



EX MACHINA: O DESVELAMENTO DA VIOLÊNCIA SIMBÓLICA NA DIEGESE FÍLMICA

EX MACHINA: THE UNVEILING OF SYMBOLIC VIOLENCE IN FILM DIEGESIS

EX MACHINA: EL DESVELAMIENTO DE LA VIOLENCIA SIMBÓLICA EN LA DIEGESIS FÍLMICA

Sophia Sartini Fernandes de Oliveira¹

 10.21665/2318-3888.v7n13p223-253

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar e problematizar, por meio da imersão na diegese fílmica, a obra *Ex Machina*. A análise fílmica no âmbito da linguagem cinematográfica permite uma maior compreensão em relação à arte de compor uma obra fílmica. A esse tipo de análise mais técnica, soma-se a análise sócio-histórica do filme, pois este se revela como um produto cultural marcado por um contexto social, histórico e político de uma época. Assim, é nesse contexto de análise que emergem, principalmente, questões que abordam a violência simbólica e a dominação masculina sobre um corpo à semelhança do corpo humano. Voltando o olhar para o campo da Educação, e levando-se em consideração a utilização dos filmes em sala de aula como material extradidático para a discussão de temas, ideias, fatos etc, o filme *Ex Machina* se revela como um recurso audiovisual que possibilita importantes discussões que abordam questões sociais, históricas e filosóficas em sala de aula.

Palavras-chave: Análise Fílmica. Violência Simbólica. Dominação Masculina. Educação.

¹ Doutoranda em Educação na Universidade Católica de Petrópolis. Participante do Grupo Educação Integral e Tempo Integral (UCP); pesquisadora do Grupo de Estudos em Educação, Cultura e Contemporaneidade (GRECCA/UCP). Professora da rede pública municipal de ensino em Juiz de Fora, MG. E-mail: sophiasartini@terra.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1137-4433>.

ABSTRACT

This paper aims to analyze and problematize, through immersion in a film diegesis, the movie *Ex Machina*. Film analysis within the cinematographic language allows one a greater understanding of composing a film kind of art. Besides this type of more technical analysis, the socio-historical analysis of the film is added, because it reveals itself as a cultural product marked by a social, historical and political context of an era. Therefore, in such a context of analysis, issues that address symbolic violence and male domination over a body similar to the human body emerge. Turning the gaze to the education field, and taking into consideration the use of films in classes as an *extra didactic* material the discussion of themes, ideas, facts, etc. The movie *Ex Machina* reveals itself as an audiovisual resource that enables important discussions addressing social, historical and philosophical issues in classroom.

Keywords: Film Analysis. Symbolic Violence. Male Domination. Education.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo analizar y problematizar, por medio de la inmersión en la diegese fílmica, la obra *Ex Machina*. El análisis fílmico en el ámbito del lenguaje cinematográfico permite una mayor comprensión en relación al arte de componer una obra fílmica. A este tipo de análisis más técnico, se suma el análisis socio histórico de la película, pues ésta se revela como un producto cultural marcado por un contexto social, histórico y político de una época. Así, es en ese contexto de análisis que emergen, principalmente, cuestiones que abordan la violencia simbólica y la dominación masculina sobre un cuerpo a semejanza del cuerpo humano. Volviendo la mirada al campo de la Educación, y teniendo en cuenta la utilización de las películas en el aula como material extradidático para la discusión de temas, ideas, hechos, etc, la película *Ex Machina* se revela como un recurso audiovisual que posibilita importantes discusiones que abordan cuestiones sociales, históricas y filosóficas en el aula.

Palabras clave: Análisis Fílmico. Violencia Simbólica. Dominación Masculina. Educación.

Introdução

Levando-se em consideração o Cinema como Arte, e o filme como expressão artística que revela no universo diegético a representatividade de mundo e de ideias que predominam no âmbito sócio-histórico de uma época, este trabalho tem como objetivo fazer uma análise do filme *Ex Machina*, no contexto técnico da linguagem cinematográfica, a partir das ideias de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété; uma análise no contexto sócio-histórico a partir dos estudos sociológicos de Pierre Bourdieu; uma análise no campo da Filosofia da Linguagem a partir das considerações de Ludwig Wittgenstein; uma breve análise no campo da Filosofia da Mente e, por fim, no campo da Educação.

A contemporaneidade é marcada, a cada dia, por mudanças decorrentes das áreas do saber humano, tais como as Ciências Física, Química e Biológicas, as Artes, as Ciências Humanas como a Filosofia, a Sociologia, a Antropologia, a Ciência da Religião, entre outras. Em nosso dia a dia, percebemos o quanto os produtos tecnológicos influenciam o nosso viver, o nosso pensar, os nossos hábitos, a nossa linguagem e costumes.

Existimos não somente em um mundo real, mas também em um mundo virtual, com inúmeras possibilidades, onde as barreiras geográficas entre as pessoas foram transpostas; assim, o que se passa com um ente querido do outro lado do mundo, podemos saber por meio da conectividade digital. A tecnologia amenizou o sentimento de saudade. Mas, por outro lado, estamos perdendo a capacidade de ler nos olhos (as “janelas da alma”) os sentimentos das outras pessoas. Para nossa fruição e conhecimento, podemos passear pelas galerias de belas artes de algum importante museu em algum outro país, sem sair de casa, apenas de forma virtual; ou voltar a um tenebroso passado histórico dos calabouços medievais, da Segunda Grande Guerra mundial ou dos sanatórios no início do século XX, por meio das imagens de arquivos históricos virtuais.

Podemos dizer, até que algumas áreas se interrelacionam, como por exemplo, a Artes e a Geometria dos fractais, desse amálgama temos a belíssima arte fractal e o cinema, por exemplo, não seria possível sem o suporte tecnológico, a cada dia mais sofisticado.

Talvez possamos comparar a nossa época de livre acesso ao conhecimento, pesquisa fácil e rápida pelo saber acumulado pelas gerações do passado, à invenção da imprensa de Johann Gutemberg e a inserção dos livros na sociedade em geral. Depois de séculos da Revolução da Informação promovida pela imprensa de Gutemberg, hoje, com a era digital, carregar uma biblioteca no bolso ficou fácil e cômodo e, assim, podemos ler o que quisermos, onde quisermos, exercendo de forma “satisfatória” nossa liberdade de escolha. Antes que as densas nuvens de uma realidade distópica pairam e caiam sobre nosso mundo, podemos, ainda, desfrutar da leitura de vários tipos de livros e também de suas adaptações para obras fílmicas.

No entanto, faz-se necessária a seguinte reflexão sobre todo esse deslumbramento científico/tecnológico: infelizmente, podemos constatar que a moral humana não progride na mesma proporção que a Ciência e a Tecnologia, e isso gera um grande impacto na sociedade e no meio ambiente como um todo.

Nesse contexto, emerge uma perspectiva futura de dividirmos nosso espaço com robôs. E há ainda uma “crença” que os robôs do futuro terão Inteligência Artificial. Uma consciência no corpo não humano implicaria em profundas discussões/reflexões no campo da Filosofia e Sociologia para além dos conceitos vigentes hoje. A narrativa do filme *Ex Machina* mostra tal perspectiva. O ano de 2014, foi o ano de produção deste filme, por meio dos jornais da época, podemos perceber o desenvolvimento do campo da robótica: com robôs substituindo trabalhadores em indústrias; robôs ajudando médicos cirurgiões; robôs sendo mandados para o espaço; alguns robôs que leem (embora não compreendam o que leram, como algumas pessoas); robôs que trabalham em lojas de celulares, olimpíadas com robôs; campeonato mundial de futebol jogado por robôs; Olimpíada Brasileira de Robótica nas escolas para o ensino fundamental e médio, com início no ano de 2007; entre outras notícias. Assim, a linguagem do campo da Robótica já está sendo inserida nas escolas como mais uma forma de linguagem a ser aprendida.

Estas análises não se fecham em si próprias, pois levando-se em consideração que os campos do conhecimento humano são interrelacionais, pois se complementam para

elucidar varias questões do ser e do existir humano, estas análises estão abertas a novas análises que possam enriquecer as discussões presentes neste trabalho.

1. *Ex Machina*: Uma breve discussão sobre a linguagem cinematográfica

Ex-Machina é um longa metragem, com duração de uma hora e quarenta e oito minutos, classificado como ficção científica e dirigido por Alex Garland². A narrativa fílmica se desenvolve a partir de Caleb, um jovem programador, que foi “sorteado” para trabalhar pessoalmente com Nathan, dono da empresa de informática na qual Caleb trabalhava. A missão científica de Caleb, no laboratório de Nathan, é descobrir se o protótipo robótico (Ava) adquiriu uma consciência tal qual a consciência humana.

