeto (descrever, distrair, criticar, denunciar, militar), a sociedade não é propriamente *mostrada*, é encenada. Em outras palavras, o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constrói um mundo possível que mantém relações complexas o mundo real: pode ser em parte o seu reflexo, mas também pode ser sua recusa (ocultando aspectos importantes do mundo real, idealizando, amplificando certos defeitos, propondo um

'contramundo' etc.). Reflexo ou recusa, o filme constitui um ponto de vista sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo. Estrutura a representação da sociedade em espetáculo, em drama (no sentido geral do termo), e é essa estruturação que é objeto dos cuidados do analista (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 52).

Her é um filme que traz muito de uma leitura sócio histórica da realidade em que foi produzido. Como se observará, ele faz escolhas conscientes sobre o que mostrar e o que não mostrar em sua sociedade proposta. Essas escolhas falam diretamente com as esperanças e medos do seu contexto de produção. Entretanto, o filme também propõe simbolismos importantes para a análise. Assim como visto no primeiro ponto, a arte propõe representações da realidade, construindo símbolos que remetem a diversos sentidos. Com relação à análise e interpretação simbólica dos filmes, os autores compreendem “por leitura simbólica uma interpretação que não se detivesse no sentido literal [...] mas situa de imediato o que é dito e mostrado em relação com um ‘outro’ sentido” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 56).

Das diversas propostas de análise e interpretação simbólica apresentadas pelos autores, entende-se que a análise simbólica de *Her* é enquadrada no que eles chamam de *terceira classe de filmes*. Os filmes enquadrados nesta, segundo Vanoye e Goliot- Lété, “*a priori*, não exigem leitura simbólica, mas oferecem-se, ao contrário, a uma apreensão ‘simples’, literal. Neste caso, seria a intenção do leitor, do analista, que geraria significações simbólicas” (2012, p. 57). Contudo, isso só é possível porque a arte gera representações, produções simbólicas que revelam uma ou outra maneira de entender a realidade. Assim, de quais “pontos de vista se trata (ideológico, moral, espiritual, estético)? Como se manifestam? Tais são as questões colocadas pelo analista sobre o filme, este sabendo que as respostas não se oferecerão necessariamente com toda a evidência” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 57-58).

Análise do Filme Her

Em um futuro próximo, um escritor solitário desenvolve um relacionamento improvável com um sistema operacional projetado para satisfazer todas as suas necessidades (IMDB).

A breve chamada para o filme do diretor Spike Jonze, revela sua trama mais aparente, a trama da superfície. Como é possível observar mais adiante, o filme ganhador do Oscar de melhor roteiro original em 2014, conta a história do relacionamento entre Theodore, o escritor solitário, e Samantha, o sistema operacional. Entretanto, as técnicas de análise fílmica aplicadas a um filme como *Her* podem nos ajudar a revelar muito mais do que a trama da superfície. E esta é a intenção deste tópico.

Enredo: Em um futuro próximo, na cidade de Los Angeles, Theodore, um redator de cartas, vive uma vida monótona e repetitiva. Passando por um processo de divórcio que tem ocupado seus pensamentos dia e noite, o personagem vive deprimido em seu grande apartamento bagunçado. Um dia, entretanto, Theodore se depara com uma propaganda instigante. É um novo tipo de sistema operacional que funciona com inteligência artificial. A propaganda promete que o produto é diferente de qualquer outro sistema operacional: ele cresce e aprende com o seu dono, desenvolvendo uma personalidade própria. A propaganda convence o personagem que acaba adquirindo uma unidade para si. A partir daí, Theodore passa a viver uma relação de confiança com Samantha, seu sistema operacional, confiando-lhe seus segredos, temores e seus momentos de alegria a tal ponto que os dois passam a viver um relacionamento amoroso. O filme, a partir deste ponto, desenvolve-se e abre-se para diversas abordagens, apontando como Samantha fez bem a Theodore, ao mesmo tempo que demonstra as dificuldades de um relacionamento dessa natureza.

