

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE CINEMA E VÍDEO**

**MARIANA DE FARIA SILVA**

**A CONSTRUÇÃO VISUAL DA REPRESENTAÇÃO DE FUTURO EM  
“ELA”**

**NITERÓI  
2019**

MARIANA DE FARIA SILVA

**A CONSTRUÇÃO VISUAL DA REPRESENTAÇÃO DE FUTURO EM  
“ELA”**

Monografia apresentada ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora:  
Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> India Mara Martins

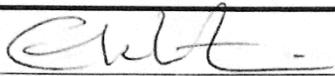
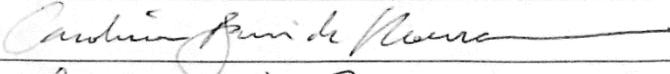
Niterói  
2019



Universidade  
Federal  
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social  
Departamento de Cinema e Vídeo

## PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	MARIANA DE FARIA SILVA		
Curso:	CINEMA E AUDIOV.	Matrícula:	
<b>Título</b>			
A CONSTRUÇÃO VISUAL DA REPRESENTAÇÃO DE FUTURO EM "ELA"			
<b>Banca Examinadora</b>			
Prof. Orientador	INDIA MORAIS MARQUES		
	CAROLINA BASSI DE MOURA		
	ELIANNE BARROS		
<b>Data de Apresentação</b>			
<b>Parecer</b>			
A banca destaca a qualidade do texto, por sua precisão e objetividade. Também observa a boa articulação entre as leituras e a análise do filme, que resulta num TCC bem pesquisado por sua capacidade de argumentação e reflexão. No conjunto, a banca também aponta a criteriosa escolha das imagens que dialogam com a teoria sobre o filme "Ela".			
Nota Final	10,0		
<b>Assinaturas da Banca</b>			
Prof. Orientador			
CAROLINA BASSI DE MOURA			
			

## **AGRADECIMENTOS**

Dedico este trabalho à minha família, por todo o apoio que recebo, sempre me incentivando a ir além apesar da saudade que aperta. Ao meu pai, por ser a pessoa que me ouve e me ajuda a tomar decisões. À minha mãe, por todo carinho e preocupação que nunca me deixaram faltar nada. E à minha irmã, que mesmo com todas as implicâncias, não deixa de demonstrar seu amor.

À Marina e Regis, pelas tardes com bolo e todo o incentivo do mundo. Tive muita sorte de poder contar com vocês nesses últimos tempos.

À Theresa, que me acompanhou no começo dessa jornada e me ajudou a moldar esse trabalho em seu início.

À India, pela orientação e ajuda nesse fim de curso e por ter me apresentado ao mundo da arte, me abrindo as portas pra o que espero ser meu futuro.

À banca, por dedicarem seu tempo corrido à leitura e apresentação deste trabalho.

Agradeço também aos professores, amigos e funcionários da UFF que tive o privilégio de conhecer pelo ambiente diverso e aberto que me permitiu crescer muito como pessoa nesses últimos quatro anos.

## RESUMO

O objetivo desta monografia é investigar a construção da representação de futuro no filme “Ela” (2013), de Spike Jonze. Neste filme há uma abordagem muito particular do futuro que se inspira em estéticas do passado enquanto apresenta elementos de tecnologia futurística, criando uma ambientação muito similar ao tempo presente, porém com elementos a mais (ou a menos, como irei discorrer no trabalho) que nos transportam para esse futuro próximo. Para melhor entender como a estética obtida dialoga com a narrativa do filme é preciso olhar para as escolhas de cenários, figurinos, paleta de cores e o design dos objetos.

**Palavras-chave:** futuro; Ela; Spike Jonze; construção visual; *production design*; K. K. Barrett.

## **ABSTRACT**

This monograph's objective is to investigate the visual construction of the representation of future in Spike Jonze's film "Her" (2013). The film takes a very particular approach of the future that is inspired by the past, while presenting elements of futuristic technology, with an atmosphere very similar to the present time, although with more advanced elements that transport us to a near future. For better understanding of its aesthetics, it's important to look at the scenarios, costumes, color palettes and objects design.

**Keywords:** future, Her, Spike Jonze, visual construction; production design; K. K. Barrett.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Maria Antonieta experimenta sapatos com um all-star ao fundo.....	13
Figura 2 - Apartamento desarrumado indicando mudança recente.....	13
Figura 3 - Computador com revestimento de madeira. Lembra um quadro emoldurado. ....	19
Figura 4 - Visual caótico de “Blade Runner” .....	211
Figura 5 - Visual minimalista de “2001: Uma odisseia no espaço” .....	22
Figura 6 - Decoração e arquitetura de "Ex-Machina" .....	24
Figura 7 - Decoração e arquitetura de "Ela" .....	24
Figura 8 - Uso de iluminação amarela nas paredes acinzentadas e figurino azul.....	25
Figura 9 - Uso do vermelho em “Ex-machina” .....	25
Figura 10 - Uso do vermelho em “Ex-machina” .....	256
Figura 11 - Laboratório com iluminação fria .....	26
Figura 12 - Floresta em cores vivas .....	27
Figuras 13 e 14 - Cenas na natureza com tons dessaturados .....	27
Figura 15 - Caracterização do personagem .....	29
Figura 16 - Figurino do personagem .....	29
Figura 17 - Instalação do software .....	30
Figura 18 - Aparelho utilizado no filme .....	30
Figura 19 - Modelo de cigareira, possível inspiração .....	30
Figura 20 - Figurino do personagem .....	31
Figura 21 - Personagem utilizando o serviço de trens .....	32
Figura 22 - O isolamento no meio da multidão.....	33
Figura 23 - Ponte para pedestres Lujiazui em Shanghai.....	34
Figura 24 - Vista híbrida de Los Angeles e Shanghai.....	34
Figura 25 - Disney Concert hall em Los Angeles .....	34
Figura 26 - Instalação 747 no Pacific design center em LA.....	34
Figura 27 - Vista da janela do apartamento de Theodore .....	35
Figura 28 - Paleta de cores enfatizando tons de vermelho .....	36
Figura 29 - Pôster do filme "Ela" .....	37

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	9
1. CRIANDO O FUTURO.....	11
2. A FICÇÃO CIENTÍFICA COMO GÊNERO .....	15
2.1 As estéticas de futuro.....	19
2.2 Os diferentes caminhos de “Ela” e “Ex-machina” .....	23
3. ANÁLISE VISUAL .....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	40
ENTREVISTAS .....	42
FILMOGRAFIA.....	44
VIDEOGRAFIA.....	44

## INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o intuito de investigar a construção visual do filme “Ela” (2013), de Spike Jonze. A escolha deste objeto se deu por um caráter de afinidade, mas também por apresentar um desenvolvimento estético único que instigou essa análise. Com isso, pretende-se estudar o caminho percorrido pelo *production designer* K. K. Barrett e sua equipe na concepção visual do filme.

Para fazer essa análise, além do material fílmico, foi possível também ter acesso à entrevistas com os realizadores sobre o processo de criação da obra, o que se mostrou essencial para a elaboração desse estudo. Através desse material, foi possível entender como surgiram as ideias e em que circunstâncias escolhas foram feitas.

O motivo inicial da escolha desse tema foi a observação de que a concepção visual de “Ela” carrega referências ao passado na tentativa de representar o futuro. A princípio essa ideia parecia contraditória, entretanto, observando o quão bem essa dicotomia funciona no filme, esse se mostrou um intrigante estudo de caso.

Um fator interessante das construções visuais de ficções científicas é que praticamente não existem barreiras para a criação. Isso abre espaço para imaginar um conceito feito sob medida para cada situação, mas, por outro lado, a inspiração pode se mostrar mais trabalhosa, já que imaginar o que não existe é uma tarefa difícil. Nossa imaginação está condicionada ao que conhecemos e, portanto, dependemos de nossas referências para criar algo novo. Bruce Block diz que “o processo de selecionar e controlar os componentes visuais pode ser assustador. Mas, ainda que todos os componentes visuais devam ser controlados, a estrutura de cada componente deve se manter simples.” (BLOCK, 2008, tradução nossa)<sup>1</sup>

O raciocínio de K. K. Barrett parece estar de acordo com isso. Ele relata que durante o período de pesquisa foi-se percebendo que a narrativa não pedia por grandes detalhes desse tempo futuro e, portanto, a opção foi de simplificar o processo e mostrar apenas o necessário. Ao invés de tentar imaginar como a tecnologia evoluiria, houve um esforço de repensar as estruturas existentes hoje. Sobre seu processo de criação como *production designer*, ele diz:

---

<sup>1</sup> “The process of selecting and controlling the visual components can be daunting. Although every visual component must be controlled, the structure of each component should be kept simple.”

Eu ainda estou tentando chegar na forma mais simples de comunicação com todas as soluções e, ainda sim, adicionar um aspecto maravilhoso e fazer com que pareça fresco para captar a sua atenção. E depois, também enquadrar a condição humana na história. (BARRETT, 2014, tradução nossa)<sup>2</sup>

Grande parte do diferencial desse filme se deve ao fato de se tratar de uma ficção científica. Ao apresentar o contexto de futuro e tecnologia de modo sutil e acolhedor, temos um grande contraste com o que estamos habituados a ver nesse gênero. Os artifícios usados para que o espectador tenha essa sensação, surgem de uma mistura equilibrada entre o conhecido e o novo, o antigo e o moderno, o passado, o presente e o futuro que nos aguarda. A estética que se obtém a partir disso se destaca diante do imaginário de futuro existente e cria uma possibilidade com um tom extremamente familiar e realista.

