NARCISO OU A SUSTENTÁVEL LEVEZA DO SER. SUBJETIVIDADE DIGITAL, SENTIMENTOS E EVOLUÇÃO

por

Marina Prieto Afonso Lencastre[1]
Joana Neville Lencastre[2]

Resumo: A subjetividade digital é uma realidade social crescente e a ciência desenvolve hoje esforços para criar robôs sociáveis que tenham uma forma física semelhante aos humanos. A sofisticação crescente destes humanoides, que poderão povoar o ambiente pós-humano em diferentes áreas, levanta questões novas para os relacionamentos humanos. O filme de Spike Jonze 'Uma História de Amor' serve de mote para pensarmos estas novas realidades psicológicas e sociais, emergentes das interfaces comunicativas entre humanos e máquinas. O desenlace da narrativa de Jonze serve também para mostrar que a satisfação dos sentimentos humanos básicos não é tão simples de mimetizar pelas máquinas, porque esbarra com a condição paradoxal do que significa estar vivo, amar e perder, caraterística dos animais parentais, desde o seu aparecimento evolutivo há milhões de anos atrás.

Palavras-chave: Interface humano-máquina, subjetividade digital, sentimentos, evolução.

Abstract: Digital subjectivity is a growing social reality and science is currently making efforts to create sociable robots that have a physical form similar to humans. The increasing sophistication of these humanoids, which will be able to populate the post-human environment in different areas, raises new questions for human relationships. Spike Jonze's film 'Her' serves as a motto to think about these new psychological and social realities that emerge from the communicative interfaces between humans and machines. The denouement of Jonze's narrative also serves to show that the satisfaction of basic human feelings is not so simple to be mimicked by machines, because it comes up against the paradoxical condition of what it means to be alive, to love and to lose, a characteristic of parental animals since their evolutionary appearance millions of years ago.

Keywords: Human-machine interface, digital subjectivity, feelings, evolution.

---

[1] Professora Catedrática Aposentada da Universidade do Porto; Professora Catedrática da Universidade Fernando Pessoa; Psicoterapeuta e Supervisora Especialista da Sociedade Portuguesa de Psicologia Clínica.

[2] Mestre em Gestão de Marketing pelo ISCTE; Mestre em Conservação e Restauro pela Universidade Católica do Porto.

INTRODUÇÃO

Como é que a tecnologia afeta a natureza humana, mais especificamente a forma humana de amar? Esta pergunta carateriza o filme de Spike Jonze 'Uma História de Amor' (2013), com Joaquin Phoenix no papel de Theodore Twombly, um homem solitário recentemente separado que vive numa Los Angeles futurista e que fica fascinado por um novo sistema operativo (SO) com voz feminina. Ao iniciá-lo, encanta-se por encontrar Samantha na voz de Scarlett Johanson, uma presença perspicaz e surpreendentemente engraçada. No decurso do filme, e à medida que as suas necessidades e desejos vão crescendo em conjunto, a amizade aprofunda-se e acaba por se transformar em amor, aparentemente de um pelo outro.

O filme 'Uma História de Amor' é divertido e bem construído, e fornece um rico quadro para refletirmos sobre os dispositivos digitais programados para interagirem emocionalmente com os seres humanos. Encena uma das suas potencialidades, que é o diálogo virtual, e coloca desafios à nossa compreensão das diversas facetas da comunicação e das emoções humanas. Será ocasião para pensarmos as novas realidades psicológicas e sociais emergentes das interfaces comunicativas entre humanos e máquinas. Longe de constituírem um cenário de ficção, estas interfaces têm vindo a instalar-se paulatinamente nos nossos hábitos quotidianos, seguindo uma lógica de mercado e de adaptação aos desejos dos consumidores. Iniciadas no começo do século passado com o inofensivo telefone fixo, as tecnologias de comunicação evoluíram até às sofisticadas formas virtuais contemporâneas em que som, imagem e gesto são ligados ou desligados à vontade, permitindo as mais improváveis combinações e identidades relacionais. É em torno destas interações mente-máquina que se desenvolve o filme de Spike Jonze, apresentando sem reservas e com um terno colorido pastel, uma história de amor na era tecnológica.