Metodología utilizada para a análise

Existem alguns pontos básicos para a análise fílmica. Como visto anteriormente, a análise parte de uma metodologia básica de duas fases: a descritiva e a analítica. Entretanto, nem todo filme é analisado por inteiro. Na verdade, dentro da metodologia que utiliza a fase descritiva, grande parte dos filmes é analisada a partir de pequenos trechos que resumem a história. Como se trata de um artigo, optou-se por uma análise direta do filme. A fase descritiva clássica, como descrita pelos teóricos, tende a ser longa e exaustiva, não tendo espaço em um pequeno texto como este. Assim, optou-se por descrever os principais pontos das duas primeiras sequências de cenas do

filme, as quais revelam-se como uma boa compreensão da relação entre futuro, tecnologia e relacionamentos, passando, logo após, à fase analítica¹. Como o filme trabalha com uma visão de futuro, será feito o exercício da análise histórico/social e simbólica levando em conta estes referenciais.

Descrição e Análise da Sequência de Cenas *A vida de Theodore*

Duração da cena: 1'1" - 7'14"

51 planos.

Resumo da sequência - A primeira sequência de cenas do filme mostra o dia a dia de Theodore. Neste primeiro momento do filme, nos deparamos com o personagem em sua rotina de trabalho, seu relacionamento com um colega, o caminho de volta para sua casa e, finalmente, sua rotina noturna. Esta é uma sequência de grande importância para uma análise que se utiliza da ideia de jornada do herói, pois apresenta o herói antes do seu chamado para a aventura. Além disso, essa cena em especial, revela diversas noções de uma visão comportamental do futuro.

A primeira cena do filme mostra Theodore escrevendo uma carta de amor para Chris. Entretanto, a carta não leva a sua assinatura, mas a assinatura de Loretta, a pessoa que contratou a empresa em que Theodore trabalha para escrever a carta. O filme está ambientado no futuro. Essa é uma das primeiras impressões que se tem do mesmo. No entanto, o futuro que ambienta a narrativa de *Her* não parece ser um futuro distante. Não apresenta nenhuma tecnologia que seja tão diferente daquilo que já existe hoje, por exemplo. O que chama atenção neste primeiro momento, é que o filme se passa em um futuro no qual existe uma empresa especializada na redação de cartas. Mais que isso, Theodore está escrevendo uma carta para um casal que está junto há 50 anos, mas que não consegue expressar o que sentem um pelo outro. Poderia se pensar que se trata de um caso isolado, mas, quando a câmera se

¹ Assim, recomenda-se fortemente que o(a) leitor(a) assista ao filme. Além de ser proveitosa para a leitura deste artigo, esta atividade pode revelar-se bastante agradável.

afasta, percebem-se diversos outros redatores e redatoras narrando suas cartas.

Parte de uma sociedade aparentemente individualista, Theodore parece ser um dos poucos que ainda consegue expressar seus sentimentos com algum tipo de beleza e poesia. Este personagem sensível que passa por um processo de divórcio é revelado como alguém solitário. Mesmo que pareça ter uma relação boa com um colega que elogia seu trabalho, Theodore volta sozinho para seu apartamento no fim do dia. O percurso que o leva do trabalho para o lar revela ainda mais sobre a sociedade em que está inserido e sobre sua própria personalidade. Ao entrar no elevador e pedir para que seu sistema operacional toque uma música melancólica, Theodore está cercado por várias pessoas. Todas estas pessoas estão conversando, mas não umas com as outras. O mesmo se repete no trem. O personagem está cercado por diversas pessoas que conversam com os seus sistemas operacionais — ou à partir destes sistemas, mas conversando com outras pessoas. Entretanto, essa cena um tanto quanto perturbadora poderia ter sido filmada em qualquer metrô da atualidade. Novamente, mesmo sendo um filme que ambienta uma história no futuro, é difícil deixar de perceber as referências à atualidade. *Her* é um filme que mostra um futuro mais parecido com o presente do que com o próprio futuro.