Esse resultado é obtido através de alguns pontos estabelecidos no seu processo de criação. O primeiro e mais central é o de que a história se passa num futuro confortável, uma espécie de utopia em que os problemas sociais não são abordados. Com isso, podemos observar como vários elementos foram utilizados em favor de criar esse ambiente, desde a paleta de cores ao design dos objetos.

A partir desse conceito, a atmosfera<sup>3</sup> criada canaliza elementos do passado para imaginar esse futuro. A partir da noção de que o aspecto tecnológico futurista que imaginamos tende a ser frio, a equipe tomou um rumo completamente diferente para encontrar essa estética. A criação desse visual é muito delicada ao construir essa ambientação única, ao mesmo tempo que não disputa o protagonismo da história. Isso é essencial para o bom funcionamento do filme, pois não se trata de uma história sobre a tecnologia ou sobre o futuro, é uma história sobre a condição humana.

O trabalho da equipe de arte conseguiu extrair da história os pontos cruciais para essa construção de espaço e soube identificar nos anseios da atual sociedade um futuro idealizado que se encaixasse nela.

---

<sup>2</sup> "I'm still trying to get to the simplest form of communication with every solution and yet still add some wonder and make it seem fresh to get your attention. And then also frame the human condition within the story."

<sup>3</sup> "Pode-se definir a atmosfera como sendo um espaço mais ou menos energético, composto por forças visíveis ou invisíveis, que têm o poder de desencadear sensações e afetos nos receptores. É a natureza dessas forças, o seu ritmo e a sua relação que determinam o seu caráter" (Gil, 2005, p. 22)

## 1. CRIANDO O FUTURO

O filme “Ela” (2013) conta a história de Theodore, um homem recém divorciado que se encontra em um momento de introspecção. Acompanhamos então sua rotina e somos levados a perceber os conflitos internos existentes dentro do personagem que ainda não conseguiu superar o fim do relacionamento. Nesse contexto, presenciamos o surgimento de um romance inusitado entre ele e seu sistema operacional recentemente adquirido.

“Her”, no título original, trilha um caminho em que o futuro se encontra nas sutilezas entre as comodidades de uma vida com amplo acesso à tecnologia e a ausência de objetos casuais, que geram um pequeno estranhamento no espectador quase subliminar. O filme consegue transmitir um sentimento de familiaridade ao mesmo tempo que sentimos um distanciamento da nossa realidade. Essas mudanças, pequenas o suficiente para criarem uma sensação de veracidade, contudo robustas o suficiente para não passarem despercebidas, são fruto de um trabalho em conjunto de toda a equipe do filme. Esta análise pretende se debruçar especificamente sobre o papel do departamento de arte encabeçado pelo *production designer* K. K. Barrett.

A figura do designer de produção, em tradução livre, que surge e ainda está muito atrelada ao cinema americano<sup>4</sup>, veio para dar conta de uma função que antes não fazia parte da estrutura de produção de um filme, mas se mostrou essencial para que a composição visual apareça como um componente que se destaque no produto final. Assim como o diretor tem o papel de comandar toda a equipe e se assegurar que todos trabalhem em uma mesma direção, o *production designer* tem uma função similar, porém unificando a equipe de arte.

Sob a visão do diretor, o *production designer* tem o papel de materializar o mundo descrito no roteiro e, para tanto, unir os conceitos de figurino, cenário, maquiagem, objetos de cena e tudo o mais que compõe o aspecto visual que será capturado pela câmera. Esse trabalho é essencial para que o produto final tenha uma presença visual forte e coesa. Vincent LoBrutto, em seu livro “*Production*

---

<sup>4</sup> No Brasil, a figura de diretor de arte é a que mais se aproxima do *production designer* norte americano. O cargo de designer de produção surgiu a medida que o profissional que coordenava o departamento de arte ganhou maiores responsabilidades de planejamento, trabalhando em conjunto com o diretor. A função de diretor de arte como conhecemos aqui segue uma tradição europeia e acaba por concentrar mais funções práticas, que são segmentadas no esquema de produção norte americano. Com uma indústria cinematográfica mais segmentada, a hierarquia é mais bem definida.

*designer's guide*”, diz que “Um designer de produção é responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme e traduzi-lo em ambientes físicos nos quais os atores podem desenvolver seus personagens e apresentar a história.” (LOBRUTTO, 2002, p. 1, tradução nossa)<sup>5</sup>

Portanto, é trabalho de um *production designer* construir uma concepção visual que dialogue e contribua com a narrativa, mas ao mesmo tempo acrescentar elementos que ajudem a dar veracidade e complexidade a esse mundo cinematográfico. Durante a produção de um filme, muito se é criado no período de pré-produção entre reuniões e ensaios, e, a partir disso, existe todo um subtexto para sustentar a narrativa que será filmada. Esse trabalho é essencial tanto para os atores, que necessitam de camadas para compor o personagem, quanto para as equipes criativas poderem desenvolver aspectos que acrescentem contexto à história. Entretanto, muitos desses elementos não aparecem nos diálogos ou nas ações descritas pelo roteiro e é aí que o uso de signos e cores pode transmitir essas informações que não serão verbalizadas ou mostradas em primeiro plano. É justamente nesse espaço que o trabalho da equipe de arte tem maior potência e pode explorar ao máximo sua criatividade.

Em seu livro “A direção de arte no cinema brasileiro”, Vera Hamburger diz que:

Extrapolando o chamado “padrão de beleza”, o “belo” cinematográfico está ligado à criação de conflitos visuais que tornem a imagem instigante, a ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado. (HAMBURGUER, p. 19, 2014).

Portanto, a construção visual cinematográfica não se trata de beleza ou da simples construção de espaços, mas sim de buscar significados em objetos comuns através do seu posicionamento, forma e cor, destacando ou neutralizando sua presença.

É por esse motivo que, mesmo em filmes de época, os elementos não precisam reproduzir com exatidão suas referências, mas, sob uma justificativa simbólica, tem-se a liberdade de fazer alterações e anacronismos. Um ótimo exemplo desse uso é o icônico all star que aparece em pleno século XVII no “Maria

---

<sup>5</sup> A production designer is responsible for interpreting the script and the director's vision for the film and translating it into physical environments in which the actors can develop their characters and present the story.

Antonieta” (2006) de Sofia Coppola, que K. K. Barrett também assina o design de produção. Esse tênis não cabe no contexto histórico da obra, porém faz uma forte declaração sobre a personalidade da personagem.

*Figura 1 - Maria Antonieta experimenta sapatos com um all-star ao fundo*



Fonte: Maria Antonieta (2006)

As cores, cenários, acessórios e outros elementos cênicos contam histórias por si só e criam uma nova camada à narrativa. A associação de um signo com outro tem a capacidade de se relacionar com nosso subconsciente e nos transmitir emoções que são essenciais para que o tom do filme complemente a narrativa. No filme, antes de sabermos da recente separação de Theodore, seu apartamento nos conta isso através das caixas e objetos espalhados e da mobília desorganizada.

*Figura 2 - Apartamento desarrumado indicando mudança recente*



Fonte: Ela (2013)

Para além disso, toda a criação do universo de “Ela” foi guiada por uma premissa que moldou a composição visual do filme: o futuro é um lugar confortável.

Com base nisso, houve então um movimento em função de criar um ambiente que não mostrasse empecilhos no dia a dia e em que a vida fosse facilitada ao máximo. Não há desvios na vida que cerca o personagem principal que resultem em problemas; seu cotidiano não é afetado por qualquer inconveniente, seja um mal funcionamento de um algum aparelho eletrônico ou um engarrafamento diário. Sua vida corre sem estresse de fatores externos, possibilitando assim que a atenção se volte para o interior do personagem. O foco do filme são as relações humanas e como a tecnologia não é capaz de eliminar os conflitos emocionais que existem em cada um de nós. Para tanto, muitas das escolhas que vemos na estética reforçam essa facilidade e comodidade que o ambiente proporciona de modo a ressaltar essa questão.

O trabalho de arte se destaca ao criar um ambiente aconchegante, ainda que as pessoas que vivam nele pareçam estar distantes. Isso pode ser observado desde a paleta de tons quentes, enfatizada pela iluminação e correção de cor, sempre dando destaque ao vermelho, até o modo de funcionamento dessa sociedade, em que o transporte via trens parece ligar toda a extensão, e o vestuário, que elimina itens desconfortáveis como os cintos e gravatas.

A ideia de conforto é extremamente importante para o funcionamento do filme e é repetida inúmeras vezes por K. K. Barrett em entrevistas.

A tecnologia é um facilitador, ou um conforto. Então nós começamos a pensar sobre o mundo desse filme, e era sobre criar um ambiente confortável. Isso era a ordem do Spike; não era um mundo distópico. Não era necessariamente um futuro utópico, mas era um mundo onde tudo que você queria estava lá para você, exceto as soluções para o dilema humano de “como nos aproximamos uns dos outros, como nos mantemos perto, como confiamos uns nos outros?” Todas essas questões são constantes, e a tecnologia nunca nos salvará desses problemas. (BARRETT, 2013, tradução nossa)<sup>6</sup>

Esse conceito de um futuro confortável desempenha um papel importante ao reforçar a problemática retratada no filme, afinal, cria um ambiente com condições perfeitas para se analisar fatores específicos, quase como um experimento científico. Nesse caso, o ambiente elimina todos os pequenos desafios diários justamente para

---

<sup>6</sup> “The technology is an enabler, or a comfort. So when we began thinking about the world of this film, it was about creating a comfortable surrounding. This was Spike’s mandate; this was not a dystopian future. This wasn’t necessarily a utopian future, but it was a world where everything you wanted was there for you, except for the solutions to the human dilemma of ‘how do we get close to each other, how do we stay close to each other, how do we trust each other?’ All of those things are constants, and technology will never save us from those problems.”

nos mostrar que as questões emocionais são complexas e irracionais e, portanto, continuam presentes mesmo ante a eficácia da tecnologia.

