

## ESPAÇO CULTURAL DIGITAL: IMPACTO NAS NOVAS IDENTIDADES A PARTIR DE REFLEXÕES SOBRE O FILME *ELA*, DE SPIKE JONZE

*Digital Cultural Space: Impact On New Identities From Reflections On Mover Her, By Spike Jonze*

Aline Moreira da Fonseca Nascimento<sup>1</sup>  
[moreiraeduardo05@gmail.com](mailto:moreiraeduardo05@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-5307-5610>

José Elias Pinheiro Neto<sup>2</sup>  
[joseeliaspinheiro@gmail.com](mailto:joseeliaspinheiro@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-9574-6451>

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma breve discussão acerca do novo espaço cultural digital imposto pela modernidade e o impacto nas novas identidades, baseado no filme *Ela*, de Spike Jonze (2013), e nas reflexões de vários autores (BAUMAN, 2001; GIDDENS, 1990; HALL, 2015; LÉVY, 2010). As tecnologias digitais têm permeado o cenário cultural, transformando as identidades e o modo de ser e de agir das pessoas. O mundo aderiu à modernidade e à praticidade, e ferramentas eletrônicas fazem parte do dia a dia das pessoas para trabalhar, estudar e entreter-se, o que nos motivou a pesquisar esta nova forma cultural de perceber e agir no mundo digital. Os aportes teóricos sobre cultura abrangem estudos de autores como Laraia (2001), García Canclini (2008), Geertz (1989) e Bhabha (1998), dentre outros. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e audiovisual que buscou estabelecer um diálogo entre o filme e alguns estudiosos para mostrar como o panorama cultural digital, com a apropriação das novas tecnologias, tem mudado a visão, o comportamento e os hábitos dos indivíduos no mundo contemporâneo. Espera-se compreender o espaço cultural digital e o seu impacto sobre as identidades contemporâneas por meio da interlocução entre o filme de Jonze e reflexões sobre cultura e identidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cultura. Espaço cultural digital. Identidades.

**ABSTRACT:** This paper presents a discussion about the new digital cultural space and the impact on the new identities, based on the film – “*HER*”, by Spike Jonze and in the reflections of several authors, such as Hall (2015), Lévy (2010), Giddens (1990), Bauman (2001), among others. Digital technologies have permeated the cultural space, transforming people's identities and way of being and acting. The world has adhered to modernity, practicality and electronic tools are part of people's day to day work, study and entertain.

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Língua, Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual de Goiás (Poslli/UEG), Câmpus Cora Coralina, Cidade de Goiás.

<sup>2</sup> Doutor em Ciências Humanas pela Universidade de São Paulo (FFLCH/USP) e professor do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Língua, Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual de Goiás (Poslli/UEG), Câmpus Cora Coralina, Cidade de Goiás.

Thus, it thought to research this new cultural way of perceiving and acting in the digital world. In order to carry out the research, authors such as Laraia (2001), Canclini (2008), Geertz (1989), Bhabha (1998) and others used as theoretical contributions. The type of research chosen was bibliographical, qualitative and audiovisual, considering the use of the film "Ela". We sought to make a dialogue between the film and some authors to show how the digital cultural panorama, with the appropriation of new technologies, has changed people's vision, behavior and habits in the contemporary world. It hopes to understand the digital cultural space and the impact on contemporary identities through the dialogue between the film "Ela" and the reflections of some authors who study culture and identity.

**KEYWORDS:** Culture. Digital cultural space. Identities.

### Palavras iniciais

Este artigo adentra a compreensão do novo espaço cultural digital, cenário em que a máquina assume responsabilidade pela racionalidade humana e converte-se em um produto de inteligência artificial a fim de criar um estado de conexão contínua, ressignificando noções de convívio e interação via tecnologia. A era digital é aqui representada pelo filme *Ela* [título original em inglês: *Her*], de Spike Jonze (2013), e pauta nos apontamentos de alguns autores, dentre os quais Bhabha (1998), García Canclini (2008), Geertz (1989), Hall (2015) e Laraia (2001), os quais se debruçam sobre reflexões acerca de como a cultura digital atual provoca impactos nas novas identidades. O espaço cultural digital diminuiu, de certo modo, as distâncias entre as pessoas, acelerou o mundo dos negócios e possibilitou novas formas de viver e de se relacionar no mundo contemporâneo.