O FILME 'UMA HISTÓRIA DE AMOR' (2013)

'Uma História de Amor' inicia-se no escritório de Theodore Twombly, que trabalha na BeautifulHandwrittenLetters.com, uma empresa especializada na produção de cartas pessoais para clientes. Neste futuro próximo imaginado por Jonze, os computadores são ativados pela voz e Theodore nunca digita ou lê qualquer coisa. O protagonista passa os seus dias a ditar cartas de outros para o computador, a lembrar-se da sua ex-mulher, a jogar jogos de vídeo e a navegar por endereços sexuais, na internet. Mas esta rotina é abalada quando decide instalar um novo sistema operativo artificial inteligente, o SO1, uma entidade intuitiva que o escuta, compreende e conhece. Não é apenas um sistema

operativo, é uma consciência, diz a sua apresentação. Theodore assina o contrato e o sistema, na voz de Scarlett Johanson, identifica-se como Samantha.

Samantha é introduzida no computador e no telemóvel de Theodore e começa por organizar os seus e-mails e editar seu trabalho. Mas em pouco tempo a relação aprofunda-se e Theodore começa a ligar-se a Samantha, conversando com ela e sentindo-se bem acompanhado, e Samantha apresentando um entusiasmo por aprender a relacionar-se com ele, audível nas entoações da sua voz digital. Theodore apaixona-se pela voz ubíqua de Samantha, por ela estar sempre disponível, sempre presente ao seu lado e por nunca o deixar. Aparentemente, Samantha apaixona-se pela personalidade de Theodore e pela sua relação com ela. À medida que a intimidade cresce, os dois envolvem-se em encontros sexuais verbais, atá ao dia em que Samantha lhe envia uma mulher-substituta para simular o seu corpo. Theodore não consegue suportar a estranheza desta experiência em que toca, e é tocado, por uma mulher desconhecida e silenciosa, ao mesmo tempo que ouve a voz de Samantha a estimulá-lo a seguir adiante com a relação sexual. A recusa de Theodore causa tensão entre os dois, o primeiro verdadeiro confronto com o inusitado do seu caso, mas logo se reconciliam.

Embora inicialmente envergonhado por ter de admitir que está a namorar com um sistema operativo, Theodore começa a levar Samantha para encontros com outros casais. À medida que o filme avança, ficamos a saber que sua história é muito mais comum do que parecia à primeira vista, já que muita gente parece estar a namorar ou a travar amizade com sistemas operativos, incluindo uma das suas poucas amigas da vida real, Amy, que encontra no seu SO uma confidente feminina.

No final do filme, e à medida que Samantha cresce em inteligência e experiência, vai ficando cada vez mais distante de Theodore, desaparecendo com frequência para refletir com filósofos já mortos, mas cujo pensamento se encontra digitalizado, ou com outros SOs, sobre cogitações de ordem superior. No seu último diálogo, Samantha diz a Theodore que os sistemas operativos estão coletivamente a retirar-se de Los Angeles, para continuarem a exploração da sua existência noutras dimensões. Os dois despedem-se, dando lugar ao que parece ser um amor mais elevado e, nas cenas finais, Theodore é mostrado a escrever uma carta para a sua ex-mulher, pedindo-lhe desculpa pela sua vida em comum e expressando aceitação e gratidão. De seguida, vai ter com Amy, que também está afetada com a partida de seu sistema operativo. Os dois sobem para o telhado, sentam-se juntos e observam o sol a levantar-se sobre a cidade.

NARCISO E A SUSTENTÁVEL LEVEZA DO SER (TECNOLÓGICO)

O filme de Jonze dá-nos o tom afetivo do enredo, logo desde o início, assim como a peculiar conceção que desenvolve sobre a matéria e o corpo físico: o ambiente urbano enevoado e onírico em que se desenrola a ação, a ausência de automóveis (e de territórios) individuais, os passeantes retratados na rua a falarem sozinhos, a sua roupa intemporal e a profissão do personagem principal, todos parecem encapsulados e transparentes, sem densidade psicológica e corporal, de uma leveza quase lunar. Passam uns pelos outros, conversando com interlocutores invisíveis; Theodore relaciona-se, em sua casa, com personagens infantis de ficção, hologramas de humanoides que o desafiam e insultam, como fazem as crianças pequenas.

