



## **Arquitetura, utopia e distopia em Ela (2013).**

**\*Tâmara A. Melo Santos (IC), Ademir Luiz da Silva (PQ). tamarasantmello@gmail.com**

UEG – Campus de Ciências Socioeconômicas e Humanas de Anápolis Av. Juscelino Kubitschek, 146 - Jundiá - Anápolis-GO. - CEP 75110-390

Resumo: A arquitetura futurista apresentada no filme na cidade de Los Angeles retrata o avanço e construção das relações modernas. Logo de início é possível notar as pessoas meio perdidas e até distante de si, o protagonista é acomodado na própria solidão e é notável o distanciamento das relações sociais, as pessoas estão inteiramente conectadas a sistemas de inteligência artificial e desconectadas do mundo.

Em um futuro onde os sistemas evoluíram tanto que ganharam personalidade e capacidade de aprender, fazendo com que criassem relações significativas e que os seus donos pudessem explorar o universo virtual, além da capacidade humana. A vida retratada no filme “Ela” é um futuro triste, individualista e melancólico, onde a tecnologia fornece apenas meios de encontrar o amor pela internet, fazer sexo virtual ou se divertir sozinho com videogames realistas.

Uma das características marcantes na trama é o passado no futuro, retratado através do figurino dos personagens e figurantes, as roupas e os cabelos indicam personagens perdidos no tempo, com estilos próximos aos dos anos 1950 e 1960. E a trilha sonora, dominada pela banda canadense Arcade Fire, fundada em 2000, mistura canções instrumentais, na base do piano e violão, com composições eletrônicas, algumas com sons típicos de computador.

A combinação desses ingredientes coloca futuro e passado no mesmo prato. Fusão vista também no trabalho de Theodore: ele dita cartas de amor para um computador que as escreve com letra manuscrita, como se tivessem sido feitas pela mão do cliente que a encomendou. A máquina, então, pode não só servir o homem, como superá-lo. Porém as necessidades emocionais do homem insistem em levá-lo ao sentimento de saudosismo de tempos antigos, ao valorizar, por exemplo, um papel recebido pelo correio com frases bonitas e corações desenhados.

Seguindo essa linha tênue entre passado e futuro, é perceptível a forma como os personagens carregam seus sentimentos do passado tentando se adaptar à nova realidade. A maneira como os personagens se acomodam a não sentir emoções tangíveis e coletivizada causa um certo desconforto no espectador, e evidencia que os sistemas operacionais não suprem a necessidade humana.

Palavras-chave: Utopia. Distopia. Arquitetura. Inteligência artificial

### **Introdução**

“Ela” é um filme americano de 2013 de ficção científica, romance e comédia dramática dirigido e escrito por Spike Jonze, com atuações de Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde e Scarlett Johansson. Tem como protagonista Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), um homem solitário e confuso que trabalha como escritor em uma agência especializada em enviar cartas manuscritas de teor sentimental sob encomenda para pessoas queridas. Recém separado, o término do seu relacionamento anterior o afeta bastante o que praticamente o impede de continuar





sua vida social e passa boa parte do tempo em seu apartamento jogando videogame ou em salas de bate-papo virtuais. Certo dia, ele se depara com uma propaganda de um sistema operacional baseado na inteligência artificial e resolve contrata-lo. Tal sistema, evolutivo e de alta tecnologia, se desenvolve aprendendo com a experiência e interação com outras pessoas. Além disso, entende o que acontece ao seu redor e passa a se comunicar com Theodore. O protagonista começa a desenvolver uma relação com a voz do sistema IOS, chamada Samantha (Scarlett Johansson), e entre flertes, conversas sobre seus interesses e percepções sobre a vida, se apaixona. Nessa relação, eles passam por todas as fases que um casal normal passa Theodore se encanta pelo sistema, que tem grande empolgação pela vida o que supri o seu descontentamento, assim ele encara um relacionamento mediado pela tecnologia. Evolução tecnológica e suas consequências O avanço da tecnologia é inevitável, pode trazer tanto benefícios quanto prejuízos à sociedade. No caso do filme “Ela”, podemos perceber como essa mudança desencadeou um vazio nas pessoas, que se tornam emocionalmente dependentes de um sistema, e a perda de consciência da realidade por parte dos personagens. Eles passam a viver uma ilusão, construída com a ajuda da tecnologia. As concepções de relacionamentos e amor são alteradas, interferindo diretamente na maneira como vivem suas vidas.