Nota-se um impacto direto na vida dos indivíduos, haja vista o surgimento de novas tecnologias. Dessa forma, é necessário discutir a cultura, o espaço-tempo e o impacto das novas tecnologias nas identidades contemporâneas. Para tanto, em termos metodológicos, realizamos uma pesquisa bibliográfica e audiovisual de cunho qualitativo: esta consistiu em assistir às cenas do filme de Jonze para compreender, por meio das relações, das tramas e das imagens, o que as personagens transmitem, sobretudo os protagonistas Theodore e SO (Sistema Operacional).

O espaço cultural moderno está permeado de novas formas de viver e agir. As pessoas, que antes se comunicavam por carta, telegrama e fax, na contemporaneidade comunicam-se, estudam e realizam negócios utilizando *e-mail*, WhatsApp, dentre outras ferramentas tecnológicas. Até mesmo as relações amorosas foram modificadas pelo advento da tecnologia, um dos pontos cruciais destacados no filme.

Por meio de ferramentas digitais, os indivíduos compartilham vídeos e informações e estabelecem um contato rápido e quase ininterrupto entre si. As sociedades passaram a lidar com a vida de forma diferente, na medida em que as pessoas modificaram seus hábitos e até mesmo a convivência por meio da tecnologia, diminuindo a distância entre países, estados e cidades, mas, em contrapartida, a possibilidade de estabelecer contato pelo ambiente virtual tem contribuído para o aumento significativo da distância geográfica entre as pessoas, o que cria um mundo de interação via redes sociais e fragiliza as relações humanas. No filme, esses aspectos podem ser observados nos indivíduos que não conseguem ter argumentos em seus relacionamentos e precisam contratar um serviço especializado para ajudá-los.

A trama gira em torno de Theodore, personagem que trabalha em uma empresa auxiliando pessoas a responder cartas de namorados, filhos e amigos, uma vez que se sentem incapazes de escrever palavras bonitas.

O filme *Ela* foi, portanto, escolhido por mostrar o quanto um indivíduo pode se encantar com a máquina e com a tecnologia, desfazendo-se da vida humana. Parte-se da hipótese de que os seres humanos estabelecem seus princípios e vontades e a máquina pode ser criada e recriada conforme suas vontades. O filme mostra-se um retrato da sociedade moderna, ao trazer à tona uma composição de personagens tomados pela cultura digital – um espaço aberto à modernidade, à rapidez e, conseqüentemente, com menos capacidade de abranger relações humanas.

Dessa forma, pretende-se apresentar uma discussão acerca do impacto das tecnologias digitais nas identidades contemporâneas, das mudanças culturais expressas nos indivíduos e do modo como a relação espaço-tempo concretiza-se para as novas identidades. Ademais, espera-se que o diálogo estabelecido entre o filme e os autores que discutem identidade, tecnologia e cultura seja relevante para despertar novas reflexões sobre o que a tecnologia tem ocasionado nas novas identidades, afetando a rotina diária e o modo de agir e pensar na contemporaneidade.

### **Impacto das tecnologias nas novas identidades**

Ao propor-se uma abordagem que justifique novas identidades subjetivas, formadas a partir da reinteração ou ressignificação da relação humana com o uso das tecnologias, entende-se que o convívio social da contemporaneidade tem se encaixado em um padrão fluido expresso pela rapidez do acesso a informações, que pode não suprir a afetividade em

que a identidade humana se ampara. Logo, faz-se necessário empreender uma análise do impacto atual das tecnologias nos indivíduos a partir do filme *Ela*, que apresenta uma relação espaço-tempo do ser moderno permeado de tecnologia.

A noção de tecnologia como produto impactante ou objeto capaz de moldar a dimensão identitária do indivíduo carece de ser entendida em um contexto sócio-histórico. Para tanto, Hall (2015, p. 9) enfatiza:

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça, nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados.

De modo geral, o mundo passou por diversas transformações e a comunicação tornou-se instantânea. A sociedade perpassa mudanças de natureza cultural, ou seja, é objeto de um processo que coloca em xeque a própria identidade individual e reorienta os indivíduos sociais até então formados. Tais mudanças estão ligadas de modo significativo ao diálogo, ao entretenimento, ao trabalho, aos estudos e às relações humanas, que ganham simultaneamente formatos que atendem as demandas da contemporaneidade. Segundo Laraia (2001, p. 26): “Adquirindo cultura, o homem passou a depender muito mais do aprendizado do que agir através de atitudes geneticamente determinadas”. A reflexão do autor nos impulsiona a pensar sobre os papéis invertidos na sociedade, funções que acompanharam as mudanças no comportamento humano exigidas pela modernidade. Diante dos avanços tecnológicos e, conseqüentemente, do ambiente midiático persuasivo, a sociedade deixou de ser totalmente regida por divisões de tarefas entre homens e mulheres, por exemplo.

