



O Corpo e a Voz no Cinema Contemporâneo: reflexões sobre o filme *Ela (Her, 2013)*, de Spike Jonze
Body and Voice in the Contemporary Cinema: considerations about Spike Jonze's movie Her (2013)



Henrique Codato¹

¹Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Estadual de Londrina (UEL, 2001); mestrado em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB, 2004), e em Literatura Comparada pela Universidade de Genebra (Unige - Suíça, 2007); doutorado em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG, 2013). Atualmente desenvolve pesquisa de pós-doutoramento no Instituto de Comunicação e Artes (ICA) da Universidade Federal do Ceará (UFC) acerca da fragmentação da narrativa no cinema contemporâneo. Pesquisa financiada pela CAPES. E-mail: picega@gmail.com

Resumo: a partir de um diálogo entre as teorias do dispositivo cinematográfico e a psicanálise, propomos pensar as antinomias corpo/voz; visível/invisível; homem/máquina no filme *Her* (*Ela*, 2013), de Spike Jonze. Buscaremos investigar a correspondência entre corpo e voz na obra, ao problematizarmos a presença da voz e a ausência do corpo de Samantha no campo filmado. Uma nova dialética entre o visível e o invisível se estabelece em *Her*, fazendo com que imagem e voz funcionem sob outra economia. Interessá-nos, enfim, considerar a oposição homem/máquina no filme de Jonze, cujas fronteiras se indeterminam e se confundem, uma vez que amar deixa de ser uma capacidade exclusivamente humana.

Palavras-Chave: cinema contemporâneo; voz; corpo; Jonze.

Abstract: this paper intends to reflect about the film *Her* (Spike Jonze, 2013), considering the antinomies body / voice; visible/invisible; human/machine. In a dialogue between the theories of cinematic device and psychoanalysis, we will try to demonstrate that the narrative of *Her* presents a complex correspondence between body and voice. Analyzing the dynamics between the presence of the voice and the absence of Samantha's body on the scene, we seek to discuss about the new economy of forces between image and voice that the film operates. Finally, we intend to focus on the indeterminate boundaries that separate human and machine, since love in *Her* ceases to be a genuine human ability.

Keywords: contemporary cinema; voice; body; Jonze.

Introdução

Propomos, neste ensaio², pensar as antinomias *corpo/voz*; *visível/invisível*; *homem/máquina* no contexto do cinema contemporâneo, ao estabelecermos um diálogo com o filme *Her* (*Ela*, 2013), do diretor estadunidense Spike Jonze. Inicialmente, a partir das reflexões desenvolvidas por Marie-Anne Doane³ (2008) acerca da voz no cinema, tentaremos mostrar que a obra de Jonze apresenta uma correspondência singular e deveras complexa entre corpo e voz no espaço do filme, o que inviabiliza sua associação aos modelos de voz sistematizados e apresentados pela autora. Buscaremos, então, dividir com o leitor algumas das inquietações que a articulação entre corpo e voz em *Her* faz surgir. Nesse sentido, ao problematizarmos o jogo entre a presença da voz e a ausência do corpo de Samantha na cena, tentaremos mostrar que o filme inaugura uma nova dialética entre o visível e o invisível, fazendo com que imagem e voz funcionem sob outra economia de forças, não mais por uma ancoragem linear e direta. Assim, nos dedicaremos a desvelar alguns aspectos dessa correspondência entre presença e ausência, a fim de entendermos o funcionamento do olhar e da escuta na dinâmica do filme. Finalmente, em um terceiro momento do ensaio, nos interessará considerar e discutir a oposição homem/máquina na ficção de Jonze, cujas fronteiras se embaralham, se indeterminam e se confundem, fazendo ecoar, de certo modo, as ideias defendidas por Donna Haraway (2000) em seu *Manifesto Ciborgue*⁴, uma vez que amar, no filme, deixa de ser uma capacidade exclusivamente humana.

Se, de algum modo, a tela de cinema funciona como uma espécie de *espelho* através do qual vemos um *retrato*⁵ do sujeito e de seu tempo, tal como defendem algumas teorias do cinema em diálogo com a psicanálise⁶, é, certamente, porque “o cinema nos faz ver o processo de penetração do homem no mundo e o processo inseparável de penetração do mundo no homem” (MORIN, 1956, p. 208). Como

²Esta é uma versão retrabalhada do ensaio de mesmo título publicado nos anais do 25º Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – Compós (Goiânia, GO). Disponível em: [http://www.compos.org.br/biblioteca/corpoevoznocinemacontempor%C3%82neo\(identificado\)_3349.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/corpoevoznocinemacontempor%C3%82neo(identificado)_3349.pdf).

³Publicado originalmente em 1980.

⁴Publicado originalmente em 1985.

⁵Com efeito, o gesto de encenar o mundo a fim de criar uma ficção pressupõe, de partida, uma duplicação da realidade, um investimento de ordem mimética que caracteriza a essência de todas as chamadas artes da representação.

⁶Sobre essas ditas teorias, sugerimos a leitura do texto de Ismail Xavier (2008), “As aventuras do dispositivo (1978-2004)”. Para detalhes, consultar a bibliografia listada ao final do texto.

infez a filósofa Marie-José Mondzain (2011), a superfície branca da tela é o espaço onde, por excelência, se reencenam, na modernidade, os antigos mitos, os velhos dramas que condicionam e sempre condicionaram o *estar* do homem nesse mundo. A imagem do mundo é projetada nessa tela-espelho, ao passo que nós, espectadores, nela também nos projetamos (MONDZAIN, 2011). No caso de *Her*, entretanto, nos deparamos com um reflexo um tanto perturbador da humanidade, que parece perder cada vez mais a capacidade de se relacionar com o outro, com a alteridade. Como buscaremos mostrar, o filme evidencia a imagem paradigmática de um sujeito (e de um mundo) entristecido, esvaziado, melancólico e absolutamente à deriva de seus sentimentos.

