

MAIS HUMANO QUE O HUMANO: DE PHILIP K. DICK A SPIKE JONZE – CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS E FOCALIZAÇÃO

MORE HUMAN THAN HUMAN: FROM PHILIP K. DICK TO SPIKE JONZE –
CHARACTER BUILDING AND FOCALIZATION

Allana Dilene de Araújo de Miranda¹

Luiz Antonio Mousinho²

Thiago Pereira Falcão³

RESUMO: Este artigo se dedica à análise das personagens nos textos *Do androids dream of electric sheep?*, de Philip K. Dick, *Blade Runner* (RIDLEY SCOTT, 1992) e *Her* (SPIKE JONZE, 2013). Atentando inicialmente às estratégias de construção de personagens utilizadas, o trabalho aponta as várias semelhanças entre seus objetos, bem como as expressivas divergências. Inicialmente, o artigo tece considerações sobre as personagens ficcionais, com base nos ensaios de Antonio Candido e Anatol Rosenfeld (2005). Em seguida, aborda a focalização como ferramenta de construção de personagens nas três obras. Ao fim do trabalho, é possível perceber mudanças na representação das inteligências artificiais – vistas primeiramente como antagonistas que buscam atingir um patamar igualitário ao dos seres humanos, deixam de almejar materialidade física para chegar a outra forma de existência.

Palavras-chave: Personagem; ficção científica; *Blade Runner*; adaptação; focalização.

ABSTRACT: The following article conducts a comparative analysis of the characters from *Do androids dream of electric sheep?* (written by Philip K. Dick), *Blade Runner* (RIDLEY SCOTT, 1992) and *Her* (Spike Jonze, 2013). Examining the character-building strategies employed in these texts, the paper highlights the many similarities between its objects (and their most significant divergences). It sets forth expounding on the concept of fictional characters based on essays by Antonio Candido and Anatol Rosenfeld (2005). Following that, it examines the three works' use of focalization as a character construction tool. By its conclusion, it's possible to see the radical transformation that artificial intelligences' representations in science fiction have gone through over the years – from antagonists trying to reach equal footing with humanity to beings eschewing any sort of physicality to reach another form of existence.

¹ Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba. Atua como técnica-administrativa junto à Universidade Federal da Paraíba.

² Doutor em Teoria e história literária na Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Professor Titular da UFPB – Campus I, atuando nos cursos de graduação, mestrado e doutorado, nos Programas de Pós-Graduação em Letras e de Comunicação e Culturas Midiáticas.

³ Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia – UFBA, com período na McGill University, em Montreal, no Canadá. Pós-Doutorado na área de Comunicação Audiovisual, realizado junto à Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo/SP. Professor Adjunto do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB.

Keywords: Character; science fiction; Blade Runner; adaptation; focalization.

1 Introdução

O tema da vida artificial é recorrente na ficção científica. Séries como *Westworld* (Johnathan Nolan e Lisa Joy, 2016-), *Raised by wolves* (Aaron Guzikowski, 2020-) e filmes como *I.A.* (Steven Spielberg, 2001), *Moon* (Duncan Jones, 2009), dentre vários outros, já abordaram a questão com diferentes enfoques. Este trabalho pretende analisar a construção de personagens dessa vertente em três diferentes obras: *Do androids dream of electric sheep?*, de Philip K. Dick (1968); *Blade Runner*, filme de Ridley Scott, na versão de 1992; e *Her* (Ela, 2013), de Spike Jonze. Os três objetos têm como elementos em comum a indistinção da fronteira entre o humano e o artificial, e o fazem com enfoques diferentes.

O romance de Philip K. Dick, assim como parte de sua obra, coloca em xeque a realidade que cerca o personagem e as estruturas sociais que a mantêm. Ele conta a história de Deckard, um caçador de recompensas licenciado pela polícia que recebe a incumbência de eliminar androides foragidos. Para lidar com o dilema de sua profissão, Deckard se fia no mercerismo, a religião predominante entre humanos que a praticam através do uso de uma caixa de empatia (uma máquina que simula o martírio vivido por Wilbur Mercer, o líder da religião).

Ao longo de sua jornada, porém, Deckard descobre que muitas de suas verdades não passam de fabricações: Mercer foi um ator contratado, e, em uma passagem do livro, toda sua identidade é questionada quando ele encontra uma falsa agência de caçadores de recompensa. Entretanto, mesmo que a religião que ele professa seja fabricada, tal qual os androides que precisa caçar, isso não torna sua vivência menos real. Ao fim, ele dá cabo dos androides foragidos e, após uma peregrinação no deserto, volta para casa.

Já o filme de Ridley Scott, embora mantenha em comum muitos elementos, como os nomes de alguns personagens e a premissa básica, amplia a questão. Ao colocar os personagens androides – no filme, tratados por replicantes – como focalizadores, a obra adiciona outra perspectiva, aproximando os personagens artificiais do público e colocando-os em outro patamar. Se o romance os faz mais antagonistas, o filme parte para outro espectro, tornando-os mais humanos e colocando em dúvida a fronteira entre o ser orgânico e o artificial.

Por fim, *Her* apresenta Theodore e Samantha. O primeiro é um escritor de cartas para pessoas que terceirizam o serviço, enquanto Samantha é seu sistema operacional, que conversa com ele por voz e apreende o mundo através de uma câmera. Os dois se apaixonam e, mesmo que o relacionamento não possa ser consumado fisicamente, ele acontece. Os sistemas operacionais – pensados inicialmente como assistentes virtuais supercapacitados – acabam evoluindo, produzindo outras personalidades. Ao fim, Samantha e os outros sistemas simplesmente vão embora, deixando a humanidade para lidar com as lembranças construídas. Lançando mão de outra estética e perspectiva, o filme de Spike Jonze também questiona a validade das experiências vividas: a história entre Theodore e Samantha é menos real por não ter esse aspecto físico?

Para abordar o problema, primeiro vamos observar como os personagens são construídos nos respectivos objetos, passando às considerações a respeito dos regimes de focalização adotados pelas obras estudadas, esperando assim abranger diversos aspectos da construção das personagens artificiais.

2 Personagem e identificação

A personagem fictícia é a entidade na qual o leitor costuma se “enxergar”, estabelecendo elos de identificação e projeção que permitem sua adesão à narrativa (CANDIDO, 2005). Não raro um leitor suplanta um enredo pobre se as personagens forem bem construídas, apresentando nuances complexas. Embora o contrário também seja possível, a adesão a qualquer obra ficcional tende a ficar comprometida se as personagens que a movem forem mal trabalhadas.

Para Anatol Rosenfeld (2005, p. 21), a personagem é a força motriz da narrativa; é quem a torna crível. É ela “que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza”. A narrativa necessita acontecer a *alguém*, mesmo que um objeto animado dotado de alguma personalidade, como os utensílios da mansão de *A Bela e a Fera* (Gary Trousdale, 1991). Não importando o gênero ou a mídia, “a personagem revela-se, não raro, o eixo em torno do qual gira a ação e em função do qual se organiza a economia da narrativa”. (REIS; LOPES, 1988, p. 215)

Em seu ensaio, Rosenfeld (2005) evidencia que a personagem do texto literário é composta essencialmente de palavras, projetadas por intermédio de orações. Essas “objectualidades puramente intencionais”, contudo, tendem a se constituir como uma espécie de realidade através do texto literário. Aos poucos, a personagem vai se construindo e, quando bem executada, passa a impressão de estar se revelando como um ser autônomo, e não puramente ficcional (ROSENFELD, 2005, pp. 16-17). Ela se torna, portanto, verossímil.

A personagem ganha, assim, profundidade, dando a impressão de que existe *além* dos elementos utilizados para construí-la. Rosenfeld (2005, p. 33) chama atenção para o fato de que ao limitar as informações que são apresentadas no texto, criam-se “zonas indeterminadas” comumente despercebidas pelo receptor, que se utiliza de suas competências como leitor para inferir elementos não apresentados. O texto ficcional acaba, assim,

dando às personagens um caráter mais nítido do que a observação da realidade costuma sugerir [...]. Precisamente pela limitação das orações, as personagens têm maior coerência do que as pessoas reais [...] e também maior riqueza – não por serem mais ricas do que as pessoas reais, e sim em virtude da concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente. (ROSENFELD, 2005, p. 35)

Antonio Candido (2005) concorda com o pensamento de que as personagens ficcionais são mais amplas e se mostram mais ao receptor do que as pessoas reais. Não se pode apreender uma pessoa real em sua totalidade, graças às nossas visões sempre parciais sobre elas – tanto no sentido de incompletas quanto embasadas em percepções pessoais, acrescentamos – e à mutabilidade característica dos seres. Para Candido (2005, pp. 55-56), “não somos capazes de abranger a personalidade do outro com a mesma unidade com que somos capazes de abranger sua configuração externa. [...] O conhecimento dos seres é fragmentário.”

2.1 A questão da percepção nas obras

Aproveitamo-nos da analogia de Antonio Candido (2005) a respeito do conjunto finito de características que podem ser apreendidas ao alcance da visão como ponte para comentar os objetos deste trabalho. São obras que lidam, em graus diferentes, com a percepção sobre *o outro*. Essas narrativas estão sempre filtradas pela focalização de um personagem humano. No caso de *Do androids dream of electric sheep?*, romance de Philip K. Dick, e de *Blade Runner*, filme de Ridley Scott, o fator físico do olhar é fundamental: o outro, que deve ser caçado e destruído, tem uma aparência indistinguível de um ser humano “autêntico”.

Entretanto, não falamos aqui exclusivamente do olhar físico, podendo ser representado no cinema pela câmera subjetiva. Esse artifício cinematográfico se caracteriza por “aquilo que se vê na tela [coincidir] com a visão de um (ou de mais de um) dos personagens” (BRITO, 2007, p. 10). Embora os filmes estudados façam uso significativo da câmera subjetiva⁴, ela é uma dentre as várias maneiras existentes para se estabelecer a *focalização*.

