



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

A MEDIATEZACÃO DO CORPO EM *ELA* THE MEDIATEZATION OF THE BODY IN *HER*

Caroline Pereira Camargo¹
Giovana dos Passos Colling²

Resumo: O presente artigo se propõe a entender as relações entre o indivíduo e a tecnologia, enfatizando as novas tecnologias e o aspecto humano (corpo e mente), além de analisar como estas são representadas em um filme de ficção científica atual. Apresenta conceitos de mediatização, para enfatizar a atual ambiência e as configurações trazidas pelos meios técnicos, também discutindo a relação entre corpo e tecnologia. Após, analisa-se o filme *Ela* para investigar a abordagem da mediatização e das novas configurações do corpo no cinema. Este filme retrata uma mediatização no futuro, sendo o vínculo entre a tecnologia e o indivíduo evidente: a concepção de corpo se transforma e surgem novos questionamentos a respeito da Inteligência Artificial, principalmente no que se refere à consciência e à capacidade das mesmas de possuir sentimentos.

Palavras-chave: Cinema; Corpo; *Ela*; Mediatização; Tecnologia.

Abstract: This article aims to comprehend the relation between the individual and technology, emphasizing the new technologies and the human aspect (body and mind), as well as analyze how they are represented in a current science fiction movie. It presents concepts of mediatization, to accentuate the current environment and the configurations brought by the technical means, also discussing the relation between body and technology. Then, the film *Her* is analyzed to investigate the approach of the mediatization and the new configurations of the body in the cinema. This film portrays a mediatization in the future, with the link between technology and the individual being

¹Estudante de graduação de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação - UFRGS. Email: carolpereiracamargo@gmail.com

²Estudante de graduação de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação - UFRGS. Integrante do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC/UFRGS). Email: giovanacolling@gmail.com



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

evident: the concept of body is transformed and new questions about Artificial Intelligence arise, especially in the subjects of consciousness and their capacity to have feelings.

Keywords: Cinema; Body; *Her*; Mediatization; Technology.

1. Introdução

A cultura e a sociedade estão em processo de transformação, novas relações surgem e outras se esmaecem. A mídia tem grande participação nessas novas configurações, visto que tem influência por estar onipresente nas relações da sociedade moderna e ser praticamente indispensável para o andamento de outras instituições (Hjarvard, 2012). Esta influência pode ser investigada através da Mediatização e, assim, como afirma Hjarvard (2012, p. 61), este termo serve “[...] para caracterizar uma determinada fase ou situação do desenvolvimento global da sociedade e da cultura da qual os meios de comunicação exercem influência particularmente predominante em outras instituições sociais”. A partir disso, a sociedade passa a depender da mídia, sendo as interações sociais submetidas aos meios de comunicação.

Assim como afirma Sodr  (2006), esta mediatiza o implica em uma nova forma de estar no mundo do indiv duo, um bios espec fico, em que os modos de representa o da realidade dialogam e ampliam as rela oes entre cultura e tecnologia, tecnocultura. Afinal, segundo o autor (2006, p. 20), a mediatiza o   uma “[...] tend ncia   virtualiza o das rela oes humanas, presente na articula o do m ltiplo funcionamento institucional e de determinadas pautas individuais de conduta com as tecnologias da comunica o”. Pedro Gilberto Gomes (2016), ao tratar da import ncia da m dia na contemporaneidade, mostra que os meios interagem e interferem em diversos aspectos sociais, sendo que a sociedade em mediatiza o teria seu ‘modo de ser, pensar e agir em sociedade’ modificado e determinado por essa nova ambi ncia. Gomes (2000) ainda mostra que, atualmente, ocorre a publiciza o dos temas privados, com a exposi o das intimidades virtualmente e a intera o com os temas p blicos de uma maneira individual e privada.



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

Então, a partir da introdução de novas tecnologias, como, por exemplo, a internet - uma mídia em que possibilita uma alta interatividade - no cotidiano coletivo, novas configurações e relações sociais surgem. Uma dessas relações ressignificadas foi a do indivíduo com o seu próprio corpo e com essa tecnologia, foco de interesse deste artigo. O corpo tratado aqui se constitui da parte física e mental, mesmo que para alguns autores a parte intelectual (mental) seja dissociável do corpo humano. Este corpo, também será abordado por um viés sociológico trazido por Le Breton (1953, p. 7), sendo a corporeidade do indivíduo entendida “[...] como fenômeno social e cultural, motivo simbólico, objeto de representações e imaginários”.