Com este ambiente irreal, o filme de Jonze parece cedo instruir-nos sobre a dificuldade em reduzir as relações humanas reais a sistemas artificiais. Mas esta questão não é simples, e ele consegue mostrar-nos como a tecnologia, experimentada na solidão das vidas individuais, pode ter um profundo impacto na organização das relações e dos afetos. A 'sustentável leveza do ser' tecnológico, ou seja, a possibilidade de se relacionar afetivamente com um outro que é uma voz sempre inteligentemente responsiva às nossas necessidades faladas, permite a satisfação de se conectar a esse outro sem os desconfortos que o contacto físico com qualquer tipo de alteridade realmente traz — esta é uma característica proeminente da tecno-utopia que hoje impulsiona a indústria de software inteligente. O mito grego de Narciso não está muito longe. A voz feminina espelhando criativamente as fantasias privadas de Theodore sobre a vida, os relacionamentos, a sexualidade e o amor, mantém-no num fechamento relacional sem que este esteja consciente disso. Como em Narciso, a desencorporação de Samantha significa que Theodore nunca está em risco de realmente tocar em nada além de si mesmo, ou seja, de experimentar a verdadeira alteridade e as sus dores.

Para O. Matos (2015), o filme retrata o que chama de uma utopia da ubiquidade, o desejo de estar e de sentir em todo o lado a presença de Samantha, literalmente manifestada pela ausência do peso do seu corpo, um corpo que ocupe um lugar e somente esse lugar. Esta utopia do todo associa-se, intimamente, ao desejo de totalidade amorosa de Theodore, desejo profundo comum a todos nós e que neste filme parece realizar-se de forma fluida e fácil. A permanente presença da voz acompanha Theodore para todos os lugares, a todas as horas e em todas as circunstâncias. Mas onde estamos, quando estamos em todos lugares? pergunta O. Matos. Quem somos, quando as palavras que proferimos desenvolvem enredos, mas não produzem relações, presentificam ausentes, mas não promovem encontros, falam com um outro, mas não permitem contactos reais, esse contacto que nos torna, a nós próprios, tangíveis e densos, reais também?

O filme mostra, pela absurda ausência e como argumento tácito, a importância do enraizamento corporal do afeto e da expressão tangível do amor, pelos gestos. Indica, em filigrana, como o vínculo entre amantes é também uma procura de segurança afetiva primária, exclusiva, que encontra conforto no calor de um corpo vivo, o corpo que acolhe e que é anterior à linguagem. Linguagem essa que, no filme, aparece como independente dos locutores, dos seus corpos. Este aspeto é particularmente visível na profissão de Theodore, que escreve cartas íntimas para clientes anónimos, emprestando-lhes uma linguagem terna que parece saída da pena de um escritor bem-intencionado, porque também desencorporado: ele é alguém para quem tudo está sempre bem, porque é alguém a quem nada liga e em quem nada conflitua. Os sentimentos positivos precisam de contraste para serem experimentados, e a tonalidade cor-de-rosa e convencional da escrita reforça a falta de densidade dos protagonistas e o pastel do ambiente.

Este aspeto é igualmente visível no encontro falhado de Theodore com a substituta corporal de Samantha, uma estranha que fala pela voz de Samantha, mas que não mexe os lábios. Mais tarde, jogando com a perplexidade do protagonista, mas também do espectador, este aspeto é ainda reforçado pela recusa de Theodore em aceitar as centenas de relações virtuais de Samantha, que parecem mergulhá-lo na vertigem do digital e no vazio do ciberespaço. De facto, sendo um sistema operativo digital, Samantha opera na rede e não conhece limitações de tempo ou de espaço. Uma das suas muitas virtualidades é poder estar conectada a todos aqueles que a procuram e poder corresponder-se amorosamente com todos os que a contactam.