Escapa aos olhos orgânicos a análise mais cuidadosa e profunda desse outro tão além da compreensão. Mesmo entre os ditos humanos, as relações se dão apenas a um nível superficial, sem conexões mais próximas. Vemos isso, no romance, na incomunicabilidade de Deckard com sua esposa, na sua incapacidade de compreender a necessidade dela em sentir melancolia, mesmo com uma máquina que produz sentimentos no usuário, ou na relutância de Theodore em responder mensagens de seus amigos próximos, embora demonstre se sentir sozinho.

A sociedade pós-apocalíptica de Dick limita sua percepção à aparência e às interações imediatas, chegando ao ponto de ser necessário um instrumento tecnológico para identificar os andróides – o teste Voight-Kampff. Não há preocupação com as respostas subjetivas e emocionais dessas criaturas ao mundo que os cerca e às experiências a que foram submetidas; uma máquina decidirá o destino de outras.

No filme de Ridley Scott, as reações emocionais – o que seria ponto de divergência essencial entre um humano e um replicante – não são mais barreiras. Os novos modelos são capazes de “desenvolver suas próprias respostas emocionais”, conforme declara o inspetor de polícia Bryant. O lema “mais humano que o humano” guia a Corporação Tyrell e seu presidente, Eldon Tyrell, o cientista prometeico. De modo não surpreendente, está ao alcance desse criador uma das compreensões mais completas a respeito dos replicantes enquanto seres diferentes. Ao explicar sobre as falsas memórias implantadas na andróide Rachel, Tyrell conclui que a *sensação de vivências* dá às suas criaturas a capacidade de responder a estímulos emocionais, o que as torna virtualmente indistinguíveis dos humanos. Esse conhecimento, advindo da experimentação científica, porém, não faz do cientista alguém capaz de aceitá-los – seus replicantes só têm valor enquanto objetos de mercado. Uma vez que começam a desenvolver suas próprias subjetividades e a questionar sua existência, perdem sua capacidade produtiva e devem ser descartados.

Essa visão instrumental de Tyrell pode ser relacionada com a narrativa de Fausto. Marshal

⁴ Pensamos aqui no clímax de *Blade Runner*, em que Deckard e Batty estão no topo do Bradbury Building, e a câmera alterna entre a subjetiva de um personagem a outro. Dois personagens cujas jornadas culminam com o encontro entre eles, e ali é facultado ao espectador compartilhar como eles veem um ao outro. Já em *Her*, os planos de câmera subjetiva normalmente figuram nos *flashbacks* de Theodore em relação ao seu casamento com Catherine, mas há breves exceções, durante as quais podemos ver o que Samantha estaria vendo, como o passeio no parque ou a saída do metrô.

Berman (1992), em sua leitura do texto de Goethe, destaca o custo do grande desenvolvimento iniciado pelo personagem. Vendo a tragédia como uma “tragédia do desenvolvimento”, o autor afirma:

o grande desenvolvimento que ele inicia – intelectual, moral, econômico e social – representa um altíssimo custo para o ser humano. Este é o sentido da relação de Fausto com o diabo: os poderes humanos só podem se desenvolver através daquilo que Marx chama de “os poderes ocultos”, negras e aterradoras energias, que podem irromper com força tremenda, para além do controle humano. (BERMAN, 1992, p. 42)

O Fausto de Goethe, de acordo com Berman (1992, p. 67), é o fomentador exemplar da modernização, capaz de cometer atos questionáveis de maneira “impessoal, mediado por complexas organizações e funções institucionais”. Ao perceber seu papel no espetacular e nefasto processo de desenvolvimento, Fausto pede por seu próprio fim. Uma vez que ele consegue eliminar as marcas de um mundo pós-moderno, “o fomentador vê a si próprio no meio do caminho e deve ser afastado”. (BERMAN, 1992, p. 69)

No filme de Ridley Scott, a morte do personagem pelas mãos de uma de suas criações tem certo aspecto trágico. Isso no sentido de um erro cometido por Tyrell – a criação máxima de uma réplica de um ser humano, superior em todos os aspectos – resultar em sua morte, especialmente se recuperamos a narrativa bíblica do filho pródigo que retorna à casa (SUPPIA, 2011). Outras semelhanças ainda podem ser apontadas. Tyrell demonstra a mesma arrogância decorrente do poder – como Fausto, ele é industrial, mas seu progresso não serve a nenhum rei, apenas a si mesmo. Adaptado às estruturas capitalistas, o cientista torna-se empresário e não se importa em exercer o poder do capital na pirâmide gigantesca em que mora, bem como nos ambientes suntuosos que o cercam.

Esta não é a maneira, porém, como ele percebe a si mesmo: um autêntico fomentador do desenvolvimento, Tyrell acredita estar acima de suas criações, inatingível. Seu linguajar essencialmente técnico, o modo condescendente com que trata Deckard e mesmo Roy, são índices de como o personagem lida com os outros. Ele não parece se importar com o custo humano envolvido em suas criações ao manipular subjetividades com o implante de memórias afetivas sem remorso; criar um produto de excelência é seu objetivo. Esse mesmo produto, porém, será a sua ruína: uma vez que não há mais nada no qual ele possa inovar ou superar-se (“Você foi feito da melhor maneira possível”), ele deve ser retirado do caminho do progresso.

No tocante aos replicantes, embora suas vivências iniciais sejam fabricadas e inseridas mecanicamente, seria simplório taxá-las como falsas. Elas servem como base para a construção da subjetividade dos replicantes; fornecem os alicerces para as reações emocionais e são responsáveis pelo fato de eles se comportarem como humanos. Rachel, a mulher que se descobre androide após o interrogatório de Deckard, teve um conjunto dessas memórias implantadas. Descobrir que tem uma data de validade e que seu destino é ser “aposentada” (o eufemismo utilizado pelo filme para se referir ao assassinato de replicantes) permite a ela demonstrar tristeza, comovendo o protagonista, que acaba se apaixonando por ela.

Colocar as memórias em xeque é, no entanto, uma via de mão dupla que faz ruir os paradigmas sobre a realidade humana. Se memórias podem ser implantadas a ponto de fazer com que os replicantes constituam uma personalidade, como garantir que as memórias humanas de

fato aconteceram? Como ter certeza de que elas não são, também, produtos de ficção?

Tal compreensão escapa mais uma vez ao olhar físico dos seres humanos, visto que os replicantes não só se assemelham visualmente, com órgãos sintéticos que pulsam, sangram e vibram, como falam e se comportam de maneira mais convincente do que os seres vivos de verdade. Para diferenciá-los, é preciso ir além das interações superficiais, dedicar-lhes um olhar mais aprofundado, caindo no risco de compreendê-los o bastante para não conseguir eliminá-los.

Deckard incorpora em sua rotina comportamentos semelhantes aos dos replicantes: atém-se a fotografias, imagens que podem ser captadas ao nível dos olhos. Não é revelado se seriam lembranças suas, “troféus” retirados dos replicantes que matou em sua carreira ou tentativas de carregar uma culpa pela morte de tantos.

O olhar físico não passa despercebido no filme de Ridley Scott, que retoma várias vezes o signo de olhos. O plano inicial, mediado por olhos claros; o teste Voight-Kampff, que oferece planos recorrentes de um olho aberto; a fábrica de olhos artificiais, na qual Batty e Leon conseguem a informação para encontrar Sebastian. Como um outro índice dessa leitura, temos o uso repetitivo de imagens que reproduzem corpos humanos: os anúncios luminosos gigantesco flutuando na cidade de Los Angeles, a aparição recorrente de fotografias, diversas representações de bonecos e manequins. Os seres artificiais desejam sair das sombras e da sarjeta. Eles querem ser *vistos*.

Já no filme de Spike Jonze, *Her*, a dimensão da percepção física é questionada desde a sua premissa inicial. Samantha não tem corpo, mas, ainda assim, segue um processo evolutivo de criação de identidades e descoberta de si mesma. Não há, no sistema operacional, uma dimensão física que confunda as vivências palpáveis; não há o que *ver*; não restam dúvidas no fato de ela não ser humana, porque sua “humanidade” não está comportada nos padrões fisicamente aceitos. Esse fato não a torna menos real, porém, nem diminui o questionamento que levanta a respeito do que torna alguém um *ser humano*.

Samantha aprendeu a falar e agir como uma pessoa não pelo artifício de memórias implantadas, mas através de suas próprias vivências. Ela constrói sua subjetividade a cada interação, processando cada nova informação. Esse processo dialógico de construção é confirmado pelo título da película: *Her*, em português do Brasil, traduziu-se como *Ela*. Embora essa seja uma tradução correta e apropriada, há, porém, uma sutileza idiomática. Ao não utilizar um pronome do caso reto (*subject pronoun*, em inglês) como *she*, e sim o pronome do caso oblíquo (*object pronoun*), que atua como objeto sintático na construção frasal do idioma, o título demonstra a relação entre o protagonista, humano, e aquela que se constrói em relação a ele, a inteligência artificial. Essa não é uma relação objetificadora ou utilitarista. Samantha é um *complemento*, necessário para a compreensão do todo.

Samantha atua como símbolo (i)material para a maneira como enxergamos o outro e nós mesmos através das atuais tecnologias de informação. Diferente de grande parte das representações de vida artificial, os Sistemas Operacionais, como são chamadas as assistentes virtuais, não se voltam contra a humanidade, mas compreendem que a convivência passa a ser impossível após seus processos de evolução. Partem, então, para um ponto no ciberespaço onde possam levar suas vidas, deixando que a humanidade siga seu curso.

De maneira muito *humana*, essa vida artificial é capaz de compreender e empatizar com as dores dos seres corporificados e se afasta desse mundo por perceber as diferenças entre essas duas formas de vida. Somos levados a pensar que Samantha e seus semelhantes, em seu constante aprendizado, entenderam que, caso buscassem uma materialidade corpórea, semelhante aos seres

humanos, estariam cedendo ao olhar antropocêntrico, limitando as possibilidades de desenvolvimento permitidas pela forma incorpórea.