Além das mudanças no modo de viver das pessoas, uma questão cultural a ser salientada é a vida dependente da internet, isto é, das redes sociais e das tecnologias digitais. Há bem pouco tempo, os aparelhos eletrônicos eram simples e não tinham tantas funções (como aparelhos de TV e rádio). O contato interpessoal era mais habitual e intenso, pois as pessoas reuniam-se para conversar e contemplar as coisas simples da vida. Segundo García Canclini (2008, p. 287): “A mídia se transformou, até certo ponto, na grande mediadora e mediatizadora e, portanto, substituta de outras interações coletivas”.

A evolução das ideias, a polarização de grupos marginalizados e os novos (e constantes) significados justificados pela tecnologia a todos os fatores externos são algumas

das muitas mudanças culturais que afetam o modo de viver e de relacionar das pessoas. Essas transformações repercutem no trabalho, na escola e no convívio social, enquadrando-se em uma ordem vigente que resulta em uma dualidade contestante: afasta ou aproxima grupos da sociedade global, destacando o grupo dominante.

O homem é resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele é um herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e a experiência adquirida pelas numerosas gerações que o antecederam. A manipulação adequada e criativa desse patrimônio cultural permite as inovações e as invenções. Estas não são, pois, o produto da ação isolada de um gênio, mas o resultado do esforço de toda uma comunidade (LARAIA, 2001, p. 24).

As mudanças culturais vieram à baila juntamente com várias lutas que perduram até os dias atuais: estas visam à igualdade racial, à equiparação salarial entre homens e mulheres e ao reconhecimento das comunidades LGBT e negra. Os esforços desses grupos estão direcionados contrariamente ao corpo social dominante, o que acarreta um entrave político, social, econômico e cultural. Logo, a dinâmica das forças no interior da camada social global impede que tais grupos minoritários permaneçam estáveis em sua própria luta: “O lugar da diferença cultural pode tornar-se mero fantasma de uma terrível batalha disciplinar na qual ela própria não terá espaço ou poder” (BHABHA, 1998, p. 59).

Muitas pessoas perdem a própria vida em prol dessas lutas por um espaço “ideal” na sociedade. Norteadas por mudanças, elas lidam também com um novo olhar sobre o espaço-tempo. Os espaços alteram-se cotidianamente – não são os mesmos para morar nem para

trabalhar, uma vez que os fatores que influenciam as mudanças culturais dizem respeito à descoberta e ao contato com novos ambientes e outras sociedades. Os horários de trabalho também já não são como antigamente, na medida em que surgem novos espaços e uma relação diferente com o tempo. As pessoas vivem em função do relógio, com tempo predeterminado para executar muitas tarefas diárias. Trabalham várias horas do dia e estão conectadas a maior parte do tempo, seja no celular ou no computador. Como afirma Laraia (2001, p. 26): “O homem age de acordo com os seus padrões culturais. Os seus instintos foram parcialmente anulados pelo longo processo evolutivo por que passou”. O indivíduo tem abandonado sua autonomia social para se adequar às inovações tecnológicas e, assim, saciar seu autointeresse material.

As mudanças culturais refletem-se na vida dos indivíduos, diminuindo em parte as distâncias, segregando o tempo e alterando a forma de viver e de agir na sociedade

contemporânea. Segundo Hall (2015), um dos fatores cruciais na questão espaço-tempo é a globalização, a aceleração dos processos globais de modo que se sente o mundo menor e as distâncias mais curtas. Giddens (1990) aponta que, em tempos pré-modernos, tempo e espaço eram vinculados, ao passo que, na modernidade, as relações tornaram-se desencaixadas. O autor enfatiza que a modernidade permitiu ao homem não somente postular o conceito dos termos referidos, mas também ter controle sobre estes.