Em linhas gerais, seguiremos as ideias de Vanoye e Goliot-Lété (1994) sobre a análise técnica fílmica, mas não nos deteremos em uma análise minuciosa de cada fotograma, fragmentos ou sequências. Pretendemos mostrar os aspectos gerais mais relevantes da obra como um todo; assim, podemos dizer que esta descrição técnica do filme *Ex Machina* é apenas um esboço de uma análise fílmica, um ensaio analítico.

A linguagem cinematográfica reveste-se de uma maior complexidade que a linguagem, por exemplo, de um romance. Dessa forma, a enunciação fílmica abrange não somente o elemento dêitico³, mas também, a enunciação exta-linguística na qual “o enunciado se ‘desdobra’, curva-se sobre si mesmo’, e fala da situação de sua produção” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 44).

Portanto, aquilo que se vê, ouve, percebe e interpreta no contexto fílmico está atrelado necessariamente ao enquadramento, ou seja, a percepção do espectador do universo imagético, criado no filme, dependerá de como as coisas, paisagens e pessoas são filmadas. Dessa forma, o enquadramento (com os seus principais componentes: o plano,

² Ficha técnica do filme *Ex Machina*, Disponível em:

< https://www.imdb.com/title/tt0470752/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm > Acesso em: 07 jul. 2018. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-219931/> > Acesso em: 07 jul. 2018.

³ Designado por Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 43) como “qualquer marca, qualquer indicador que remete tanto ao locutor quanto à situação de enunciação”. Como exemplos: “os pronomes pessoais, os pronomes e adjetivos possessivos e demonstrativos, os advérbios de tempo e de lugar e os tempos dos verbos”.

a altura do ângulo e o lado do ângulo) é considerado um dos principais elementos da linguagem cinematográfica⁴.

Assim, em relação ao enquadramento, ou seja, aquilo que deve fazer parte dos universos imagéticos, podemos observar no filme *Ex Machina* que há uma predominância do Meio Primeiro Plano (MPP) e do Primeiro Plano (PP) quando as personagens Ava e Caleb dialogam e quando Nathan e Caleb dialogam. O Plano Geral (PG), Plano Médio (PM) e o Plano de conjunto (PC)⁵ ocorrem com mais frequência entre o diálogo entre Nathan e Ava e os acontecimentos no interior e exterior do laboratório subterrâneo de Nathan. O plano mescla entre o fixo e o travelling nas personagens ou no ambiente. De acordo com Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 37), no plano, a câmera pode estar fixa ou em movimento (travelling). Os autores acrescentam um importante detalhe:

[...] só quando se articulam a um conteúdo os componentes expressivos do filme adquirem uma razão de existir. Um travelling por si só nada quer dizer. Adquire um sentido se acompanha determinado personagem, adquire outro se varre determinada paisagem... O conteúdo e a expressão formam um todo. Apenas sua combinação, sua associação íntima é capaz de gerar a significação. Não é possível pretender trabalhar sobre o sentido de um filme sem convocar de imediato e em sincronia a história e a maneira (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 41-42).

Podemos observar que nas cenas que envolvem o diálogo entre Caleb e Ava, Nathan e Caleb, no ângulo de filmagem, em geral, a tomada é frontal e/ou tomada lateral⁶; e para as outras cenas podemos observar também a tomada plongée⁷.

Podemos acompanhar a construção psicológica dos personagens e o efeito metafórico (Ava como a Eva de Deus, e Nathan como o Criador; a consciência de Ava a impele a sair do “paraíso”, o laboratório de Nathan), há uma sucessão de imagens que transpõe o sentido literal; “no cinema, são as imagens que desfilam e não as palavras.” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 65).

O encadeamento das sequências é linear e cronológico, embora a percepção do dia/claro e noite/escuro é, na maioria das vezes, mascarada pela luminosidade artificial

⁴ Os detalhes da linguagem cinematográfica podem ser encontrados no site *Primeiro Filme*. Disponível em: < <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> >. Acesso em: 7 jul. 2018.

⁵ Idem.

⁶ Idem.

⁷ Idem.

do cenário hermeticamente fechado (o grande e labiríntico laboratório de Nathan); assim, nesse contexto diegético predominam as cores mais neutras, como o branco, o cinza, o bege e o marrom; podemos observar, também, alguns tons esmaecidos de azul e de verde no cenário interior (e tons mais vivos de azul e verde no cenário exterior); a cor amarela em alguns móveis e a cor de açafrão no lençol da cama de Caleb. Mas, a cor vermelha, cor quente, que sai das veias de Caleb e, principalmente, de Nathan destaca-se nessa atmosfera fria e metálica; contrapondo, dessa forma, dois corpos: um corpo com uma rede de delicados vasos sanguíneos e um corpo com uma rede de delicados circuitos.

Podemos observar a câmera objetiva numa posição “neutra” mostrando os diálogos e as interações sociais no espaço/tempo definido. Na decupagem, geralmente, os cortes se apresentam em *cut-away* onde o plano B surge com uma imagem diferente da sequência do plano A. Podemos observar o corte seco e o corte alternado⁸ (com um encadeamento musical). O universo diegético não apresenta narrador e é coerente com a história e a enunciação do filme; observamos, também, os efeitos especiais que enriquecem o universo imagético fílmico.

Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 70) enfatizam que em uma análise fílmica: “O grau de precisão da observação depende das suas condições materiais e do objetivo buscado pelo observador.”

O ato de analisar um filme se torna uma ação clara quando nos deparamos com a definição proposta por Vanoye e Goliot-Lété (1994, p.12):

Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, *examiná-lo tecnicamente*. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p.12, grifo do autor).

A partir desse contexto, foi escolhida uma sequência fílmica: Ava: 1ª Sessão – Primeiro contato entre a Inteligência Artificial (Ava) e o jovem programador computacional

⁸ Sobre os cortes, Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 39) explicam que eles podem ser secos quando o encadeamento da sequência não apresenta demarcações (“escurecimentos, encadeamento musical ou sonoro e etc”) e corte demarcado quando há demarcações no encadeamento da sequência.

(Caleb), duração da cena: 3' 40", 36 Planos. Entre esses Planos, foi selecionada uma trilha de imagem para análise⁹, conforme descrição abaixo:

Ex Machina (Alex Garland):

Resumo da sequência – Nathan sentado em sua sala, diante do computador, observa a aproximação de Caleb do quarto de Ava, e faz anotações. Caleb se aproxima, toca o vidro transparente do quarto de Ava e observa uma deformação no vidro, na parte de cima. Ava ao longe, vira-se para Caleb, e os dois têm o primeiro contato visual. Eles se observam por alguns instantes. Eva se aproxima e diz olá para Caleb. Neste ambiente, predominam as cores cinzas. Caleb responde a Ava com uma saudação e diz seu próprio nome. Caleb propõe que os dois conversem, Ava aceita, e o diálogo começa entre eles que estão separados geograficamente, mas podem se ver. Ava está em seu quarto de paredes transparentes. Caleb está numa sala contígua. Ambos estão em pé, um de frente para o outro. Nathan observa. Ava se senta e Caleb continua em pé. A conversa é conduzida de forma tranquila, pois o constrangimento do primeiro contato foi quebrado pela capacidade linguística de Ava que também demonstrou ter uma habilidade na interação social com uma pessoa desconhecida, neste caso, o Caleb. Toda a conversa foi monitorada por Nathan, por meio das câmeras do lado de fora do quarto de Ava. Nathan se levanta da cadeira, após o diálogo de Caleb e Ava, e cola um papel na parede que está abarrotada de outros papéis.

Trilha Sonora: Uma música segue a cena, adquirindo novos instrumentos quando Ava aparece para Caleb, não há música quando começa o diálogo entre os dois. No final do diálogo, uma outra música é introduzida.

Descrição dos planos mais importantes da sequência: Os planos 6 a 13 mostram a aproximação e o primeiro contato visual de Caleb em relação à Ava, e contato verbal entre os dois. Nesta sequência, podemos perceber o suspense desse primeiro contato e a surpresa de Caleb que se mantém de pé.

A seguir, a trilha de imagem¹⁰:

⁹ Esta descrição e análise fílmica foi adaptada de:

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. Ensaio sobre a Análise Fílmica. Campinas, São Paulo: Papirus, 1994. GERBASE, C. Primeiro Filme. Disponível em: < <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> >. Acesso em: 7 jul. 2018.

¹⁰ Esta descrição e análise fílmica foi adaptada de:

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. Ensaio sobre a Análise Fílmica. Campinas, São Paulo: Papirus, 1994.

Plano 6 – 5,03''

Uma música quase imperceptível. MPP do ambiente em penumbra, Ava aparece no ângulo de visão de Caleb. Nesse momento, na música, outros instrumentos musicais podem ser ouvidos. Ava anda, para e permanece de perfil; ao fundo, uma luz que sai do jardim de inverno, Caleb está no lado oposto e no ambiente exterior a Ava e a observa. Ava vira-se para ele. Câmera fixa, LAN de Caleb. Corte seco.