Primeira antinomia: o corpo e a voz

Em seu conhecido ensaio intitulado “A voz do cinema: a articulação entre corpo e espaço”, a professora e pesquisadora norte-americana Marie-Anne Doane explica que o uso da voz e do diálogo no filme “engendra uma rede de metáforas cujo ponto referencial parece ser o corpo humano” (DOANE, 2008, p. 458). Notemos, inicialmente, que o corpo filmado e projetado cinematograficamente é sempre um corpo imaginário, um referente fantasmático – pois não passa de sombra, projeção, um *fantasma* – mas que pressupõe, apesar disso, unidade e presença, forma e aparência. Seja ele registrado em sua totalidade, surgindo por inteiro no espaço da tela, como no caso de um plano geral, por exemplo; ou, ao contrário, quando aparece em partes, ocupando metonimicamente a cena, em primeiro ou primeiríssimo planos, um corpo – ou sua imagem inscrita cinematograficamente na *mise-en-scène* do filme – reclama uma identidade precisa, invoca uma subjetividade determinada. Afinal, “quem poderia conceber uma voz sem um corpo?”, pergunta-nos Doane. Ora, parece que esse é o desafio maior de Spike Jonze em seu filme *Her*; desafio este que o diretor estende para o espectador por meio de uma intimista, melancólica e deveras complexa ficção futurista sobre o amor entre homem e máquina.

A complexidade da obra de Jonze reside menos em sua “forma” – estruturada nos moldes clássicos, com uma narrativa bastante linear, ainda que ritmada por frequentes elipses temporais (prenunciadas, geralmente, por planos gerais da cidade de Los Angeles/Shanghai⁷) – do que em seu “conteúdo” – que retrata o trauma de uma

⁷A história se passa em uma Los Angeles futurista. Para conseguir tal efeito, Jonze decide gravar boa parte de seu filme em Shanghai, na China.

ruptura amorosa e coloca em questão a condição do sujeito do desejo face ao progresso tecnológico, além de sublinhar sua crescente incapacidade em lidar com a figura do outro. Theodore Twombly (Joaquin Phoenix) é um solitário “quarentão”, de personalidade sensível, ensimesmado e apático, imerso em uma crise por conta de sua recente separação com Catherine (Rooney Mara). Após se deparar com um anúncio publicitário que divulga um Sistema Operacional (OS) de inteligência artificial absolutamente inovador, uma “entidade intuitiva que escuta você, entende você, conhece você (...) uma *consciência*”, Theodore acaba, mesmo que sem muita expectativa, adquirindo o tal sistema, que uma vez instalado, se autoproclama Samantha⁸e fala (por opção do próprio usuário) com a voz de uma mulher (“interpretada” por Scarlett Johansson) com quem Theodore vive uma surpreendente (e recíproca) história de amor.

Samantha e Theodore são, assim, os dois *personagens* principais do “romance cibernético” dirigido por Jonze. Lembremos que, etimologicamente, a palavra *personagem* vem de *persona*, termo oriundo do latim e utilizado para designar a máscara utilizada pelos atores no teatro clássico romano, objeto que encobria seus verdadeiros rostos. Apesar de esconder a face, tais máscaras apresentam, no mais das vezes, uma abertura na altura da boca por onde, no palco, ecoa a voz do ator. *Personare*, verbo que dá origem ao termo, significa, precisamente, “soar através”, logo remetendo-nos à questão primordial da voz, essa “dimensão viva que emana do corpo” (ARENDDT, 2012), aquilo que existe de mais individual, particular e intransferível em cada indivíduo. Tal como define Corrado Bologna, na Enciclopédia Einaudi (1987):

A voz existe desde sempre, antes ainda de a linguagem ter início e se articular em palavra para transmitir mensagens sob a forma de enunciados verbais, isto é, como potencialidade de significação, e vibra como um indistinto fluxo de vitalidade, como um confuso impulso para o querer-dizer, para o exprimir, ou seja, para o existir. (...) Antes mesmo de ser o suporte e o canal de transmissão das palavras através da linguagem, a voz é um imperioso grito de presença, uma pulsação universal e uma modulação cósmica através de cujos trâmites a história irrompe no mundo da natureza. (BOLOGNA, 1987, p. 58)

Mas, no caso do filme, de que corpo, exatamente, emana a voz de Samantha?

Samantha parece não estar ligada ao tempo e ao espaço, como ela mesma lembra a Theodore durante o piquenique com um casal de amigos. Ela tem senti-

⁸Do hebraico, uma das etimologias possíveis para o nome Samantha é, justamente, “aquela que está em todas as partes”. Dicionário de Nomes Próprios. Disponível em: < <http://www.dicionariodenomespropriocom.br/samanta/>>. Acesso em 14 fev. 2016.

mentos: é dotada de um senso de humor apurado (conseguindo arrancar de Theodore sorrisos e gargalhadas), de uma surpreendente memória (lê livros e decodifica informações em fração de segundos), além de uma aguçadíssima intuição (o que lhe permite dar conselhos e sugestões sobre a vida sentimental e profissional do usuário). Samantha tem também um DNA (baseado na personalidade de seus programadores), respira (Theodore chega a questioná-la quanto a isso, quando a escuta suspirar durante uma de suas discussões), e, principalmente: é capaz de “crescer com suas experiências, evoluindo a todo momento”. No entanto, falta-lhe um corpo. Com efeito – e para todos os efeitos – Samantha é apenas uma voz feminina e sensual que ecoa, diegeticamente, por meio de um dispositivo auricular usado por Theodore para se conectar ao universo virtual. Contudo, o jogo ambíguo entre a presença (da voz) e a ausência (do corpo) de Samantha no campo filmado vem demarcar uma descontinuidade entre o espaço da imagem (a tela, o filme) e o espaço sonoro de onde emana a voz (um alhures), questionando, desse modo, os limites do quadro – ou a função do quadro como limite – e “colocando em xeque a ideia do corpo como unidade homogênea de sentidos” (DOANE, 2008, p. 462).

No universo do cinema, classificamos como voz *off* ou *over* aquela cuja fonte emissora se localiza fora do quadro/fora do campo filmado; ou seja, não é visível. Ela é, portanto, metadieética. Os dois exemplos de voz – *off* e *over* – se confundem, mas podemos dizer, na esteira de Ismail Xavier (2008) que, em termos de espaço fílmico, temos uma (1) voz *off* quando aquele que fala, geralmente um personagem, se encontra no contracampo – isto é, está presente no espaço diegético, na ficção encenada, porém ausente do quadro no momento em que fala; e uma (2) voz *over* quando a fonte emissora está localizada no fora de campo, invisível tanto para o espectador quanto para o personagem, em um lugar “para além” do filme, fora da diegese propriamente dita: trata-se, portanto, de uma “voz sem corpo” (ao menos, sem um corpo visível). Esse “alhures”, ou sua falta de representação, convoca a noção de alteridade (de “outro lugar”), inaugurando um espaço que é absolutamente inacessível tanto para Theodore, quanto para o espectador. Assim, se no primeiro caso, o corpo do qual a voz emana se encontra *no* filme (mesmo que fora de quadro), no segundo, o corpo *no* filme se transforma no corpo *do* filme.