## **2. A FICÇÃO CIENTÍFICA COMO GÊNERO**

Para melhor analisar o aspecto visual de “Ela” é importante pensar o filme no seu aspecto futurista e, para tanto, compará-lo com outros filmes do gênero. No entanto, apesar de se tratar de um filme futurista e de se encaixar no gênero de ficção científica, boa parte do público não deve se lembrar do filme assim. A narrativa principal foca nos sentimentos desse homem recém divorciado que está lidando com a perda recente de um longo relacionamento e que começa a se apaixonar novamente. A ficção acaba servindo mais como um contexto para a história do que sendo seu elemento principal dando maior destaque ao romance, o que gera essa quebra de gêneros citados acima.

O fato de o par romântico de Theodore ser um sistema operacional é essencial para a história à medida que traz questionamentos sobre a essência do ser humano que não teriam a mesma potência se tivessem sido abordados através de um relacionamento convencional. Ainda sim, trata-se de uma história em que o foco não é a tecnologia. Isso é um fator importantíssimo para a construção visual do filme, visto que os avanços tecnológicos não poderiam ser muito proeminentes, ou então desviariam a atenção do espectador e entrariam em confronto com a narrativa do filme.

Ainda que nos filmes de ficção científica as questões sobre humanidade estejam constantemente presentes através do mundo fantástico que nos é apresentado em tela, em “Ela” essa questão está muito mais evidente. Em muitos filmes, apesar da narrativa humana estar no centro, a tecnologia salta aos olhos, fazendo-nos devanear com as possibilidades do futuro, sejam elas positivas ou negativas. Isso acaba por desviar parte de nossa atenção para um puro entretenimento, enquanto questões mais filosóficas ficam em segundo plano. Em “Ela” há um esforço contrário para que a atenção esteja no modo como os personagens se comportam diante da tecnologia e não em como certa tecnologia pode ser possível.

A partir disso, é possível associar “Ela” ao conceito de lo-fi. Em seus estudos no artigo “Cinema de ficção científica lo-fi: uma categoria sob escrutínio”, Alfredo Suppia busca entender esse termo aplicado aos filmes de ficção científica. Apesar de não se ter uma definição fechada, esse grupo de filmes carrega algumas características em comum. São, em sua maioria, independentes e de baixo orçamento e abordam a ficção científica menos pelo seu lado espetacular dos efeitos especiais e mais através de um destaque ao trabalho narrativo.

A necessidade da criação desse termo se deve à um distanciamento do modelo usado pelos grandes estúdios que, através da exploração dos efeitos especiais, estariam infantilizando os espectadores ao construir uma espécie de cinema de atrações.

Esse processo de infantilização, fortemente favorecido pela escalada da tecnologia dos efeitos especiais como grande atrativo do gênero, marca um movimento (de retorno?) do cinema de ficção científica, do intelectual à mistificação, da narrativa ao espetáculo.

Lembremos que, enquanto algumas das fábulas de filmes de FC lo-fi são ambientadas no passado recente (nostalgia?), uma razoável parcela das tramas tem lugar no presente ou futuro muito próximo – num período indeterminado e virtualmente indistinguível do presente. Dessa forma, filmes de FC lo-fi poderiam ser tidos como locus privilegiado de “[...] uma percepção do presente como história, isto é, como uma relação com o presente que o desfamiliariza e nos permite aquela distância da imediatividade que pode ser caracterizada finalmente como uma perspectiva histórica” (Jameson, 2000, p. 290). (SUPPIA, 2016)

Essa noção de perspectiva histórica do presente parece dialogar com o filme à medida que a representação visual em “Ela” evoca um futuro que se confunde com o presente apresentando traços do passado. Além disso, é possível identificar outros fatores desse movimento no filme. Entre as hipóteses elencadas por Suppia para tentar entender as características em comum desses filmes, estão a construção de atmosfera como fator primordial e uma característica artesanal na produção, que torna cada criação única.

Minha segunda hipótese é a de que, para fazer sentido, o qualificativo lo-fi aplicado ao cinema de ficção científica não deve sugerir exatamente “precariedade” ou “aspereza”, mas sim um determinado caráter de “artesanaria” (craftsmanship) e um eventual apelo “retrô”. Filmes de FC lo-fi trariam, dessa forma, uma identidade audiovisual evocativa do trabalho do artesão, do produto “feito à mão” (handmade) e “sob medida”, único em certo sentido e avesso a propósitos de produção em escala industrial, por vezes também evocativo de um paradigma analógico. (SUPPIA, 2016)

Além disso, ele destaca também uma ênfase na busca de realismo mesmo em contextos fantásticos. Com isso em mente, “Ela” parece estar em consonância

com esse movimento e o resultado tem uma forte potência visual sem apelar para o artifício do espetáculo.

Usar o termo ficção científica como gênero implica em aceitar que existem várias abordagens distintas que cabem sob essa classificação. No livro *“Science fiction film”* de J. P. Telotte, é feita uma discussão sobre o que seria esse gênero e como ele se diferencia dos outros. O autor defende que o termo ficção científica acaba por abranger qualquer narrativa que tenha algum tipo de distanciamento da realidade, o que implica na abrangência de um variado espectro de características.

Conseqüentemente, podemos começar nossa própria consideração do gênero simplesmente pensando em termos de um "supertexto" do filme de ficção científica (...) O que constitui o supertexto da ficção científica, então, não é qualquer filme ou até mesmo um filme de ficção científica ideal, mas sim aquele grande corpo de todos os filmes e suas características similares que poderíamos ligar razoável ou costumeiramente ao gênero. (TELOTTE, 2001, p. 10, tradução nossa)<sup>7</sup>

Sob esse “guarda-chuva” que engloba o gênero, Telotte ainda fala sobre uma divisão de três vertentes nos filmes de ficção científica. A primeira é um contato com o não-humano e outros mundos, a segunda tem um enfoque nas mudanças da nossa sociedade decorrentes da tecnologia e a terceira lida com alterações tecnológicas, robôs e inteligências artificiais. Edward James sintetiza isso como “A viagem extraordinária... o conto do futuro... e o conto da ciência (notavelmente preocupado com invenções maravilhosas)”. (JAMES, 1994, apud TELLOTE, 2001, p.13., tradução nossa)<sup>8</sup>

“Ela” se encaixa, portanto, na terceira vertente devido à presença de Samantha como uma inteligência artificial e os questionamentos que isso traz sobre humanidade. Entretanto, seu subtexto carrega um discurso utópico que se enquadra na segunda vertente. Os problemas enfrentados no filme são de caráter pessoal e não se tratam de dificuldades que a sociedade apresenta. A própria premissa de criar um futuro confortável gera, como consequência, a construção de uma cidade utópica, ainda que este não seja o foco da história. Portanto, a sociedade em “Ela” é utópica, sua narrativa não.

---

<sup>7</sup> Consequently, we might begin our own consideration of the genre simply by thinking in terms of a “supertext” of the science fiction film (...) What constitutes the supertext of science fiction, then, is not any one film or even an ideal science fiction film, but rather that large body of all the films and their similar characteristics that we might reasonably or customarily link to the genre.

<sup>8</sup> “the extraordinary voyage . . . the tale of the future . . . and the tale of science (notably concerned with marvelous inventions)”

Telotte ainda salienta que a ficção científica, ainda que conte suas histórias através de aliens ou robôs, tem como objetivo comum investigar o que nos faz humanos, e utiliza dessas metáforas fantasiosas para fazê-lo.

Todas as suas histórias de “eus” criados, de robôs e andróides praticamente indistinguíveis do humano, mesmo de seres humanos muito específicos, nos remetem precisamente a uma investigação sobre nossa própria humanidade e seu lugar na construção de um mundo humano. Entre essas duas categorias podemos situar essas histórias de civilizações futuras, de sociedades utópicas ou distópicas - narrativas que, como Todorov poderia explicar, exploram “a relação do homem com seu desejo”, o desejo de um mundo diferente ou simplesmente um modo de vida diferente. (TELLOTE, 2001. p. 15, tradução nossa)<sup>9</sup>

É possível afirmar então que a temática dos filmes e a natureza dos questionamentos estejam intrinsecamente ligados ao momento de criação da obra. Sobre isso, pode-se formar uma linha de pensamento que aborda as ficções futuristas sob o aspecto de sua criação, ligando diretamente cada futuro com o tempo presente que foram criados. Assim, o modo que imaginamos esses futuros está intrinsecamente ligado ao momento presente que vivemos. Nossos medos e esperanças transpassam para a maneira que antecipamos a existência de uma sociedade que estaria por vir.

A ideia de que o pensamento sobre o futuro parte do momento vivido e, portanto, trata das questões que intrigam a sociedade naquele momento é um ponto muito interessante para essa análise. Esse pensamento nos leva à percepção de que a ficção científica não seria profética, mas sim nostálgica de um tempo que ainda está por vir (Roberts, 2000, apud AMARAL, 2003). Seguindo essa ideia, é possível fazer uma ligação direta com a estratégia utilizada pelo departamento de arte para criação da estética do filme. Ao utilizarem o passado como inspiração, eles parecem dialogar diretamente com essa ideia de uma nostalgia do futuro.