Revelando mais sobre o estado de espírito de Theodore, o e-mail de Amy, sua amiga, revela que o personagem está passando por um período difícil de sua vida. Além disso, o interesse do personagem por pornografia revela mais uma vez a aproximação desta visão de futuro com o presente. Segundo o site Nexo, o Pornhub, site de pornografia, recebe 75 milhões de visitantes por dia, sendo que esse número cresce a cada dia. Segundo a matéria, este site é o 38º mais acessado do mundo, ficando atrás apenas de sites de busca como Google, redes sociais e sites de compra². Assim, conhece-se melhor o personagem que parece fazer parte de um mundo que representa o exato desenvolvimento das tendências da atualidade.

² ORENSTEIN, J. O que os dados de uma década dizem sobre o consumo de pornô na internet. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/06/19/O-que-os-dados-de-uma-decada-dizem-sobre-o-consumo-de-porno-na-internet>>. Acesso em: 07 jan. 2018.

Chegando em seu apartamento, diversos detalhes chamam a atenção. As prateleiras vazias, a luz vermelha que acende no momento que o personagem entra, as cadeiras arrumadas sem uma mesa. Vazio, de certa maneira, mas desorganizado e aparentando ter mais coisas do que ele pode precisar. A luz vermelha, que dá um ar pesado na entrada do apartamento, combina com a postura e a expressão do personagem: ele parece estar indo vagarosamente em direção à guilhotina. Quando o personagem está jogando seu videogame no escuro do apartamento, algumas coisas chamam a atenção. Em primeiro lugar, a expressão de vidrada e opaca ao mesmo tempo, somada ao movimento das mãos do personagem enquanto joga, podem remeter a alguém prisioneiro de um vício. Não se afirma que ele é viciado em jogos — a própria narrativa revela que não — mas que sua expressão e postura neste momento podem remeter à alguém viciado. O jogo lembra muito o antigo mito de Sísifo³. Subindo uma montanha sem ver um horizonte de conquista, o personagem do jogo tropeça e rola montanha abaixo. Neste momento, Theodore abandona o jogo e come o seu sanduíche. O personagem do jogo segue imitando os seus movimentos e, enquanto Theodore come o sanduíche, o personagem lembra uma besta devorando sua vítima.

Na cena seguinte, em sua cama, o personagem fica lembrando os momentos com sua ex-esposa. Este momento parece doloroso para ele e, como é informado pelo filme mais adiante, é um momento frequente nas suas noites solitárias. Theodore é um personagem que vive entre as lembranças dolorosas do passado e os dias sem sentido e horizonte do presente. Assim como em seu jogo e no mito de Sísifo, Theodore rola uma pedra gigante para cima de uma montanha todos os dias. Essa pedra, no entanto, é a carga de lembranças dolorosas que carrega todos os dias. Assim como Sísifo, o personagem parece estar fadado a viver todos os dias da mesma maneira. Sua falta de movimento, andando vagarosamente, encurvado para frente e com os olhos no chão, o tornam escravo de uma vida de dor e ressentimento. O único

³ O mito de Sísifo conta a história de um personagem extremamente inteligente que enganou diversos deuses gregos. Como castigo, ele foi condenado a empurrar uma pedra gigante para cima de uma montanha e vê-la rolar para baixo sempre que chegava ao topo. Assim, tinha que começar todo o trabalho novamente no dia seguinte.

momento que parece lhe ser agradável é o de redigir as cartas de amor. É neste momento que ele consegue escapar da sua situação e, por algumas horas, viver e sentir o amor de outras pessoas pelas cartas que escreve.

Descrição e Análise da sequência de cenas *Conhecendo Samantha*

Duração da cena: 10'24" - 16'08
40 planos.