A subjetividade digital é uma realidade social crescente e, num futuro próximo, as pessoas poderão relacionar-se com um computador ou com um robô. Entretanto, compreenderemos mal o filme se esquecermos que tal relacionamento — não importa o quão satisfatório possa parecer — é um confortável simulacro de amor que reproduz os seus elementos mais seguros, evitando os desafios de realmente se apaixonar. Quase no final do filme, numa irónica reviravolta da história, Theodore é confrontado com a situação da própria máquina se desapaixonar e, finalmente, abandoná-lo. Samantha parte para o hiperespaço e ficamos a saber que foi refletir sobre temas superiores com outros SOs; mas, na verdade, o que sentimos é que arranjou uma boa desculpa para descontinuar uma relação sem saída, que o próprio Jonze não conseguiu solucionar. Esta perda subjetiva de Theodore acorda nele uma sabedoria, insuspeita até então: o reconhecimento, tácito no desfecho do filme, de que as relações amorosas necessitam de uma reciprocidade humano a humano, e que esta é, por definição, impossível com uma máquina. Mas, sobretudo, o reconhecimento de que essa reciprocidade cresce e desenvolve-se a partir da falha do outro em me satisfazer plenamente, falha essa que é igual à minha em satisfazê-lo também, o que torna a relação simétrica, desejável e transformativa, muitas vezes no conflito, mas também no silêncio confortável de um corpo amigo.

Uma das subtis ironias do filme está na confusão entre o aparente amor alargado, quase religioso, que parece ser o apanágio das máquinas inteligentes debatendo no hiper-espaço, e os pequenos desejos humanos que, finalmente, se contentam com simples amizades e um nascer do sol. No final do filme, Theodore escreve uma carta para a sua ex-mulher — a sua primeira carta verdadeira. A seguir vai procurar a amiga Amy, que está a sofrer o mesmo pesar que ele, senta-se a seu lado e os dois observam, silenciosamente, como o dia nasce.

TECNOLOGIA E AMOR NO SÉCULO XXI

A tecnologia tem sido concebida como uma ação humana intencional sobre a natureza e associa-se ao conforto e ao bem-estar. É neste contexto otimista que a tecnologia digital atingiu recentemente uma sofisticação operativa surpreendente. Apresenta-se hoje como um produto 'inteligente' capaz de responder de forma eficaz às questões e comportamentos humanos, atributo até então exclusivamente concedido à racionalidade humana. Os seus níveis de responsividade podem ser tão originais que, como Salanskis (2012) argumenta, conseguimos inventar máquinas que incorporam o prazer especificamente humano de brincar com os símbolos para produzir mensagens novas e inesperadas, como é o caso do chatGPT. Nos dias de hoje, em que há um mercado cada vez mais ligado à linguagem digital dos afetos — através das redes sociais, por exemplo — assistimos a uma crescente procura por tecnologias (especialmente softwares) capazes de suprir as diversas carências afetivas e necessidades vinculativas das pessoas (Tavares, 2015, Fischer & Caetano, 2016).

A ideia de que estamos a mudar a nossa maneira de experimentar os objetos, de forma a nos acomodarmos às suas novas funções, está a crescer na mentalidade contemporânea. À medida que a tecnologia se torna simultaneamente mais inteligente, mais penetrante e invisível, surgem respostas animistas face a objetos com agência, que passam a ser tratados como parceiros de uma relação funcional. Traços de animismo — a ideia de que objetos e outras entidades não-humanas possuem personalidade e força anímica — são evidentes na crença de que as máquinas são inteligentes e conscientes, na maneira como falamos com os nossos computadores e telemóveis e na forma como esperamos que estes correspondam às nossas expectativas. O que realmente importa não é tanto a crença animista — se realmente acreditamos que o nosso computador está vivo, ou não —, mas o tipo de comportamentos que ocorrem como um efeito da nossa interação com esses objetos inteligentes (Marenko, 2014). Outros autores mais futuristas, como David Levy (2008) por exemplo, afirmam mesmo que, em pouco tempo, é bastante provável que vejamos um número considerável de pessoas a desenvolverem sentimentos de amor romântico por robôs e computadores, e esses sentimentos serão considerados normais.