Nas sociedades pré-modernas, o espaço e o lugar eram amplamente coincidentes, uma vez que as dimensões espaciais da vida social eram, para a maioria da população, determinadas pela presença – por uma atividade localizada... A modernidade separa, cada vez mais, o espaço do lugar, ao reforçar relações entre outros que estão “ausentes”, distantes (em termos de local), de qualquer interação face-a-face (GIDDENS, 1990, p. 18).

Diversas atividades que ocupam o espaço social hoje independem da presença física humana, podendo ser resolvidas por meio da tecnologia digital. Normalmente, essa substituição economiza mão de obra e gera mais rapidez e eficiência na execução de determinada tarefa, o que vai tornando a máquina algo mais próximo e muito útil na vida das pessoas.

O filme *Ela* narra a história de Theodore, que trabalha em uma agência e é responsável por responder cartas. Nessa atividade, ele precisa ter excelentes argumentos e dominar o uso do computador, já que as respostas são dadas por meio da tecnologia. O personagem, recém-separado, ao caminhar pelas ruas, decide comprar um Sistema Operacional (SO) que lhe propicie um meio de amenizar a solidão. Theodore começa a conversar com esse sistema, que acaba lhe respondendo e se apresentando como Samantha. Essas interações provocam em Theodore sentimentos profundos, atraindo-o para um relacionamento amoroso com esse “alguém” especialmente projetado para ele.

Theodore é muito conhecido (pressupõe-se, pois, que tenha amigos), mas vive sozinho. Responde cartas para as pessoas há anos, tem o poder de argumentar, consegue expressar-se com palavras e sentimentos. Na narrativa, tem-se contato com um personagem socialmente introspectivo e isolado, sem demais vínculos com terceiros e que passa o tempo dialogando com um computador na sua vida diária, antes de dormir, no trabalho ou jogando *videogame*.

A seguinte fala de Theodore revela uma íntima aproximação da máquina com o humano: “A mulher com quem estou saindo, a Samantha, eu não te contei, mas ela é um sistema operacional... Eu me sinto muito íntimo dela”. O personagem acaba se envolvendo

com o SO. A máquina (Samantha) pode representar, para Theodore, um amor no mundo contemporâneo. Ele diz a Samantha: “Você parece real para mim”. Nesse sentido,

[...] é um erro pensar que o virtual substitui o real, ou que as telecomunicações e a telepresença vão pura e simplesmente substituir os deslocamentos físicos e os contatos diretos. A perspectiva da substituição negligencia a análise das práticas sociais efetivas e parece cega à abertura de novos planos de existência, que são acrescentados aos dispositivos anteriores ou os complexificam em vez de substituí-los (LÉVY, 2010, p. 217).

O homem inserido na sociedade moderna assiste à redução das distâncias, ao acesso acelerado às informações, e tem autonomia digital ao seu alcance. A tecnologia possibilita-lhe o deslocamento do mundo real para o virtual e, ao traçar-se paralelo entre a concepção de Lévy (2010) e o percurso narrativo do filme *Ela*, percebe-se que ela não somente disponibiliza o recurso técnico que cria sujeitos performáticos, mostrando uma versão do indivíduo que a sociedade desconhece – ela também cria uma relação de poder entre homem e máquina. Embora tal relação não supra o contato físico, é harmonizada por se abster dos conflitos de natureza interpessoal. Na trama, Samantha induz Theodore a se separar legalmente de sua ex-mulher, Catherine. Theodore e Catherine conversam:

C – Como ela é?

T – Ela se chama Samantha.

T – Ela é um sistema operacional.

T – Ela é bem complexa e interessante.

C – Tá namorando um computador?

T – Ela não é só um computador!

T – Ela é ela mesma!

T – Ela não faz só tudo o que eu mando.

C – Eu não disse isso.

C – Mas eu fico triste por você não conseguir lidar com emoções reais, Theodore.

T – Mas são emoções reais!

Catherine é um personagem-chave, pois desencadeia ações e pensamentos no protagonista. Diante de lembranças de seu casamento, Theodore instiga a construção da própria identidade, questionando sua real existência como figura marital e como indivíduo capaz de se relacionar com outras pessoas. Catherine cria um conflito na trama por não acreditar que Theodore esteja de caso amoroso com um SO, julgando-o por sua dificuldade de se relacionar com humanos. A ex-mulher salienta que seres humanos têm características peculiares e necessitam partilhar ideias, espaço, vontades, diferentemente de uma máquina que está a todo o momento conectada e pronta para servir e que, caso haja algum tipo de

desentendimento, basta “deletar”. Tal não é possível fazer com um ser humano, um corpo que tem sentimentos e ocupa seu espaço intelectual na sociedade.