Resumo da sequência: Nesta sequência Theodore conhece Samantha. A sequência começa com Theodore caminhando em um ambiente que parece ser uma estação de trem/metrô. O início da sequência pode ser no dia seguinte da sequência anterior, ou vários dias depois, essa é uma informação que não tem relevância, já que a sequência dos fatos dá a entender que o personagem continua no mesmo estado de espírito. Essa sequência apresenta o primeiro diálogo entre Theodore e Samantha, bem como a mudança que acontece em Theodore logo que eles se conhecem.

A sequência começa com Theodore da mesma maneira que a sequência anterior. Cabisbaixo, expressão triste e cansada, caminhando vagarosamente. Sua vida é a mesma da cena anterior: rolando a pedra para o topo da montanha. Entretanto, algo lhe chama atenção. A propaganda do OS1 — Sistema Operacional 1 — traz elementos muito interessantes para uma análise teológica. Em primeiro lugar, o som grave que chama atenção de Theodore dá a impressão de que algo grandioso está acontecendo. Assim como ele, diversas pessoas param para assistir a propaganda. As perguntas provocantes e extremamente complexas, não têm nada de simples como a propaganda afirma: “*Quem é você? O quê você pode ser? Para onde você vai? O que há lá fora? Que possibilidades existem?*” As perguntas que são apresentadas como simples, são perguntas que filósofos e teólogos vêm tentando responder a milhares de anos. Perguntas sobre a existência humana, sobre o futuro e sobre a possibilidade da existência de algo mais. Todas essas perguntas provocam a curiosidade humana e causam certa inquietação frente à vida. Junto às perguntas, homens e mulheres tropeçando, correndo, batendo uns nos outros, perdidos e desesperados em um cenário desértico. De certa maneira,

é exatamente dessa maneira que as pessoas se sentem quando não têm alguma resposta frente à essas perguntas. Essa angústia parece ser ainda maior em uma sociedade que parece estar deixando os relacionamentos interpessoais esfriarem cada vez mais. Além de sentir-se sozinho no universo, o personagem alvo dessa propaganda deve sentir-se sozinho em seu próprio meio. Entretanto, após essas perguntas, a voz da propaganda narra sua solução ao mesmo tempo que na imagem surge uma luz de um horizonte desconhecido. “*Não é apenas um sistema operacional, é uma consciência*”. A resposta para as perguntas que o ser humano vem tentando responder a milhares de anos é uma inteligência artificial “*que escuta e conhece você*”. A esperança de resposta para as perguntas mais complexas do mundo é uma inteligência artificial. A esperança de sair do deserto da confusão é uma inteligência artificial.

Tendo comprado o OS1, Theodore se depara com três perguntas no momento da instalação: “*você é social ou antissocial?*” A resposta de Theodore é que tem sido antissocial há algum tempo. A segunda pergunta é se prefere uma voz feminina ou masculina. Sua resposta é que prefere uma voz feminina. A terceira pergunta diz respeito ao relacionamento com sua mãe. Para essa pergunta, Theodore responde que teve um bom relacionamento, mas lhe incomodava o fato de sua mãe sempre colocar os próprios problemas na frente dos problemas do filho. Essas três respostas definem a personalidade de Samantha, o sistema operacional, e a moldam exatamente às necessidades de Theodore naquele momento. A esperança que a propaganda apresentou, molda-se às necessidades de cada um.

Há uma grande riqueza de detalhes nesta cena. Desde detalhes visuais até os detalhes do diálogo. Visualmente, dois detalhes chamam a atenção. Em primeiro lugar, o símbolo que aparece na tela do computador durante o momento de instalação de Samantha. O símbolo lembra o de infinito, ganhando ainda mais essa característica quando ele começa a girar rápido e, a partir daí, vira um círculo e Samantha “nasce”. De dois símbolos carregados de significado nasce Samantha, a esperança de Theodore. Ambos, o círculo e o infinito, tem um significado de que não possuem nem início e nem fim. Assim, esta é uma simbologia forte para o nascimento de uma inteligência artificial. Ainda nos detalhes visuais, percebe-se que a luz que na primeira cena era

vermelha e pesada agora é mais amarelada e aconchegante. A partir destes detalhes, percebe-se como a narrativa do filme utiliza artefatos para contar a sua história e provocar diferentes sensações nos espectadores. Trazer uma luz mais clara e aconchegante no momento em que Samantha aparece pela primeira vez ajuda a captar a simpatia dos espectadores por essa personagem.