Por entender que o cinema não é apenas um produto das mudanças sociais, mas também um agente dessas mudanças, busca-se compreender como essa relação corpo e tecnologia é representada nessa mídia. Para isso, inicialmente será realizada uma revisão bibliográfica e, após, uma análise de conteúdo da produção fílmica *Ela*, um romance de ficção científica com o qual é possível traçar paralelos com a sociedade contemporânea.

2. Tecnologia e Indivíduo

2.1. Tecnologias em sociedade

A sociedade contemporânea, seus modos de agir, pensar e interagir, são influenciados pelas mídias e pelos meios. Busca-se, então, entender como os aparatos tecnológicos midiáticos ajudam a construir a sociedade, os indivíduos e as relações entre eles. A mediatização estuda essa influência dos meios, sendo

[...] um processo de dupla face no qual a mídia se transformou em uma instituição semi-independente na sociedade à qual outras instituições têm que se adaptar. Ao mesmo tempo, a mídia se integrou às rotinas de outras instituições, como política, família, trabalho e religião, já que um número cada vez maior das atividades destes domínios institucionais é realizado através tanto dos meios de comunicação interativos quanto dos meios de comunicação de massa (Hjarvard, 2008, p. 53).



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

Outros autores também abordam a interferência dos meios nas interações sociais, como Thompson (2009). Segundo o autor, a interação mediada pelos meios técnicos faz com que as relações sociais se estendam através do tempo e do espaço, ao invés do “aqui e agora” das relações face a face. Então, a interação se dá cada vez mais em escala global, já que as informações levadas pelas mídias conseguem transpassar as barreiras geográficas.

Novas formas de representações surgem a partir da mediação tecnológica, globalização e ‘velocidade’ dos acontecimentos, o que causa mudanças no âmbito cultural e do indivíduo e em suas relações. Sendo assim, Martín-Barbero (2006, p. 54) compreende que estão surgindo novos fluxos nas sociedades trazidos pela revolução tecnológica, não pelo surgimento de múltiplas máquinas “[...] mas, sim, um novo modo de relação entre os processos simbólicos - que constituem o cultural - e as formas de produção e distribuição dos bens e serviços: um novo modo de produzir, confusamente associado a um novo modo de comunicar [...]”. O computador é um exemplo de nova tecnicidade e textualidade, podendo estar em diversos meios e se utilizar de linguagens variadas, sendo seu funcionamento constituinte de um novo imaginário cultural. Para o autor, também, através da cultura os indivíduos têm o poder de alterar o modo de utilização das tecnologias.

2.2. Corpo midiaticado

Vizer (2015) em ‘Cuerpos mediaticados: sobre el estatuto de los cuerpos a partir de la modernidad’ traz que o corpo a partir das novas tecnologias da informação e comunicação está se modificando, o que é perceptível através da desconstrução, entrelaçamento, clone, replicação e avatar. O indivíduo agora é reconstruído virtualmente, sendo replicado na realidade virtual, e o que se tem é um aumento do individualismo. Gomes (2000) também trata da relação entre o indivíduo e o espaço a partir das tecnologias, afirmando que a barreira entre o público e o privado já não existe mais, sendo "Rapidamente, nossas trocas e interações [...] tornar-se ‘mediadas’ (na verdade, ‘mediaticadas’) através de dispositivos que captam sinais e processam -



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

analógico ou digitalmente - as palavras e gestos que emitimos voluntária ou involuntariamente" (Vizer, 2015, p. 370, tradução nossa).

Le Breton (2003), em seu livro “Adeus ao Corpo”, também aborda as relações entre o homem e a máquina, apontando para as mudanças corporais procuradas pelos indivíduos, através de meios técnicos, como forma de alteração da vida. Traz visões de diversos autores que abordam o espaço cibernético como um local em que o indivíduo pode existir de maneira completa, sem limitações, sendo o corpo tátil sem importância. “Para muitos adeptos da Inteligência Artificial (IA), a máquina decerto será um dia pensante e sensível, superando o homem na maioria de suas tarefas. Se a máquina está se humanizando, o homem está se mecanizando” (Le Breton, 2003, p. 24), dessa forma, a máquina, como um computador, se tornaria um modelo de pensar a inteligência.