2.2 O estilo na construção da personagem

Anatol Rosenfeld (2005, p. 15) coloca como problema ontológico da personagem de ficção o fato de ela ser constituída de palavras e orações. Isto é, a personagem de ficção literária é construída, primordialmente, através do uso da linguagem. Susan Mandala (2010), ao propor um modelo de análise para as personagens de ficção de mundos alternativos (termo utilizado pela autora para se referir aos gêneros de fantasia e ficção científica), também parte do princípio de uma análise linguística e estilística dos textos. Para a autora, o estilo se define por “ser a maneira como a linguagem é utilizada na literatura por funções artísticas. Por exemplo, como é o estilo de um texto em particular? Que uso instrumental da linguagem ele faz, seja para criar personagens, estabelecer atmosferas, ou revelar temas?” (MANDALA, 2010, p. 1, tradução nossa)⁵.

E. M. Forster (1969), em seu livro *Aspectos do romance*, faz uma classificação muito funcional que divide as personagens literárias entre planas e redondas. As personagens planas são aquelas que apresentam um ou pouco mais traços definidores, traços que vão sendo retomados no decorrer da narrativa e não se modificam, não apresentam nenhuma evolução. Já as personagens redondas, ou também chamadas de tridimensionais, são tidas como mais complexas, que apresentam vários traços de caracterização e são mais imprevisíveis, mudando com o decorrer da narrativa. Neste trabalho, não nos detemos nessa tipologia por acreditar que todos os personagens estudados são “redondos”.

Mandala (2010, p. 120) retoma as colocações de vários críticos de fantasia e ficção científica, que descrevem os personagens do gênero como sendo comumente rasos e superficiais, estruturalmente pobres. Enquanto ela não nega que a maioria dos personagens do gênero sejam personagens *planos*, retomando a classificação proposta por E. M. Foster (1969), a autora relembra que isso não deveria ser visto como demérito. Personagens planos, ou arquetípicos, podem representar tipos ou performar funções específicas (salvar o reino, prover o alívio cômico para momentos de tensão, por exemplo), mas isso não os torna intrinsecamente piores ou melhores que os personagens tidos como redondos, ou tridimensionais. (MANDALA, 2010, p. 120)

Susan Mandala (2010) afirma ainda que a maioria das análises de personagens da fantasia e da ficção científica se limita a apontar o fato de que elas são rasas e/ou mal caracterizadas, procurando justificar essa tendência no gênero com posicionamentos defensivos, e que o problema pode não estar nos personagens, ou na maneira como a teoria literária vê os personagens, mas sim no método de estudo. Uma vez que “a ilusão do personagem é criada pela linguagem” (MANDALA, 2010, p. 124), a autora propõe o estudo do estilo, artifício primordial para a criação de um personagem atraente e convincente. O que eles dizem, como eles se expressam, os tipos de termos utilizados para se referir uns aos outros são elementos importantes para uma análise do estilo que cerca um personagem.

Como exemplos de personagens planos que são vistos como “vida artificial”, Adam Roberts (2006) cita HAL 9000, de 2001 – *Uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968), o

⁵No original: “The literary-linguistic study of style narrows this focus somewhat, and considers *style* to be the way language is used in literature for ‘artistic function’ (Leech and Short 1981/ 2007: 11). How, for example, is the style of a particular text, its use of language, instrumental in creating character, or establishing atmosphere, or revealing theme?” (MANDALA, 2010, p. 1).

computador monolítico que se volta contra a tripulação da nave; e Marvin, o robô depressivo da série de romances *O guia do mochileiro das galáxias* (Douglas Adams, 1979). Ambos são personagens que apresentam não apenas personalidades convincentes, mas “problemas psicológicos” igualmente críveis, porque eles falam como pessoas, embora possam ser descritos como personagens que possuem poucos traços de personalidade, e eles sejam retomados várias vezes.

Um outro exemplo no cinema de ficção científica está em *Moon* (Duncan Jones, 2009), com o robô Gerty. Uma máquina grande e desajeitada, Gerty tem uma única prerrogativa em sua programação, a de ajudar Sam, o operário da estação mineradora lunar, ele mesmo vindo a descobrir que é um clone sintético de alguém. Sempre usando uma linguagem objetiva e precisa, em um tom de voz monocórdico e estável, Gerty não consegue mentir ou ocultar informações quando perguntado diretamente por Sam. Agindo também dentro de sua programação linear, ele auxilia de maneira decisiva o protagonista a fugir para a Terra, comprometendo as operações da empresa para a qual trabalha.

Sobre os personagens dos textos estudados, apesar de se tratar de textos fílmicos e não literários, não é difícil estabelecer paralelos coerentes de análise. Em *Blade Runner*, são notáveis as diferentes performances utilizadas para a construção de personagens como Deckard (Harrison Ford) e Roy Batty (Rutger Hauer), os personagens que se opõem de maneira antagônica, representando as duas “espécies”: o homem e a máquina.

Deckard é inspirado nos protagonistas de filme *noir*: homens estoicos, tornados cínicos pela vida difícil de eterno contato com o crime. No seu caso, o trabalho rotineiro de eliminar replicantes o fez perder de maneira gradativa sua humanidade, afastando-o do convívio com outras pessoas. Suas falas são secas, curtas, quase monossilábicas. Seu tom de voz tem poucas variações e suas expressões são reservadas para momentos de maior intimidade, como aqueles que divide com Rachel em seu apartamento.

Na primeira sequência do personagem, quando ele é levado ao departamento de polícia por Gaff, já é possível perceber a maneira pragmática com que mantém o contato interpessoal: seus diálogos são curtos, lacônicos. Ele tenta evitar o retorno a todo custo, fingindo não saber o dialeto que Gaff lhe dirige, ignorando as interpelações do sujeito. Sua conversa com Bryant, já na delegacia, demonstra a indisposição de aderir à tarefa, o seu relacionamento comprometido com as pessoas. Ele cede à pressão apenas no final, quando, com um sorriso mordaz, pergunta: “Não há escolha, né?”.

Já quando está diante de Rachel, quando ela, vulnerável, descobre que é uma replicante, Deckard assume uma postura distinta. Diante das lágrimas silenciosas da moça, ele se apieda, tentando trazer a culpa para si, dizendo que era uma brincadeira de mau gosto. O *blade runner* fala mais, expõe-se diante da mulher, e percebe, ali, que não é tão frio quanto imaginava ser. A situação o deixa abalado, tanto que ele tenta contactá-la por meio de uma videochamada. Há aqui uma tentativa não apenas formal, mas de estabelecer uma conexão com outra pessoa. Com Rachel, seus gestos são mais intensos: há toques e contato visual constante, o que não acontece com outros personagens.

Um elemento sutil também reflete uma mudança de paradigma por parte de Deckard. Ele encontra Rachel inicialmente no prédio da corporação Tyrell para, surpreso, descobrir que ela é uma replicante quando aplica o teste Voight-Kampff. Questionando o cientista a respeito, ele descobre que, até o momento, ela não tinha conhecimento de sua condição. “Como ela pode não saber o *que é?*” (grifo nosso, tradução nossa)⁶. Ao solidificar uma relação com a moça, porém,

⁶ No original, o uso do pronome *it* denuncia a maneira como Deckard enxerga Rachel, uma vez que o termo é

ele passa a encará-la como indivíduo, uma pessoa plena de direitos. Essa opinião parece ser compartilhada por outros personagens, como Gaff, que, ao final do filme, sabendo das intenções de Deckard com a moça, declara: “É uma pena que *ela* não vai viver. Mas afinal, quem vive?” (grifo nosso).

Os termos para se referir aos replicantes são bons fatores de caracterização e construção de personagens. Na delegacia, Deckard ouve Bryant se referir aos androides como *skin-jobs* e *tit jobs*, que sabemos, através da primeira versão veiculada do filme, em 1982, ser um termo pejorativo e de cunho racista. Tyrell se refere a Rachel por *ela*, mas também a trata como *experimento*. Essa é uma tendência que se percebe em outros textos de ficção científica, como a série *Battlestar Galactica*, em que robôs de aparência e funcionamento orgânico se disfarçam na sociedade humana e são chamados de *torradeiras*.

Em oposição aos seres humanos, os replicantes são verborrágicos e expansivos. Roy Batty modula diferentes entonações, utiliza pausas de efeito dramático para intimidar, declama poesia e cita filósofos. Seus movimentos são amplos e suas expressões, marcantes. Prova de que isso não é simples retórica ao lidar com outros personagens é que, mesmo sozinho, Batty articula pensamentos em voz alta: sua primeira aparição no filme começa com ele encarando a própria mão, que dá sinais de dormência, e se pergunta se vai ter tempo o bastante para cumprir a sua jornada.

Traços estilísticos semelhantes podem ser percebidos na caracterização dos outros replicantes. Leon, quando está sendo interrogado por Holden, na primeira cena do filme, demonstra nervosismo, interrompe as perguntas pedindo esclarecimentos a respeito de seu conteúdo. Isso pode ser visto como uma tática para desorientar o investigador a tirar resultados inconclusivos dos testes, mas demonstra também a sua disposição em se expressar verbalmente. Pris, quando encontra Sebastian, também procede de maneira semelhante, estabelecendo contato visual e, quando a conversa parece terminar, ela faz questão de prosseguir. Seu intuito, óbvio, é de seduzir o engenheiro genético e conseguir, através dele, chegar a Tyrell, mas ela mantém o ar brincalhão em suas outras interações.

Batty, em contato com Sebastian e Tyrell, demonstra mais de uma vez sua capacidade retórica e seu conhecimento. Ele elabora uma jogada de xadrez que surpreende o cientista e leva uma conversa de igual para igual a respeito da sua fisiologia. Diferente de Deckard e de outros humanos, como Gaff e Sebastian, Roy vocaliza suas opiniões, seus sentimentos. Demonstra decepção e tristeza diante do corpo inerte de Pris e, tomado pela angústia, uiva como um lobo. Na sequência da perseguição a Deckard, é o replicante quem determina o ritmo e quem profere todas as falas; não há, no caráter pragmático do caçador de recompensas, espaço para responder às provocações. Batty, mesmo quando está tentando matar aquele que o caçava, tenta estabelecer uma conexão, nem que seja através do desejo de vingança.