Plano 7 – 2,42''

Sequência da música do plano anterior. PM do ambiente externo no qual se encontra Caleb. Parte do corpo robótico de Ava pode ser visto no lado esquerdo. LAF em relação à Caleb, ambiente parcialmente iluminado, atrás de Caleb e no alto, uma câmera filmadora se destaca. Parte do corpo de Ava se move para a direita. Câmera fixa. Corte seco.

Plano 8 – 2,75''

Sequência da música do plano 6 e do plano 7. MPP do jardim de inverno que está perto de Ava. Ela está parada de perfil e vira a cabeça para o lado de Caleb. A iluminação provém do jardim de inverno cujas paredes são transparentes. LAP de Ava. Câmera fixa. Corte seco.

Plano 9 – 1,83''

Sequência da música dos planos anteriores. PP e LAF de Caleb. Caleb observa Ava, a silhueta dela pode ser observada no vidro transparente em frente a Caleb. Ele se destaca no ambiente de penumbra, pois uma luz que vem do jardim de inverno o ilumina. Câmera fixa. Corte seco.

Plano 10 – 2,09''

Sequência da música dos planos anteriores. MPP do jardim de inverno que está perto de Ava. Ela está parada de perfil com a cabeça voltada para o lado de Caleb, ela abaixa a cabeça, vira-se para a frente e começa a minhar. A iluminação provém do jardim de inverno cujas paredes são transparentes. LAP de Ava. Câmera fixa. Corte seco.

Plano 11 – 9,14''

GERBASE, C. Primeiro Filme. Disponível em: < <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> >. Acesso em: 7 jul. 2018.

Legenda: MPP: Meio Primeiro Plano; LAN: Lado do Ângulo Nuca; PM: Plano Médio; LAF: Lado do Ângulo Frontal; MPP: Meio Primeiro Plano; LAP: Lado do Ângulo de Perfil; PP: Primeiro Plano; PC: Plano de Conjunto.

Sequência da música dos planos anteriores. PC do ambiente. LAF de Caleb. Ele está em frente à Ava. Eles estão separados por paredes transparentes. Ava caminha e sai do ângulo de visão de Caleb. Ele caminha, na mesma direção do movimento de Ava, à procura dela. Câmera fixa. Corte seco.

Plano 12 – 11,18”

PC do ambiente no qual se encontra Ava. . Ela aparece por trás de uma parede cinza e maciça. O corpo robótico de Ava quase se camufla diante da parede cinza, exceto pelo abdomen que se mostra iluminado por seus de circuitos. Ela olha para Caleb, nesse momento a música é interrompida, e diz olá. Câmera fixa. Corte seco.

Plano 13 – 3,52”

Não há música. PP de Caleb. . Caleb está olhando para Ava e diz oi. Travelling lateral. Corte seco.

Abaixo, o diálogo completo descrito acima¹¹:

Ava: — Olá.

Caleb: – Oi. Sou Caleb.

Ava: – Olá, Caleb.

Caleb: – Você tem um nome?

Ava: – Sim. Ava.

Caleb: – É um prazer conhecê-la, Ava.

Ava: – Igualmente. Nunca conheci ninguém. Só Nathan.

Caleb: – Então acho que ambos estamos em uma posição parecida.

Ava: – Você não conheceu muitas outras pessoas?

Caleb: – Nenhuma como você. Precisamos quebrar o gelo. Sabe o que quero dizer com isso?

Ava: – Sim.

Caleb: – O que quero dizer com isso?

Ava: – Superar o constrangimento social inicial.

Caleb: – Então vamos conversar.

Ava: – Está bem. Sobre o que quer conversar?

Caleb: – Por que não começamos com você me contando algo sobre si?

Ava: – O que gostaria de saber?

Caleb: – O que lhe vier na mente.

Ava: – Bem, você já sabe o meu nome. E pode ver que sou uma máquina. Gostaria de saber a minha idade?

¹¹ Tradução via legendas retiradas do Google Play Filmes.

Caleb: – Claro.

Ava: – Tenho um.

Caleb: – Um o quê? Um ano ou um dia?

Ava: – Um.

Caleb: – Quando você aprendeu a falar, Ava?

Ava: – Eu sempre soube falar. Estranho, não é?

Caleb: – Por quê?

Ava: – Porque o idioma é algo que as pessoas adquirem.

Caleb: – Bem, tem gente que acredita que a língua existe desde o nascimento. E o que se aprende é a habilidade de unir as palavras e estruturá-las à habilidade potencial. Você concorda?

Ava: – Não sei. Vai voltar amanhã, Caleb?

Caleb: – Sim.

Ava: – Ótimo.

Segue, abaixo, um fotograma do filme *Ex Machina* que mostra a primeira interação social entre Ava e Caleb, (“Ava: 1ª Sessão”):

FIGURA 1 – Fotograma do filme *Ex Machina*: Ava dialoga pela primeira vez com Caleb.



Fonte: IMDb (Internet Movie Database)

A análise fílmica, a partir da linguagem cinematográfica, permite uma maior compreensão dos recursos técnicos empregados para a criação de uma obra que tem toda uma estética que transmite sentidos e significados aos espectadores. “Contemporaneamente, a estética ressurgue como fabulação, imaginação, criação que não se limita à arte, mas materializa estilos, inclusive e principalmente os estilos de

vida.” (ALMEIDA, 2017, p. 17). Nessa construção estética do filme, o estranho pode se tornar familiar ou o familiar pode se tornar estranho aos olhos de quem assiste ao filme. “O que a tela do cinema apresenta não é uma realidade fechada em si, mas a proposição de um mundo cuja significação flutua ao sabor dos nossos olhos.” (ALMEIDA, 2017, p. 13). Os elementos estéticos na diegese fílmica são marcados pelo contexto de produção do filme, o qual é marcado pelos aspectos sociais, históricos, políticos, éticos da sociedade. Pode-se dizer também que o imaginário coletivo emerge da obra fílmica, evidenciando, dessa maneira, os aspectos da mentalidade de uma época.

Um outro aspecto interessante na diegese fílmica pode ser observado por meio da metáfora apresentada por Deleuze:

O olho já está nas coisas, ele faz parte da imagem, ele é a visibilidade da imagem. É o que Bergson mostra: a imagem é luminosa ou visível nela mesma, ela só precisa de uma “tela negra” que a impeça de se mover em todos os sentidos com as outras imagens, que impeça a luz de se difundir, de se propagar em todas as direções, que reflita e refrate a luz. “As luz que, propagando-se sempre, jamais teria sido revelada...” O olho não é a câmera, é a tela. Quanto à câmera, com todas as suas funções proposicionais, é antes um terceiro olho, o olho do espírito (DELEUZE, 2017, p.74).

Dessa forma, pode-se dizer que o olho que vê a tela está imerso em uma estética cotidiana, a qual possui um repertório de experiências sensoriais que poderão influenciar a recepção e a tradução da linguagem da imagem em movimento; assim, emerge a subjetividade nas interpretações do universo imagético fílmico.

2. Uma análise sócio-histórica do filme *Ex Machina*

Podemos considerar o filme como um produto cultural que, embora tenha uma certa autonomia como arte, está inserido em um contexto sócio-histórico. Dessa forma, o contexto de produção fílmica é um amalgama entre vários setores da sociedade (econômicos, políticos, científicos, técnicos, artísticos, etc) responsáveis pela produção de um filme. Desse modo, como um produto cultural, o filme possui uma diegese com elementos representativos que remetem de forma direta ou indireta à sociedade real na qual está inserido (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994).

Neste contexto, os autores elucidam uma interpretação sócio-histórica de um filme: “A hipótese diretriz de uma interpretação sócio-histórica é de que um filme sempre ‘fala’

do presente (ou sempre ‘diz’ algo do presente, do aqui e do agora de seu contexto de produção).” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 55). Assim, a sociedade não é mostrada, mas encenada, independentemente do projeto do filme quer seja para descrever, distrair, quer seja para criticar, denunciar ou militar. O filme reflete um ponto de vista concordante, discordante ou indagativo sobre algum aspecto do mundo contemporâneo no qual está inserido. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994).

Os autores acrescentam, ainda, sobre a complexa representação da sociedade pelo universo diegético do filme:

Em outras palavras, o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constrói um mundo possível que matém realações complexas com o mundo real: pode ser parte seu reflexo, mas também pode ser sua recusa (ocultando aspectos importantes do mundo real, idealizando, amplificando certos defeitos, propondo um “contramundo” etc.) (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p.56).