### Material e Métodos

Pretendemos realizar a análise de Ela com o apoio da pesquisa bibliográfica e entrevistas com teóricos especializados, também serão utilizados materiais produzidos nos cursos de graduação em História e Arquitetura e Urbanismo da UEG, além da disciplina “Literatura, História audiovisuais no cerrado”, do Mestrado TECCER da UEG, onde leciona o pesquisador sênior dessa pesquisa, e do LUPPA, Laboratório Universitário de Pesquisa e Produção Audiovisual, que o pesquisador proponente da pesquisa principal é o atual coordenador.

### Resultados e Discussão





A arquitetura futurista apresentada no filme na cidade de Los Angeles retrata o avanço e construção das relações modernas. Logo de início é possível notar as pessoas meio perdidas e até distante de si, o protagonista é acomodado na própria solidão e é notável o distanciamento das relações sociais, as pessoas estão inteiramente conectadas a sistemas de inteligência artificial e desconectadas do mundo. Em um futuro onde os sistemas evoluíram tanto que ganharam personalidade e a capacidade de aprender fazendo com que criassem relações significativas e que os seus donos pudessem explorar o universo virtual, além da capacidade humana. A vida retratada no filme “Ela” é um futuro triste, individualista e melancólico, onde a tecnologia fornece apenas meios de encontrar o amor pela internet, fazer sexo virtual ou se divertir sozinho com videogames realistas. Uma das características marcantes na trama é o passado no futuro, retratado através do figurino dos personagens e figurantes, as roupas e os cabelos indicam personagens perdidos no tempo, com estilos próximos aos dos anos 1950 e 1960. E a trilha sonora, dominada pela banda canadense Arcade Fire, fundada em 2000, mistura canções instrumentais, na base do piano e violão, com composições eletrônicas, algumas com sons típicos de computador. A combinação desses ingredientes coloca futuro e passado no mesmo prato. Fusão vista também no trabalho de Theodore: ele dita cartas de amor para um computador que as escreve com letra manuscrita, como se tivessem sido feitas pela mão do cliente que a encomendou. A máquina, então, pode não só servir o homem, como superá-lo. Porém as necessidades emocionais do homem insistem em levá-lo ao sentimento de saudosismo de tempos antigos, ao valorizar, por exemplo, um papel recebido pelo correio com frases bonitas e corações desenhados. Seguindo essa linha tênue entre passado e futuro, é perceptível a forma como os personagens carregam seus sentimentos do passado tentando se adaptar a nova realidade. A maneira como os personagens se acomodam a não sentir emoções tangíveis e coletivizada causa um certo desconforto no espectador, e evidencia que os sistemas operacionais não suprem a necessidade humana.

### Considerações Finais





Concluimos que as produções de Spike Jonze são potentes e acidas, não se tratam apenas de “críticas sociais” sem nenhuma implicação, mas de um projeto de tornar aquilo que é alvo da crítica algo, ao mesmo tempo, leve e consistente, sem sentido e capaz de afetar, emotivo e cômico, inútil e essencial. Jonze também expõe questionamentos sobre o limite da inteligência artificial e como isso pode afetar a vida humana. Quando Theodore perde a conexão com Samantha, a cena demonstra o desespero e o sentimento de dependência de um homem a um sistema ou um objeto. Outra observação é a linha de pensamento que seguem as criações de Spike Jonze, tratando temas sobre a dificuldade de adaptação a realidade, problemas pessoais e dificuldade de se relacionar.

### Agradecimentos

Agradeço aos meus professores, em especial ao professor Ademir, que aceitou participar dessa pesquisa comigo e teve paciência durante todo o processo, apesar de todos os atrasos e mudanças que ocorreram ao longo desse período de pandemia.

### Referências

**Seguir as normas vigentes da ABNT.**

BERNARDET, Jean-Claude. **Cineastas e imagens do povo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006

COELHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica Informação e Comunicação**. São Paulo. Perspectiva, 2003.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **A cena espetacular: cinema e arquitetura urbana na contemporaneidade**. ArtCultura, Uberlândia, 2011.

DELEUZE, Gilles. **Cinema a imagem-movimento**. Editora Brasiliense, 1983.

DUARTE, Cristovão Fernandes. **Forma e movimento**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley: PROURB, 2006.

ECO, Umberto. **Sobre a literatura**. Rio de Janeiro: Record, 2003

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM, 2009.





01, 02 e 03  
dez. 21

Desafios e Perspectivas da  
**Universidade Pública**  
para o Pós-Pandemia



PARENTE, André (Org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34,1993.



[www.cepe.ueg.br](http://www.cepe.ueg.br)

realização



Universidade  
Estadual de Goiás