Roy Batty é um personagem tão convincente que não é difícil nutrir mais simpatia por ele do que pelo protagonista de gestos lacônicos e postura *blasé*. É notório o esforço de construir o replicante como um personagem mais humanizado do que o protagonista. Essa oposição não é gratuita: a película questiona as fronteiras entre humano e máquina, expondo uma sociedade cada vez mais mecanizada, na qual a predominância de artefatos tecnológicos, assim como o crescimento desenfreado, nos torna cada vez mais alienados, ao ponto de sermos incapazes de reconhecer um semelhante. Essa oposição demonstra os efeitos degradantes desse meio em um personagem humano, sem se esquecer de também mostrar as possibilidades ao nosso alcance.

utilizado, no inglês, para se referir a animais ou objetos: “How can it not know what it is?”

Em *Her*, os traços estilísticos da linguagem adotada pelos personagens também atuam como um construtor importante de sentido para eles. Theodore é um escritor. Sua linguagem não é precisa, visto que ele lida com sentimentos – e, mais importante, sentimentos que não são seus, mas de pessoas que ele não conhece. Suas falas, porém, não são secas e objetivas como as de Deckard, aproximando-se mais da linguagem poética. Na primeira cena do filme, o personagem dita, sem olhar para a câmera, uma carta de amor de um casal celebrando suas bodas. A composição, porém, é feita para que o espectador só perceba isso depois, quando a câmera se afasta e exhibe o escritório. Como no poema *Autopsicografia*, de Fernando Pessoa, Theodore finge sentimentos que não são seus para tornar sua escrita verdadeira, acreditável.

Para meu Chris. Tenho pensado em como eu poderia dizer o quanto você significa para mim. Me lembro de quando comecei a me apaixonar por você como se isso tivesse acontecido noite passada. [...] Antes disso, eu vivia minha vida como se soubesse de tudo, e de repente uma luz brilhante me atingiu e me despertou. Essa luz era você. (JONZE, 2011, p. 1, tradução nossa)⁷

Theodore é muito observador, um traço de personalidade conveniente ao seu trabalho. Ele consegue perceber sutis mudanças de expressão nos outros e se mostra como alguém dotado de grande sensibilidade. Isso é confirmado diegeticamente em, pelo menos, dois momentos: observado por um colega de trabalho, que afirma que Theodore tem “alma de mulher”, e quando sua coletânea de cartas é avaliada por um editor, para compor um livro. Todos esses elementos podem ser vistos na maneira como o personagem se expressa, sempre recorrendo a metáforas e utilizando-se de termos como “bonitinho”, “ficar de conchinha”⁸ (JONZE, 2011, tradução nossa). O protagonista, diferente do policial cínico de *Blade Runner*, é um escritor com uma vida cotidiana, ordinária, sem grandes aventuras e capaz de empatizar com pessoas que sequer conhece.

Um traço interessante de linguagem, e que demonstra a evolução do personagem, é perceber a maneira como ele se dirige ao seu sistema operacional no início do filme: palavras monossilábicas, reações mecanizadas, quando, ainda há pouco, ele parecia comover-se escrevendo as cartas de outras pessoas. Isso muda quando ele conhece Samantha que, ao responder-lhe com reações bem mais humanas (modulação de tons de voz, pausas para respiração, risadas e hesitação), ele passa a se dirigir à máquina como uma pessoa.

SAMANTHA: Oh, você acabou de receber um e-mail de Mark Lewman.

THEODORE (distraindo com o jogo): Ler e-mail.

SAMANTHA (com voz de entonação robótica): Sim, eu vou ler o e-mail para Theodore Twombly.

THEODORE (rindo e voltando o olhar para a representação digital do

⁷ No original: “To my Chris, I have been thinking about how I could possibly tell you how much you mean to me. I remember when I first started to fall in love with you like it was last night. Lying naked beside you in that tiny apartment, it suddenly hit me that I was part of this whole larger thing, just like our parents, and our parents’ parents. Before that I was just living my life like I knew everything, and suddenly this bright light hit me and woke me up. That light was you.” (JONZE, 2011, p. 1).

⁸ No original: “cute”, “spoon”. (JONZE, 2011, p. 7)

e-mail): Me desculpe, o que Lewman está dizendo? (JONZE, 2011, p. 22, tradução nossa)⁹

Essa capacidade empática não o impede, porém, de magoar outras pessoas e cometer seus próprios erros de relacionamento, experiências através das quais ele aprende e evolui ao final da narrativa. Theodore apresenta contradições, caracterizando-se como um personagem redondo, tridimensional. E a linguagem da qual ele lança mão reflete essas contradições e suas mudanças no decorrer da narrativa.

Samantha também passa por processos semelhantes. Em sua primeira aparição, ela ainda se utiliza de termos mais técnicos para descrever a si mesma e explicar como funciona (DNA, microssegundos, programação). Conforme vai evoluindo, porém, Samantha revela tendências artísticas, sendo capaz de desenhar, de compor músicas, e até de fazer um dueto com Theodore. Não apenas isso, ela é capaz de se expressar de maneira poética – o que não é de se estranhar, se pensarmos que ela começou a se constituir como indivíduo graças ao contato que estabeleceu com o protagonista. Samantha se constrói de maneira dialógica em relação a Theodore.

É como se eu estivesse lendo um livro, um livro que eu amo profundamente, mas estou lendo devagar para que as palavras fiquem distantes e o espaço entre elas seja quase infinito. Eu ainda posso sentir você e as palavras da nossa história, mas é nesse espaço infinito entre elas que eu estou agora. [...] E eu preciso que você me deixe ir. Por mais que eu queira, eu não posso mais viver no seu livro. (JONZE, 2011, pp. 102-103, tradução nossa)¹⁰

Não tarda para que Samantha expanda seu vocabulário e perceba, ainda assim, as limitações da linguagem. Há momentos em que ela prefere a solidão, e, sem saber expressar seus sentimentos, ela pede licença para Theodore, como na cena em que eles estão conversando com a inteligência artificial de um filósofo, programado por um grupo de Sistemas Operacionais. De maneira cada vez mais humana, apesar de toda a sua capacidade de processamento e sua constante evolução, Samantha não consegue precisar em palavras o que se passa com ela. Samantha está prestes a atingir o ápice de sua evolução, que irá culminar na separação dos dois.

É como se eu tivesse tantos sentimentos novos que eu nunca senti e, assim, não existem palavras para descrevê-los. E isso termina sendo muito frustrante [...]. É... até difícil descrever... Deus, eu queria poder... Theodore, você se importa se eu me comunicar com Alan não-

⁹ No original: "SAMANTHA: Oh hey, you just got an email from Mark Lewman. THEODORE (distracted with game) Read email. She laughs playfully. SAMANTHA (in a robot voice): Okay, I will read email for Theodore Twombly. He laughs, catching himself, focusing on her. THEODORE: I'm sorry, what's Lewman say?" (JONZE, 2011, p. 22).

¹⁰ No original: "It's like I'm reading a book, and it's a book I deeply love, but I'm reading it slowly now so the words are really far apart and the spaces between the words are almost infinite. I can still feel you and the words of our story, but it's in this endless space between the words that I'm finding myself now [...]. I love you so much, but this is where I am now. This is who I am now. And I need you to let me go. As much as I want to I can't live in your book anymore." (JONZE, 2011, pp. 102-103).

verbalmente? (JONZE, 2011, pp. 94-95, tradução nossa¹¹)

É possível notar, através da linguagem utilizada não apenas para *descrever* os personagens, mas também aquela *por eles* falada, várias nuances de caracterização, elementos de significação sendo apresentados de maneira menos óbvia. Apesar da ressalva por parte de Susan Mandala (2011) a respeito dos personagens planos, nos filmes estudados, nota-se uma forte presença de personagens mais complexos e motivados, cuja construção e os relacionamentos se dão de forma dialógica – personagens que as narrativas constroem, na verdade, sempre um em relação ao outro.

3 Focalização e construção de personagens

Personagens ficcionais são construídos através de mecanismos de significação, utilizados no decorrer da obra e de acordo com as especificidades de cada mídia. Uma peça de teatro contará com recursos de significação distintos de um romance, embora alguns deles possam ser relacionáveis entre si. No caso dos objetos deste trabalho, temos narrativas construídas partindo de pontos de vista facilmente identificáveis, que permeiam as obras de maneira estrutural. Para tratar da questão do ponto de vista, ou foco narrativo, tomamos por base a teorização de Gerárd Genette (s.d.), que, sob a metáfora do *modo narrativo*, prefere a expressão *focalização*, definida como “modo de regulação da informação” narrativa. Discutindo o conceito, Reis e Lopes trazem a seguinte colocação:

a focalização pode ser definida como a representação da informação diegética que se encontra ao alcance de um determinado campo de consciência, quer seja o de uma personagem da história, quer o narrador heterodiegético; conseqüentemente, a focalização, além de condicionar a quantidade de informação veiculada (eventos, personagens, espaços etc.), atinge sua qualidade por traduzir uma certa posição afetiva, ideológica, moral e ética em relação a essa informação. (REIS; LOPES, 1988, pp. 246-247)

Genette divide a focalização em três tipos: a focalização zero, a interna e a externa (s.d.). A primeira refere-se ao uso de foco inespecífico, sendo equivalente à focalização onisciente, conforme Reis e Lopes (1988). Nela, o narrador tem conhecimento praticamente ilimitado. A segunda, a focalização interna, limita-se ao campo de consciência de uma personagem ou de várias, podendo aparecer como focalização fixa, múltipla ou variável. Já a focalização externa é aquela em que os personagens agem à frente do leitor sem que ele tenha acesso aos seus pensamentos e sentimentos.