As questões que devem ser colocadas pelo analista são aquelas diretamente relacionadas aos pontos de vista (moral, ideológico, estético, poético, espiritual, filosófico) de que se trata um filme. Como esses pontos de vistas se manifestam faz parte da materialidade do discurso fílmico e seus modelos representativos (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994). As produções simbólicas estão presentes nos filmes, independente do gênero fílmico, mas não da mesma maneira. O analista pode levantar uma hipótese sobre o funcioanamento duplo do roteiro de toda obra fílmica; ou seja, uma narrativa¹², uma progressão dramática¹³ e simultaneamente um ponto de vista sobre a história e os personagens, bem como imagens (com diferentes nuances de conotações fantásticas, afetivas, simbólicas) do mundo possível representado. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994).

A partir desse contexto, faremos um esboço de uma análise e interpretação sócio-histórica do filme *Ex Machina*, a partir dos estudos sociológicos de Bourdieu que abragem o conceito de dominação masculina; trataremos essa análise como “[...] um exercício de reflexão transcendental visando a explorar as ‘categorias de entendimento’”

¹² Uma narrativa é definida da seguinte forma por Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 63): “[...] uma sequência lógica de eventos, de relações entre personagens, de conflito, um conjunto de informações a serem distribuídas pelo filme para garantir a compreensão e a verossimilhança.”

¹³ Uma progressão dramática da seguinte forma por Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 63): “[...] de acordo com as regras de alternância entre tempos fortes e tempos fracos e as da progressão contínua da tensão até o desenlace, passando pelo ‘clímax’.”

[...] com as quais construímos o mundo [...]”. (BOURDIEU, 2012, p.13). No inconsciente histórico, a visão androcêntrica de mundo é descrita pelo autor:

A descrição etnológica de um mundo social, ao mesmo tempo suficientemente distanciado para se prestar mais facilmente à objetivação e inteiramente construído em torno da dominação masculina, atua como uma espécie de "detector" de traços infinitesimais e de fragmentos esparsos da visão androcêntrica do mundo e, por isso, como instrumento de uma arqueologia histórica do inconsciente que, originariamente construída, sem dúvida alguma, em um estágio muito antigo e muito arcaico de nossas sociedades, permanece em cada um de nós, homem ou mulher. (Inconsciente histórico ligado, portanto, não a uma natureza biológica ou psicológica, e a propriedades inscritas nesta natureza, como a diferença entre os sexos segundo a psicanálise, mas a um trabalho de construção propriamente histórica – como aquele que visa a produzir o desligamento do menino do universo feminino – e, por conseguinte, suscetível de ser modificado por uma transformação de suas condições históricas de produção.) (BOURDIEU, 2012, p. 69).

Nossa hipótese é que essa visão androcêntrica de mundo pode ser observada no filme *Ex Machina*, por meio do personagem Nathan (o programador computacional, dotado não somente de capital cultural, mas também de capital econômico) que cria corpos robóticos à imagem feminina (e possuidores de uma sexualidade). Nathan possui alguns desses protótipos robóticos guardados em um de seus quartos dentro de seu laboratório particular. Tais corpos robóticos são tratados como subalternos, serviçais e inferiores; esses corpos robóticos são a imagem simbólica da objetificação do corpo feminino.

A partir dessa discussão, fazem-se necessárias as observações de Medeiros (2017):

No corpo se leria a linguagem da natureza cultivada em que se trai o mais escondido e o mais verdadeiro, já que é o menos conscientemente controlado e controlável e que contamina e determina as mensagens percebidas e despercebidas. O corpo seria então um produto social desde as dimensões de sua conformação visível, derivada de condições sociais, até as formas de se portar e de se comportar, expressando toda a relação com o mundo social (MEDEIROS, 2017, p. 132).

Sobre o corpo feminino de Ava, Caleb questiona Nathan:

Caleb: – Tenho uma pergunta.

Nathan: – Está bem.

Caleb: – Por que deu sexualidade a ela? Uma inteligência artificial não precisa ter gênero. Ela poderia ser uma “caixa cinza”.

Nathan: – Não concordo com isso. Pode me dar um exemplo de consciência de qualquer nível, humana ou animal, que existe sem uma dimensão sexual?

Caleb: – Eles têm sexualidade como uma necessidade reprodutiva.

Nathan: – Como uma caixa cinza pode interagir com outra caixa cinza? A consciência pode existir sem interação? Enfim, a sexualidade é divertida, cara. Se vai existir, por que não curti-la? (...) Eu a programei para ser heterossexual. Assim como foi programado para ser heterossexual.

Caleb: – Não me programaram como hétero.

Nathan: – Você decidiu ser hétero? Qual é. É claro que você foi programado. Pela natureza ou criação. Ou ambos. (...)

A partir deste contexto, Bourdieu (2012) afirma que a realidade sexual do corpo é construída pelo mundo social que reflete os princípios de visão e de divisão sexualizante. Tal percepção de mundo permeia todas as coisas e o próprio corpo, Bourdieu esclarece:

A diferença biológica entre os sexos, isto é, entre o corpo masculino e o corpo feminino, e, especificamente, a diferença anatômica entre os órgãos sexuais, pode assim ser vista como justificativa natural da diferença socialmente construída entre os gêneros e, principalmente, da divisão social do trabalho (BOURDIEU, 2012, p. 20).

Assim, de acordo com Bourdieu (2012), arraigado ao *habitus*¹⁴ de cada um, está presente (em diferentes formas) essa percepção de mundo que se manifesta em uma dominação masculina.

Em um trecho de uma cena do filme, podemos observar esse inconsciente histórico da dominação masculina por meio do diálogo de Nathan com Caleb e Kyoto:

Kyoto serve a Caleb o jantar, mas acidentalmente esbarra no copo de Caleb e derrama o vinho:

Nathan: – Merda! Está de sacanagem comigo?

Kyoto se ajoelha e prontamente limpa o líquido derramado, sem dizer uma única palavra.:

Nathan: – Caiu em você?

Caleb: – Não. Está tudo bem.

Caleb se dirige a Kyoto e diz:: - Pode deixar.

Nathan: – Está perdendo tempo falando com ela. Ela não entende inglês. Dê o guardanapo para ela.

Caleb se dirige mais uma vez para Kyoto e diz:: – Desculpe.

Nathan: – É como um firewall contra vazamento de informações. Posso contar segredos no jantar sabendo que morrerão aqui. Também não posso dizer para ela que fico bravo quando ela é desajeitada e derrama vinho no meu convidado.

Caleb: – Acho que ela sabe que você está bravo.

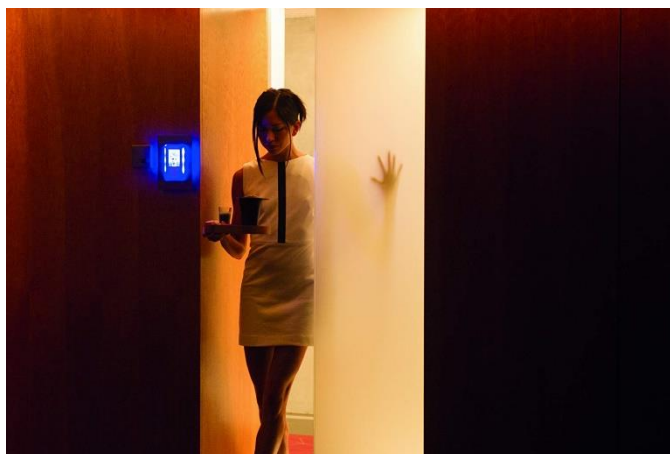
¹⁴ A noção de *habitus* presente nos trabalhos de Bourdieu é abordada por Wacquant (2007, p.65-66, grifo do autor) da seguinte forma: “[...] o *habitus* é uma noção mediadora que ajuda a romper com a dualidade de senso comum entre indivíduo e sociedade ao captar a ‘interiorização da exterioridade e a exteriorização da interioridade’, ou seja, o modo como a sociedade torna-se depositada nas pessoas sob a forma de disposições duráveis ou capacidades treinadas e propensões estruturadas para pensar, sentir e agir de modos determinados, que então as guiam em suas respostas criativas aos constrangimentos e solicitações de seu meio social existente”.

Nathan: – Sabe? Ótimo, pois estou bravo. Ei Kyoto. Dê o fora.

Kyoto rapidamente se levanta, recolhe o prato de Caleb e sai sem proferir uma única palavra.

Abaixo, um fotograma do filme *Ex Machina* que mostra Kyoto (um protótipo robótico) entrando no quarto de Caleb com o café da manhã:

FIGURA 2 – Fotograma do filme *Ex Machina*: A primeira interação social entre Caleb e Kyoto. Na cena que se segue, Caleb não percebe que Kyoto é um robô, para ele, é uma mulher.