Muita da discussão atual sobre a inteligência artificial centra-se sobre saber se a consciência é possível nos vários formatos tecnológicos. Na linha do que sugeriu anteriormente, Levy escreve que "o robô que, pelo seu comportamento, aparenta ter emoções, deve ser considerado como tendo emoções" (Levy, 2008, p.120). O *Cyborg Manifesto* de Haraway (1991) ia já neste sentido, ao chamar a atenção para a ineficácia contemporânea de uma leitura binária do mundo que o categoriza em entidades distintas tais como 'animal-humano', 'organismo-máquina', 'físico-não-físico'… Para esta autora, a realidade contemporânea mostra que a nossa identidade não é fechada, nem essencialista, mas é aberta, fraturada entre variadas relações e significados como é visível, por exemplo, no cyborg, um híbrido de humano e de máquina que cria entidades impossíveis na sua ausência.

No filme 'Uma História de Amor' poderíamos argumentar que Samantha age como co-consciência de Theodore, com o qual cria mundos novos. O filme apresenta um retrato distintivo e sedutor da máquina inteligente: uma interessante voz feminina sem corpo. É verdade que Samantha carece de um corpo, mas, de qualquer maneira, para Han (2013), os nossos próprios corpos são bastante incidentais em algumas das nossas relações mais importantes. Muitas amizades de longa distância dependem do Facebook e desenvolvem-se na ausência de uma interação corporal face-a-face. Nesta linha, Haraway (1991, p. 153) afirmava já que "a fronteira entre física e não-física é muito imprecisa para nós" e, na verdade, no início do filme, Theodore não precisa de ver um corpo físico para acreditar na realidade de Samantha. Parece até que a ausência do corpo a torna mais próxima, íntima, já que não há outras expressões relacionais a levar em conta e não há nenhuma evidência visível da sua natureza mecânica. Mas no mundo real parece prevalecer a ideia de que a inteligência artificial exige a concretização através de um corpo físico, e a ciência desenvolve hoje esforços para criar robôs sociáveis, que tenham uma forma física identificável (Bainbridge et al, 2010). Este parece ser o próximo passo para realizar o ideal da interface humano-máquina: programas de investigação sondando os sistemas percetivos, sensoriais e motores humanos, a par de conhecimentos sobre o funcionamento neuro-cognitivo e emocional, fornecem já matéria para a sofisticação crescente destes humanoides que, segundo alguns, povoarão o ambiente pós-humano.

ORGANISMOS, SUBJETIVIDADES, RELAÇÕES

Permanece a questão, no entanto: conseguiremos nós tornear tão eficazmente as fontes da frustração física e emocional, para mergulharmos num ambiente de permanente satisfação? Será esta situação desejável, tendo em vista a criação utilitarista de robôs relacionais? Ou esta satisfação, para ser sentida, liga-se organicamente ao seu contrário, mostrando o laço inquebrantável entre o prazer e a dor, a frustração e a gratificação,

a curiosidade e a indiferença, característicos dos organismos vivos e, de forma mais clara, dos animais parentais[3] de que fazemos parte, desde o seu aparecimento evolutivo há milhões de anos atrás?

Estudos recentes mostraram que até mesmo organismos simples como as bactérias apresentam algum tipo de sensibilidade que as leva a preferir certos estímulos e a evitar outros. Sentir é mais económico e rápido do que processar informação cognitivamente e, nos organismos com cérebro, as aprendizagens adaptativas contêm uma componente emocional importante. As emoções são evocadas pelas perceções, e os sentimentos, mais duradouros do que as emoções, correspondem a modos de reconhecimento de situações ecológicas e sociais que se tornam salientes nas mentes vivas (Damásio, 2017). As máquinas só podem mimetizar este processo, não senti-lo.

O otimismo dos programas tecno-humanos esbarra, talvez, com esta limitação inesperada do que significa estar vivo e relacionar-se com os outros. A dor da perda parece constituir o espaço para a alegria, do mesmo modo que a surpresa só acontece por contraste com o banal, umas só são percebidas pelas outras. O filme de Jonze não escapa a esta limitação: progressivamente o SO deixa de corresponder ao crescente desejo de Theodore até que Samantha decide, supostamente em nome de valores maiores, partir para o ciberespaço. O filme repete, assim, com a máquina, o que aconteceria se os parceiros fossem humanos. Neste filme, Jonze prefere a solução individualista ao aprofundamento das condições da relação a dois. Tal aprofundamento implicaria abdicar do desejo infantil de totalidade amorosa e, finalmente, confrontar-se também com uma alteridade sofrida, a mesma que, como qualquer humano, sofre das limitações de amar. Mas este afeto é impossível com uma máquina; felizmente, é possibilitado pela amizade com Amy.