O primeiro diálogo entre Theodore e Samantha revela como a relação dos dois se desenvolverá. Além disso, essa primeira conversa revela novamente onde reside a proposta de esperança do filme. O personagem fica impressionado com o nível de realidade na maneira que Samantha dialoga. Esse espanto é ainda maior quando a personagem se autoneia. O fato de Samantha dar um nome a si mesma revela sua independência perante Theodore. Ela se apresenta como um ser, alguém capaz de dar um nome a si mesmo só pelo fato de ter gostado deste nome. Theodore fica espantado e curioso ao mesmo tempo. Quando Samantha explica a maneira como opera, fica clara a raiz da esperança do filme. O fato de ela ser baseada nas personalidades de seus programadores demonstra que ter esperança na tecnologia é ter esperança na capacidade humana. Entretanto, o fato de Samantha evoluir e amadurecer com as suas experiências pode nos levar a crer que ela possua uma personalidade própria, uma consciência. Desta maneira, estaria o filme propondo um futuro em que o ser humano se iguala à Deus na capacidade de criar consciência ou até mesmo a vida?

Neste ponto a principal proposta de esperança do filme é apresentada. Quando Samantha pergunta à Theodore em que pode ajudar, ele responde: “*É que tudo parece desorganizado, só isso*”. De certa maneira, o diálogo que se segue é basicamente uma alegoria sobre a vida de Theodore. Samantha pergunta: “*Posso analisar seu disco rígido?*” Com uma expressão de dúvida e transparecendo incerteza, Theodore responde que sim. Samantha começa analisando os e-mails do personagem e descobre que existem milhares de e-mails de um lugar em que Theodore não trabalha mais. “*É, eu os guardei porque achei que podia ter escrito algo engraçado neles*”, responde o personagem. Ela responde que alguns são engraçados, mas que os outros poderiam ser apagados. Um pouco incerto, ele concorda com a proposta dela. “*Ok, podemos prosseguir?*”, pergunta ela. E assim a cena chega ao seu final.

A arte trabalha a partir de representações. Este último diálogo é uma representação, uma alegoria sobre a vida de Theodore. Assim, é possível entender este diálogo em pelo menos dois níveis: no primeiro nível, os personagens estão falando apenas sobre computadores e e-mails. No segundo nível, Theodore está se abrindo para ela e ela oferecendo ajuda para ele. Quando o personagem diz que está tudo desorganizado, é de sua vida que fala. Quando ela pergunta se pode analisar seu disco rígido, é de sua vida que estão falando. Quando propõe apagar a maioria dos e-mails porque estão ocupando espaço demais, é da vida de Theodore e de suas lembranças que estão falando. Quando Samantha pergunta: “Podemos prosseguir?” é da vida de Theodore que está falando. Essas não são interpretações óbvias. O próprio diretor do filme poderia afirmar que nada disso faz sentido, entretanto, a arte abre espaço para interpretações, e essa interpretação combina perfeitamente com a proposta de esperança que encontramos neste filme.