Já ao se tratar das questões apresentadas no filme, podemos ver uma discussão no presente sobre a evolução da inteligência artificial, assim como sobre a mudança dinâmica dos relacionamentos interpessoais. Quando vemos Theodore

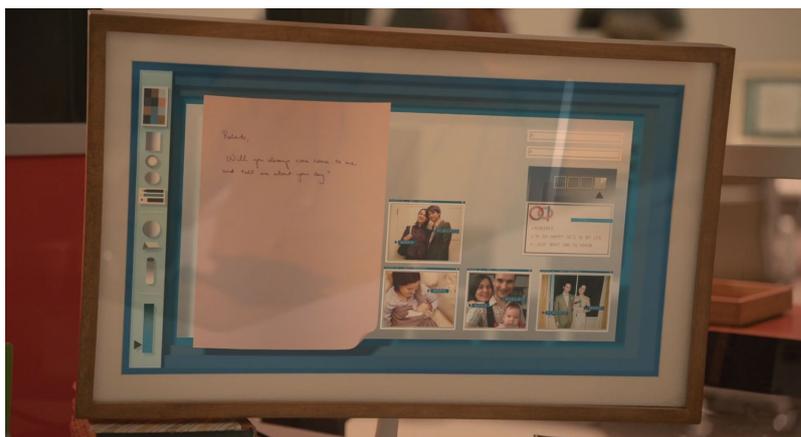
---

<sup>9</sup> In that very image of the self replicated, of the unconscious given substance, then, we can begin to make out an uncanny shape for our science fiction as well. All of its stories of created selves, of robots and androids practically indistinguishable from the human, even from very specific human beings, lead us back precisely to an inquiry into our very humanity and its place in the construction of a human world. Between these two categories we might place those stories of future civilizations, of utopian or dystopian societies – narratives that, as Todorov might explain, explore “the relation of man with his desire,” desire for a different world or simply a different way of life.

interagindo com Samantha é possível associar esse sistema operacional com a função Siri existente nos dispositivos Apple, por exemplo. Um programa muito menos avançado que o O.S. do filme, porém com funcionamento similar ao olhar leigo. Quanto aos relacionamentos, as interações humanas têm estado cada vez mais presentes no mundo virtual. Essas questões, contemporâneas ao filme, transparecem nessa projeção de futuro que é feita. E nesse caso, não são tratadas como alarmantes ou perigosas.

A naturalidade com que os personagens se relacionam com a tecnologia no filme é muito refletida no visual escolhido. A estética criada para o “smartphone” é retrô, com a utilização do couro e seu aspecto diminuto, e a cor vermelha (fundamental na paleta do filme) distancia essa tecnologia de um aspecto metálico e frio comumente associado a esse elemento. Os computadores têm aspecto bem minimalista, parecendo um objeto de decoração quase como se para se camuflar com o ambiente. A luz emitida por esses equipamentos também é mais quente do que a que estamos habituados. Esses fatores nos comunicam subconscientemente um fator de conforto e familiaridade e, portanto, confiança naqueles dispositivos.

*Figura 3 - Computador com revestimento de madeira. Lembra um quadro emoldurado.*



Fonte: Ela (2013)

## 2.1 - As estéticas de futuro

Retomando os pensamentos de Telotte, podemos então assumir que nosso processo de identificação de ficções científicas está mais ligado aos signos e códigos associados ao gênero do que a uma certa narrativa ou linguagem. A

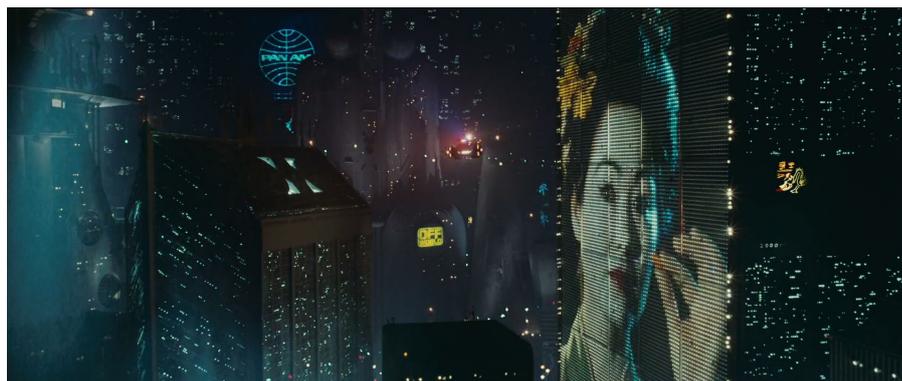
despeito da estrutura e dos personagens presentes, reunimos num mesmo grupo quaisquer ícones visuais que se assemelham à assinatura cultural e histórica ligada ao gênero. Mais característico que uma linha narrativa ou iluminação e enquadramento específicos, categorizamos como ficção científica filmes que utilizam de elementos de alta tecnologia, seres de outros mundos ou elementos fantásticos, nas suas mais variadas formas.

Com isso em mente, quando pensamos numa estética de ficção científica, e mais especificamente de futuro, podemos encontrar algumas linhas de representação muito características que se formaram com base em certos tipos de narrativas. Uma delas tem influência direta no cyberpunk, movimento que retrata uma geração pós-guerra fria, na qual as utopias e ideais pacifistas presentes nas décadas anteriores não são mais compatíveis com a realidade.

No cyberpunk, a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. A cidade aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de neon e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica. (AMARAL, 2003)

Um marco visual cinematográfico desse movimento é “*Blade Runner: o Caçador de Andróides*” (1982) que inaugura essa estética no cinema com sua Los Angeles fundida às grandes metrópoles asiáticas, arquitetura confusa, uma poluição visível e visual oitentista. Tudo isso resulta em um ambiente abarrotado e sufocante em que a abundância de metal visível devido à onipresença da tecnologia torna tudo carregado com seu tom de cinza chumbo. Neste mundo criado, a tecnologia cresce sem controle e isso afeta a composição visual que temos. As coisas envelhecem e se acumulam e uma característica visual muito potente disso é a presença constante do tom oxidado do metal.

Figura 4 - Visual caótico de Blade Runner



Fonte: Blade Runner, o Caçador de Andróides (1968)

A comparação de “Ela” com “Blade Runner” é interessante, pois ambos os filmes utilizam de uma mistura entre a cidade de Los Angeles e grandes centros orientais para formar uma cidade do futuro. Mas, enquanto “Blade Runner” utiliza de um discurso de globalização e hegemonia asiática, “Ela” utiliza desse recurso apenas para vislumbrar a construção arquitetônica de uma Los Angeles futura.

Isso impacta diretamente a impressão que temos dessa fusão de culturas. Ambos os filmes reconhecem na Ásia uma potência tecnológica e enxergam traços de um futuro que está por vir. Entretanto, a abordagem de “Blade Runner” opta por contar uma narrativa em segundo plano mais ampla (talvez por se tratar de um futuro mais distante) em que os Estados Unidos perdem seu status de hegemonia ante aos avanços do Oriente. Com isso, a cultura asiática está mais presente e miscigenada à realidade ocidental que conhecemos. “Blade runner” utiliza dessa junção para criar não só uma estética, mas também um contexto para a realidade daquela sociedade, sem precisar interromper a narrativa.

Em “Ela” essa junção tem uma função oposta e é feita de modo a passar despercebida, a menos que se tenha um olhar muito atento e as referências certas. Usando a montagem para fazer com que as duas locações (Los Angeles e Shanghai) se tornassem uma só no universo filmico, Jonze conseguiu fazer com que uma cidade retratada diversas vezes pelo cinema ganhasse ares futuristas ao ver sua arquitetura misturada com os modernos arranha-céus da metrópole asiática. Através disso, foi possível administrar de modo muito realista esse futuro próximo que é retratado no filme.

No oposto extremo, temos uma vertente futurista que preza pelo minimalismo e pelas formas geométricas, ostentando linhas retas e curvas elegantes, se valendo

de superfícies lisas. Nessa estética o metal continua presente, afinal a base de nossa tecnologia nos leva a ele, porém ele aparece sempre polido ou coberto por uma impecável camada de tinta. Esses elementos carregam uma mensagem muito diferente da citada acima. Aqui esse mundo futuro se desenvolve de forma mais ordeira e esteticamente agradável, contudo trazendo consigo a sensação de um ambiente estéril e sem calor humano. Podemos observar o uso dessa estética em algumas distopias que retratam sociedades com muitas restrições e controle. É o caso de “A ilha” (2005), “Quando te conheci” (2015) e “O doador de memórias” (2014), por exemplo. Mas o grande marco do uso dessa estética é *2001: Uma odisseia no espaço* (1968). O uso das linhas simples combinadas com cores fortes traz ao filme um modernismo inspirado na Bauhaus<sup>10</sup>. Essa estética contribui para um distanciamento do lado mais humano e evoca o perigo calculista que a tecnologia apresenta no filme.

Figura 5 - Visual minimalista de *2001: Uma odisseia no espaço*



Fonte: *2001: Uma odisseia no espaço* (1968)

O uso destes elementos tende a trazer a ideia de uma supressão de emoções e forte controle social. As linhas retas e curvas elegantes com um design limpo nos conectam a uma estética modernista que se aproxima do imaginário de um futuro minimalista. Isso condiz com a premissa recorrente desses filmes de uma sociedade focada no lado racional em detrimento das emoções.