Ao tratar das relações sociais e interações entre indivíduos e também entre indivíduos e as tecnologias, Le Breton (2003, p. 149) acredita que “As conversas virtuais, frágeis e efêmeras, são hoje mais sintomas das carências do vínculo social”. Para alguns autores adeptos da IA, se a máquina é capaz de programar a sinalização de sentimento é porque é capaz de senti-lo. Sendo assim,

As fronteiras de identidade entre a pessoa e a ferramenta às vezes desaparecem; novas formas de intimidade surgem com uma máquina percebida como viva e que até demonstra sentimentos [...] O computador transforma-se em parceiro na vida, em companheiro, em abertura para o mundo. O internauta que o percebe como uma máquina pensante e viva chega às vezes a suspeitar que ele próprio está encerrado em um corpo, cujas possibilidades são terrivelmente limitadas; sonha em fundir-se com a máquina, dissolver-se nela a fim de não estar mais sujeito à necessidade trivial de comer, de beber, de dormir, de se preocupar com um corpo que o lembra o tempo todo de seus limites. Sua hibridização com a máquina, se um dia fosse possível, resolveria seu problema (Le Breton, 2003, p. 155).

Ao abordar as relações sexuais, Le Breton (2003) traz a tendência de excluir o corpo do outro com o auxílio de meios telemáticos. Essas relações seriam virtuais, acontecendo a partir de estímulos visuais, sonoros, mas sem a presença física do interagente. Citando Baudrillard (1997), Le Breton (2003) justifica essa prática, pela segurança que ela traz, tanto física, por higienizar a prática sexual, subtraindo o risco de



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

contrair doenças; quanto psicológica: “Tem-se medo de pegar AIDS, tem-se medo também de pegar o sexo simplesmente, tem-se medo de pegar qualquer coisa parecida com paixão, uma sedução, uma responsabilidade” (Baudrillard in Le Breton, p. 178). Além disso, exclui-se o medo do desnudamento frente ao outro e torna-se possível modelar o corpo do parceiro conforme desejado no imaginário. O autor de ‘Adeus ao Corpo’ se refere ainda, nessa relação virtual, à possibilidade de criar para si outro corpo e outra personalidade, trazendo outras experimentações, em uma negação do corpo físico.

Contudo, Le Breton (2003) discorda dos autores que afirmam o corpo como fardo, pois acredita que a relação com o mundo sensível pela máquina é de caráter informativo, enquanto o indivíduo habita esse universo. Acredita que, contrariando os autores apresentados por ele, a única coisa que faz com que a Inteligência Artificial não possa ter um pensamento real é a ausência do corpo. Então, para o autor o corpo se faz importante na realidade, sendo que “Abandonar a densidade do corpo seria abandonar a carne do mundo, perder o sabor das coisas - é verdade que alguns sonham com isso o tempo todo. [...] O homem está enraizado em seu corpo para o melhor e para o pior” (Le Breton, 2003, p. 221). Assim, acredita que debater essas questões e pensar as relações que podem surgir entre o indivíduo (corpóreo) e as tecnologias é de grande importância para se lembrar da fragilidade da condição humana.

Em ‘A mente pós-evolutiva’, Teixeira (2010, p. 119) expõe a ideia de que, com a evolução tecnológica, a mente e a consciência podem não ser exclusividades do ser humano: “[...] não é o fato de algo ser vivo que o aproxima de ter uma mente. A possibilidade de ter uma mente vem de poder conversar. Mente e vida podem, então, ser dissociadas”. O autor também aborda a visão de pesquisadores da vida artificial, sendo que, para estes, a classificação de ‘ser vivo’ pode ser dada a uma máquina que realize as mesmas funções e simule as reações químicas de um ser vivo. Cumprindo essas exigências, não haveria quase nenhuma diferença entre máquinas e aqueles que classificamos como seres vivos (Teixeira, 2010). Ainda de acordo com o autor, o raciocínio não é característica exclusiva do ser humano, o que foi provado com



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

inteligências artificiais que, apesar de serem programadas, podem desenvolver novas formas de pensamento.