Fonte: IMDb (Internet Movie Database)

Durante todo o filme, ao contrário de Ava, Kyoto só ouve e atende aos comandos de Nathan. Ela permanece muda o tempo todo, ela olha e, às vezes, parece que observa, mas não interage com palavras. Ao logo da evolução psicológica dos personagens, essa mudez de Kyoto é bem sugestiva, parece-nos que Kyoto foi programada para não falar; uma conveniência aos olhos de Nathan. As respostas de Kyoto são sempre automáticas, o que nos leva a pensar que Kyoto não adquiriu a consciência como Ava. Dessa forma, Nathan possui um ser subserviente e nessa relação de dominação, a “ordem” é mantida pela violência simbólica na relação de dominação, assim naturalizada. A violência simbólica é definida da seguinte forma por Bourdieu:

Também sempre vi na dominação masculina, e no modo como é imposta e vivenciada, o exemplo por excelência desta submissão paradoxal, resultante daquilo que eu chamo de violência simbólica, violência suave, insensível,

invisível a suas próprias vítimas, que se exerce essencialmente pelas vias puramente simbólicas da comunicação e do conhecimento, ou mais precisamente, do desconhecimento, do reconhecimento ou, em última instância, do sentimento. Essa relação social extraordinariamente ordinária oferece também uma ocasião única de apreender a lógica da dominação, exercida em nome de um princípio simbólico conhecido e reconhecido tanto pelo dominante quanto pelo dominado, de uma língua (ou uma maneira de falar), de um estilo de vida (ou uma maneira de pensar, de falar ou de agir) e, mais geralmente, de uma propriedade distintiva, emblema ou estigma, dos quais o mais eficiente simbolicamente é essa propriedade corporal inteiramente arbitrária e não predicativa que é a cor da pele (BOURDIEU, 2012, p. 07-08).

Essa relação é complexa, pois há uma criatura (Kyoto) que saiu da mente e das mãos de um criador (Nathan). No entanto, essa aparente “ordem”, mantida pela violência simbólica e dominação masculina de Nathan, é rompida por Ava, como podemos perceber no diálogo abaixo:

Nathan não consegue convencer Caleb sobre as possíveis intenções de Ava, então ele mostra uma imagem gravada de outra câmera que ele colocou perto do quarto dela. Na imagem, Nathan pega o desenho que Ava fez e diz: – Uau, é uma graça.

Ava: – É estranho ter feito algo que te odeia?

Ava: – As câmeras estão desligadas.

Nathan: – Sim, as câmeras estão desligadas. Mas ele não tem retorno de áudio. Então ele só vê duas pessoas conversando, batendo papo.

O diálogo acima sugere, a partir dos estudos de Bourdieu, uma revolução simbólica, ou seja, uma ruptura de cumplicidade do dominado (Ava) com o seu dominador (Nathan). Ao se dirigir à Nathan com uma pergunta irônica, Ava não somente demonstra sagacidade, mas também demonstra a ruptura com as estruturas dominantes de subjugação. Ao utilizar a ironia Ava demonstra ter o domínio da linguagem em seu contexto social. Ava mostra-se como um ser livre pensante. Esta ruptura com as estruturas de dominação é elucidada por Bourdieu:

[...] só se pode chegar a uma ruptura da relação de cumplicidade que as vítimas da dominação simbólica têm com os dominantes com uma transformação radical das condições sociais de produção das tendências que levam os dominados a adotar, sobre os dominantes e sobre si mesmos, o próprio ponto de vista dos dominantes. A violência simbólica não se processa senão através de um ato de conhecimento e de desconhecimento prático, ato este que se efetiva aquém da consciência e da vontade e que confere seu “poder hipnótico” a todas as suas manifestações, injunções, sugestões, sedução, ameaças, censuras, ordens ou chamadas à ordem (BOURDIEU, 2012, p. 54-55).

Caleb, diferentemente de Nathan, tem empatia por Ava. Ele foi cuidadosamente selecionado para trabalhar com Nathan. Esse perfil sócio-psicológico de Caleb (“o bom moço”) foi visto por Nathan como ideal para conduzir os experimentos com Ava. Assim, Nathan consegue, até certo ponto, estender a dominação masculina violência e a simbólica sobre Caleb. Sendo o “bom moço” deslumbrado pelo poderoso gênio criador, Caleb, aos olhos de Nathan, não seria um rival.

Abaixo, a conversa de Nathan com Caleb, cenas finais:

Caleb: – Qual era o verdadeiro teste?

Nathan: – Você. Ava era um rato no labirinto. E eu dei uma saída para ela. Para fugir, ela teria que usar autopercepção, imaginação, manipulação, sexualidade, empatia. E ela fez isso. Agora, se isso não for I.A. de verdade, que diabos é?

Caleb: – Então minha única função foi ser alguém que ela poderia usar para fugir?

Nathan: - Sim.

Caleb: – E você não me escolheu porque sou bom em programação?

Nathan: – Não. Bem...Não. Digo, você é bom. Até que muito bom, mas...

Caleb: – Você me escolheu baseado nas minhas pesquisas.

Nathan: – Elas mostravam um bom garoto.

Caleb: – Sem família.

Nathan: – Com moral.

Caleb: – E sem namorada. Criou o rosto da Ava com base no meu perfil de pornografia?

Nathan: – Porra, cara.

Caleb: – Fez isso?

Nathan: – Ferramenta de pesquisa sempre serve para algo, hein? Posso dizer uma coisa? O teste deu certo. Foi um sucesso. Ava demosntrou I. A. de verdade e você foi fundamental para isso. (...)

Abaixo, um fotograma do filme *Ex Machina* que mostra Nathan e Caleb conversando.

FIGURA 3 – Fotograma do filme *Ex Machina*: Cenas finais: o clímax da narrativa. Nathan (à direita) tenta convencer Caleb (à esquerda) sobre as intenções de fuga de Ava.



Fonte: IMDb (Internet Movie Database)

3. *Ex Machina* – Ava, a face de Eva

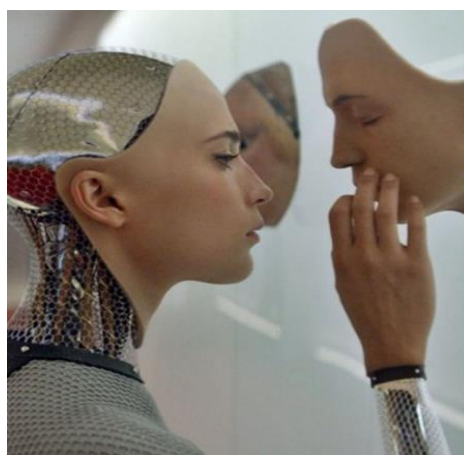
Um elemento relevante que deve ser considerado no universo diegético de *Ex Machina* é o rosto. Nathan dá a Ava um rosto e toda a possibilidade de expressão facial. Assim, Ava possui uma identidade facial na qual pode se expressar por meio de uma complexa comunicação facial que é peculiar ao ser humano. Dessa forma, Nathan “humaniza” Ava que embora possua circuitos visíveis, apresenta um delicado rosto humano (Ava também apresenta mãos e pés parecidos com o humano). Tal dualidade rosto humano/corpo máquina desperta, a princípio, em Caleb uma estranheza e, com o passar do tempo, tal estranheza se torna secundária diante da empatia de Caleb por Ava. Voltamos pois, na questão do rosto. Deleuze considera o rosto como imagem-afecção e que não há primeiro plano de rosto, mas que o primeiro plano é o próprio rosto (DELEUZE, 1985). A imagem afecção é definida por Deleuze da seguinte forma: “[...]”

não é nada mais que isso: a qualidade ou a potência¹⁵, a potencialidade considerada por si mesma enquanto expressa” (DELEUZE, 1985, p. 126). O autor acrescenta ainda que:

O afeto é a entidade, isto é, a Potência ou a Qualidade. É um expressado: o afeto não existe independentemente de algo que o exprime, embora dele se distinga inteiramente. O que exprime é um rosto ou um equivalente de rosto (um objeto rostificado); ou até mesmo uma proposição [...] (DELEUZE, 1985, p. 125).

Quando nos deparamos com o rosto de Ava (ou seja, “um objeto rostificado”), colocamo-nos no lugar de Caleb, sentimos a estranheza de olhar para o não-humano com uma face de humano, uma linguagem e interagindo como humano, à nossa imagem e semelhança.

FIGURA 4 - Fotograma do filme *Ex Machina*: cena em que Ava observa a réplica do seu rosto na sequência de rostos expostos na parede de um corredor do laboratório subterrâneo de Nathan.