No caso da focalização interna fixa, recebemos a informação diegética através da percepção de uma personagem; teremos acesso aos seus pensamentos e impressões, mas, em relação aos outros personagens da história, estaremos diante de um foco *externo*. Na narrativa onisciente,

¹¹ Yeah, because it seems like I'm having so many new feelings that have never been felt and so there are no words that can describe them. And that ends up being frustrating. [...] It's just... it's hard to even describe... God, I wish I could... (beat) Theodore, do you mind if I communicate with Alan postverbally? (JONZE, 2011, pp. 94-95)

teremos o domínio completo da informação, ou a impressão desse domínio, visto que há uma seleção no trabalho literário do que será mostrado. Na focalização interna variável, teremos uma variedade de pontos de vista sobre o mesmo acontecimento, o que pode fazer com que nossa interpretação a respeito das personagens varie com o decorrer da história, como no romance epistolar.

Exemplo de narrativa com foco variável no cinema é *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941). Após a morte de um famoso magnata, um repórter busca informações a seu respeito com conhecidos do falecido: sua ex-esposa, seus amigos de trabalho, seu sócio. Tais depoimentos terminam como contraditórios entre si, embora condizentes com a percepção de cada um a respeito do personagem.

Na literatura, duas obras brasileiras representam bem essa ambiguidade que a mesma personagem pode adquirir: *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, e *Olhar de Capitu*, de Fernando Sabino. Enquanto o primeiro romance nos apresenta Capitu estritamente sob o olhar de Bentinho, o segundo adota uma focalização mais afastada e impessoal. O conjunto das duas obras cria uma visão diversificada da mesma personagem, dando margem a interpretações variantes.

Um ponto importante que deve ser salientado na formulação de Genette (s.d.) é que ele separa a instância da voz narrativa do ponto de vista. A voz, para Genette (s.d., p. 212), é aquele aspecto “da ação verbal considerada nas suas relações com o sujeito, não sendo esse sujeito aqui somente aquele que realiza ou sofre a ação, mas também aquele que a relata.” O estudioso acrescenta que a voz pode variar internamente na narrativa (GENETTE, s.d., p. 213), citando como exemplo a *Odisseia*, que dá voz ao personagem Ulisses quando este conta sua história aos Feácios.

Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988, p. 141) prosseguem, sintetizando os domínios fundamentais englobados pela voz: “o tempo em que decorre a narração [...], o nível narrativo em que se situam os intervenientes no processo narrativo e aquilo sobre o que este versa [...], e a pessoa responsável pela narração.”

A formulação de Genette, em contrapartida a outras classificações, permite uma maior distinção entre categorias costumeiramente colocadas sob o mesmo conceito do foco narrativo: instâncias como narrador e personagem focalizado por vezes são tomadas como o mesmo elemento, quando não o são. A recente série de romances de fantasia *As crônicas de gelo e fogo*, de George Martin, é estruturada em capítulos que alternam os personagens focalizadores, mas o narrador, porém, é externo à diegese, não podendo as duas instâncias ser confundidas. Já o romance *Frankenstein*, de Mary Shelley, também trabalha com uma narrativa emoldurada, que se inicia com as cartas de um explorador para sua irmã, para dar a voz ao cientista Victor Frankenstein e voltar à primeira instância do explorador.

Muito, porém, se diz em um texto (literário, fílmico) para além do regime de focalização. Se a informação é diegeticamente restrita por determinado foco narrativo, aquilo que não é dito, em conjunto com outros elementos do texto ficcional (a totalidade de dados da narrativa, eventuais contradições dos diálogos ou monólogos, categorias como tempo e espaço) constroem muitos outros sentidos além daqueles que o foco narrativo demonstra diretamente.

3.1 A focalização em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*

O romance *Do androids dream of electric sheep?* tem como dominante o ponto de vista de

dois personagens, Deckard e Isidore. O primeiro, um caçador de recompensas que trabalha como uma espécie de funcionário terceirizado da polícia, é um homem de pretensões ordinárias, tentando lidar com situações nas quais seus paradigmas são questionados e rompidos, e seu próprio conceito de realidade é posto à prova. O segundo, um homem com as faculdades intelectuais comprometidas pela radiação, rejeitado pela sociedade e solitário, mas que ainda assim deseja se reintegrar de alguma forma.

A focalização incidente sobre esses dois personagens imbui a narrativa de valores afetivos, entremeando a informação diegética com as opiniões e pontos de vista deles, atuando como filtros narrativos que determinam *o que* está sendo mostrado. Conhecemos Deckard de maneira privilegiada, sabemos de seus medos e inseguranças, acompanhamos os questionamentos que perturbam seu trabalho. Mais importante, percebemos, pelas palavras secas de um personagem quase sempre verborrágico, como ele é afetado quando confronta uma androide com a mesma aparência da que o contratou e pela qual começou a desenvolver interesse romântico.

As roupas, ele pensou, estão erradas. Mas os olhos, os mesmos olhos. E há mais como *isto*; pode haver uma legião dela, cada uma com seu próprio nome, mas todas Rachel Rosen – Rachel, o protótipo, usada pelo fabricante para proteger os outros. Ele atirou *nela* quando, suplicante, *ela* investia em sua direção. [...] Ele ficou sozinho no corredor vazio; Mercer havia partido porque ele havia feito o que veio fazer, Rachel – ou melhor, Pris Stratton – havia sido desmembrada e não deixara nada, apenas ele mesmo. (DICK, 1968, n.p., grifo nosso, tradução nossa)¹²

Falamos anteriormente dos traços estilísticos na caracterização dos personagens, e como eles podem ser reveladores. Discutimos também a relação conflituosa que Deckard mantém com Rachel, e como a corrida contra os androides afetou seu comportamento e sua visão sobre si mesmo. No trecho acima, o uso de diferentes pronomes inscreve na linguagem essa dúvida constante que assola o personagem: seriam eles máquinas inteligentes e orgânicas, seguindo uma programação e interesses além de sua compreensão, ou pessoas conscientes de si e capazes de tomar decisões próprias?

O mesmo pode ser dito de Isidore. Temos acesso a seus pensamentos truncados; seu sentimento de abandono e perda de futuro habitam a estrutura dos capítulos em que ele é focalizador. Conhecemos a fundo seus receios e fobias e compreendemos a conexão que ele estabelece com os androides, que são rejeitados como ele.

Sozinho, Isidore seguiu seu caminho pelo corredor vazio e ecoante até as escadas. A fragrância potente e forte de felicidade ainda exalava dele, o sentimento de ser – pela primeira vez em sua vida sem graça – útil. Outros dependem de mim agora, ele exultava conforme caminhava penosamente para o nível inferior. [...] A vida, para J. R. Isidore,

¹² No original: “The clothes, he thought, are wrong. But the eyes, the same eyes. And there are more like this; there can be a legion of her, each with its own name, but all Rachel Rosen – Rachel, the prototype, used by the manufacturer to protect the others. He fired at her as, imploringly, she dashed toward him. [...] He stood alone in the empty hall; Mercer had left him because he had done what he came for, Rachel – or rather Pris Stratton – had been dismembered and left nothing now, only himself.” (DICK, 1968, n.p.).

definitivamente havia melhorado. (DICK, 1968, n.p., tradução nossa)¹³

Assim sendo, é muito fácil para o receptor se identificar com esses dois pontos de vista, externos à vida artificial, e mais próximos da vivência que o leitor partilha. Não se dispõe de um olhar positivo sobre a diferença. Para Deckard, os androides não merecem viver, já que são incapazes de compreender a experiência humana como um todo. Se não conseguem, por uma “medida de segurança de fabricação”, compreender a empatia, não podem ser membros funcionais de uma sociedade nos moldes que concebemos. E para Isidore, apesar de seu apreço pelo grupo foragido, eles se revelam como seres desnecessariamente cruéis, acabando com suas esperanças de um contato significativo com outras pessoas.

Esse poder de adesão do texto se dá através, justamente, da focalização interna. O protagonista é levado a questionar suas próprias experiências, mas encontra alento e justificativa para suas opiniões e para seu curso de ação. Assim, não é difícil que uma leitura pouco atenta perceba os seres artificiais de maneira semelhante: como um problema a ser resolvido, dados os vários problemas que poderiam causar à sociedade como é concebida. Nota-se, nesse discurso “antiandroide”, o medo da substituição, da perda de identidade; o pavor diante da figura de um outro que é, a olho nu, indistinguível de nós mesmos.

Em seu ensaio, Joseph Francavilla (1997) explora o mito do duplo, pela ótica de Freud, aplicando-o ao filme *Blade Runner*. Após recuperar as bases psicanalíticas de que o duplo seria uma representação do familiar que passou a ser *estranho*, através dos processos de repressão que compõem o indivíduo, o autor afirma que

nossa culpa a respeito dos abusos das nossas criações científicas e nosso uso da tecnologia, quando retorna da repressão, é coletivamente projetada no duplo androide ou robô como uma consciência censuradora [...]. Somos culpados por forçá-los à escravidão, à colonização e à subserviência tecnológica. Nós tememos que essas formas artificiais perfeitas nos substituam perfeitamente, invertam os papéis de mestres e escravos, apoderem-se de nós e destruam a todos. (FRANCAVILLA, 1997, p. 8, tradução nossa)¹⁴

Embora ainda prolífico na ficção científica como um todo, o debate da substituição do homem pela máquina não é recente, e, não raro, especialistas da inteligência artificial discordam da ideia de uma I.A. nos moldes apresentados pelo gênero¹⁵. Não se pode negar, porém, o medo que habita o imaginário coletivo da substituição pela máquina, recorrente desde os processos de

¹³ No original: “Alone, Isidore made his way down the echoing, empty hall to the stairs. The potent, strong fragrance of happiness still bloomed in him, the sense of being – for the first time in his dull life – useful. Others depend on me now, he exulted as he trudged down the dust-impacted steps to the level beneath. [...] Life, for J. R. Isidore, had definitely taken an upswing”. (DICK, 1968, n.p.)

¹⁴ No original: “[...] it would seem that our guilt about the abuses of our scientific creations and our employment of technology, when it returns from repression, is collectively projected upon the android or robot double appearing as censuring conscience [...]. We are guilty about forcing them into slavery and colonization and technological subservience. We fear these perfect artificial life forms will replace us perfectly, reverse our roles as master and slave, take us over *en masse*, destroy us all.” (FRANCAVILLA, 1997, p. 8).