Como explica Doane (2008), encontramos, comumente, no cinema narrativo, dois tipos de “voz sem corpo” (ou de voz *over*): (1) aquela de Deus (ou de uma entidade sobrenatural qualquer) encarnada na Palavra: um tipo *teleológico* de voz que pode ser relacionado à ideia de um narrador onipresente e onisciente (que, nesse caso, existiria para o espectador, mas não para os personagens); e (2) a voz artificial

de uma máquina, de um computador, de uma inteligência tecnológica, um tipo de voz classificado pela autora como *científico* (talvez por seu uso recorrente em filmes de ficção científica) e que, ao menos inicialmente, parece ser o caso de Samantha. Todavia, a relação entre a voz e o corpo na ficção encenada por Jonze é um tanto mais intrincada, mais complexa, e parece não caber exatamente nessa sistematização que nos oferece Doane, como logo veremos.

“Há sempre algo de estranho numa voz que emana de uma origem fora do quadro”, sugere a autora (DOANE, 2008, p. 465). Sem corpo definido, portanto invisível ao espectador a aos outros personagens, poderíamos sustentar que Samantha é, em última instância, apenas um Sistema Operacional (OS), um aparato tecnológico, uma máquina. Nessa perspectiva, segundo a esquematização proposta por Doane, seria plausível, sem dúvidas, enquadrá-la como uma voz *over* de tipo *científico*. Entretanto, a voz do OS não é artificial nem robótica, mas uma voz humana, feminina, carregada de sensualidade, que expressa emoções, sentimentos e sensações; uma “presença acústica” (CHION, 1998) que se distingue dos demais sons do filme, justamente por estruturar o espaço sonoro (e de algum modo, ainda que indiretamente, também o espaço visual) que a contém.

Portanto, para além de um simples autômato, Samantha é protagonista da ficção encenada; ela age diretamente na diegese do filme e sua voz é um elemento fundamental para o tecer da narrativa. Assim sendo, seria também possível classificá-la como voz *off*, pois, ainda que sem um corpo, o dispositivo de onde emana o som da voz, o *hardware* no qual o OS se encontra instalado – no caso, o *palmtop* de Theodore e a extensão auricular que permite que a voz seja ouvida pelo usuário – é o meio, a “corporeidade” através da qual Samantha se inscreve materialmente no campo do filme (por diversas vezes, aliás, para interagir com Samantha, Theodore precisa ajustar os dispositivos de modo que a câmera ganhe o enquadramento necessário para o “campo de visão” do OS. Ele chega a colocar alfinetes na camisa para que a lente da câmera do *palmtop* fique exposta e possa, assim, “registrar” as coisas do mundo). No caso de *Her*, o que talvez cause ainda mais estranhamento é que a corporeidade do OS não é antropomórfica; não corresponde ao imaginário de um corpo robótico ou ciborgue forjado aos moldes e padrões estéticos do corpo humano, como vemos ocorrer comumente no cinema de ficção científica, por exemplo⁹. Em contra-

⁹Desde o autômato de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), passando pelos robôs CP3O e R2D2, da saga de *Starwars* (*Guerra nas Estrelas*); pelo emblemático *Robocop*; pelo Homem Bicentenário de *Bicentennial Man* (1999), de Chris Columbus; ou mais recentemente, com *I, Robot* (*Eu, Robô*, 2004), de Alex Proyas, todas as máquinas apresentam semelhanças com o corpo humano. Há, ainda, o caso daqueles que se confundem literalmente com os humanos, como vemos acontecer em *AI* (*Inteligência Artificial*, 2001), de

partida, sua voz é absolutamente humana, carregada de expressão, de sentimento, o que sugere, por conseguinte, a existência de uma interioridade, de uma racionalidade, de alguma *essência* (lembramos que Samantha tem um DNA); princípios esses que, como lembra Tomaz Tadeu (et al., 2000, p. 13), são utilizados para caracterizar o humano, não a máquina.

Tampouco se trata de uma voz qualquer: a voz do OS Samantha é, de fato, a voz da atriz Scarlett Johansson. Ainda que, diegeticamente falando, Samantha não tenha um corpo propriamente dito, a voz, nesse caso, “não é separável de um corpo que é bem específico, o da estrela” (DOANE, 2008, p.461); a *star* opera como um traço distintivo e reconhecível da *persona*, cuja imagem, em vez de projetada sobre a tela, se projeta mesmo é no imaginário do espectador. Nessa perspectiva, poderíamos dizer, em termos psicanalíticos que, por meio da pulsão invocante, a voz vem convocar o corpo da atriz ausente, tornando-o “idealmente” presente e inscrevendo-o (invisivelmente) no campo filmado.

O pensamento psicanalítico defende que tanto na pulsão escópica – aquela referente ao olhar – quanto na pulsão invocante – referente à voz – o que está em jogo é sempre algo da ordem do desejo. Há um *fascínio* que sustenta a excitação frente ao objeto no caso desses dois impulsos que regem a percepção (NASIO, 1995, p. 71). Mas essa economia do desejo, no filme de Jonze, parece não tocar personagem e espectador da mesma forma. Se, para Theodore, tal fascínio reside no fato de a voz de Samantha emanar não de um corpo *preciso*, mas de um corpo *qualquer* – que, por estar ausente (da história), nesse dito “alhures”, pode ser restituído idealmente pelo amante; ou seja, sonhado e idealizado livremente, sem prévio referente¹⁰ –, para o espectador, o corpo ausente de Samantha sempre será idealmente restituído por meio da imagem/da lembrança do corpo (e do rosto) ausente de Johansson.

O estranhamento sentido por Theodore na frustrada experiência sexual organizada e conduzida por Samantha ao “encarnar” no corpo de Isabella, uma acompanhante profissional, incide diretamente na experiência do espectador não apenas pela assincronia entre a voz do OS e o corpo da moça (às vezes, aos gemidos emitidos pela voz de Johansson se misturam/se sobrepõem os gemidos sussurrados pela outra),

Steven Spielberg, ou no clássico *Blade Runner* (*Blade Runner*, o caçador de andróides, 1982), de Ridley Scott, exemplos que voltaremos a mencionar posteriormente.