Esse corpo em mudança proposto por Vizer (2015) e Le Breton (2003), para Rosário (2008) pode ser considerado como eletrônico, ao se desprender de alguns aspectos humanos. As mídias influenciam na construção desse corpo, pois para cada finalidade este corpo é alterado e, também, modificado pela própria tecnologia, sendo “Objeto central de muitas das imagens veiculadas midiaticamente, o corpo humano assume na contemporaneidade novas construções sógnicas, ressignificações constantes e suporta outros tipos de apropriações” (Rosário, 2008, p. 5-6). Para a autora, este corpo na modernidade era separado entre físico e abstrato (alma), sendo que na contemporaneidade este corpo é a própria divisão, em que cada parte tem significação própria. Tem-se o físico fragmentado em órgãos e membros e o abstrato em espírito, alma, inteligência e psiquê.

Segundo Rosário (2008) este corpo que é reproduzido pela mídia também pode ser constituído a partir dessas tecnologias. Exemplo se tem com a criação de avatares de algumas marcas para divulgar produtos, tirar dúvidas e interagir com o público. A autora acredita que o desejo do indivíduo de se reinventar, com auxílio das tecnologias, é o que está gerando filmes de ficção científica que retratam uma mistura de humano e máquina, o *cybor*. Afinal, grande parte dos indivíduos já está, a partir das tecnologias, se recriando, se adaptando e se tornando um pouco prótese. Esse corpo eletrônico,

[...] é um corpo que tem seu DNA formado por séries numéricas, bem como é capaz de se reproduzir instantaneamente; se, por um lado, em sua herança genética encontram-se traços do mundo moderno, por outro lado, percebe-se mutações genéticas fruto do avanço tecnológico e da diversidade midiática que o tornam híbrido, caleidoscópico e multifacetado (Rosário, 2008, p. 11-12).

Esse corpo é constituído de texto virtual, sendo através dos textos audiovisuais representado de múltiplos modos. Para que se torne efetivamente eletrônico, este corpo, deve se adequar “[...] à linguagem, à técnica e ao discurso próprios das audiovisualidades, [...] sua construção de sentidos se dá na sobreposição e mixagem de duas linguagens principais – a audiovisual e a corporal – que vão estar articuladas num



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

discurso corporal-audiovisual” (Rosário, 2008, p. 12). Sendo, então, este corpo constituído sobre um texto audiovisual e alterado pela forma como é representado pelo mesmo, cabe entender a relação desse corpo físico e mental com as audiovisualidades.

O cinema, então, retrata aspectos da sociedade em que é produzido e as relações do indivíduo com seu corpo, mas, também, influencia nessas relações, construindo um corpo no filme a partir de uma apropriação diferenciada. O corpo no audiovisual, como afirma Rosário (2008) é objeto da imagem. A partir da ideia de Rosário (2008) de que o filme de ficção científica retrata a vontade que o indivíduo tem atualmente de se modificar frente às tecnologias, propõe-se aqui analisar como em um desses filmes a relação corpo e tecnologia é tratada, sendo um reflexo da atual relação midiaticizada do indivíduo com os meios técnicos.

2.3 Corpo midiaticizado no cinema: *Ela*

Para entender como o cinema atual aborda essas novas relações entre o corpo e as novas tecnologias, propôs-se um estudo de caso, a partir da análise de conteúdo do filme *Ela* - de 2014, dirigido por Spike Jonze. Esse filme tem ambiente em uma sociedade que está em um futuro próximo, reconhecível e com o qual podemos traçar inúmeros paralelos em relação aos dias atuais. Em suas cenas, é representada a relação amorosa entre um homem, Theodore, e um Sistema Operacional (SO) denominado Samantha, que traz características humanas como a responsividade, a interatividade, voz e identidade feminina.

Em *Ela*, a midiaticização é retratada com uma onipresença da mídia, que interfere e interage com outras instituições sociais. Segundo Hjarvard (2012, p. 64), “Por midiaticização da sociedade, entendemos o processo pelo qual a sociedade, em um grau cada vez maior, está submetida a ou torna-se dependente da mídia e de sua lógica”. É perceptível no início do filme que todos os indivíduos estão sempre conectados com o ambiente virtual, através de um dispositivo auricular e de um dispositivo visual - uma pequena tela - com os quais é feita grande parte das interações entre pessoas (Figura 1). É a partir desses dispositivos que há uma maior conexão entre indivíduo e mundo, já que funciona como um jornal (trazendo notícias), como rádio e televisão (trazendo por



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

vezes conteúdo sonoro e, em outras vezes, audiovisual). Esse dispositivo se torna uma extensão do ser humano, já que guarda todas as suas informações, como uma memória. Os laços afetivos entre os seres humanos estão enfraquecidos, o que se percebe é uma relação mais íntima com as tecnologias. O próprio personagem principal trabalha escrevendo cartas íntimas para outras pessoas, o que mostra um distanciamento nas relações íntimas. Os indivíduos encomendam cartas para enviar para pessoas próximas, Theodore a partir de recordações destas pessoas escreve a carta, que é digitada com a caligrafia de quem a encomendou. A tecnologia desempenha um papel central na mediação das relações pessoais, que dependem dos meios para serem efetivadas.