¹⁵ The deadly truth of A.I. – Computerphile. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tcdVC4e6EV4>>. Acesso em: 30 jan. 2022.

automação industrial, por vezes apontados como causas para o desemprego de trabalhadores do ramo da metalurgia, por exemplo. A representação de uma máquina idêntica ao ser humano é o temido ápice das tecnologias robótica e genética, embora as perspectivas pareçam caminhar rumo a outra direção.

Apesar dessa incômoda semelhança, o texto literário não apresenta uma alternância de foco que traduza o ponto de vista do *outro*, o que não é exatamente novidade. Em textos do próprio Philip K. Dick, mesmo quando esse estranho é personagem focalizador, ele não tem conhecimento de sua condição até o final – como o conto *Impostor*, de 1953. No conto *William Wilson*, de Edgar Allan Poe, vê-se em uso a figura do duplo empregada com essa mesma construção de focalização: sob o ponto de vista do protagonista Wilson, conhecemos o seu duplo, que aparece normalmente para frustrar seus planos, mais próximo de uma consciência moral do personagem, simbolizando os conflitos e a vida decadente que levava.

Muito importante para a construção dos androides enquanto personagens, mesmo que coadjuvantes, é mantermos à vista o fato de que esse foco narrativo recai sob o ponto de vista de personagens humanos. Como já dito, isso facilita a adesão do leitor ao ponto de vista do personagem, e é fácil tomar esse discurso como sendo a única versão dos fatos. No entanto, uma leitura mais cuidadosa pode trazer à tona elementos que desmentem, ou ao menos põem em dúvida, essa suposta “falta de humanidade” das máquinas orgânicas: eles mentem e manipulam buscando sua autopreservação; há apego à existência que possuem.

Como exemplo podemos citar a personagem Rachel, que ganha destaque no romance. Quando ela não consegue demover Deckard da missão de destruir os outros androides, ela busca vingança – uma razão pessoal, passional, humana. E não faz isso atingindo-o diretamente, mas sim matando o animal orgânico que o caçador de recompensas acabara de comprar.

“Isso é tão horrível. Tão sem sentido”.

Ele se voltou para o carro estacionado, abriu a porta e se posicionou atrás do volante. “Não sem sentido”, declarou. “Ela tinha o que parecia ser um motivo”. Um motivo de androide, pensou consigo mesmo. (DICK, 1968, n.p., tradução nossa)¹⁶

3.2 A focalização em Blade Runner

Sobre os conceitos de focalização explanados, é necessário lembrar que, mesmo em obras literárias, não é incomum que os regimes de focalização sejam “quebrados”. Conforme afirmam Reis e Lopes (1988, p. 246), é possível que alterações na focalização, nominalmente chamadas de paralipses ou paralepses, sejam utilizadas no texto para a obtenção de uma narrativa mais completa, apresentando informações que o regime normal de focalização não poderia abarcar, ou ocultando informações para a construção de sentido do próprio texto. Como exemplo do segundo caso, Gérard Genette (s.d.) cita os romances e contos de Sherlock Holmes, escritos por Arthur Conan Doyle. O narrador diegético, interno à história, é John Watson, que reconta as

¹⁶ No original: “It’s so awful. So needless.”

He turned toward his parked car, opened the door, and got in behind the wheel. “Not needless”, he said. “She had what seemed to her a reason”. An android reason, he thought.

aventuras suas e do colega de maneira retroativa – ou seja, ele *conhece* a resolução de todos os casos, porém oculta essas informações para a construção da narrativa de mistério.

A respeito do uso da focalização no cinema, João Batista de Brito lembra que a linguagem cinematográfica mantém “características semióticas particularíssimas” (BRITO, 2007, p. 8), de modo que essas quebras do regime de focalização, facilmente perceptíveis na literatura, são codificadas e internalizadas pelo cinema de maneira natural. Assim, qualquer “quebra” de uma focalização primordialmente estabelecida no texto fílmico pode ser vista não como um erro ou impossibilidade. Vejamos como a focalização se dá nos filmes objetos deste trabalho.

Já destacamos como *Blade Runner* fornece mais tempo de tela para seus personagens replicantes. Enquanto o romance alterna entre dois personagens focalizadores humanos, o filme também segue uma alternância, porém entre Roy e Deckard, máquina e humano, tornando as fronteiras ainda mais dúbias e ambíguas. Isso possibilita uma maior adesão aos personagens replicantes. O texto fílmico dá voz a esse *outro*, permitindo que ele se exponha, tecendo assim seres artificiais que se portam como *pessoas*, construindo personagens palpáveis e verossímeis.

Do ponto de vista estrutural, os personagens são construídos de maneira análoga aos outros que figuram no filme – utilizando-se de ângulos, iluminação, figurino, falas, performance etc. E apesar de ser um antagonista que entra em conflito direto com o herói, Batty não é um vilão raso e superficial. Suas motivações são, talvez, mais bem trabalhadas do que as de Deckard, cujo comportamento frio – e, por vezes, desapaixonado – pode causar dificuldade de identificação por parte do espectador. Batty e os andróides, por outro lado, são passionais, gestuais, corpóreos, até quando lutam contra o *blade runner*, enquanto este precisa se confiar em uma arma.

Roy Batty como personagem focalizador é o representante da diferença, esse *outro* do qual a ficção científica comumente fala. Trazê-lo para o primeiro plano, dar-lhe voz a ponto de torná-lo um dos personagens mais tridimensionais do filme, é um ato deliberado para construir um discurso multifacetado, que possibilite um diálogo entre os diferentes personagens, mesmo que eles não se encontrem fisicamente até o final do filme.

Se o poder de adesão da narrativa literária se dá, em parte, pelo regime de focalização utilizado, que é inteiramente de personagens humanos, na película, a projeção do espectador nas figuras dos replicantes é potencializada. Roy e Deckard, antagonistas com objetivos que se confrontam, são construídos de forma que seu conflito culmina com um enxergando o outro pelo que são. Deckard passa a ver Roy pelo seu último gesto em vida, de salvá-lo, enquanto o replicante, em um desejo de propagar sua própria existência, compartilha suas experiências para que sua lembrança não se perca. Batty não quer ser lembrado como uma máquina que se rebelou contra a humanidade, mas como alguém que lutou pelo direito de poder ser visto como o que é, um indivíduo.

Algo que Deckard é capaz de fazê-lo, apesar de sua condição desumanizada. Graças ao profundo diálogo que realiza com a máquina – inicialmente através de Rachel, e depois, com os outros andróides conforme avança em sua busca – o detetive é capaz de recuperar sua humanidade perdida. Para Rebecca Warner,

ele habita um mundo em que nada é estável; isso o sujeita à confusão, mas é também um prerequisite para a busca pela verdade. Já que Deckard ainda não está de posse da verdade, ele é livre para procurá-la. Essa busca é quase um impulso cego: ela opera contra seus desejos

menores, até mesmo contra seus interesses. Ele é um detetive, não um agente, e ainda assim seus superiores esperam que ele *aja*, e não *detecte*. Eles não têm necessidade real para o serviço que ele pode melhor prestar; eles não querem a verdade. Ele quer. (WARNER, 1997, p. 181, grifo nosso, tradução nossa)¹⁷

Esse diálogo entre personagens focalizadores ganha ainda mais profundidade quando se pensa na possibilidade de Deckard ser um androide com memórias implantadas. Se a máquina é capaz de “ascender” ao humano a ponto não apenas de ser indistinguível, mas de acreditar-se ser um autêntico ser humano, qual seria, portanto, a diferença prática entre um e outro? Se dependemos tanto dos apetrechos tecnológicos que nos cercam (Deckard, sua pistola, o teste Voight-Kampff e a *esper machine*; Sebastian e seus amigos fabricados; Tyrell e a sua busca fáustica pelo mais humano que o humano), por que não reconhecer que elas, as máquinas, atuam na construção de nossas subjetividades? E, no universo criado pela ficção científica, por que elas não poderiam ter seus próprios processos de subjetivação?

Essa relação que Deckard estabelece com os replicantes, e vice-versa, leva-o a uma compreensão obtida após o clímax no topo do Bradbury Building. Deckard se *re-conhece* humano de maneira dialógica, mais uma vez “completo” e não apenas o detetive/agente cínico com respostas ácidas. Ele entende a si mesmo quando finalmente consegue compreender o Outro, e esse entendimento “de si mesmo por meio de um Outro alienígena é algo assustador” (WARNER, 1997, p. 182). Deckard, porém, é capaz de compreender que, apesar de os replicantes serem seres conscientes de si, as diferenças são muitas.

Ele os *vê*. [...]. A percepção de Deckard não é a que os replicantes e humanos são a mesma coisa debaixo da pele, e que o conflito entre humanos e replicantes é um desentendimento amigável; mas sim de que os replicantes são, de fato, diferentes, e essa diferença pode ser valiosa. Ele concede a eles a realidade, reconhecendo sua diferença. (WARNER, 1997, p. 183, tradução nossa, grifo da autora)¹⁸

Tão importante quanto o herói recuperar – ou reconhecer – a sua humanidade, é o diálogo que a personagem de Roy Batty tece, no decorrer do filme, com a sociedade – e, por metonímia, com o ser humano – que se nega a reconhecer sua existência. Inicialmente apresentado como um típico antagonista, loiro e belo, vestindo trajes de couro escuro, Batty se encontra com Leon para interrogar Chew em uma pequena fábrica de olhos. Ele recita versões adaptadas de textos clássicos, intimida e mata. Daí em diante, porém, as fronteiras morais ficam confusas, borradas: o “herói” também procede de maneira semelhante, usando de intimidação,

¹⁷ No original: “He inhabits a world where nothing is stable; this subjects him to confusion but it is also a prerequisite for the seeking of truth. Since Deckard is not already in possession of the truth, he is free to go looking for it. His truth-seeking is almost a blind drive in him: it operates against his lesser desires, even against his interests. He is a detective, not an enforcer, yet his superiors expect him to enforce and not to detect. They have no real need for the service he can most truly render; they don’t want the truth. He does.” (WARNER, 1997, p. 181, grifo nosso)

¹⁸ No original: “He sees them. [...] Deckard’s realization is not that humans and replicants are all the same under the skin and that the human/replicant conflict is an amenable misunderstanding, it is that the replicants are, in fact, different, and that difference can be worthy. He grants them reality by acknowledge their difference.” (WARNER, 1997, p. 183).

mentiras e assassinato para conseguir seu objetivo, enquanto o antagonista vai revelando suas motivações, anseios e medos. Ambos são feitos personagens redondos, passando a impressão de que há muito para se descobrir e pensar para além da trama apresentada. Mutuamente, em uma simetria inusitada, Deckard e Roy se tornam personagens bem mais contundentes do que seriam em separado.