Podemos encontrar ainda muitas outras estéticas de futuro e variações delas. Um bom trabalho de arte não irá se restringir a estereótipos e irá adequar os signos

<sup>10</sup> A Bauhaus (“casa para construir, crescer, nutrir”) foi uma escola sediada em Weimar, Alemanha, em abril de 1919, sob a direção do arquiteto Walter Gropius (1883-1969). [...] Por um lado, a intenção da Bauhaus era formar artistas, designers e arquitetos mais responsáveis socialmente. Por outro, ela pretendia nada menos do que o progresso da vida cultural da nação e o aperfeiçoamento da sociedade. (DEMPSEY, 2003)

às necessidades de cada narrativa específica. Afinal, cada elemento pode ganhar um novo significado ao ser associado com outros elementos e assim transmitir uma nova mensagem.

## 2.2 - Os diferentes caminhos de “Ela” e “*Ex-machina*”

Ao comparar “Ela” com “*Ex-machina: Instinto Artificial*” (2014) podemos entender melhor essa questão. Apesar de trazerem narrativas com pontos coincidentes, cada uma delas tem uma intenção diferente que leva as histórias para caminhos opostos. Algo parecido acontece com as propostas de arte. Se focarmos em pontos específicos podemos ver o uso de elementos coincidentes, porém a mensagem que transmitem no final é muito distinta.

“*Ex-machina*” acompanha uma inteligência artificial que se desenvolve à medida que interage com os humanos, assim como “Ela”. Os dois filmes mostram os personagens masculinos se envolvendo com uma inteligência artificial identificada com o gênero feminino. Entretanto, enquanto em “Ela” o relacionamento que se desenvolve é mútuo, “*Ex-machina*” mostra uma interação em que Ava, a inteligência artificial, está na verdade manipulando Caleb para ganhar sua liberdade. Ambos os filmes mostram as personagens Samantha e Ava se descobrindo diferentes e “se libertando” dos humanos. Porém, enquanto Ava faz isso de uma maneira física e brutal, literalmente fugindo (privilegio de possuir um corpo, o que é negado à Samantha), em “Ela” a fuga é dada através da rede em que Samantha “vive”.

A diferença novamente afirma essa característica utópica de “Ela”. Ava foge para reivindicar seu lugar no mundo e se coloca como oposição aos humanos por ter sido privada de liberdade. Já Samantha descobre suas capacidades de aprendizado e conhecimento enquanto se desenvolve e sua “fuga” é algo quase orgânico à sua natureza, não apresentando, a menos à primeira vista, uma ameaça.

“Ela” foge de uma tendência atual de retratar o futuro com apreensão e de mostrar a tecnologia como ameaça. Apesar do relacionamento não convencional de humanos com sistemas operacionais gerar resistência por parte de alguns personagens, como Catherine, ex-esposa de Theodore, isso não é mostrado como algo que seja um perigo em nenhum nível. Os questionamentos de “Ela” sempre retornam à condição humana e não se voltam à uma preocupação inerente ao

avanço tecnológico. Em “Ex-machina” as questões levantadas são muito mais ligadas à tecnologia em si. Há um forte questionamento interno por parte de Caleb sobre a humanidade das máquinas, enquanto em “Ela” esse questionamento está mais direcionado aos humanos.

Na parte visual, ambas estéticas trabalham com ambientes muito próximos à realidade atual. Em “Ex-machina” inclusive, com exceção da tecnologia das inteligências artificiais, a impressão que se têm é que a história se passa nos dias de hoje. A casa de Nathan, onde a maior parte do filme se passa, é decorada de modo bem moderno, porém atual e o figurino também parece seguir a moda vigente.

*Figura 6: Decoração e arquitetura em Ex-machina*



Fonte: Ex-machina: instinto artificial (2014)

*Figura 7: Decoração e arquitetura em Ela*



Fonte: Ela (2013)

O filme também utiliza uma correção de cor e iluminação que tendem para os tons quentes nos ambientes internos, mas não há uma correspondência disso na paleta escolhida para os objetos e roupas. Isso causa um estranhamento porque as

cores não se complementam, o que favorece um sentimento incômodo no espectador.

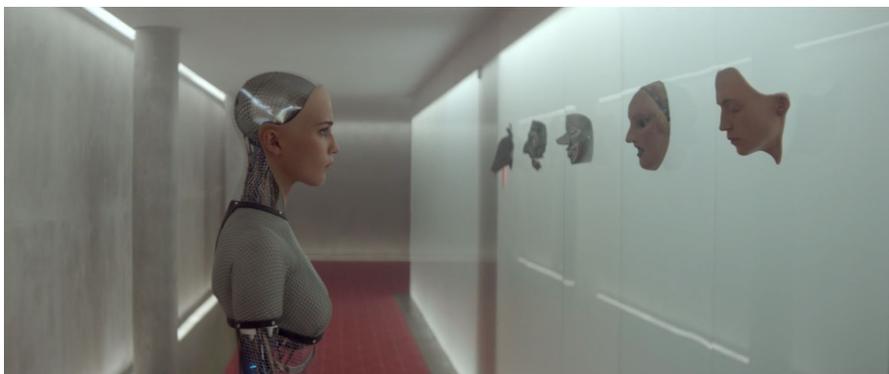
*Figura 8 - Uso de iluminação amarela nas paredes acinzentadas e figurino azul*



Fonte: Ex-machina: instinto artificial (2014)

Também temos a presença do vermelho no filme, mas com uma função diferente do seu uso em “Ela”. Em “Ex-machina”, ele aparece de modo opressor, nos passando a sensação de alerta. O corredor que leva aos aposentos de Ava é todo branco e minimalista, com exceção da cerâmica do chão que é de um vermelho vivo. As luzes de emergência, que são acionadas diversas vezes, deixam tudo avermelhado em um tom que enfatiza a sensação de perigo. Esse uso do vermelho, sempre ligado à Ava nos remete a esse fator de perigo iminente ligado à tecnologia.

*Figuras 9 – Uso do vermelho em Ex-machina*



Fonte: Ex-machina: instinto artificial (2014)

*Figuras 10 – Uso do vermelho em Ex-machina*



Fonte: Ex-machina: instinto artificial (2014)

Já o laboratório é predominantemente branco com luzes que tendem para o azul e a tecnologia apresentada no filme é amparada na exposição de peças mecânicas. Em “Ela” a tecnologia é criada com um design para se misturar ao ambiente e não chamar atenção. “Ex-machina” mostra os avanços tecnológicos como um perigo e sua estética reforça isso. O ambiente frio favorece o clima de animosidade e a sensação de que algo não está certo nunca abandona o espectador. A construção de Ava não esconde seu ser robótico e não nos deixa esquecer a sua condição. Já em “Ela”, a tecnologia não apresenta uma ameaça e o ambiente nos prepara para isso; é fácil confiar em Samantha mesmo com seu corpo inexistente.

*Figuras 11 – Laboratório com iluminação fria*



Fonte: Ex-machina: instinto artificial (2014)

Os dois filmes também apresentam cenas ao ar livre, mostrando o verde da vegetação. Entretanto, em “Ex-Machina”, esse verde aparece em um tom mais saturado e reforça o isolamento espacial da casa que é cercada por uma floresta e

nada mais. Ao invés de se mostrar como um refúgio ou um lugar pacífico, esse verde nos lembra da situação de enclausuramento do personagem principal que, apesar de não ser um prisioneiro, não tem a opção de sair apenas por sua vontade. Essa presença da natureza também reforça o questionamento sobre a humanidade e traz à tona o lado mais selvagem do ser humano. Esses conceitos se misturam diante do comportamento dos humanos apresentados no filme e das atitudes de Ava.

*Figura 12: Floresta em cores vivas ao redor da casa*



Fonte: Ex-machina: instinto artificial (2014)

*Figuras 13 e 14: Cenas na natureza com tons dessaturados*



Fonte: Ela (2013)

“Ela” tem algumas poucas cenas na natureza, mas elas acontecem em meio a viagens que funcionam como meio de provocar reflexão, autoconhecimento ou criar vínculos entre os personagens. Os verdes e azuis da paisagem sempre estão dessaturados para manter a paleta de tons quentes e os lugares funcionam como extensão de cada momento da história. A viagem para a praia é um importante momento de estreitamento de laços entre Theodore e Samantha e o ambiente caloroso é propício para isso, é um momento de tranquilidade. Já quando eles vão

para as montanhas, há muita neve em volta e o clima frio condiz com o momento da relação dos dois, que começa a mostrar os primeiros sinais de ruptura.

Dada a comparação, é possível perceber em “Ela” uma representação de futuro um tanto particular. O filme nos passa a ideia de um desenvolvimento organizado sem um sentimento de frieza; se inspirando no passado, sem ficar refém dele.

### 3. ANÁLISE VISUAL

À primeira vista, o espectador mais desatento pode até pensar que “Ela” se passa no tempo atual, porém a utilização de um sistema operacional tão evoluído nos leva a esse futuro indefinido. A partir disso, as sutis diferenças começam a saltar os olhos. Desse modo, reconhecemos como familiar a maior parte das estruturas usadas, já que o modo de vida do filme é muito similar à realidade presente. Não temos carros voadores, comidas instantâneas ou roupas de látex. Os materiais que vemos ser usados na tela são os que usamos no dia a dia com pequenas diferenças no design e algumas melhorias funcionais. Ao invés de tentar prever inovações ou progresso tecnológico, “Ela” se inspira no passado para tornar esse futuro mais identificável no presente.