¹⁰Não há no filme ou por parte do personagem, ao menos explicitamente, nenhuma menção a um modelo preciso de corpo para Samantha (ainda que elementos subjetivos de sua personalidade sejam por diversas vezes elencadas). Samantha, exatamente da maneira que o usuário do OS *imagina* que ela seja: eis um dos maiores *fascínios* do dispositivo. Apesar disso, devemos ressaltar certa semelhança entre a atriz que interpreta Isabella (Portia Doubleday) e a própria Scarlett Johansson.

mas, sobretudo, pela incompatibilidade entre o objeto idealizado (esse corpo restituído idealmente, do qual nada sabemos, pois é fruto da imaginação do personagem) e a realidade (o corpo de Isabella). Isso mostra uma quebra do horizonte de expectativas tanto para Theodore – que parece não conseguir entrar no jogo erótico arquitetado pelo OS, uma vez que o corpo (real) de Isabella não corresponde ao corpo (imaginário) de Samantha (“Isso é estranho. Eu não a conheço”, diz ele) – quanto para o espectador – que por sua vez, como dissemos, ancora imaginariamente a voz do OS à imagem de Johansson.

O rosto é matéria importantíssima nesse estranhamento. Nas teorias do cinema, Jacques Aumont (1997) fala do rosto como testemunha do tempo que passa, elemento mais fundamental da humanidade que cada sujeito carrega em si mesmo. Em termos deleuzianos (DELEUZE, 1983), primeiro plano¹¹ e rosto se equivalem, uma vez que filmar um rosto (ou as coisas/os objetos como tal) no cinema sempre é fazer um primeiro plano. A presença expressa do rosto libera afetos e anula as dimensões espaciotemporais da cena, compondo, por isso mesmo, o que Deleuze chama de uma *imagem-afecção*, “um intervalo, um centro de indeterminação” (DELEUZE, 1983, p.78). Nessa sequência precisa do filme – momento em que Samantha chega o mais próximo possível de adquirir alguma forma humana no espaço da cena, ganhando de empréstimo um corpo – se o rosto de Isabella nos retira da dimensão espaciotemporal é, sem dúvida, pela *barreira* que ele faz ao rosto imaginado de Samantha/Johansson. A substituição é, aqui, inoperante.

Com efeito, antes de encarar Isabella, Theodore parece mesmo gostar da brincadeira, deixando-se seduzir pelos avanços da moça/do OS, de olhos sempre fechados. Da sala de estar, somos levados para o corredor do apartamento de Theodore, acompanhando o “casal”: ela de costas, contra a parede; ele, a abraçá-la por trás. A câmera filma cada gesto, monitora cada manobra, sempre em primeiro e primeiríssimo planos; os “dois” (três) absolutamente envolvidos. Samantha pede para Theodore tirar seu vestido/o vestido de Isabella. Inebriado, o homem obedece, retirando-lhe a roupa para continuar a beijar suas costas. Em seguida, ela pergunta se é amada e ouvimos sua voz sussurrante pedir a Theodore: “diga que me ama”. O homem obedece, ainda de olhos fechados. Mas, de repente, eis que Samantha diz: “quero ver seu rosto”, ao passo que Isabella se vira de frente para Theodore e ele, por sua vez, abre os olhos para encontrar não o rosto imaginado da amante, mas aquele real da acompanhante contratada. Queda do objeto, fim da fantasia. Seu constrangimento

¹¹Às vezes também chamado de *close* ou *close up*.

é visível; seu mal estar, palpável. Tão palpável que a moça sai correndo, em prantos, para trancar-se no banheiro, culpando-se pela decepção vivida pelo homem.

Tal como Isabella sai de cena, a voz de Samantha também nos leva a um “outro lugar”; um lugar fora do campo, fora do quadro, fora da cena. No espaço fantasmático do filme – ele mesmo, como dito na introdução, uma espécie de espelho, de duplo do mundo dito “real”, “um mundo que não está lá e que nunca estará, mas no qual, no entanto, desejamos obstinadamente entrar” (DESANTI, 2002, p. 33) – se descortina, de repente, uma nova dimensão, um novo sítio fantasmático. Trata-se do mundo “entre as palavras” no qual vive Samantha, lugar invisível de onde ecoa sua voz humanizada. Assim, do mundo “projetado” da ficção, no qual nos projetamos como espectadores, surge um novo espaço absolutamente imaginário, estranho tanto aos personagens quanto ao espectador. Ou seja: o jogo de duplicidade inerente ao próprio cinema e às artes da representação sofre, aqui, uma reduplicação, um novo desdobramento, operado, sem dúvida, pela onipresença dessa “voz sem corpo” no filme. Isso traz à narrativa *profundidade* (pois se trata de um duplo espelhamento de mundos) e *descontinuidade* (entre esses mundos, entre a voz e o corpo, entre imagem e som), tornando a experiência da obra/com a obra ainda mais complexa.

Segunda antinomia: o visível e o invisível

No filme de Jonze, o visível e o invisível mantêm entre si uma singular e intensa intercorrespondência. Samantha, por exemplo, faz de uma música – uma composição no piano, de autoria do próprio OS – uma fotografia do casal (uma *selfie*?). “Pensei que essa música poderia ser como uma foto que captura a nós nesse momento, juntos”, diz ela. “Gosto da sua foto. Consigo *ver* você nela”, responde o homem. “Eu estou nela”, replica o OS. Assim, o som que se escuta corresponde à imagem que não se vê (no campo filmado), mas que se *revela* por assim dizer, no imaginário do protagonista (e do espectador). Segundo Michel Chion (1998), no cinema, os sentidos da visão e da audição passam por um processo constante de interação e de substituição, pois quando as dimensões sonora e visual não operam juntas, ancoradamente – característica fundamental do cinema narrativo –, a ausência de uma delas afeta diretamente a presença da outra no espaço do filme. Vide, por exemplo, a cena de amor entre Theodore e Samantha. Nela, somos lançados na mais completa escuridão, mas continuamos a ouvir as vozes dos personagens que, em gradativa excitação, chegam, juntos, em uníssono, ao orgasmo – no caso, uma espécie de “orgasmo sonoro”, resultado, de fato, de uma masturbação solitária.