Figura 1: Indivíduos conectados em seus aparelhos midiáticos.

Figure 1: Individuals connected in their media devices.



Fonte: *Ela*, 2014.

Logo no início do filme, quando Theodore está em casa, ele joga em realidade virtual como um *avatar*. Ou seja, seu corpo é transformado a partir da tecnologia em um personagem futurista dentro do jogo e ele é reconstruído virtualmente como afirma Vizer (2015). Sua composição se dá por *bits* digitais e suas interações são, a partir dos meios técnicos, captadas e processadas. Assim, como afirma Rosário (2008) esse corpo é formado por texto virtual e principalmente aqui, por um texto audiovisual, no qual a



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

corporeidade se adapta à tecnologia, sendo a gesticulação do indivíduo humano transposto para um indivíduo virtual, o *avatar*.

No filme, são retratadas relações, tanto amorosas quanto sexuais, em que não há o contato físico entre os interagentes, mas sim um contato mediado pelo virtual. Primeiramente, Theodore conecta em seu dispositivo um *chat*, em que era possível interagir com outras pessoas através do áudio. Nesse *chat*, sem a presença corpórea ou mesmo imagética da mulher com quem ele interage, Theodore se relaciona sexualmente. Durante essa relação, ele tem a possibilidade de imaginar estar se envolvendo com qualquer pessoa, então, escolhe uma celebridade para ser sua acompanhante, sendo o corpo da mesma ‘gerado’ em sua imaginação. Le Breton (2003, p. 172) fala sobre essa possibilidade: “O amor no espaço cibernético autoriza todas as fantasias porque os parceiros não se conhecem pessoalmente, ignoram a idade, a aparência, o sexo um do outro”. Em um momento posterior, essa relação no ambiente digital também ocorre entre Theodore e Samantha, a inteligência artificial, o que mostra que a existência de outro corpo não é necessária, assim como traz Le Breton (2003) sobre o sexo virtual. O autor diz que o corpo é descartado em detrimento de signos, imagens, sons, pois é mais seguro em vários sentidos: tanto no físico, com a impossibilidade de transmissão de doenças, quanto no psicológico, já que não é necessário desnudar-se na frente de outra pessoa e passar por um julgamento.

Podemos entender a inteligência artificial em *Ela* como uma expansão da mente humana. Essa ideia presente no filme está de acordo com as visões de Teixeira (2010), que mostra que a capacidade de raciocinar também é característica das inteligências virtuais, sendo que elas podem desenvolver modos próprios de pensamento. No filme, temos dois exemplos de IAs como ampliações do conhecimento humano. O primeiro é a própria Samantha, que descreve seu *software* como intuitivo, baseado nas personalidades de seus programadores, mas que aprende com as experiências, ou seja, evolui. Porém, o *software* tem acesso e consegue reter milhões de informações e interage com milhares de pessoas, sendo sua evolução mais rápida que a de um ser humano, que é limitado por sua fisicalidade. Essa limitação da mente humana em contraposição com a não limitação da máquina, inclusive, é o ponto de quebra do filme:



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

Samantha percebe que sua evolução é exponencialmente mais rápida que a de Theodore e que, por isso, eles não eram mais compatíveis.

O segundo exemplo é a Inteligência Artificial criada a partir de todo o conteúdo disponível sobre o filósofo Alan Watts, já morto. A partir dessas informações um Sistema Operacional hiper-inteligente foi criado, baseado nos pensamentos já estabelecidos de Watts. Esse SO, porém, não se limitava aos pensamentos do filósofo, mas criava seus próprios modos de pensar a partir das informações existentes em seu meio, o virtual, além de também aprender com as interações com os seres humanos.