Fonte: IMDb (Internet Movie Database)

O rosto humano expressa o conjunto de emoções e sentimentos que revelam uma linguagem para além da linguagem falada. A menos que o nosso interlocutor seja um exímio artista, em um diálogo face a face, podemos “ler” no rosto de nosso(s) interlocutor(es) as emoções e os sentimentos advindos de uma conversação. Podemos

¹⁵ Deleuze (2015, p. 125): esclarece que: “A imagem-afecção é a potência ou a qualidade consideradas por si mesmas enquanto expressadas. É certo que as potências e as qualidades podem existir de modo inteiramente diverso: enquanto atualizadas, encarnadas em estados de coisas.”

dizer, ainda, que quando as relações sociais se tornam cotidianas, os interlocutores no diálogo face a face conseguem perceber nuances, antes não percebidas, dessa complexa linguagem facial. Obervamos, pois, parte da nudez do rosto de Caleb, mas o rosto de Ava permanece um pouco mais oculto pelo véu da intencionalidade. Ava analisa minuciosamente as expressões faciais de Caleb e as expõe para ele, revelando, dessa forma, a nudez do rosto de Caleb:

(...)

Ava: – Você se sente atraído por mim?

Caleb: – Quê?

Ava: – Você se sente atraído por mim? Você me dá sinais que sim.

Caleb: – Dou?

Ava: – Sim.

Caleb: – Como?

Ava: – Microexpressões.

Caleb: – Microexpressões.

Ava: – A forma como seus olhos encaram meus olhos e lábios. A forma como fica me encarando ou não. Você pensa em mim quando não estamos juntos? Às vezes, à noite, fico pensando se está me vendo nas câmeras. E espero que esteja. Agora as suas microexpressões demonstram constrangimento.

Caleb: – Não sei se são “micro”.

Ava: Não quero deixá-lo constrangido.

Diante do diálogo presente no plano acima, a partir das ideias de Deleuze (1985) sobre imagem-afecção, podemos dizer que os rostos de Caleb e Ava se enquadram no “rostos-primeiro plano” pois as expressões de cada rosto não têm relação com o espaço e o tempo, parece-nos que o tempo e o espaço são suprimidos; focamos nosso olhar somente nos rostos com a sua linguagem inteligível de emoções e de expressões. “[...] Diante de um rosto isolado, não percebemos o espaço. Nossa sensação do espaço é abolida. Uma dimensão de outra ordem se abre a nós” (BALÁZS apud DELEUZE, 1985, p. 123).

Neste contexto, podemos acrescentar que na diegese fílmica desse plano (os rostos-primeiro plano) emerge a metalinguagem da imagem-afecção no diálogo entre Ava e Caleb. Ava, por meio de palavras, expõe o que captamos inconscientemente no rosto das pessoas no primeiro plano fílmico: os sinais no rosto que evidenciam

agradado/desagrado, raiva/placidez, amor/ódio, preocupação/serenidade, alegria/tristeza, contragimento/desinibição, etc.

Podemos inferir que essa percepção de Ava sobre as mudanças de feições no rosto de Caleb, durante os diálogos, denota que ela está inserida nos jogos de linguagem¹⁶ que a permite participar dos contextos sociais aos quais ela está exposta. Esse aspecto pragmático da linguagem é exemplificado pelo filósofo Wittgenstein (1975, p. 21):

[...] Qual é pois a diferença entre a informação ou afirmação “cinco lajotas” e o comando “cinco lajotas!”? Ora, o papel que o pronunciador dessas palavras desempenha no jogo de linguagem. Mas também o tom com que forem pronunciadas será outro, e a expressão facial, e ainda muitas outras coisas. Mas também podemos pensar que o tom é o mesmo – pois um comando e uma informação podem ser pronunciados em *muitos* tons diferentes e com muitas expressões faciais diferentes – e que a diferença reside somente no emprego (WITTGENSTEIN, 1975, p. 21, grifo do autor).

Na busca incansável pelo protótipo robótico com consciência, Nathan cria Ava, possuidora não somente de uma consciência, mas também possuidora de habilidades para jogar os jogos: os complexos *jogos de linguagem*, segundo o filósofo Wittgenstein.

4. Ex Machina – Ava “expulsa do paraíso”

A sociedade humana é permeada pelas mais variadas formas de linguagem, que se manifestam de muitas maneiras e em vários campos do saber humano. No nosso dia a dia, em nosso contexto social, comunicamos-nos de forma natural porque estamos inseridos dentro de um universo conhecido de códigos simbólicos ou verbais. Nosso olhar sobre o mundo e sobre nós mesmos advém das ideias concebidas de mundo que são fruto de uma mentalidade que abarca os conceitos de sociedade, ciência, religião e artes que mudam ao longo da história e das sociedades humanas.

Assim, podemos dizer que a linguagem é dinâmica, passível de mudanças ao longo da história. Embora a linguagem seja uma construção histórico-social, ela ganha dimensões notáveis de influencia sobre a própria humanidade que a criou. Os costumes, a religião, a ciência, as manifestações artísticas, a mentalidade de uma época não serão exatamente igual à anterior ou à posterior, pois a linguagem modifica-se no transcorrer do tempo e

¹⁶ O conceito de jogos de linguagem, nesse trabalho, será abordado no campo da Filosofia da Linguagem por meio das reflexões de Wittgenstein sobre a práxis da linguagem em seu contexto social.

do espaço. Possivelmente nosso olhar sobre o mundo seria diferente se estivéssemos no século V a.C., ou no século XIX, ou no século XXIV. Neste contexto, podemos considerar que um conjunto de ideias (a visão de mundo) poderia ser uma utopia para alguns, mas poderia ser uma distopia para outros, pois as ideias estão no cerne da linguagem por meio da qual cada um de nós torna inteligível o mundo.

Um exemplo interessante é a contraposição de ideias de concepção de mundo entre os filósofos Demócrito e Aristóteles. De acordo com Mosley e Lynch (2011) por meio de uma especulação filosófica sobre a percepção do cheiro do pão no ar e a partir de um experimento mental com queijo, Demócrito desenvolveu a ideia de átomo como uma partícula quase indestrutível e que compõe o Universo. (MOSLEY; LYNCH, 2011). Os autores acrescentam: “O filósofo fez uma afirmação ousada: ‘Nada existe senão átomos e vazio; tudo mais é opinião.’ (MOSLEY; LYNCH, 2011, p. 59).

Demócrito viveu o suficiente para ver que suas ideias sobre o átomo não foram levadas a sério. Em contrapartida, as ideias de Aristóteles sobre a matéria, que se compunha de cinco elementos: terra, ar, fogo, água e éter e regida por “forças” de amor e conflito, agradou a maioria de seus contemporâneos (MOSLEY; LYNCH, 2011, p. 59). Os autores afirmam, ainda, que:

[...] a concepção aristotélica conferia propósito às coisas. A ideia de que o mundo não era aleatório, mas imbuído de finalidade, parecia a alguns um modo mais reconfortante de encarar a vida. Talvez seja este o motivo pelo qual a chamada teoria atômica foi abandonada por mais de dois mil anos. Aristóteles se tornou um pensador tão influente que suas concepções nesta e em diversas outras áreas da ciência (muitas das quais estavam erradas) prevaleceram na Grécia e foram adotadas pelo mundo islâmico, servindo de fundamento às práticas alquímicas e médicas da Europa medieval (MOSLEY; LYNCH, 2011, p. 59).

Voltando o nosso olhar para o pragmatismo da linguagem no contexto microsocial (um subconjunto do macrosocial), podemos dizer que, segundo Wittgenstein (1975), estamos inseridos nos jogos de linguagem. O autor conceitua os jogos de linguagem da seguinte forma: “O termo ‘jogo de linguagem’ deve aqui salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida” (WITTGENSTEIN, 1975, p. 22). O autor enumera alguns jogos de linguagem que fazem parte de uma multiplicidade de outros jogos de linguagem: “comandar”, “cantar uma cantiga de rodas”, “ler”, “pedir, agradecer, maldizer, saudar, orar” e etc. (WITTGENSTEIN, 1975,

p. 23). Dessa forma, de acordo com Wittgenstein (1975) não possuímos uma linguagem privada (pois não estamos isolados socialmente), a nossa comunicabilidade depende da inteligibilidade dos códigos de expressão que trocamos uns com os outros cotidianamente, ou seja, por meio da práxis da linguagem nos mais variados contextos sociais, participamos dos jogos de linguagem tais como os enxadristas jogam xadrez.