Há, no cinema, uma conexão interna que sustenta a relação entre o visível e o invisível, responsável pela consistência daquilo que é visto no espaço da tela. Tudo aquilo que se encontra no interior do quadro, no campo filmado, torna-se passível de ser visto; já aquilo que se encontra no fora de campo, pela impossibilidade de ser visto, deve ser imaginado, intuído, por assim dizer. Mas é certo que não há dentro sem fora, nem quadro sem moldura, nem tela sem recorte. Nesse sentido, Marc Vernet (1988) explica que o cinema busca tornar sensível o invisível por seus próprios meios, *escondendo*, no espaço do filme, uma existência que não pode ser materializada sob a forma realista, mas que lá está presente, justamente, por sua ausência. Lembremos de *Rebecca* (*Rebecca, a mulher inesquecível*, 1940), de Alfred Hitchcock, filme em que o personagem-título nunca aparece em cena, fato que condiciona e orienta o drama encenado; ou, então, de *L’Aventura* (*A Aventura*, 1961), obra paradigmática de Michelangelo Antonioni, em que o desaparecimento de uma das protagonistas – Ana (Lea Massari) – acaba por alterar, para além do ritmo da história, também a própria estrutura do filme. Sabemos, porém, que o caso de Samantha é um tanto distinto. Se o OS se faz absolutamente presente no filme (por meio da voz), ele se encontra inevitavelmente ausente da imagem (em razão da impossibilidade de ter um corpo, uma forma física). Eis o paradoxo que *Her* sustenta: a voz, aqui, *torna-se*, de algum modo, o próprio corpo; não mais um “grito de presença”, como supunha Bologna¹² (1987), mas a própria presença. Tal como afirma o crítico francês Guillaume Gas (2014):

Spike Jonze conseguiu o impensável: concretizar um fantasma do espectador como cinéfilo, ao livrar a atriz de seu envelope corpóreo (a imagem desejada encobre a imagem real), retirando dela apenas fachos de suas expressões corporais (timbre vocal, respiração, gemidos, entonação etc) e aproximando-as ao máximo de nós (GAS, 2014, p. 2)

Já no final de seu texto, Doane (1983) sublinha uma certa tendência à fragmentação no uso do corpo e da voz no cinema contemporâneo: segundo ela, não estaria mais atrelada à busca de uma suposta unicidade, mas se ocuparia, agora, em buscar diferentes e inovadoras formas de conjugar corpo e voz no espaço do filme (DOANE, 1983, p. 473). Para a autora, “o valor da reflexão sobre o emprego da voz no cinema a partir de sua relação com o corpo (o do personagem, o do espectador) está em uma compreensão do cinema sob uma perspectiva topológica” (DOANE, 1983, p. 475); ou seja: a partir do lugar que o filme constrói para o olhar em relação ao corpo filmado. Em *Her*, Jonze cria, pela potência da voz, outra camada de senti-

¹²Remetemo-nos à citação da Enciclopédia Einaudi presente na primeira parte do ensaio.

dos que esconde um mundo paralelo invisível, um espaço (sonoro) indeterminado, lugar onde vivem os OS¹³.

Esteticamente, *Her* é um filme que alterna planos gerais e primeiros planos. Panorâmicas ou *travellings* da futurística cidade de Los Angeles/Shangai, com seus impressionantes arranha-céus, suas ruas sem carros, seus restaurantes ultramodernos, suas infundáveis passagens e corredores, dão lugar a sequências inteiras registradas em primeiro plano, cujo único foco é o rosto de Theodore (às vezes, também de outros personagens, como o de Catherine ou Amy) filmado sempre de muito perto. Esse contraponto entre proximidade e distanciamento do olhar/da câmera em relação ao objeto filmado serve para criar e sustentar um vínculo de identificação entre espectador e personagem, destacando a desolação do protagonista face à imensidão do mundo que o abriga, e sublinhando ainda mais a solidão e o desamparo vividos pelo protagonista. As cenas que mostram Theodore em seu apartamento – uma espécie de “caixa transparente”, uma vitrine com janelas imensas, que permitem ver (e ser visto por) toda a cidade – são emblemáticas nesse sentido. É como se Jonze quisesse mostrar o contraste entre o mundo exterior, sempre um tanto esvaziado e solitário, e o mundo interior do personagem, sempre intranquilo, nublado, reflexivo. A trilha musical, minimalista e instrumental – fruto do trabalho da banda canadense *Arcade Fire* – é, em larga medida, responsável por regular o tom melancólico que o filme enseja.

Quanto à voz de Theodore, ela também opera algumas vezes no filme como voz *off*, como nas repetidas sequências em *flashback*, quando ouvimos o homem contar a Samantha sobre seu casamento, ao mesmo tempo em que imagens do passado desfilam pela tela, reproduzindo, geralmente, momentos felizes do casal. No mais das vezes sem som diegético, mas atravessadas pela música minimalista que emoldura a voz do protagonista, tais imagens surgem sempre luminosas, solares (efeitos de um minucioso trabalho de iluminação). Dessa forma, Jonze demarca esteticamente as diferentes temporalidades que a narrativa sustenta, dando às lembranças do homem notáveis intensidade e vivacidade, em oposição ao presente (que é o futuro para o espectador), mostrado de forma um tanto marasmática.

No filme de Jonze, a voz é o elemento ordenador da narrativa, seja a voz do OS, que hesita, treme, sussurra, chora, ri e goza; seja aquela de Theodore, que fala

¹³ Em seus filmes, Jonze geralmente explora as emoções dos personagens deslocando-nos para espaços imaginários, como a ilha mágica de *Where the wild things are* (*Onde vivem os monstros*, 2009); o roteiro de um filme em *Adaptation* (*Adaptação*, 2002); ou o interior da mente de John Malkovitch em *Being John Malkovitch*, (*Quem quer ser John Malkovitch*, 1999).

de seus sentimentos, confessa segredos, dita cartas, aciona máquinas (o computador, a impressora, o jogo de videogame). Por vezes, em suas conversas com Samantha, a voz de Theodore ressoa como em um *monólogo interior*¹⁴, uma vez que o protagonista aparece só em cena, geralmente filmado em primeiro plano, com o olhar perdido, mirando, no mais das vezes, o fora de campo. Parece que a câmera, nesses momentos, tenta apanhar o próprio *fluxo de consciência* do personagem, como se estivéssemos dentro de sua mente desorganizada, de onde as palavras ecoam, construindo sentidos. Desse modo, no registro da imagem, a identificação do espectador é convocada pelo corpo/rosto filmado do ator/personagem, mas, no registro sonoro, é a voz invisível de Samantha que invoca essa identificação, pois devido a sua ausência de campo, tem-se a impressão de que o solitário Theodore fala mesmo é com o espectador.