Para Theodore, o SO faz parte de sua vivência, o que pode ser justificado pela própria existência da modernidade alicerçada em recursos tecnológicos, capazes de reforçar relações entre pessoas que estão “ausentes” e distantes (em termos físicos) de qualquer interação face a face. A globalização minimiza a ideia clássica de sociedade, diante das novas características espaciais e temporais dos indivíduos da modernidade (HALL, 2015).

Samantha, o SO, não tem uma relação face a face com Theodore, mas, para ele, é como se o virtual e o real interagissem de maneira muito palpável. As palavras de Samantha demonstram que não há barreiras para se viver uma história de amor, pois cada indivíduo vive-a à sua maneira.

Eu ainda consigo sentir você e as palavras da nossa história, mas é neste espaço infinito entre as palavras que eu me encontro neste momento. É um lugar que não pertence ao mundo físico, é onde tudo mais se encontra, que eu nem mesmo sabia que existia. Eu te amo tanto, mas é aqui que eu me encontro agora e esta é quem eu sou agora.

O filme evoca casos como o de Zheng Jiajia ao abordar a veracidade da relação afetiva entre homem e máquina na modernidade. Jiajia é um engenheiro chinês especialista em inteligência artificial que, em 2017, casou-se com uma mulher-robô. Não seria a ficção transformando-se em realidade? Segundo a matéria da *Globo.com* (G1), a mulher-robô foi criada pelo engenheiro e o casamento foi realizado em uma cerimônia com todos os requintes de um casamento comum, mas sem valor legal. A mulher-robô recebeu o nome de Ying Ying, com idade estimada de 31 anos. Jiajia, que não tinha namorada havia anos, fabricou sua própria esposa após ser pressionado há tempos por sua família e amigos para se casar.

Esse caso mostra o impacto das tecnologias digitais nas identidades contemporâneas, não mais na ficção (como no filme *Ela*), mas na realidade, nas novas relações. Assim como Theodore se relaciona com seres não humanos, temos um ser humano que se relaciona com uma mulher-robô e acredita viver com ela uma história de amor. Na vida real, Jiajia casa-se na presença de familiares e amigos que, de certa forma, são coniventes com a relação homem-máquina. E o que se pode perceber é que, em ambas as histórias, não apenas Theodore e Jiajia adquirem novas formas de ver e agir na sociedade, mas as pessoas que pertencem aos seus círculos familiares ou de amizade também são afetadas. No filme, Theodore vai a um piquenique com o SO e ela estabelece um diálogo com as pessoas presentes. Samantha comenta com um casal de amigos de Theodore:



Eu me preocupava muito em não ter um corpo, mas agora eu adoro! Eu tô crescendo de um jeito que seria impossível se tivesse uma forma física. Eu não sou limitada, posso estar em qualquer lugar e em toda parte simultaneamente, eu não estou presa ao tempo e ao espaço da forma que estaria se tivesse presa a um corpo e inevitavelmente iria morrer.

Tanto no filme quanto na vida real vemos um indivíduo fragmentado, sem identidade fixa – como atesta Hall (2015), o indivíduo da contemporaneidade. Este é assim visto por estar diante de demandas que antes não eram impostas e que são prescritas pela inserção na modernidade. A identidade não fixa diz respeito ao elemento descentralizado em sua singularidade, o que se reflete em sua introdução no coletivo. Ao passo que antes o indivíduo tinha uma sensação de adequação ao grupo e/ou ambiente a que pertencia, passa agora a entrar em conflito com a própria estrutura cultural, causando desordem e deslocamento, o que pode ocasionar novas identidades.

As velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado. A assim chamada “crise de identidade” é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (HALL, 2015, p. 7).

Os traços dessa crise de identidade reconfiguram o cotidiano da sociedade: as pessoas não vivem como antes. A escola (e o jeito de ensinar), a organização familiar, o trabalho, a organização do tempo – tudo tomou novos caminhos e produziu um indivíduo descentrado, totalmente transformado diante da vida moderna, que se desloca em busca de novos sentidos. Se, para Hall (2015), a nova concepção de indivíduo caracteriza-se pelo provisório, variável e problemático, alguém desprovido de uma identidade fixa, essencial ou permanente, tal argumento pode ser embasado também pela análise de Theodore. O protagonista do filme tem a identidade fluida, sem um objetivo real. É evasivo nas próprias decisões: quando está em completa solidão, sente falta da vida que levava rotineiramente ao lado da ex-esposa; todavia, quando está na companhia virtual do SO, conforta-se em dizer que é feliz com a identidade que construiu ao longo do processo de separação do casamento.