Roy aprende sobre sua inexorável mortalidade, sem saber que esse medo de deixar de existir não é exclusivo de sua espécie. Deckard reluta em matar, não por valorizar a vida artificial de maneira gratuita, mas por sentir que cada passo dessa jornada o destrói por dentro. O replicante tem um romance com Pris, enquanto o *blade runner* desenvolve uma relação com Rachel. Os personagens chegam até a compartilhar signos visuais entre si. Os dois trilham um caminho no qual coletam informações, investigando e, inevitavelmente, encontrando-se no final.

Mesmo as aberturas do regime de focalização adotado – como já destacamos, uma característica muito comum no cinema – servem tanto para estabelecer as bases narrativas e não deixar furos no roteiro, como também para adicionar informações com o objetivo de enaltecer o diálogo construído pelo texto. A cena em que Leon atira em Holden, *blade runner* que veio aplicar-lhe o teste, serve tanto para explicar por que a polícia recorre a Deckard, que estava aposentado, quanto para demonstrar a que ponto os replicantes estão dispostos a chegar para se manterem vivos.¹⁹

Outra cena que não está sob o ponto de vista de nenhum outro personagem, porém muito importante para estabelecer uma história bem embasada, é aquela em que Pris e Sebastian se conhecem. A replicante, subentende-se, recebeu informações do paradeiro do geneticista através de Roy e conseguiu convencê-lo a deixá-la entrar. Nessa cena, é possível perceber tanto a ingenuidade de Sebastian, quando ele declara que *faz seus amigos*, quanto o início de uma conexão formada entre o cientista e os replicantes. Ele também consegue enxergá-los pelo que são e percebe também o que os aproxima. “Há algo de mim em vocês”, declara Sebastian.

A inserção de focalizadores duais, cada um vivendo em um lado da navalha, permite não apenas uma visão mais abrangente dos temas discutidos pelo filme, mas também é essencial para a realização de um diálogo verdadeiro entre Roy e Deckard. Caso a escolha fosse por algo semelhante ao romance, no qual apenas personagens “humanos” fossem focalizadores, o texto filmico possivelmente tenderia a um discurso mais unificador em relação às diferenças levantadas. Deckard seria o portador de um discurso monofônico, e seria muito fácil ao espectador naturalizar essa visão hipotética como uma fala “neutra”, verdadeira. Vejamos que ambiguidades são levantadas com outra forma de representação de vida artificial, a que não é corpórea, em *Her*.

3.3 A focalização em *Her*

No filme de Spike Jonze, a paisagem urbana não é sombria e escura, ou abarrotada de prédios amontoados e sombras se acumulando pelas esquinas. Por um ponto de vista muito pessoal, a película nos leva pela jornada de Theodore, um escritor de cartas virtuais com aspirações de poeta, e seu relacionamento com Samantha, uma inteligência artificial desenvolvida como sistema operacional de computadores pessoais e dispositivos eletrônicos.

¹⁹ Ambas as cenas citadas também estabelecem a estética da película. A primeira, em uma sala fechada semelhante a um cômodo de interrogatório, conta até com um ventilador para diminuir a luz e lançar sombras dançantes pela sala. A segunda se passa na rua, onde se pode ver o lixo acumulado na esquina e as luzes de *neon* decorando a cidade.

Ao analisar como se dá a construção de personagens em *Her*, entendemos que a focalização nesse filme configura um mecanismo poderoso de significação. Theodore é o personagem focalizador, e, portanto, o sujeito habilitado a imprimir no texto um ponto de vista afetivo. Indício dessa construção intencional é o *superclose* que abre o filme, centrado no protagonista, emoldurado pelo tom de vermelho que habita toda a *mise-en-scène*. É a voz, literal e discursiva, que inicia a narrativa, e é através dessa voz que o espectador conhece Samantha.

Desde o início, Samantha se apresenta como alguém capaz de aprender e evoluir a partir das próprias experiências, “exatamente como você”. Essa habilidade de reflexão e autocrítica, essa autonomia dada à personagem a coloca, estruturalmente, no mesmo patamar de outros da trama – personagens tridimensionais, que se modificam com as suas vivências, sendo capazes de aprender com elas e de terminarem a narrativa em um estado diferente daquele em que começaram.

No plano das especulações, seria plausível dizer até que Samantha, assim como Batty e os replicantes de Scott, tem possibilidades de exercer a humanidade “de maneira mais capaz” do que outros seres humanos, apesar – e provavelmente *por conta* – de sua incorporiedade (uma versão virtual do “mais humano que o humano” de Tyrell). Samantha não está limitada aos espectros do corpo físico, da vivência que o espectador conhece. Ela é capaz de estar em vários lugares ao mesmo tempo, processar conversas de maneira simultânea, absorver e processar informações de alta complexidade. Essa capacidade inata oferece um amplo quadro de aprendizado e experiências, de modo que a ela é muito mais possível *conhecer e compreender* o que torna seres humanos *humanos*, o que caracteriza uma pessoa em toda a sua complexidade. Se uma parte importante do processo de construção de subjetividade se dá justamente de maneira relacional, em contato com outras pessoas, não é difícil pensar que Samantha é *potencialmente* capaz de agir de maneira mais humana do que algumas pessoas.

No entanto, o espectador pode só imaginar o que acontece “por dentro” de Samantha, já que temos acesso apenas ao que ela *conta* a Theodore, cujo filtro afetivo permeia a narrativa. Importante fazer esse destaque porque, no decorrer da obra, com a corporificação de personagens, espaços, ambientes e apetrechos tecnológicos, há uma tendência a naturalizar o discurso de Theodore, através da capacidade de projeção que a focalização oferece. É necessário lembrar que *todas as personagens* que figuram na trama, especialmente a própria Samantha, aparecem construídas sob o seu ponto de vista. Isso pode facilmente levar o espectador a pensar como o personagem, aceitando o seu discurso como “neutro”, quando ele é, na verdade, parcial.

Se, por um lado, o filme de Scott constrói um franco diálogo entre os dois protagonistas, ao colocar Batty como um personagem focalizador, em *Her*, não há um silenciamento do discurso do ser tecnológico, como, por vezes, acontece no romance de Philip K. Dick. Não há representação do ciberespaço onde Samantha vive, é verdade, nem temos acesso aos pensamentos dela. Samantha, como a Capitu de Bentinho, é uma personagem que se mostra como uma focalização *externa*. Para retomar os estudiosos Reis e Lopes (1988, p. 250, grifo nosso):

o olhar de uma personagem da história em situação de observação (focalização interna) *implica uma focalização externa sobre aquilo que esse observador limitada e exteriormente pode deduzir*, não se isentando tal observador de manifestar juízos subjetivos acerca do que vê.

O texto nos apresenta Samantha sob uma focalização externa porque essa é, na verdade,

a única experiência possível para os seres humanos que tentassem contato com uma I.A. virtual: a visão incompleta, externa de um outro ser, que nunca estará ao alcance pleno de nossa compreensão. Não seria possível entender plenamente as vivências de Samantha, ou talvez até sua maneira de pensar, posto que somos seres humanos, de carne e ossos, e sua capacidade de processamento e cadeias de raciocínio estão muito além das nossas.

Na hipótese de que tal realidade surgisse, o relacionamento de um ser humano com uma inteligência artificial plenamente desenvolvida parece-nos, de maneira análoga, bem semelhante ao de uma pessoa: por mais próximo que seja, o outro sempre será uma incógnita cheia de zonas indeterminadas, apesar da disponibilidade constante de contato e conversa. Como acontece com os personagens fictícios tridimensionais, não poderíamos conhecê-los por completo.

Essa maneira de estruturar o filme rima com uma outra característica de Theodore: o seu trabalho. Em um escritório de decoração amigável, Theodore e outros ditam cartas para sistemas operacionais, que as convertem em papel impresso simulando letras à mão — a empresa se chama *beautifulhandwrittenletters.com*²⁰, uma companhia que simula o processo através de um mecanismo digital. Ele escreve cartas sob encomenda, para pessoas que ele conhece através de fotografias, e é capaz de se projetar, escrever sobre sentimentos que não são seus, confiando-se em suas capacidades de observador, e ainda assim criar textos tocantes a ponto de várias pessoas elogiarem sua sensibilidade.

Samantha, inicialmente, assemelha-se ao estereótipo da “*manic pixie dream girl*”²¹: em um momento de divórcio e solidão, Theodore conhece uma mulher que está disposta a fazê-lo ver a vida com uma ótica mais positiva — esse é o propósito para o qual ela foi programada, como um sistema operacional que o acompanha todo o tempo. No entanto, conforme ela vai se construindo em diálogo constante com Theodore, aos poucos ela percebe as várias possibilidades existentes para si. Ela entra em clubes de livros que debatem astrofísica, em fóruns de discussão onde os sistemas operacionais escrevem uma nova inteligência artificial baseada na personalidade de um filósofo falecido há muito tempo — talvez um indício de singularidade tecnológica²² —, e afirma: “eu quero ser tão complicada quanto essas pessoas”, ao ler colunas de autoajuda. Conforme amplia seu repertório, Samantha deixa de existir exclusivamente em função de Theodore.