Diversas sequências do filme, aliás, exibem o vai e vem de pessoas pela cidade sempre “falando sozinhas”, em interação com seus respectivos computadores e celulares, imersas no mundo virtual, quase invisíveis umas às outras. Dificilmente vê-se algum tipo de interação entre elas; elas lembram os transeuntes que vemos caminhar sem rumo, pelo deserto, no vídeo promocional feito para divulgar o OS, que Theodore assiste nas galerias do metrô. À série de perguntas que a voz *off* lança aos que passam – “Quem é você? O que você poderia ser? Aonde você vai? O que está lá fora? Quais são as possibilidades?” – é o avanço tecnológico que surge como a única resposta possível. Com efeito, por meio da relação amorosa de Theodore – um homem, cujo corpo é real, é *mortal* – e Samantha – um programa de computador, uma composição lógica de algoritmos, uma voz sem corpo – o filme parece querer investigar os limites da substituição do elemento humano pela tecnologia, fato que nos interpela em todas as dimensões da vida, mas, que na obra de Jonze, adentra o universo dos afetos. Quiçá, a questão primordial de *Her* seja mesmo a seguinte: “o que faz de nós, de fato, seres humanos?” “Pois uma das perguntas mais importantes de nosso tempo é, justamente: onde termina o humano, onde começa a máquina?” (TADEU, 2000, p. 10).

¹⁴*Monólogo interior* e *fluxo de consciência* são termos oriundos dos estudos literários e, por vezes e para distintos autores, eles se confundem. Não nos cabe, aqui, tentar elencar suas semelhanças e diferenças, mas poderíamos dizer, *grosso modo*, que os dois transcorrem no interior da mente do personagem, com as palavras apanhadas ainda em fluxo, sem exata organização, por tanto, expressas de forma não deliberada (MOISÉS, 2002, p. 309).

Terceira antinomia: o homem e a máquina

O que pensar quando algo que, ao menos *a priori*, é uma característica absolutamente humana – a capacidade de amar, de se apaixonar, de se entregar afetivamente ao outro – deixa de ser um traço distintivo daquilo que chamamos *humanidade* para tornar-se uma habilidade também das máquinas, como acontece no filme de Jonze? E mais: como é possível que Samantha, que não passa de um *software*, consiga se apaixonar e viver uma história de amor com um ser humano, *como* um ser humano? *Quem* (ou *o quê*) é, exatamente, o objeto do desejo de Theodore? Finalmente, o que separa verdadeiramente homem e máquina, se, nesse caso, ambos podem amar? Será ainda possível, em tal contexto, continuar a considerá-los como contrários, como oposições, como antinomias? Como sugere Paula Sibilia (2001), parece impossível pensarmos o homem contemporâneo sem levarmos em consideração sua relação com a tecnologia. Trata-se de:

Corpos que intimam com a tecnologia: corpos ligados, conectados, sintonizados, “antenados”. Corpos “superexcitados”, hiper-estimulados e aparelhados pela tecnociência. Corpos permanentemente ameaçados pelo fantasma da própria obsolescência; corpos ansiosamente submetidos ao turbilhão do *upgrade* constante. (SIBILIA, 2011, p. 11)

A exemplo de *Blade Runner* (*Blade Runner*, o caçador de andróides, Ridley Scott, 1982) ou *AI* (*Inteligência Artificial*, 2001), de Steven Spielberg, quando os afetos passam para o lado da máquina, a situação se complica. Contudo, apesar de serem seres incompletos, tanto os *replicants* do filme de Scott – que buscam sentido para a vida, uma vez que a morte se aproxima – quanto o garoto-robô David (Haley Joel Osment) de Kubrick¹⁵/Spielberg – programado para amar sua mãe adotiva até o final dos tempos – possuem um corpo, ao contrário do OS Samantha, que deseja intensamente ter um. Nesse sentido, arriscamos dizer que Samantha se parece muito mais com o Homem de Lata do clássico *Wizard of Oz* (*O Mágico de Oz*, 1939), de Victor Fleming, um protótipo de robô em busca de um coração.

A ideia de uma relação afetiva (inter)mediada pela máquina, situação que ainda nos assusta um tanto no presente, parece ser a regra no futuro projetado pelo/ no filme de Jonze. As cartas ditadas pelo personagem, por exemplo, ganham “corpo” por meio de um computador que, ao “ouvir” e decodificar aquilo que diz a voz de

¹⁵O roteiro do filme foi concebido e escrito por Stanley Kubrick, que morreu no início das filmagens, tendo sido continuado e terminado por Steven Spielberg.

Theodore, imita a caligrafia do suposto remetente, produzindo, ao final, uma “carta manuscrita”. Conhecer Samantha e saber de sua relação amorosa com Theodore não causa nenhum espanto, nenhum estranhamento, nem ao colega de trabalho do escritor, nem à sua namorada, nem mesmo à sua afilhada, que interage com Samantha no dia de seu aniversário. Com efeito, em *Her*, a relação futurista entre o homem e a máquina é mostrada de forma absolutamente harmoniosa, sem constrangimentos, quase como um dado natural. Eis o que, de fato, causa espanto na narrativa encenada por Jonze: a projeção de um futuro no qual máquina e homem se tornam cada vez mais indistintos.

Esse futuro impreciso, mas bastante próximo, que Jonze coloca em cena em seu filme revela uma sociedade distópica e ultramoderna, na qual o individualismo parece imperar; tempo em que as pessoas não mais se falam ou escrevem, se não por intermédio da tecnologia, onipresente ao ponto de substituir o outro, o semelhante, modificando de forma irreversível as relações humanas. Como defende o crítico francês Guillaume Gas (2014), ainda que tenha a capacidade de amar, Samantha está longe de ser humana, pois ela é perfeita demais; um misto de secretária competente, amiga dedicada e amante devota. A mulher ideal. Poderíamos compará-la, de modo inverso, a Galateia de Pigmalião¹⁶: ao passo que a estátua esculpida no mármore, de tão perfeita que é, ganha uma alma para amar o artista, Samantha é tão perfeita que se torna apenas alma, consciência sem corpo.