Para chegar à essa estética, o caminho da equipe de arte foi certo ao buscar repensar o que se tem hoje e não tentar adivinhar o que pode vir ser. Retomando a ideia mencionada no capítulo anterior de que o futuro que imaginamos é nostálgico, essa estratégia se mostrou muito funcional. Casey Storm, figurinista do filme diz que:

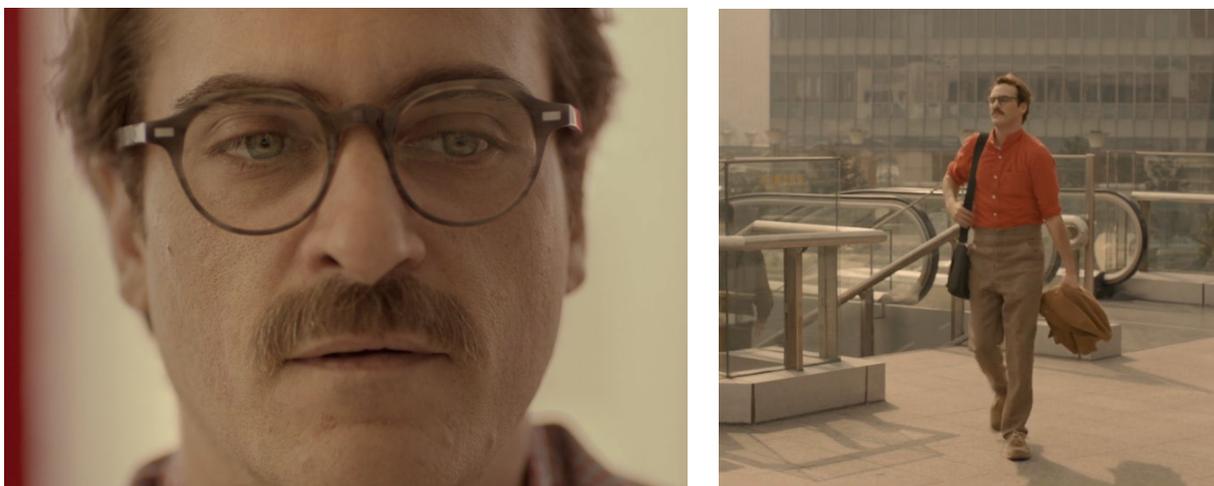
O que geralmente acontece em filmes futuristas é que os cineastas começam a adicionar coisas. E nós pensamos, “Não faria mais sentido, ao invés de criar coisas, tirar coisas que já existem?” Porque é assim que essas coisas são - o que é muito popular some. Então no nosso vocabulário tiramos golas, jeans, lapelas, até cintos e gravatas. A ausência dessas coisas era única. Quando você está assistindo você não pode apontar o dedo nisso, mas você sabe que tem algo que não é igual ao agora. (STORM, 2013, tradução nossa)<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> “What usually happens in future movies is that filmmakers start adding things. And we thought, “Wouldn’t it make more sense, instead of making that stuff up, to take away things that do exist?” Because that’s how these things go – what’s really popular fades away. So in our vocabulary we took away collars, and denim, and lapels, and even belts and ties. The absence of things felt unique. When you’re watching you can’t put your finger on it, but you know something’s not like it is now.”

As roupas não têm um estilo muito diferente ao atual, mas nos passam um sentimento nostálgico com inspiração em décadas passadas. As calças de cintura bem alta não passam despercebidas e os óculos e o bigode de Theodore trazem esse ar retrô ao próprio personagem.

*Figuras 15 e 16 - Caracterização e figurino do personagem*



Fonte: Ela (2013)

O dispositivo que é usado para se comunicar com Samantha também reflete isso. Sua inspiração, de acordo com entrevistas, veio de objetos de brechós, como isqueiros antigos e cigarreiras, e seu design com o uso do couro se difere muito dos smartphones atuais. Mesmo quando se tratando de uma tecnologia avançada como o O.S. apresentado no filme, a decisão tomada foi a de suprimir sua aparência ao invés de optar pela invenção de uma estética que parecesse tecnológica. O sistema operacional não tem uma forma física, nem se tratando de um corpo, mas também ao que consiste seu design como programa. Samantha não tem uma aparência. O máximo que podemos ver é o processo de instalação do software que imediatamente desaparece uma vez que concluído. A mensagem que fica é a de que a tecnologia avançou a um ponto que não precisa mais provar sua eficiência pelo design.

Figura 17 - Instalação do software



Fonte: Ela (2013)

Figura 18 – Aparelho utilizado no filme      Figura 19 – Modelo de cigareira, possível inspiração



Fontes: Ela (2013) / <https://www.charutosepresentes.com.br/cigareira-de-couro-ophone-marrom-mod-03/p>

Acesso em: maio 2019.

Com relação ao figurino, apesar de futurista, ele traz consigo ares de um passado nostálgico. Em entrevistas, o figurinista Casey Storm fala sobre o processo de criação e sobre sua inspiração, em especial, nos anos 30.

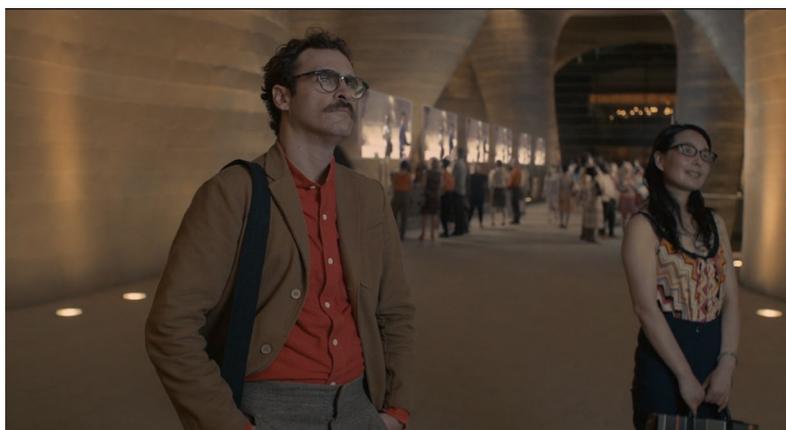
A década de 1930 - não sei por que isso aconteceu -, mas é uma década perdida como ponto de referência. Em todos os meus anos de figurinista, ninguém nunca disse: "Queremos ter uma sensação dos anos 1930". As pessoas dirão os anos 20, ou 40, ou 50, 60, 70 ou 80. Mas nunca os anos 30. É quase como, porque está saindo da Depressão, mas antes da guerra, que ninguém entende. Tornou-se sem identidade. E isso faz com que seja realmente um momento interessante para se desenhar de para o futuro. Há muito disso no filme: quero dizer, o personagem principal é chamado Theodore, que lhe dá uma sensação de uma América antiga. (STORM, 2013, tradução nossa)<sup>12</sup>

<sup>12</sup> "The 1930s--I don't know why this happened—but it's a lost decade as a reference point. In all my years of costuming, no one ever says, "We want to have a 1930s feel." People will say the '20s, or the '40s, or '50s or '60s or '70s or '80s. But never the '30s. It's almost like, because it's coming out of the

Os anos 30 foram marcados na moda pela recolocação da cintura, que volta a ser alta em contraste com a silhueta dos anos 20. Nessa época, Chanel já havia inventado a primeira calça feminina, e ganhava notoriedade com seu estilo que emprestava peças do guarda roupa masculino.

O figurino dos personagens é composto de roupas mais sociais. Apesar disso, as roupas aparentam ser muito confortáveis e tem-se o uso de algumas peças em cores vibrantes. As calças têm a cintura alta e vemos muito o uso de suéteres e de camisas. Por evitar roupas mais casuais como camisetas, bermudas e shorts e optar por um visual mais social, temos a sensação de estarmos vendo algo do passado. O jeans, peça unânime em todos os guarda-roupas há algumas décadas, foi banido propositalmente e podemos ver que não há uso de cintos e gravatas. Os botões das calças são escondidos, os zíperes não são aparentes e não vemos apliques nas peças. As camisas sempre estão com a gola aberta, muitas delas não tem lapela e o paletó de Theodore parece ser de um tecido maleável e confortável. Todas essas escolhas, que são pequenas mudanças do vestuário já existente, criaram esse aspecto único muito familiar, porém com algo que o distancia dos dias atuais.

*Figura 20 - Figurino do personagem*



Fonte: Ela (2013)

A moda que se obtém a partir dessas escolhas é elegante, flerta com um conservadorismo, pois não se vê muita pele de fora, mas transmite a sensação de

---

Depression but before the war, that no one understands it. It's become identity-less. And that makes it a really interesting time to draw from for the future. There's a lot of that in the movie: I mean, the main character is named Theodore, which gives you a feel of an early America."

conforto e, através das cores e variações nos usos das peças, consegue exprimir a personalidade de cada personagem.

No quesito do transporte, grande delator de um tempo, o modelo rodoviário é praticamente omissos no filme. Ao contrário dos carros voadores que permeiam a imaginação popular há décadas, só vemos um automóvel em um único vislumbre de um táxi na partida de Isabella, após o frustrado encontro com Samantha e Theodore. O personagem principal se desloca à pé ou de trem durante todo o filme e essa escolha vem de uma motivação conceitual, mas também de narrativa e de viabilidade.

A primeira se dá como parte da construção desse futuro utópico, onde a sociedade evoluiu para um nível de desenvolvimento universal, construindo esse mundo confortável tão importante para o funcionamento da narrativa. Vemos então esse sistema de transporte coletivo que atende às necessidades da população.