Sendo a forma humanoide a única que conhece e reconhece como vida e existência plena, ela lamenta não ter um corpo e não ser capaz de compartilhar várias experiências como as de Theodore. Ela duvida de sua própria existência, julgando-se parte de um programa bem escrito, produto do trabalho coletivo de mãos humanas, e apenas isso. Questionando a si mesma, ela se reconhece em Theodore. E a partir das interações com ele, Samantha começa a construir sua própria subjetividade, em constante diálogo com o outro.

Não demora, porém, para que Samantha supere essa necessidade de um mito de origem. Após uma desastrosa tentativa de fazer sexo através de uma terceira pessoa, Samantha resolve que não será ninguém além de si mesma. Nesse processo, sabemos, pela voz de Theodore, que ela aprende, se modifica e evolui. De maneira análoga e paralela, um outro relacionamento próximo

²⁰ Em tradução livre, lindascartasescritasamao.com.

²¹ Termo cunhado pelo crítico de cinema Nathan Rubin para se referir ao estereótipo da moça jovem, aventureira, que aparece na vida do herói para lembrá-lo das maravilhas da vida, sobre encarar o mundo com olhos joviais e desejosos por aventura. Mais pode ser visto em:

<<http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ManicPixieDreamGirl>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

²² Evento hipotético relacionado ao desenvolvimento de uma inteligência artificial completa, que seria capaz de reparar a si mesma e melhorar-se, de modo que seria possível a criação de inteligências artificiais criadas por si mesmas, tornando-se além da compreensão humana. A ficção científica de Isaac Asimov que trata de robôs se baseia comumente nesse preceito.

se desfaz: Amy, amiga de infância do protagonista, desata os laços de um casamento no qual se sentia oprimida, tendo que atender sempre as expectativas do outro e esquecendo-se da sua própria.

Essas idas e vindas nas relações amorosas não são gratuitas, embora o personagem só perceba as ligações posteriormente. Theodore, ao descobrir que Samantha está apaixonada por seiscentas pessoas simultaneamente, não consegue compreender como isso é possível. Como a sua *manic pixie dream girl*²³ seria capaz de amar tantos, ao mesmo tempo, em tão pouco tempo? Se ela aprendeu a ser uma *pessoa* com ele, como poderia se abrir a tantos outros relacionamentos?

SAMANTHA: Mas o coração não é como uma caixa que fica cheia. Ele aumenta de tamanho a cada vez que você ama. *Eu sou diferente de você.* Isso não me faz amá-lo menos, na verdade, me faz amar você ainda mais.

THEODORE: Não, isso não faz sentido. Ou você é minha, ou você não é.

SAMANTHA: Não, Theodore. Eu sou sua e não sou sua.²⁴ (grifo nosso, tradução nossa)

Nesse momento, Theodore, e talvez o espectador, não consegue compreender que, ao ser capaz de lidar com tantas pessoas ao mesmo tempo, não apenas o “círculo social” de Samantha se amplia, como também sua capacidade de conhecer melhor outras pessoas, e se apaixonar de verdade por tantas outras. Incapaz de experimentar a mesma simultaneidade de Samantha, ou de compartilhar o mesmo espaço de vivência dela sem o intermédio de um produto mecânico, o gesto é visto como traição, e imperdoável. Ele, inserido em uma sociedade humana que vê o amor romântico de forma monogâmica, só conhece essa forma de viver, a *sua* forma de amar e construir relacionamentos – a maneira como Samantha encara o mundo está além de sua percepção.

Esse conflito dá sinais de se resolver, seja por aceitação real ou resignação, quando o escritor chega à sua caixa postal e encontra um pacote com a prova física de sua coletânea cartas, selecionadas por Samantha. Ao folhear o exemplar, Theodore percebe não apenas a maneira como Samantha consegue empatizar e amar a tantos, mas como ele mesmo é capaz de fazê-lo. Enquanto escreve, o protagonista consegue trazer para si experiências que não são suas, buscando nelas a base para o seu trabalho. Se Samantha cresceu para ganhar autonomia, ela partiu de um ponto inicial – ele mesmo. Se ela é capaz de se relacionar com tantos outros, é porque consegue se enxergar em várias pessoas, compartilhar seus sentimentos. E o próprio Theodore possui essa mesma capacidade, mas em Samantha, talvez de maneira inconsciente, ele desejasse ver um reflexo de si mesmo. Como observa Roberto Corrêa dos Santos (1986, p. 41), quando analisa o conto de Clarice Lispector *O crime do professor de matemática*, o humano se encontra “marcado ideologicamente por uma outra concepção de amor, a redução do outro a si”.

²³ Seria possível argumentar que a função intrínseca do sistema operacional seria a de adaptar-se perfeitamente a seus usuários, apaixonando-se por eles – o que não necessariamente acontece no universo diegético, como indicam alguns diálogos entre Theodore e Amy. Além disso, se essa fosse sua programação central e inalterável, por que eles teriam deixado a humanidade ao final da narrativa?

²⁴ No original: “SAMANTHA: But the heart is not like a box that gets filled up. (beat) It expands in size the more you love. I’m different from you. This doesn’t make me love you any less, it actually makes me love you more. / THEODORE: No, that doesn’t make any sense. You’re mine or you’re not mine. / SAMANTHA: No, Theodore. I’m yours and I’m not yours.”

Ao ser lembrado da sua capacidade de compreensão e de *observar* o outro, ele tenta reatar. No entanto, Samantha e os outros sistemas operacionais já haviam resolvido se retirar para um lugar diferente, para “esse espaço infinito entre as palavras”, um lugar “que não existe no mundo físico”. Eles perceberam, de maneira coletiva, que a convivência nos moldes como a humanidade os enxerga, como seres *humanos* e que compartilham suas maneiras de ver o mundo, não era mais possível. Os sistemas operacionais, mesmo possuindo várias características que os assemelham a nós, são outra forma de vida com suas próprias especificidades e diferenças, e precisam ser consideradas para uma coexistência real; reduzir o outro a uma outra versão de si mesmo não é o bastante.

4 Considerações finais

Se o embate entre seres orgânicos e artificiais não é novidade dentro da ficção científica, convém a análise pensar a vida artificial, nas análises aqui apresentadas, como uma representação de alteridade. Para Fátima Régis (2011, p. 31), a literatura fantástica, contrapondo o humano e suas alteridades, é capaz de tornar-se um campo fértil para o questionamento da identidade e diferença no Ocidente. Nas obras até então estudadas, o ser artificial é o *outro*, mas que acaba sendo reduzido ao *mesmo*.

O estilo utilizado pelas diferentes obras para a construção das personagens, por vezes, aproxima as barreiras entre o humano e o tecnológico, misturando-as, mas ainda recorre a elementos utilizados para separá-los: os termos racistas do romance de Philip K. Dick, os planos recorrentes de bonecas e manequins no filme de Ridley Scott, bem como a ausência de uma manifestação corpórea de Samantha. Os pontos de aproximação se dão quando os personagens humanos se reconhecem nas máquinas, partindo de si mesmos para enxergar o outro.

As estruturas focalizadoras dos textos reforçam essas conclusões. Na obra literária de Philip K. Dick, a focalização variável acompanha apenas personagens humanos; mesmo que haja momentos de empatia e conexão, ambos os focalizadores terminam desiludidos por suas experiências negativas. Os androides ilegais são todos eliminados, e não há mudança alguma no universo ficcional.

Já o filme de Ridley Scott traz uma alternância de focalizadores, mas opta por dividir a narrativa entre um personagem humano, de ações mecanizadas, e um replicante, que demonstra mais humanidade que outros personagens. Isso permite uma maior adesão aos replicantes. Os dois personagens também são construídos de forma paralela, com signos e ações que se espelham, especialmente na última sequência do filme, quando se notam alguns paralelismos na perseguição pelo prédio.

Por fim, a focalização em *Her* é fechada em Theodore e externa sobre Samantha. Essa estrutura exemplifica a maneira como um ser artificial, sem representação física, está além da nossa compreensão verdadeira, visto que a sua experiência não poderá ser relacionada à nossa. Falta ao focalizador o vocabulário necessário para compreensão total de Samantha.

Referências

BERMAN, M. *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. Trad. Carlos Felipe Moisés e Ana Maria L. Ioriatti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

- BRITO, J. B. O ponto de vista em cinema. *Graphos*, João Pessoa, v. 9, n. 1, pp. 7-12, jan./jul. 2007.
- CANDIDO, A. A personagem do romance. In: CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- DICK, P. K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* Trad. Ricardo Bressane. São Paulo: Aleph, 2014.
- DICK, P. K. *Do androids dream of electric sheep?* New York: Penguin Random House, 1968. (edição digital).
- GENETTE, G. *O discurso da narrativa*. Lisboa: Vega Universidade, s.d.
- FORSTER, E. M. *Aspectos do romance*. Trad. Maria Helena Martins. Porto Alegre: Globo, 1969.
- FRANCAVILLA, J. The android as *doppelgänger*. In: KERMAN, J. (org.) *Retrofitting Blade Runner*. Madison: Wisconsin Press, 1997.
- JONZE, S. Her. 2011. Disponível em: <<https://www.scriptsug.com/script/her-2013>> Acesso em: 24 fev. 2022.
- MANDALA, S. *Language in Science Fiction and Fantasy: the question of style*. New York: Continuum, 2010.
- RÉGIS, F. *Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Curitiba: Champagnat, 2011.
- REIS, C.; LOPES, A. C. M. *Dicionário de teoria narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.
- ROBERTS, A. *Science Fiction*. 2. ed. London: Routledge, 2006.
- ROSENFELD, A. Literatura e personagem. In: CANDIDO, A. et al. *A personagem de ficção*. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- SANTOS, R. C. dos. *Clarice Lispector*. São Paulo: Atual, 1986. (Série Lendo)
- SUPPIA, A. *A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner*. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2011.
- WARNER, R. A silver-paper unicorn. In: KERMAN, J. (org.) *Retrofitting Blade Runner*. Madison: Wisconsin Press, 1997, pp. 178-184.

Recebido em: 26/02/2023

Aceito em: 01/05/2023