O exemplo do filósofo morto, cuja consciência renasce em um Sistema Operacional, nos remete à relação do ser humano com o inevitável perecimento de sua forma física. Com esse SO, houve a manutenção da consciência desse filósofo, mesmo com o perecimento de seu corpo biológico. Teixeira (2010) vai ao encontro dessa ideia ao separar mente, consciência, de um receptáculo específico, o corpo humano, mostrando que para existir inteligência só é necessário o suporte - que pode ser um *hardware* - e a programação adequada.

A partir das ideias, trazidas pelos autores e pelo filme, podemos refletir sobre a possibilidade de transformar uma parte de um indivíduo, sua mente, em algo 'eterno', como um *software* cujo corpo, o *hardware*, não perece. A maioria dos autores abordados afirma que o corpo não se fará necessário para as interações sociais, contudo, vale salientar que o que se percebe é a possibilidade de não ser necessário um contato físico através de um corpo humano. Surge a alternativa de outras formas materiais mediarem estas relações, podendo ser através de um *hardware*, para uma inteligência artificial, ou mesmo através de outras linguagens, como com a interação sonora em *chats*. Percebe-se, então, como esse corpo, por vezes descartado, pode tomar outras formas. Ele está em constante mudança e a tecnologia está imbricada neste processo, gerando novas possibilidades. Desse modo, o homem, através dos meios, estaria tecendo uma nova relação com o envelhecimento e a morte de seu corpo humano, usando o *hardware* como corpo para prolongar a existência de sua mente.

Quanto às relações amorosas, o filme também traz o amor pela máquina em detrimento do amor por outro ser humano. Theodore tenta, mas não consegue se



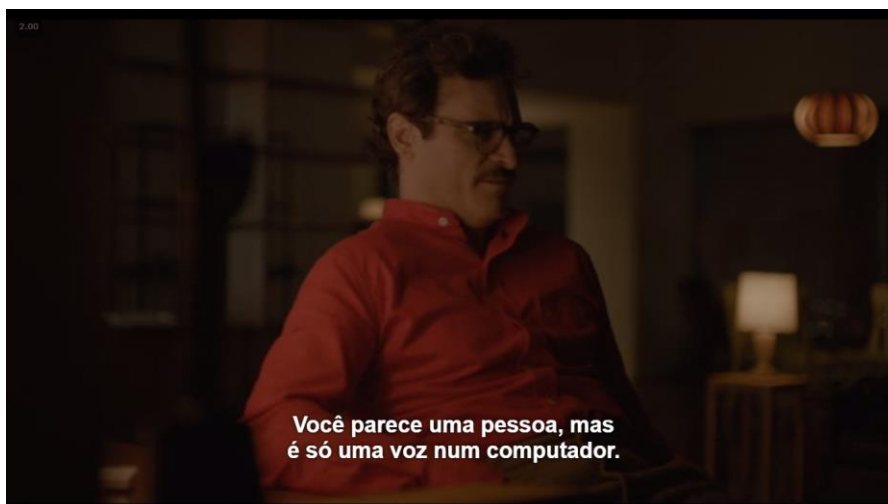
II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

envolver completamente com outras pessoas, tanto que sua ex-esposa acusa-o de não conseguir lidar com outros indivíduos humanos e, por isso, estar se envolvendo com uma máquina. Pode-se, então, destacar a divisão feita no filme entre relações ‘reais’ e relações com as Inteligências Artificiais, assim como a discussão feita ao longo do filme sobre a possibilidade de inteligências artificiais sentirem amor, raiva, ciúme, entre outros. Samantha, em vários momentos do longa, comunica que sente, mas podemos entender que essa comunicação também é parte de sua programação, que teria objetivo de se conectar com mais profundidade com o cliente, no caso, o consumidor do sistema operacional.

O que permanece passível de discussão, tanto no filme (Figura 2) como na abordagem dos autores trabalhados, é a possibilidade dessas IAs de sentirem de fato. Diversos autores acreditam na viabilidade de no futuro as tecnologias desenvolverem sentimentos, a partir do entendimento do mesmo. Contudo, outros como Le Breton (2003) acreditam que essa inteligência só não poderá ser real pela ausência de um corpo biológico e humano, capaz de apreender as informações, estímulos e sentidos do mundo. As capacidades das Inteligências Artificiais, porém, só poderão ser compreendidas observando sua evolução no decorrer do tempo, algo que o filme tenta supor.