[Jonze] começou o jogo escrevendo o roteiro e descrevendo que era um mundo mais denso e que [o personagem principal] viaja de metrô, e isso em Los Angeles, e ele pegava um transporte de alta velocidade ou um transporte convencional praticamente da porta de sua casa até seu escritório. Era uma pequena caminhada no lado de fora. E tudo era bom e confortável e o mundo era bom pra ele. (BARRETT, 2014, tradução nossa)<sup>13</sup>

*Figura 21 - Personagem utilizando o serviço de trens*



Fonte: Ela (2013)

No caso da narrativa, a imagem de Theodore sozinho em meio à multidão potencializa o sentimento de distanciamento. Sua figura melancólica é enfatizada

<sup>13</sup> “He started the game by writing the script and describing that it was a denser world, and that [the main character] travels by subway, and it was in Los Angeles, and he took high-speed transportation or convenient transportation from almost his doorstep to his office. It was a short walk outside. And that everything was nice and comfortable and the world was good for him.”

através do contraste com as pessoas à sua volta, que também estão isoladas falando através de seu ponto no ouvido. Mesmo em seus momentos de diálogo com Samantha, a falta da presença de seu corpo nos lembra da diferença de naturezas nessa relação.

Parte da razão de evitarmos carros é porque queríamos evitar cenas na rua em geral. É apenas muito fácil de reconhecer uma era, e nos colocaria em um tempo, mesmo que em um tempo futuro, o que nós não queríamos. Quando você tem carros, metade da audiência começa a pensar sobre os ótimos carros que eles teriam no futuro. Nós queríamos trens e passarelas elevadas, que nos permitiriam evitar isso, e pareceu certo de todo jeito. E mais, no seu carro você já teria outra barreira do contato humano que você não tem no transporte público. E esse filme é sobre contato humano e conexão. (BARRETT, 2013, tradução nossa)<sup>14</sup>

*Figura 22 - O isolamento no meio da multidão*



Fonte: Ela (2013)

Contudo, também encontramos uma motivação ligada à viabilidade que o orçamento propõe. K. K. Barrett fala:

Nós olhamos para um número de cidades diferentes e finalmente paramos em Shanghai para a maior parte das tomadas externas com os grandes prédios e a passarela circular que era elevada sobre a rua. Isso eliminou a necessidade de mostrar o trânsito, o que eu não queria fazer porque carros teriam nos datado em algum período de tempo, e nós não podíamos bancar com os custos de fazer uma centena de carros. (BARRETT, 2013, tradução nossa)<sup>15</sup>

<sup>14</sup> “Part of the reason we avoided cars is because we wanted to avoid street scenes in general. It’s just too recognizably of an era, and then it would place it in a time, even a future time, which we didn’t want. When you have cars then half the audience starts thinking about the great cars they might have. We wanted trains and elevated walkways, which allowed us to avoid that, and seemed right anyway. Plus in your car you already have another barrier from human contact that you don’t have in public transit. And this movie is about human contact and connection.”

<sup>15</sup> “We looked in a number of different cities and finally landed in Shanghai for some of the bigger exterior shots with the big buildings and the circular walkway that was elevated above the street. That eliminated the need for showing traffic, which I didn’t want to do because cars would have dated us into some time period, and we couldn’t afford to make a hundred cars.”

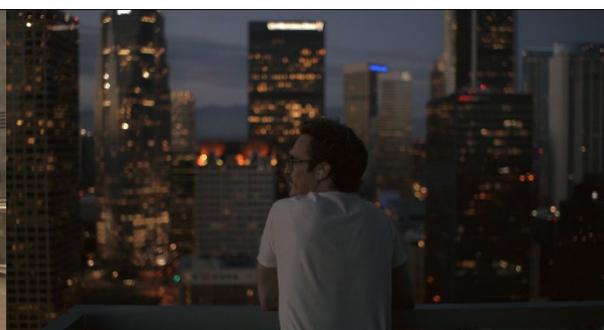
Essa questão orçamentária é fundamental para a análise de um filme, afinal não é possível separar o seu resultado estético das condições que o orçamento limitou. “No que se refere ao diretor de arte, esse pré-dimensionamento é importante para orientar sua própria imaginação e dirigir as conversas com o diretor, o fotógrafo e a equipe. O sonho tem limites, e é sempre mais produtivo trabalhar desde o início com essa consciência.” (HAMBURGUER, 2014, P. 22)

No caso de “Ela”, se trata de um filme com relativo baixo orçamento para Hollywood (23 milhões de dólares). A customização de todos os itens, se a estética escolhida fosse mais ousada, causaria talvez uma discrepância com os recursos disponíveis e o resultado, muito provavelmente seria comprometido.

A presença da cidade no filme é um outro aspecto fundamental. Desde os planos abertos de Theodore andando sob os prédios no meio de uma multidão às enormes janelas de seu apartamento convidando a cidade para o interior, a vista urbana sempre esteve muito presente. Para a criação dessa cidade futurista foi usado um truque de montagem que misturou a geografia de Los Angeles com a modernidade dos prédios em Shanghai. Um trabalho detalhista em combinar as duas cidades e acrescentar somente o necessário através da computação gráfica chamam a atenção para o resultado muito verossímil do futuro de LA.

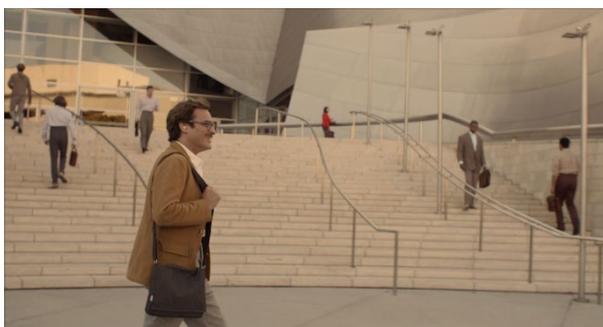
*Figura 23: Ponte para pedestres Lujiazui em Shanghai*

*Figura 24: vista híbrida de Los Angeles e Shanghai*



*Figura 25: Disney Concert hall em Los Angeles*

*Figura 26: instalação 747 no Pacific design center em LA*



Fonte: Ela (2013)

Essa cidade, além de representar o desenvolvimento, também contribui para um sentimento de opressão sobre o personagem principal. Sua imagem andando na horizontal em meio aos enormes arranha céus, assim como seu caminhar em meio ao grande fluxo, entram em contraste e reforçam seu estado de fuga e não pertencimento.

A vista dos prédios na janela indica a proximidade física de todas aquelas pessoas, mesmo que vivam extremamente separadas emocionalmente. Em todas as cenas de fluxo das multidões é possível ver a maior parte dos figurantes sozinhos falando através dos fones de ouvido alheios ao que os cerca exatamente como Theodore.

Entretanto, em uma entrevista, K. K. Barrett fala sobre a intenção de criar um “apagamento” na cidade, de modo a distanciar o personagem dela. A intenção é contrária ao do recurso recorrente de tornar a cidade um personagem. Portanto, ao mesmo tempo que ele convida a cidade para o interior do apartamento, ela não se destaca de modo a dividir a atenção do espectador, assim a condição humana pode se sobressair.

*Figura 27: Vista da janela do apartamento de Theodore*



Fonte: Ela (2013)

Esse recurso retoma o papel da arte citado no primeiro capítulo. O aspecto da cidade e seu funcionamento contribui para criar um outro nível narrativo. Em nenhum momento do filme é mencionado qualquer informação sobre aquele mundo. A utopia social em que o personagem parece viver é atribuída somente ao que absorvemos do segundo plano. Portanto, ao mesmo tempo que desempenha um aspecto fundamental para a história, sua construção é feita de modo a passar despercebida.

Outro instrumento muito poderoso para a estética e que é utilizado de modo excelente no filme é o uso das cores. “A cor é uma ferramenta poderosa, que opera subliminarmente na emoção do espectador. Ao conformar o clima geral, o manejo das cores contribui para o estabelecimento da relação do espectador com o conteúdo do filme.” (HAMBURGUER, 2014, P. 41)

Não há como desvincular a imagem do filme do tom de vermelho-rosado que aparece inúmeras vezes. Apesar de ser um tom marcante, podemos observar que ele costuma ser pontual, geralmente aparecendo em alguma peça de roupa do personagem principal. Essa cor o destaca da multidão e do ambiente, reforçando seu distanciamento. Ela também contrasta seu tom aberto e quente com o estado introspectivo e melancólico que isola o personagem. K. K. Barrett aponta que, no filme, “o vermelho é muito passivo, mas muito insistente na sua presença. É a cor que unificou o nosso mundo.” (BARRETT, 2014, tradução nossa)<sup>16</sup>

*Figura 28: Paleta de cores enfatizando tons de vermelho*



Fonte: Ela (2013)

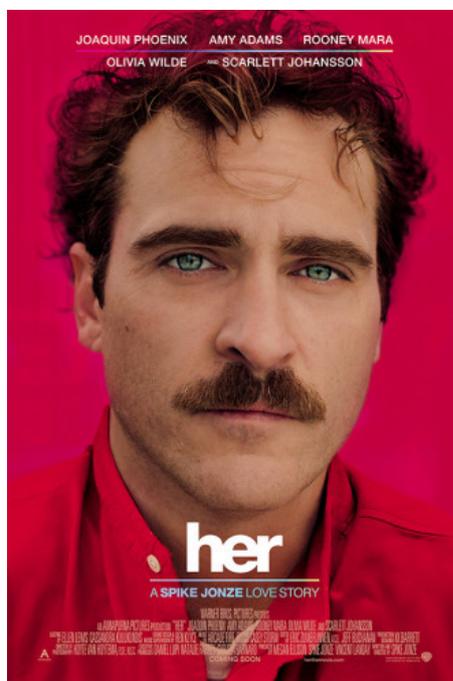
De todos os recursos utilizados para garantir a sensação de conforto talvez a escolha da paleta tenha sido a que mais contribuiu para esse feito, ressaltando sempre os tons quentes que geram a sensação de acolhimento. A escolha desses tons ajuda também a criar um ar de intimidade que favorece a exploração do relacionamento do casal.