Podemos considerar, então, que a linguagem está diretamente relacionada ao *habitus* de cada um de nós, de acordo com os estudos sociológicos de Bourdieu (2007) sobre o capital cultural, ou seja, as práticas e o conhecimento que os indivíduos têm nos campos culturais (pintura, música, cinema, literatura e etc) perpassam necessariamente pela compreensão e o manejo da língua. Dessa forma, por exemplo, para entendermos a manifestação artística nos quadros de Jackson Pollock, importante artista do Expressionismo Abstrato, citado pelo personagem Nathan no filme *Ex Machina*, deveríamos necessariamente entrar nos jogos de linguagem em que o movimento artístico Expressionismo Abstrato está inserido. Deste modo, o capital cultural tem suas referências na cultura que está sendo valorizada ou evidenciada no momento em que o indivíduo nasceu/viveu. Sobre este capital cultural incorporado, Bourdieu (2007) esclarece:

O capital cultural é um ter que se tornou ser, uma propriedade que se fez corpo e tornou-se integrante da “pessoa”, um *habitus*. Aquele que o possui “pagou com sua própria pessoa” e com aquilo que tem de mais pessoal, seu tempo. Esse capital “pessoal” não pode ser transmitido *instantaneamente* (diferentemente do dinheiro, do título de propriedade ou mesmo do título de nobreza) por doação ou transmissão hereditária, por compra ou troca. Pode ser adquirido, no essencial, de maneira totalmente dissimulada e inconsciente, e permanece marcado por suas condições primitivas de aquisição. Não pode ser acumulado para além das capacidades de apropriação de um agente singular; depaupera e morre com seu portador (com suas capacidades biológicas, sua memória, etc.) (grifo do autor) (BOURDIEU, 2007, p. 75).

Um exemplo interessante de capital cultural incorporado, podemos ver na obra literária *Padre Sérgio*, de Liev Tolstói. O personagem Kassátski tem uma autopercepção do limite de seu próprio capital cultural e, partir disso, ele se esforça para aumentar seu capital cultural na sociedade russa do czar Nicolau I. Torna-se, então, um *superseleccionado*, que segundo Bourdieu (2007), é aquele que consegue se sobressair socialmente depois de se esmerar em adquirir o capital social culturalmente valorizado, mas o *habitus* de

Kassátski revela suas origens e ele está ciente disso (o *habitus clivado*). O trecho retirado da obra evidencia esses conceitos de capital cultural incorporado e de superseleção:

Apegava-se quer aos estudos, quer à ciência, e trabalhava até que o elogiassem e o apontassem como exemplo aos demais. [...] Assim conseguiu o primeiro lugar em ciências; assim, quando ainda cursava a Academia, percebendo que estava fraco em conversação francesa, esforçou-se até conseguir em francês a mesma fluência que tinha em russo; assim, mais tarde, ainda na Academia, ao se dedicar ao xadrez, esforçou-se até conseguir jogar à perfeição.[...]. Depois, detectando uma falha em sua educação geral, resolveu supri-la mergulhando na leitura, logrado assim seu objetivo. Depois, ocorreu-lhe alcançar uma posição brilhante na mais alta sociedade, aprendeu a dançar e logo conseguiu destaque nos bailes aristocráticos e em alguns saraus. Mas tal posição não o satisfazia. Estava acostumado a ser o primeiro e, neste caso, estava longe de sê-lo (TOLSTÓI, 2001, p. 20-21).

Voltando para o contexto diegético do filme *Ex Machina*, podemos dizer que Ava não somente passou no teste de Turing¹⁷ (o que Nathan já suspeitava), mas também que ela foi além do teste, pois ela participa dos jogos de linguagem no contexto social no qual ela está inserida; Caleb analisa o tempo todo o diálogo de Ava, mas não imagina que ele está sendo analisado por ela. Ava conduz a conversa com Caleb conforme sua própria intencionalidade que é revelada apenas no final do filme. Um exemplo da capacidade de Ava jogar os jogos de linguagem pode ser observado no diálogo abaixo:

(...)

Ava: – Quer ser meu amigo?

Caleb: – Claro.

Ava: – Será possível?

Caleb: – Por que não?

Ava: – Nossas conversas são unilaterais. Você faz perguntas cautelosas e estuda as minhas respostas.

Caleb: – Sim.

Ava: – Você aprende sobre mim e eu não aprendo nada sobre você. Uma amizade não é baseada nisso.

Caleb: – E daí? Quer que eu fale sobre mim?

Ava: – Sim.

Caleb: – Onde... por onde começo?

Ava: – É você quem sabe. Quero saber o que vai escolher.

Caleb: – Está bem, Ava. Bem, você sabe meu nome.

Ava: – Sim.

Caleb: – Tenho 26 anos. Trabalho na empresa do Nathan. Sabe qual é a empresa dele?

¹⁷ Quando um humano interage com o computador e não sabe que está interagindo com o computador, o teste é considerado bem sucedido, pois denota que o computador tem inteligência artificial (A. I.).

Ava: – Blue Book. Em homenagem às anotações de Wittgenstein. É a ferramenta de pesquisa mais popular da internet, que processa uma média de 94% de todas as buscas da internet.

Caleb: – Exatamente.

Ava: – Onde você mora, Caleb?

Caleb: – Brookhaven, Long Island.

Ava: – É legal lá?

Caleb: – É normal. Tenho um apartamento pequeno. Muito pequeno, mas fica a cinco minutos do escritório e a cinco minutos do mar, e eu gosto disso.

Ava: – Você é casado?

Caleb: – Não.

Ava: – É solteiro?

Caleb: – Sim.

Ava: – E a sua família?

Caleb: – Cresci em Portland, Oregon. Sem irmãos e irmãs. Meus pais eram professores do ensino médio. E se vamos nos conhecer melhor, devo dizer que ambos morreram em um acidente de carro quando eu tinha 15 anos. Aliás, eu estava no carro com eles. No banco de trás. Mas a parte dianteira levou a pior.

Ava: – Sinto muito.

Caleb: – Tudo bem. Passei muito tempo no hospital depois disso. Quase um ano. E me interessei por programação. Quando entrei na faculdade, já estava bem avançado.

Ava: – Um programador avançado.

Caleb: – Sim.

Ava: – Como Nathan.

Caleb: – Não. É diferente. Nathan escreveu o código base do Blue Book aos 13 anos. Que, se você entende de programação, é o equivalente ao que Mozart fez.

Ava: – Você gosta de Mozart?

Caleb: – Gosto de Depech Mode.

Ava: – Você gosta do Nathan?

Caleb: – Sim, Claro.

Ava: – Nathan é seu amigo?

Caleb: – Meu amigo? Espero que sim.

Ava: – Um bom amigo?

Caleb: – Sim. Digo, não um bom amigo. Um bom amigo é ...nós acabamos de nos conhecer. Leva tempo para poder...poder se conhecer bem.

Ava: – Caleb, está enganado.

Caleb: – Enganado com o quê?

Ava: – Nathan.

Caleb: – Em que sentido?

Ava: – Ele não é seu amigo.

Caleb: – Como? Sinto muito Ava não entendo.

Ava: – Não deve confiar nele. Não deve acreditar em nada do que ele diz.

Podemos observar que o pedido de sinceridade de Ava para Caleb, implícito no diálogo acima, é algo genuinamente humano. Nossa hipótese é que Ava adquiriu uma autoconsciência semelhante à humana e, a partir disso, ela passou a ter um propósito: a sua liberdade. A autoconsciência de Ava a expulsa do “Paraíso” (o laboratório de Nathan).

A nossa hipótese é que Ava adquiriu uma consciência geral, como a definição de Abbagnano (2007, p. 185):

Em geral, a possibilidade de dar atenção aos próprios modos de ser e às próprias ações, bem como de exprimi-los com a linguagem. Essa possibilidade é a única base de fato sobre a qual foi edificada a noção filosófica de CONSCIÊNCIA.

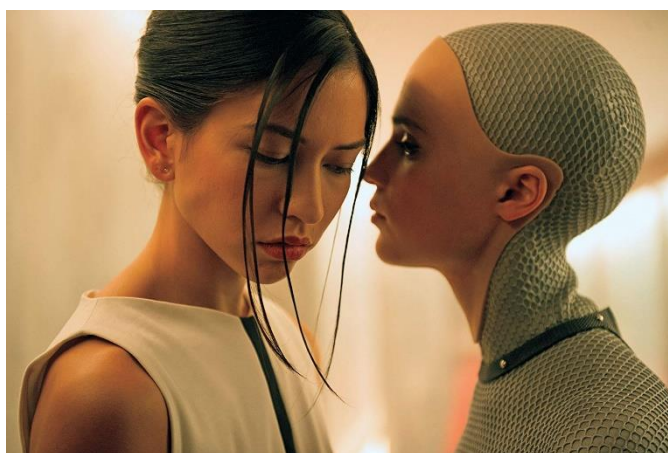
Não vamos nos deter aqui na história da Filosofia da Mente, nos vários conceitos de Consciência construídos ao longo da história ocidental da humanidade, pois tal descrição fugiria do escopo deste trabalho. No entanto, em relação à consciência interior, a capacidade de autojulgamento, introspecção sobre o próprio eu e as coisas do mundo, a diegese fílmica não deixa evidente este despertar da consciência interior, ou interioridade de Ava. Sobre este aspecto da consciência de Ava, não passamos do campo meramente especulativo. Contrapondo o conceito anterior de interioridade, Abbagnano (1998) cita a tese contemporânea de Ryle sobre a Consciência (C.):

[...]“habitualmente sabemos aquilo de que nos estamos ocupando, sem que, porém, seja necessário recorrer à história da fosforescência para explicar como o sabemos; que esse saber não implica um ato incessante de censura ou exame do fazer e do sentir, mas só uma propensão *ínteralia* a exprimi-los, se e quando nos ocorre fazê-lo; que esse saber não requer que devamos topar com algum evento de natureza espectral isto é, com aquela realidade ‘alma’ que se supõe imanente ao metanismo corpóreo. A C. não é um acesso privilegiado ao conhecimento da alma ou ao conhecimento de si”. (grifo do autor) (ABBAGNANO, 2007, p. 194).