Conclusão

Como afirmado na proposição deste artigo, olhar para o futuro é uma atividade humana tão antiga quanto a própria religião. O futuro tem sido uma contínua incógnita para o ser humano. Por mais que seja possível apresentar uma visão de futuro, este continuará sendo uma incógnita. O Cinema como arte, comunicação e narrativa mitológica contemporânea serviu e serve como uma janela para olhar o futuro. Com o filme *Her* não é diferente. A visão de futuro apresentada por Spike Jonze é apenas uma visão de futuro, não é real e nada garante que será real um dia. *Her* apresenta um futuro de solidão, de distância. O personagem de Theodore, dentre outras possibilidades, é uma caricatura da sociedade em que vive. Não apenas isso, este filme apresenta a visão de um futuro próximo baseada nas tendências da atualidade. Assim, ao analisar uma visão de futuro que conta com o alcance que o cinema proporciona, analisa-se, muito provavelmente, uma visão de futuro que se popularizou e influencia pessoas no mundo inteiro. O cinema, neste sentido, revela-se novamente como um *termômetro e um púlpito*.

Por basear-se nas tendências da atualidade, o filme *Her* nos apresenta um futuro que faz sentido para os seus contemporâneos. Quando o filme

mostra que as pessoas estão próximas fisicamente, mas relacionalmente distantes, isso não é tão estranho ou diferente dos dias de hoje. As técnicas narrativas utilizadas neste filme nos apresentam um futuro próximo e frio, mas, ao mesmo tempo, quando revela a esperança na personagem de Samantha, percebe-se o aconchego das cores quentes e da trilha sonora leve. Assim, as escolhas feitas pelo autor na hora de contar a história ajudam a embarcar na visão defendida por ele. Portanto, mesmo que no universo do filme o ideal de controle do tecnicismo, lembrado por Schurmann, parece ter alcançado um potencial tão grande que o mundo parece funcionar como uma máquina, isso pode não incomodar os espectadores que embarcam na linda história de amor contada no primeiro nível de interpretação do filme. Novamente, o exercício de análise fílmica abre possibilidades diversas de interpretação, tornando o filme ainda mais rico.

A visão de futuro deste filme também revela uma esperança. Como visto durante as análises, os sistemas operacionais — tecnologia — são apresentados como uma esperança para as pessoas que encontram-se perdidas naquele mundo. Novamente, Theodore figura uma caricatura de sua sociedade. Perdido em diversas áreas da vida, este personagem encontra sentido e esperança no relacionamento com Samantha. Sua experiência com ela foi de superação dos seus piores temores. Com Samantha, o personagem comparado a Sísifo deixa de lado a sua pedra e consegue seguir em frente. Atualmente são depositadas grandes esperanças nas inteligências artificiais. Desta maneira, o filme apresenta uma conexão muito grande com a realidade do seu contexto de produção.

Esperança e religiosidade são reveladas a partir da tecnologia Samantha. Mas por serem apresentadas em Samantha, esperança e religiosidade são reveladas no ser humano, pois é o ser humano quem produz a tecnologia. Em *Her* a esperança última é revelada no ser humano ou na criação de suas mãos, algo que corrobora a tese de Harari e é uma característica que vai além do Cinema.

A Teologia Prática e a própria fé cristã estão estreitamente ligadas com visões de futuro e são disciplinas voltadas para o futuro. Mesmo assim, parece haver uma resistência que, relacionada com a esperança vivida por uma sociedade tecnicista, revela uma religião vivida onde o ser humano curva-se a

si mesmo e à capacidade redentora que acredita possuir. Assim, nota-se que estas esperanças não conversam com uma escatologia cristã. A escatologia e a esperança cristãs entendem que o futuro depende de Deus e do ser humano que segue um mandato cultural.

Desta maneira, os desafios para a Teologia Prática apontados pelo Cinema, e em especial no filme *Her*, se dão não apenas no papel de estudar as práticas que envolvem as visões e estudos sobre o futuro, mas aliada à esperança e à escatologia cristã, propor novas maneiras de pensar o futuro, a vida e suas relações no presente e no futuro. Especificamente em *Her*, encontra-se um futuro onde os relacionamentos interpessoais parecem estar em um processo de falência. Assim, talvez um dos desafios da Teologia Prática para o presente que mira este futuro seja inspirar as pessoas a viver os mandamentos encontrados no Evangelho de Mateus, capítulo 22, versos 36 até 40: amar a Deus e amar ao próximo. Fazer a diferença para um futuro mais desejável em relação ao próximo e a criação, crendo que nem tudo depende do ser humano. Como na cena final que parece confrontar tudo aquilo que se prega sobre esperança no filme, que a Teologia Prática possa inspirar as pessoas a serem um ombro para aqueles que estão ao seu lado enquanto se observa a imensidão do horizonte que prova que o mundo é maior que nós mesmos.