Figura 2: Theodore fala com Samantha.

Figure 2: Theodore talks with Samantha.





Fonte: *Ela*, 2014.

3. Considerações finais

Com base no conceito de mediação, de transformação da sociedade a partir dos meios, buscou-se entender como o cinema representa a modificação das relações do homem consigo mesmo, com seu corpo biológico e sua mente, a partir das novas tecnologias. Torna-se claramente perceptível como a mídia é imprescindível para as relações sociais. A mídia onipresente acaba por impactar nas outras esferas sociais, alterando as próprias noções do indivíduo sobre si, e sua a forma de lidar com a tecnologia. A partir das novas possibilidades trazidas por essas tecnologias e da inquietação do ser humano com relação à sua estrutura física, surgem novas interações tanto entre o indivíduo e seu corpo biológico, quanto entre ele e sua mente e com o mundo exterior.

O filme *Ela*, apesar de estar situado em um ambiente futurista, não apresenta uma realidade distante da atual, em que todas as esferas da sociedade são perpassadas pelos meios. Como afirmam os autores trabalhados, o cinema de ficção científica retrata uma realidade que já é procurada pelo indivíduo na atualidade. Os indivíduos buscam, com o auxílio das tecnologias, camuflar, ou até mesmo se livrar de seus ‘defeitos’, mudando aspectos próprios com os quais não estão contentes; como também tecendo relações através dos meios.

A concepção do que pode ser entendido como corpo, então, se expande, não sendo apenas considerado o corpo humano e biológico, mas sim tomando outras formas. Um *hardware*, supostamente, como visto em *Ela*, pode se tornar o receptáculo da consciência humana, sendo, então, uma forma de corporeidade. A voz também pode ser considerada corpo ao ser o meio material de relações virtuais, que dispensam o corpo em sua totalidade, mas que funcionam através da linguagem sonora. Apesar dessas alterações, que já são visíveis na sociedade moderna, algumas questões ainda permanecem sem uma conclusão, a depender do resultado da evolução das tecnologias.



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

É o caso da possibilidade de uma Inteligência Artificial, com *software* programado e sem corpo humano, sentir como um ser biológico; assim como a questão da transposição total da consciência humana, um sistema extremamente complexo, para um suporte não biológico. Todos esses aspectos são trazidos no filme, com um protagonista que exhibe em sua trama a profundidade das inseguranças humanas e a esperança em superá-las a partir do uso dos meios.

Referências

GOMES, P. G. 2000. Comunicação e Ética - A publicização do espaço privado e o consumo privado do espaço público. *Revista do Núcleo de Estudos em Comunicação, Rastros*, 2(2): 19-25.

GOMES, P. G. 2010. Mídia e tecnologia: um conceito, múltiplas vozes. *Revista mídia, cultura e tecnologia*. 23(2): 1-20.

HJARVARD, S. 2008. Mídia e cultura: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. *Matrizes*, 29(2): 53-91.

LE BRETON, D. 2003. *Adeus ao corpo*. 1ed., Campinas, Papirus, 240 p.

LE BRETON, D. 1993. *A sociologia do corpo*. 2ed., Petrópolis, Vozes, 101 p.

MARTÍN-BARBERO, J. 2006. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: *Sociedade Mídia e Tecnologia*. Rio de Janeiro, Mauad, p. 51 – p. 79.

ROSÁRIO, N. M. 2008. Imagens midiáticas em corpos eletrônicos. *Intexto*, 1(18): 1-13.

SODRÉ, M. 2006. Eficácia, campo comunicacional e mídia e tecnologia. In: *Sociedade Mídia e Tecnologia*. Rio de Janeiro, Mauad, p. 19 – p. 31.

SONY PICTURES. 2014. *Ela*. Spike Jonze (direção e produção). Disponível em <Netflix>. Acesso em: 18/12/2017.

TEIXEIRA, J. 2010. *A mente pós-evolutiva: a filosofia da mente no universo do Silício*. 1 ed., Petrópolis, Vozes, 160 p.

THOMPSON, John B. 2002. 5 ed., *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis, Vozes, 261 p.



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

VIZER, E. A. 2015. Cuerpos mediatizados: sobre el estatuto de los cuerpos a partir de la modernidad. *In: Cuerpo y comunicación*. Santiago de Cali, Universidad Autónoma de Occidente, p. 357 – p. 389.