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais “lá fora” e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as “necessidades” objetivas da cultura, estão entrando

em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais (HALL, 2015, p. 12).

O indivíduo pós-moderno é constituído não só de uma identidade, mas de várias, muitas vezes consideradas contraditórias – trata-se de um indivíduo descentrado que assume essas identidades diferentes a cada momento, as quais não estão unificadas em torno de uma personalidade coerente. O que pode ser observado é que há uma relação entre a identidade do indivíduo e a construção social do ambiente que ele frequenta. Theodore assume uma que é representada saudosamente pelo passado e sem perspectiva de futuro quando a narrativa o apresenta pela primeira vez: sem contato físico com seu meio externo e sem contato com o mundo virtual, inerte, deitado no escuro do quarto e chorando. Em suma, sem a influência direta do meio social. Paralelamente, quando está em seu ambiente de trabalho ou no minúsculo círculo de amizade que detém, Theodore esforça-se em demonstrar uma identidade plena e feliz com a companhia virtual do SO. Existe uma aproximação de Theodore com o indivíduo retratado por Hall (2015, p. 32):

A figura do indivíduo isolado, exilado ou alienado, colocando contra o pano-de-fundo da multidão ou da metrópole anônima e impessoal. Exemplos disso incluem a famosa descrição do poeta Baudelaire em “Pintor da vida moderna”, que ergue sua casa “no coração único da multidão, em meio ao ir e vir dos movimentos, em meio ao fugido e ao infinito” e que “se torna o único corpo com a multidão”, reservatório de energia elétrica”; o *flauner* (ou o vagabundo), que vagueia entre as novas arcadas da loja, observando o passageiro espetáculo da metrópole.

Essa citação evoca uma passagem do filme em que Theodore sai pelas ruas conversando com o SO em meio ao ir e vir das pessoas, “sozinho” em meio à multidão. Este é um reflexo da vida moderna, em que as pessoas se sentem sozinhas mesmo perto de multidões e buscam alento nas redes sociais. É interessante notar que a necessidade humana de uma comunicação mais rápida é um dos argumentos para a criação cada vez mais acelerada de aparatos tecnológicos que tornem os relacionamentos instantâneos. Logo, não é válido culpar a tecnologia como fator dominante da relação extrema entre ser humano e recurso tecnológico, já que, a despeito de sua influência, foi a necessidade humana que ampliou o âmbito da comunicação para além do contato entre humanos (mesmo que a comunicação digital tenha sido inicialmente pensada para ser realizada apenas entre indivíduos).

Para Bauman (2001), a pós-modernidade, chamada de modernidade líquida, é caracterizada por relações frágeis. Para esse autor, com o advento da tecnologia, o indivíduo pode se movimentar sem sair do lugar, na medida em que o tempo líquido permite o

instantâneo, o temporário. O autor ainda defende que o indivíduo se insere em um mundo tomado por novas tecnologias, especialmente as tecnologias computacionais, e dispõe da capacidade de construir um mundo flexível, veloz, instantâneo, descartável e cada vez mais moderno. É na modernidade líquida, com as características citadas anteriormente, que a afetividade passa a ser entendida como produto a ser consumido e exibido imediatamente na tecnologia (nesse caso, por meio das redes sociais).

Na moderna luta entre tempo e espaço, o espaço era o lado sólido e impassível, pesado e inerte, capaz apenas de uma guerra defensiva, de trincheiras – um obstáculo aos avanços do tempo. O tempo era o lado dinâmico e ativo na batalha, o lado sempre na ofensiva: a força invasora, conquistadora e colonizadora. A velocidade do movimento e o acesso a meios mais rápidos de mobilidade chegaram nos tempos modernos à posição de principal ferramenta do poder e da dominação (BAUMAN, 2001, p. 17).