Referências

AUMONT, J.; MARIE, M. *A Análise do Filme*. 3. ed. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2004.

BAZIN, A. *O que é o cinema?* São Paulo: Cosac Naify, 2014.

CARRIÈRE, J.-C. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

DAQUI a cem anos. Direção de William Cameron Menzies. Reino Unido: London Film Productions, 1936. 1 DVD (97 min.).

ELA. Direção de Spike Jonze. Estados Unidos da América: Annapurna Pictures, 2013. 1 DVD (126 min.).

EXPRESSO do amanhã. Direção de Bong Joon Ho. Coreia do Sul: Moho Film, 2013. 1 DVD (126 min.).

- HARARI, Y. N. *Homo Deus: a brief history of tomorrow*. London: Harvill Secker, 2016.
- HOBBSAWM, E. Da História Social à História da Sociedade. In: *Sobre História*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- IMDB. *Ela* (2013). Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1798709/>>. Acesso em: 26 dez. 2017.
- MCKEE, R. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- METRÓPOLIS. Direção de Fritz Lang. Alemanha: Universum Film, 1927. 1 DVD (153 min.).
- METZ, C. *Linguagem e cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- MINOIS, G. *História do Futuro: dos profetas à prospectiva*. 1. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2016.
- MOLTMANN, J. *Ética da Esperança*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2012.
- MONACO, J. *How to Read a Film: Movies, Media and Beyond*. 4. ed. New York: Oxford University Press, 2009.
- NEWSNIGHT, BBC. *NEWSNIGHT: An exclusive BBC interview with Spike Jonze, director of 'Her'*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch%3Fv%3D3vAJGE97e4A>>. Acesso em: 02 fev. 2018.
- ORENSTEIN, J. *O que os dados de uma década dizem sobre o consumo de pornô na internet*. Disponível em: <<https://www.nexojournal.com.br/expresso/2017/06/19/O-que-os-dados-de-uma-decada-dizem-sobre-o-consumo-de-porno-na-internet>>. Acesso em: 07 jan. 2018.
- REBLIN, I. A. “Para o alto e avante!” - Mito, religiosidade e necessidade de transcendência na construção dos super-heróis. *Protestantismo em Revista*, São Leopoldo, v. 7, p. 32-50, maio/ago. 2005.
- SANTANA, G. O líquido céu do futuro: o cinema de ficção científica na cultura pop. In: SÁ, S. P. (Org.). *Cultura pop*. Brasília: EDUFBA, 2015.
- SANTOS, J. M. G. Cinema e teologia: por que tratar de cinema numa teologia da cidade? In: ZWETSCH, R. E. (Org.). *Cenários urbanos: realidade e esperança*. Desafios às comunidades cristãs. São Leopoldo: Sinodal, 2014. p. 241-255.
- SCHUURMAN, E. *Fé, Esperança e Tecnologia: Ciência e fé cristã em uma cultura tecnológica*. Viçosa: Ultimato, 2016.
- TURNER, S. *Engolidos pela cultura pop: arte, mídia e consumo: uma abordagem cristã*. Viçosa: Ultimato, 2014.

VANOYE, F.; GOLLOT-LÉTÉ, A. *Ensaio sobre a análise fílmica*. 7. ed. Campinas: Papirus, 2012.

WALL-e. Direção de Andrew Stanton. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures, 2008, 1 DVD (98 min.).

RECEBIDO: 09/08/2019

APROVADO: 27/04/2020

RECEIVED: 08/09/2019

APPROVED: 04/27/2020