Para Gas (2014), numa leitura de cunho psicanalítico, mais impressionante do que forjar uma relação íntima e sem limites com um OS, é a concretização do fantasma primordial, uma relação edipiana informatizada, na qual o sujeito reencontra a figura (a voz) materna idealizada por meio da tecnologia. A mãe, aliás, é figura recorrente na narrativa de *Her*, ainda que ela não tenha voz: ao instalar o OS, uma voz misteriosa (dessa vez robótica e masculina) pergunta ao usuário/Theodore sobre sua relação com a mãe; Amy (Amy Adams), a melhor amiga de Theodore, faz um silencioso documentário sobre sua mãe, filmando-a durante o sono; e a mãe e, também, a personagem, o avatar principal do jogo de videogame programado pela moça, chamado, justamente, “Super Mom”.

Se em seu *Manifesto Ciborgue*, Donna Haraway (2000, p. 38) postula que o ciborgue, ser híbrido entre humano e máquina, é uma criatura do mundo “pós-gênero”, Samantha, ao contrário, é um personagem fortemente sexualizado, erotizado por meio da voz feminina de Johanson no filme. É impossível desconsiderarmos que *Her*

¹⁶Referimo-nos, aqui, ao Mito de Pigmalião, tal como transmitido por Ovídio.

reforça o prazer do espectador a partir de uma construção do olhar heteronormativo que objetifica o corpo/a voz da mulher no espaço do filme. Se Laura Mulvey (1983) denuncia a objetificação da imagem da mulher no cinema em relação ao olhar que o filme lança sobre seu corpo, o que pensar dessa objetificação no que diz respeito à voz feminina, a uma voz sem corpo¹⁷? Apesar de não ser exatamente o foco de nossa discussão, é interessante pensarmos aqui na importância da voz no cinema como uma ferramenta na construção de gênero¹⁸, bem como no paradoxo de uma erótica sem corpo, exercício para um outro artigo.

No diálogo que antecede a cena de sexo entre OS e homem, ouvimos Samantha dizer a Theodore: “Vim pensando nas coisas que estive sentindo. E senti orgulho disso. Orgulho de ter sentimentos sobre o mundo. (...) Coisas que me machucam, coisas que eu quero. E, aí, tive um pensamento horrível: esses sentimentos são reais? Ou são só programação? Essa ideia me machuca. E fico com raiva de mim mesma por sentir isso”, conclui ela. O homem, visivelmente sensibilizado, consola o OS: “Você parece real para mim, Samantha”. Ela agradece emocionada: “Obrigada, Theodore. Isso significa muito para mim”. Em seguida, comovido, o homem se declara ao OS: “Querida que você estivesse aqui. Querida te abraçar, te tocar”. A partir daí, a conversa ganha, então, conotações de um jogo erótico que, como vimos, termina com o gozo dos dois protagonistas.

Nessa íntima conversação, Samantha e Theodore expõem um ao outro (e também ao espectador) seus medos mais profundos e seus desejos mais íntimos. Se o homem teme não mais sentir coisas novas face à dor do fracasso de sua prévia relação com Catherine, a máquina, por sua vez, sente coisas demais, mas duvida daquilo que sente, pois se assusta com a possibilidade de seus sentimentos não serem reais. Pois, como é possível sentir sem um corpo, sem um organismo no qual as sensações possam se enraizar e crescer? Se a paixão é *pathos*, sofrimento e padecimento pelo sonho de uma união total (com o objeto), capacidade de ser afetado pelo outro, como poderia, uma máquina, se apaixonar? Para Aristóteles, o *pathos* é um modo retórico de persuasão, que tem, justamente, na voz o principal veículo para expressar os estados da alma e, desse modo, persuadir e conduzir a audiência à catarse¹⁹. Pode-

¹⁷Poderíamos, por exemplo, falar de um *prazer sonoro* que o uso da voz feminina no filme engendra em relação ao prazer visual que o corpo feminino desperta no âmbito do cinema narrativo, tal como defendido por Mulvey.

¹⁸Doane dedica a parte final de seu texto, justamente, a uma discussão de gênero.

¹⁹De maneira bastante breve, lembremos que, segundo Aristóteles, a Retórica, arte do convencimento e da persuasão, pode operar a partir de três modalidades distintas: o *ethos*, relacionado à autoridade e à credibilidade daquele que fala; o *logos*, o uso da razão e as possibilidades de relação entre os elementos

mos concluir, nessa perspectiva, que a voz de Samantha/Johansson é responsável por instituir o *pathos* ensejado, encenado e projetado pelo filme de Jonze.

Considerações finais

Tentamos, neste ensaio, levantar algumas questões a respeito dos usos do corpo e da voz no cinema e no filme *Her*. Observamos que algumas produções do cinema contemporâneo se servem de estratégias bastante inovadoras no que se refere à articulação dessas duas instâncias na elaboração de uma determinada ficção. Tal articulação deixa de ser direta, por simples ancoragem, mas, se dá em razão de um deslocamento, de uma disjunção, o que fornece ao corpo filmado e à voz no filme novas possibilidades de sentidos. Assim, o filme *Her* se torna paradigmático, justamente, por operar sob uma economia de forças bastante singular, promovendo, desse modo, um outro tipo de experiência para o espectador, que, agora, tem de lidar com uma outra dimensão que se abre no interior do filme, lugar de onde ecoa a voz de Samantha.

Por meio de três antinomias possíveis – *Corpo e Voz; Visível e Invisível; Homem e Máquina* – que aqui funcionaram, em certa medida, como chaves para uma leitura heurística do filme, buscamos sistematizar nossas reflexões de maneira a pensarmos os desdobramentos de suas relações no interior da obra. Percebemos que em *Her*, para além de meras oposições, essas instâncias trabalham juntas, são permeáveis, se intercorrespondem, afrouxam seus limites, chegam a se confundir, às vezes. Consideramos, em nossa visita ao filme, tanto os aspectos formais da obra – aquilo que diz respeito à matéria fílmica – quanto aqueles mais subjetivos – o drama encenado, a *diegèse*, a história filmada – sem, no entanto, assumirmos o compromisso de exaurir o tema/o objeto ou esgotar a discussão. Ao contrário. Parece-nos que a cada nova entrada no filme, os problemas se multiplicam, outras questões se desenham, novas perspectivas se abrem.