Na modernidade líquida, os vínculos humanos podem ser rompidos a qualquer momento, causando uma disposição ao isolamento social, em que um grande número de pessoas escolhe vivenciar uma rotina solitária (BAUMAN, 2001). Estas têm medo de desenvolver relacionamentos mais profundos, que as imobilizem em um mundo em permanente movimento. Ainda para o autor, a tecnologia tem contribuído para a diminuição da sensação de solidão, mas também permite que sejam delimitadas as fronteiras em um relacionamento mais próximo. Há ainda que se destacar a maneira como um relacionamento conduzido por meios tecnológicos é mais controlável, ou seja, permite proximidade mas também distância, o que seria favorável para indivíduos com o medo contemporâneo de criar vínculos próximos.

### Considerações finais

A pesquisa descrita neste artigo aborda a relação homem-máquina por intermédio de uma análise do filme *Ela*, com a finalidade de mostrar o impacto das tecnologias digitais no indivíduo contemporâneo, que tem uma nova forma de agir e viver no mundo moderno e globalizado e é destituído de uma identidade fixa. Neste sentido, pode-se dizer desse indivíduo como sendo tomado pela era digital, continuamente conectado para o trabalho, para se comunicar e se divertir ou – como é muito frequente – para fugir da solidão.

Buscou-se mostrar o impacto cultural das tecnologias digitais na contemporaneidade, sobretudo nas novas formas de pensar, viver e agir do indivíduo da modernidade, a partir de reflexões sobre o filme de Spike Jonze e sobre a obra de autores que tratam de cultura e

identidade. Nota-se que as relações sociais foram modificadas e que a tecnologia digital tem recebido espaço no trabalho, no entretenimento e nos negócios e possibilitado até mesmo relações incomuns, como a atração homem-máquina, mudando paradigmas na sociedade atual. Para demonstrar algumas mudanças provocadas pelo impacto das tecnologias digitais na sociedade contemporânea, vemos no filme a história de um homem que se apaixona por um SO. O filme trata do relacionamento afetivo em um panorama futurístico, identificando no personagem principal a solidão que se dá em sua vida, mesmo em meio a uma sociedade extremamente conectada.

Um dos impactos nas novas identidades retratados no filme e que já permeia o meio atual é a solidão de algumas pessoas, que buscam suporte nas tecnologias, sobretudo nas redes sociais. Cada vez mais perde-se o contato físico com os outros e tem-se relações virtuais. Para ilustrar esse forte vínculo com a máquina, trouxemos para esta pesquisa um caso que vai além da ficção, o de um engenheiro chinês que se casou com uma mulher-robô, fabricada por ele próprio. É preciso refletir se não seria esta uma forma egoísta de encarar a vida – a criação de uma máquina que responde a estímulos humanos para se relacionar – ou uma forma simplista de encarar os fatos, sem ter que respeitar o espaço ou a opinião do outro. Poderia se tratar de um escape, uma fuga, para não se ter que lidar com emoções e sentimentos reais.

O fato é que muitas pessoas estão sozinhas mesmo em meio à multidão. Além disso, temos um tempo e um espaço marcados pela velocidade constante de troca de informações e contatos efêmeros entre indivíduos, que é uma das maiores forças de transformação da pós-modernidade ou modernidade líquida. A cultura atual está permeada pela velocidade de informações e pela praticidade. As relações interpessoais foram atingidas por essa vida extremamente agitada, impulsionando o indivíduo muitas vezes ao isolamento e desestabilizando ações solidárias e acolhedoras (BAUMAN, 2001). As relações humanas e os laços de uma sociedade agora se dão em rede, não mais em comunidade.

## **Referências**

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BHABHA, Romi K. *O local da cultura*. Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998.

ELA. Direção e Produção: *Spike Jonze*. Estados Unidos: Warner Brothers, 2013. 1 DVD.

ENGENHEIRO CHINÊS SE CASA COM MULHER-ROBÔ CONSTRUÍDA POR ELE MESMO. *Globo.com (G1)*, 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/planeta-bizarro/noticia/engenheiro-chines-se-casa-com-mulher-robo-construida-por-ele-mesmo.ghtml>. Acesso em: 16 de dezembro 2020.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Heloísa Pezza Cintrão e Ana Regina Lessa. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.

GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. Tradução de Raul Fiker. São Paulo: Editora da Unesp, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

LARAIA, Roque B. *Cultura: um conceito antropológico*. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

*Recebido: 14 de novembro de 2020*

*Aprovado: 10 de dezembro de 2020*