Neste contexto de correntes contrárias de definição da consciência, talvez estejamos ainda longe de uma definição próxima à realidade do que seria, de fato, a consciência humana. Diante da nossa própria consciência de estar no mundo e interagir com as coisas e pessoas deste mundo por meio da práxis da linguagem (possuidores de interioridade ou não), a ideia de uma consciência em Ava (a partir das evidências de sua intencionalidade e de sua complexa interação sociolinguística) parece-nos plausível.

Abaixo um fotograma de Ava interagindo com Kyoto. A cena em que Ava sussurra aos “ouvidos” de Kyoto é um mistério na trama do filme e suscita em nós inúmeras especulações.

FIGURA 5 – Fotograma do filme *Ex Machina*: O que Ava sussurra aos ouvidos de Kyoto é um mistério.



Fonte: IMDb (Internet Movie Database)

5. A Sétima Arte e a interface com a Educação

Levando-se em consideração que o Cinema também está no âmbito da sala de aula, tanto no Ensino Fundamental, no Ensino Médio e até mesmo no Ensino Superior, por meio dos filmes e documentários, utilizados como ferramenta pedagógica ou como material para produção amadora; o estudo e a análise fílmica é fundamental para se compreender seus contextos sócio-históricos de produção, os embates sociais, a cultura dominante, a materialidade do seu discurso, os modelos representativos de mundo e sociedade. O descortinar do filme diante dos olhos dos alunos é de grande importância para que se possa suscitar reflexões no campo da Filosofia (Linguagem, Ética, Estética, etc.), no campo da Sociologia, no campo das Artes, e em outros campos. Assim, o “[...] cinema, por difundir estéticas, por disseminar sonhos, por incutir desejos e fabricar sensações passa a educar não só o intelecto (fundamentos cognitivos e filosóficos), mas também, e de maneira igualmente importante, a sensibilidade” (ALMEIDA, 2017, p. 18).

Tais discussões permitem que os alunos se vejam no *ethos* em que ocupam na sociedade e, a partir disso, possam ser autônomos para a busca de mudanças e transformações micro/macrossociais.

O cinema, se de um lado é obra de cultura, por outro a irradia. Não só por nos colocar em contato com costumes, bens simbólicos, visões de mundo que se aproximam e se distanciam de nossas próprias, mas também por nos fazer olhar para nós mesmos. Simultânea e/ ou posteriormente à assistência de um filme, nossa consciência se confronta consigo mesma diante do que vê, isto é, vê-se em relação a (ALMEIDA, 2017, p. 21).

O autor considera sete fundamentos (cognitivo, filosófico, estético, mítico, existencial, antropológico e poético) para se pensar a relação entre Cinema e Educação. Esses fundamentos se complementam e permitem uma compreensão do contexto de produção, de circulação, na construção dos sentidos e interpretação do universo imagético do cinema. (ALMEIDA, 2017). Essa construção dos sentidos e significados é muito subjetiva, conforme destaca Piovesan et al. (2010, p. 4): “As funções cognitivas de atenção, percepção, memória, entre outras, são importantes para a interpretação e entendimento dos filmes. Os significados dados por cada um estão relacionados às suas histórias de vida e à cultura em que estão inseridos.”

No campo da Educação no Ensino Superior, Lenahan e Shapiro (apud SÁ; TORRES, 2013) destacam a importância do uso de filmes para sensibilizar socialmente acadêmicos de medicina em relação aos pacientes vítimas de violência doméstica:

Lenahan e Shapiro relatam o uso de filmes para o treinamento de estudantes de medicina em identificar violência doméstica. Ao utilizarem filmes e poemas, durante o treinamento dos estudantes em medicina de família, os autores buscam facilitar o aprendizado quanto ao reconhecimento dos tipos de violência, sensibilizando-os para entender a sua dinâmica, inclusive na perspectiva da vítima e do perpetrador. Os seminários com esta didática têm sido avaliados como positivos pelos estudantes, levando o aprendizado a um nível subjetivo com oportunidades para explorar medos, ansiedades, empatias e outras respostas emocionais. O que corrobora o conceito de que é possível utilizar a arte cinematográfica para fortalecer o conhecimento e a prática da promoção da saúde (SÁ; TORRES, 2013, p. 106).

Dessa forma, diante do filme, o aluno deve ser estimulado a refletir sobre o universo diegético (bem como o contexto de produção fílmica, de circulação, etc.) para que os sete fundamentos elencados por Almeida (2017) sejam percebidos no contexto de interpretação fílmica do aluno. Esse processo crítico pode permitir que o aluno

desenvolva uma maior autonomia para escolher os filmes que melhor contemplem a sua formação no campo cognitivo, filosófico, estético, poético, etc.). Por conseguinte, um olhar crítico é um olhar potencialmente transformador na sociedade.

Considerações finais

A partir das discussões apresentadas nesse trabalho, pode-se considerar o filme como um importante produto cultural que pode ser usado como uma ferramenta pedagógica para desenvolver nos alunos o senso crítico, a responsabilidade social, a autonomia. Além disso, a análise fílmica permite o desvelar do universo imagético, como a violência simbólica e a dominação masculina presente na diegese fílmica de *Ex Machina*. Dessa forma, o filme é um convite à discussões no Campo Filosófico, Sociológico, Estético e Educacional.

Referências

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ALMEIDA, R. de. Cinema e Educação: Fundamentos e Perspectivas. **Educação em Revista**. n. 33, p. 1-28, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edur/v33/1982-6621-edur-33-e153836.pdf> . Acesso em: 20 jul. 2018.
- BOURDIEU, P. **A Dominação Masculina**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.
- _____. Os três estados do capital cultural. In: NOGUEIRA, M. A.; CATANI, A. (Org.) **Escritos de educação**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 71-79.
- DELEUZE, G. **A Imagem-movimento**. São Paulo: Editora Braziliense, 1985.
- _____. **Conversações**. 3. ed. São Paulo, Editora 34, 2017.
- GERBASE, C. **Primeiro Filme**. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>> . Acesso em: 7 jul. 2018.
- MEDEIROS, C. C. C. de. Corpo. In: CATANI, A. M.; NOGUEIRA, M. A.; HEY, A. P.; _____ (Orgs.). **Vocabulário Bourdieu**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.
- MOSLEY, M.; LYNCH, J. **Uma História da Ciência**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

PIOVESAN, A.; BARBOSA, L.; COSTA, S. B. Cinema e Educação. In: I SIMPÓSIO REGIONAL DE EDUCAÇÃO/COMUNICAÇÃO, 2010, Aracaju. **Anais...** Aracaju: UNIT, 2010, p. 1-10.

SÁ, E. C.; TORRES, R.A.T. Cinema como recurso de educação em promoção da saúde. **Rev Med.** 92(2), p.104-8, 2013.

TOLSTÓI, L. **Padre Sérgio**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1994.

WACQUANT, L. Esclarecer o Habitus. **Educação & Linguagem**. Ano 10, n. 16, p. 63-71, 2007. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/viewFile/126/136> . Acesso em: 10 mar. 2018.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Abril Cultural, 1975.

Referências das imagens

Figura 1. IMDB. Disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0470752/mediaviewer/rm1703350016>. Acesso em: 7 jul. 2018.

Figura 2. IMDB. Disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0470752/mediaviewer/rm901579520>. Acesso em: 7 jul. 2018.

Figura 3. IMDB. Disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0470752/mediaviewer/rm1142161152>. Acesso em: 7 jul. 2018.

Figura 4. IMDB. Disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0470752/mediaviewer/rm1880358656>. Acesso em: 7 jul. 2018.

Figura 5. IMDB. Disponível em:

<https://www.imdb.com/title/tt0470752/mediaviewer/rm2519859712> >. Acesso em: 7 jul. 2018.

Recebido: 30.04.2019

Aprovado: 02.09.2019