Escolhemos, aqui, de forma deliberada, “dar voz” a alguns autores que, direta ou indiretamente, se servem do discurso psicanalítico como elemento norteador em suas respectivas reflexões, seja para corroborá-lo, seja para questioná-lo. Nossos objetivos com esse gesto são dois: manter aceso o diálogo entre cinema e psicanálise

do discurso; e, finalmente, o *pathos*, uso da emoção para fins de afetar a audiência. A catarse (*catharsis*), fim último de toda arte dita dramática, seria, por sua vez, a expurgação ou a depuração das paixões representadas na cena.

por meio de questões que pautaram as chamadas *teorias do dispositivo*²⁰ (XAVIER, 2008); e, ao mesmo tempo, testá-las à luz do cinema contemporâneo, por meio de uma visita ao filme de Jonze, sempre convocando autores que pensam a experiência do espectador nesse contexto. Pudemos perceber, desse modo, que algumas inquietações levantadas por essas teorias – em sua maioria, textos produzidos na década de 1980 – continuam a *reverberar*, impondo, entretanto, novos desafios.

Finalmente, há algo de biográfico em *Her*. Notemos que a obra *evoca*, de forma bastante significativa, outro filme contemporâneo. Trata-se de *Lost in translation* (Encontros e Desencontros, 2003), concebido e dirigido por Sofia Coppola, amiga e ex-esposa de Jonze, lançado pouco tempo depois de se sua separação. São muitos os pontos em comum entre eles: ambos foram rodados em cidades do Oriente (Tóquio e Shãgai); contam histórias de sujeitos solitários em meio a uma crise conjugal com seus respectivos parceiros; têm a mesma protagonista (Scarlett Johansson), além de uma maneira semelhante de filmar, de captar a pequenez e o desamparo do homem diante das coisas do mundo. A cena final de *Her*, por exemplo, nos parece uma clara referência a outra cena²¹ de *Lost in translation*, em que vemos Charlotte, personagem de Johanson, recostar a cabeça no ombro de Bob Harris (interpretado por Bill Murray) após uma noite de aventuras pela capital japonesa. Assim, se Theodore escreve cartas de amor (para desconhecidos), que se transformam, no fim da história, em um livro, quiçá as cartas de amor de Jonze (para Coppola) tenham se convertido, elas, em um filme. Um filme um tanto epistolar, *ditado* pelas vozes de Samantha e Theodore. Uma declaração pós-moderna de amor.

Mas, afinal, o que é mesmo o amor?

²⁰Como explica Xavier (2008), diversas correntes teóricas nascidas entre as décadas de 1960 e 1980 dedicaram-se a pensar a articulação entre o aparato técnico cinematográfico e toda a engrenagem que envolve o filme, tendo como intenção principal desmistificar o sujeito e a consciência como entidades autônomas. Tais teorias se servem – principalmente, mas não exclusivamente – tanto do pensamento marxista acerca do pressuposto da dominação social, quanto das teorias psicanalíticas e o modelo de funcionamento do inconsciente.

²¹A famosa cena passou a figurar como imagem principal nos cartazes de divulgação do filme pelo mundo, tomando-se emblemática entre os cinéfilos, passando a ilustrar camisetas, *bottons* e outros objetos.

Referências

- AUMONT, J. *Du visage au cinéma*. Paris: Ed. Cahiers du cinéma, 1997.
- BOLOGNA, C. “Voz” (verbete). In: BOLOGNA, C. *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1987.
- CHION, M. *El Sonido: música, Cine, Literatura*. Barcelona: Paidós, 1998.
- DELEUZE, G. *Cinema 1: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. *Cinema 2: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2009.
- DOANE, M-A. “A voz do cinema: a articulação entre corpo e espaço”. In: XAVIER, I. (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- GAS, G. *Her. Courte-Focale.fr: Grand Angle sur le Cinéma* (2014). Disponível online em: <<http://www.courte-focale.fr/cinema/critiques/her-spike-jonze/>>. Acesso em 06 fev. 2016.
- HARAWAY, D. “Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX” In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. *Antropologia do Ciborgue: as Vertigens do Pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- MOISÉS, M. “O ponto de vista”. In: MOISÉS, M. *A análise literária*. São Paulo: Cultrix, 2002.
- MONDZAIN, M-J. (org). *Voir Ensemble: autour de Jean-Toussaint Desanti*. Col. l’exception, réfléchir le cinéma. Paris: Galimard, 2003.
- _____. *Homo Spectator*. Paris: Bayard, 2007.
- _____. *Images: (à suivre)*. De la poursuite au cinéma et ailleurs. Paris: Bayard, 2011.
- _____. “A Imagem entre proveniência e destinação”. In: ALLOA, Emmanuel. *Pensar a Imagem*. São Paulo: Autêntica, 2015.
- MORIN, E. *Le cinéma ou l’homme imaginaire*. Paris: Les éditions de minuit, 1956.
- MULVEY, L. “Prazer Visual e Cinema Narrativo”. In: XAVIER, I. (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- ROSENMULLER, S. *The Person from Arendt’s Perspective*. Hannah Arendt’s Center (2012). Disponível online em: <<http://www.hannaharendtcenter.org/?tag=stefanie-rosenmuller>>. Acesso em 06 jun. 2015.
- SIBILIA, P. “Rumo à imortalidade e à virtualidade: A construção científico-tecnológica do homem pós-orgânico”. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001. Disponível online em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP8SIBILIA.PDF>>. Acesso em 17 fev. 2016.
- VERNET, M. *Figures de l’absence de l’invisible au cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1988.

XAVIER, I. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Referências Audiovisuais

- A.I. (*Inteligência Artificial*). Steven Spielberg, EUA, 2001.
- ADAPTATION (*Adaptação*). Spike Jonze, EUA, 2002.
- BEING John Malkovich (*Quem quer ser John Malkovich*). Spike Jonze, EUA, 1999.
- BICENTENNIAL Man (*O Homem bicentenário*). Chris Columbus, EUA, 1999.
- BLADE Runner (*Blade Runner, o caçador de andróides*). Ridley Scott, EUA, 1982.
- I, Robot (*Eu, Robô*). Alex Proyas, EUA, 2004.
- LOST in translation (*Encontros e Desencontros*). Sofia Coppola, EUA, 2003.
- METROPOLIS (*Metrópolis*). Fritz Lang, Alemanha, 1927.
- ROBOCOP (*Robocop*). Paul Verhoeven, EUA, 1987.
- STAR Wars (*Guerra nas Estrelas*). Criador: George Lucas, 1977.
- WHERE the wild things are (*Onde vivem os monstros*). Spike Jonze, EUA, 2009.
- WIZARD of Oz (*O Mágico de Oz*). Victor Fleming, EUA, 1939.