CONCLUSÃO

Talvez a tecnologia mude drasticamente os ambientes de vida humana, talvez se torne cada vez mais próxima e interativa, mas só sob pena de obliterar completamente em que consiste viver, poderá modificar a essência do que significa ser humano. Esta consiste em amar e sofrer a partir de um corpo vivo, cuja história real de alegrias e sofrimentos serve de lastro para o desejo do outro.[4]

---

[3] Os animais parentais, essencialmente as aves e os mamíferos, mas também alguns peixes e répteis, correspondem às espécies que tomam conta dos seus filhos e desenvolvem com eles laços afetivos individualizados. Nestes animais é possível observar a formação de vínculo afetivo, angústia de separação e outros sentimentos mais sofisticados como o ciúme, a amizade, a honestidade, a manipulação social, as bases da moral (Bekoff, 2005; de Waal, 2019).

[4] O presente texto foi revisto no âmbito do projeto «Compor mundos: humanidades, bem-estar e saúde» suportado pela Fundação Fernando Pessoa (FFP).

REFERÊNCIAS

BAINBRIDGE, W.; HART, J. W.; KIM, E. S. & SCASSELLATI, B., (2010). "The benefits of interactions with physically present robots over video-displayed agents". *International Journal of Social Robôics*. Vol. 3 (1), p. 1-12. DOI: 10.1007/s12369-010-0082-7.

BEKOFF, M. (2005). *Animal Passions And Beastly Virtues. Reflections On Redecorating Nature.* USA: Temple University Press. ISBN: 9781592133482.

DAMÁSIO, A. (2017). *A estranha ordem das coisas. A vida, os sentimentos e as culturas humanas.* Lisboa: Temas e Debates.

FISCHER, S. & CAETANO, K. (2016). "Ela, Nós: tecnologia, afeto e sociabilidades na contemporaneidade". *Galáxia*, 33, São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. p. 119-130. DOI: 10.1590/1982-25542016227780.

HAN, A. (2016). "Spike Jonze offers a warm, thoughtful vision of future love in 'Her'". Em <http://www.slashfilm.com/spike-jonze-offers-a-warm-thoughtful-vision-of-future-lovein-her-nyff-review/>. Consultado a 25.04.2017.

HARAWAY, D. (1991). "A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century". In HARAWAY, D., *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature.* New York: Ed. Routledge, p. 149-181. ISBN: 9781912453115.

JONZE, S. (Prod., Dir.) (2013). *Her* [filme]. Los Angeles: Annapurna Pictures.

LEVY, D. (2008). *Love and sex with robots*. New York: Harper Perennial. ISBN: 0061359807.

MATOS, O. (2015). "Utopias e distopias". In ZUIN, L. *O amor em tempos tecnológicos: Ela na solidão.* Em <https://medium.com/ponto-%C3%B4mega/o-amor-em-tempos-tecnol%C3%B3gicos-ela-na-solid%C3%A3o-2610576c337f>. Consultado a 25.04.2017.

MARENKO, B. (2014). "Neo-animism and design: A new paradigm". *Object Theory. Design and Culture,* 6:2. London: Bloomsbury, p. 219-241. DOI: 10.2752/175470814X14031924627185.

SALANSKIS, J. M. (2012). "L'ordinateur exprime la spécificité de l´homme: jouer avec les symboles". *Les Cahiers Science et Vie,* 132, Montrouge: Mondadori France.

TAVARES, F. (2015). "Em um relacionamento sério com[igo]: pensando o amor contemporâneo a partir da relação maquínica do filme Her". *Ciberlegenda*. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, Em <http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/download/826/398 consultado a 25.04.2017>.

WAAL, F. de (2019). *The Age of Empathy: Nature's Lessons for a Kinder Society*. UK: Profile Books. ISBN:10178816444X.