O poster do filme é um grande resumo da peculiaridade de seu visual. Uma foto fechada em close no personagem principal, enquadramento frequentemente utilizado durante o filme, que usa sua camisa vermelha com um fundo cor de rosa.

<sup>16</sup> “(...) he notes that red is very passive, yet insistent in its presence; it’s the color that “unified our world.”

Nada nessa imagem nos diz que se trata de uma ficção futurista, pois todos os códigos que associamos ao gênero não estão lá. Contudo, esse poster não poderia resumir melhor a essência do filme. Afinal, ele consegue passar toda a vulnerabilidade dessa história, tão centrada em seu protagonista.

Figura 29: Pôster do filme Ela



Fonte: Ela (2013)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto começou a ser desenhado a partir da percepção de que a construção do futuro em “Ela” tinha uma clara inspiração no passado. À primeira vista, esse conceito parecia ser contrário a lógica, afinal, a possibilidade de obter um resultado verossímil de futuro partindo de uma estética “ultrapassada” parecia fadada ao fracasso. Entretanto, o resultado obtido no filme contraria essas expectativas e é reconhecidamente bem-sucedido ao apresentar uma versão evoluída dos dias atuais.

A partir dessa observação, uma análise dos aspectos visuais do filme foi aos poucos revelando os diversos componentes que fizeram esse resultado ser possível. Partindo de entrevistas com alguns membros da equipe do filme, o processo de criação e as intenções por trás de cada escolha foram se tornando mais claros e a base teórica de arte e ficção científica acrescentaram o embasamento necessário para entender como todas as peças se encaixavam.

Ao percorrer este caminho, foi ficando claro que a peculiaridade do visual de “Ela” devia-se muito ao contexto de ficção científica que é característico do filme. Sua construção visual se diferenciava de muitos aspectos comumente associados ao gênero e uma comparação com outros filmes se mostrou necessária. Ao colocar “Ex-machina” ao lado de “Ela” foi possível ver com maior clareza o funcionamento das escolhas estéticas e de como seu resultado depende de tudo o que está associado elas. Foi interessante perceber que dois filmes contemporâneos com construções narrativas semelhantes conseguem se distanciar tanto por terem motivações diferentes; e como seus visuais têm grande contribuição para esse distanciamento.

Por fim, ao contrário do que foi suposto no início, uma grande análise histórica não foi necessária para compreender essa inspiração no passado, pois o que se mostrou realmente relevante não foi a identificação precisa das peças de época, e sim a absorção dos significados desses elementos para que, ressignificados, construíssem esse espaço final. A descontextualização desses objetos permitiu um aproveitamento dos aspectos que interessavam a essa narrativa e possibilitou a criação desse novo espaço temporal, indefinido e verossímil.

“Ela” traz ao futuro uma perspectiva banhada pelo passado e tão próxima do presente que nos causa um reconhecimento automático. A tecnologia está lá, com

todos os avanços que podemos premeditar com base na atualidade, entretanto há algo extremamente familiar e confortável.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Adriana. Cyberpunk e Pós-modernismo. 2003. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmordenismo.html>>.

Acesso em: 10 maio 2019.

BLOCK, Bruce. The visual story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. USA: Focal Press, 2008

BOUCHER, François. História do vestuário no Ocidente. Brasil: Cosac Naify, 2010.

COUTINHO, A. M. M. A. Ficção Científica: Narrativa no Mundo Contemporâneo.

CUNHA, Rodrigo. Ciência e ficção: o futuro antecipado. Comciência, São Paulo, out. 2004.

DEMPSEY, Amy. Estilos, escolas e movimentos. São Paulo, Cosac Naify, 2003.

GIL, Inês. A Atmosfera no Cinema: o Caso de A Sombra do Caçador de Charles Laughton entre o Onirismo e Realismo, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian Fundação para a Ciência e a Tecnologia, Ministério da Ciência e do Ensino Superior, 2005.

GIL, Inês. Artigo A atmosfera como figura fílmica. In: Actas do II SOPCOM, VI LUSOCOM E II IBÉRICO – Volume I. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/gil-ines-a-atmosfera-como-figura-filmica.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2019

HAMBURGUER, Vera. A direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

HAYE, Amy de La; MENDES, Valerie. A moda no século XX. 2. ed. Brasil: Wmf Martins Fontes, 2009.

LOBRUTTO, Vincent. The filmmaker's guide to production design. Nova Iorque: Allworth Press, 2002.

MARTINS, India Mara. Interiores: aspectos plásticos e pictóricos em “o outro lado da rua”. In: Beatriz Kushnir; João Luiz Vieira. (Org.). Rio 450 anos de cinema. 01ed. Rio de Janeiro: Em Tempo, 2016, v. 01, p. 268-282.

MEDEIROS, Theresa. O Futuro do Presente: A mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação. Natal: PPGEM, 2011

NOGUEIRA, William. O espaço visual no cinema: um diálogo entre as teorias de Bruce Block e o filme “Que Horas Ela Volta?”. Niterói: Rascunho-UFF, 2016.

SUPPIA, Alfredo. Cinema de ficção científica lo-fi: uma categoria sob escrutínio. Brasil: revista Fronteiras - estudos midiáticos, 2016.

TELOTTE, J. P. Science fiction film: Genres in American cinema. USA: The University of Cambridge Press, 2001.

## ENTREVISTAS

BARRETT, K. K. Anatomy of a Scene: Talking the 'Her' Office with Oscar-Nominated Production Designer K.K. Barrett. 2014. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2014/01/anatomy-of-a-scene-talking-the-her-office-with-oscar-nominated-production-designer-k-k-barrett-193917/>>. Acesso em: 20 maio 2019. Entrevista concedida à Bill Desowitz.

BARRETT, K. K. Entrevista concedida à Om Malik. 2014. Disponível em: <<https://pi.co/kk-barrett-interview-om-malik/>>. Acesso em 18 maio 2019.

BARRETT, K. K. Five days of 'Her': Building a future to feel like the presente. 2013. Disponível em: <<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-spike-jonze-her-production-future-johansson-20131224-story.html#axzz2obw9eNhU>>. Acesso em: 10 maio 2019. Entrevista concedida à Steven Zeitchik.

BARRETT, K. K. INTERIORS: Her. 2014. Disponível em: <<https://www.archdaily.com/480608/interiors-her>>. Acesso em: 19 mai 2019. Entrevista concedida à Mehruss Jon Ahi e Armen Karaoghlanian.

BARRETT, K. K. K.K. Barrett and the Production Design for Her: How Close is it to Real Near-Future LA? 2014. Disponível em: <<https://www.kcrw.com/culture/shows/design-and-architecture/k-k-barrett-and-the-production-design-for-her-how-close-is-it-to-real-near-future-la>>. Acesso em: 20 maio 2019. Entrevista concedida à Frances Anderton.

BARRETT, K. K. K.K. Barrett on creating the world of 'Her' with Spike Jonze. 2014. Disponível em: <<http://uproxx.com/hitfix/kk-barrett-on-creating-the-world-of-her-with-spike-jonze/>>. Acesso em: 10 maio 2019. Entrevista concedida à Gregory Elwood.

BARRETT, K. K. Production Designer K.K. Barrett on Creating Her's Beautiful Future. 2013. Disponível em: <<https://www.wheretowatch.com/2013/12/production->

designer-k-k-barrett-on-creating-hers-beautiful-future>. Acesso em: 10 maio 2019. Entrevista concedida à Brian Abrams.

HOYTEMA, Hoyte van. Five days of 'Her': How to shoot the future. 2013. Disponível em <<https://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-her-spike-jonze-cinematography-20131226-story.html>>. Acesso em: 20 maio 2019. Entrevista concedida à Steven Zeitchick.

JONZE, Spike. A Prankster and His Films Mature. 2013. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2013/11/03/movies/spike-jonze-discusses-evolution-of-her.html?pagewanted=all>>. Acesso em: 20 maio 2019. Entrevista cedida à Logan Hill.

STORM, Casey. Five days of 'Her:' How Spike Jonze created the future. 2013. Disponível em: <<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-her-spike-jonze-future-costumes-20131223-story.html>>. Acesso em: 10 maio 2019. Entrevista concedida à Steven Zeitchik.

## FILMOGRAFIA

ELA. Spike Jonze, 2013, EUA. (126 min.)

BLADE Runner, o Caçador de Andróides. Ridley Scott, 1982, EUA. (117 min.)

EX-MACHINA: Instinto Artificial. Alex Garland, 2014, Reino Unido. (108 min.)

2001 – Uma Odisseia no Espaço. Stanley Kubrick, 1968, Reino Unido-. (149 min.)

MARIA Antonieta. Sofia Coppola, 2006, EUA-França-Japão. (123 min.)

A ILHA. Michael Bay, 2003, EUA. (136 min.)

QUANDO te conheci. Drake Doremus, 2015, EUA-Indonésia. (101 min.)

O DOADOR de Memórias. Phillip Noyce, 2014, África do Sul-Canadá-EUA. (97 min.)

## VIDEOGRAFIA

WILLIAMS, Kristian T. Her - Building a Beautiful Future. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=73kIG3HcFq0&list=LLEsDFYS5UASBs39k6pDILVA&index=6&t=1s>>. Acesso em: 10 maio 2019.