

---

---

**EXPERIÊNCIA E LINGUAGEM: uma análise do filme inteligência artificial**

**EXPERIENCE AND LANGUAGE: analysis of the film artificial intelligence**

Brunna Thais Reis Sales - PUC<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente estudo analisa o filme A.I- Inteligência Artificial, a partir das principais obras de Walter Benjamim e autores para esclarecer a relação entre experiência-linguagem. Duas cenas do filme são analisadas pela via do semiótico e do semântico com objetivo de expor a relação entre infância, linguagem e experiência no mundo contemporâneo. Ressalta-se, também, a importância das questões educacionais, meio pelo qual, as crianças de diferentes idades deveriam desenvolver de forma integral, crítica, criativa e autônoma. Utiliza-se a revisão de literatura como metodologia da pesquisa, que se caracteriza como qualitativa por tomar como objeto de estudo as pessoas, fatos e locais.

**Palavras-chave:** Inteligência artificial. Experiência. Infância.

**Abstract:** The present study analyses the film A.I.- Artificial Intelligence, from main works of Walter Benjamim and authors to clarify the relationship between experience-language. Two scenes of the movie are analyzed by means of semiotic and semantic with in order to expose the relationship between childhood, language and experience in the contemporary world. It is emphasized also the importance of education issues means by which children of different ages should develop comprehensive, critical, creative and autonomous. Used the literature review and research methodology, which is characterized as qualitative by taking as object of study the people, events and places.

**Keywords:** Artificial intelligence. Experience. Childhood .

## **Introdução**

Com os avanços do sistema capitalista houve muitos progressos na ciência e na tecnologia, incluindo a tentativa de criar seres humanos na forma de robô para suprir diversas necessidades do homem, mesmo que tais construções custem, além dos recursos naturais, a experiência e a subjetividade humana. Fato caracterizado pela velocidade e facilidade de informações que se recebe para obtenção de conhecimento acumulado e superficial na sociedade de consumo atual.

---

<sup>1</sup>Mestranda em educação pela Pontífica Universidade de Goiás. brunnasales 86@hotmail.com

O presente trabalho parte da análise do filme A.I- Inteligência artificial (2001), de Steven Spielberg e Stanley Kubrick, cuja representação ocorre em um futuro possível onde, havendo a escassez de recursos naturais e controle de natalidade, são produzidos robôs em séries para suprir e realizar funções humanas, a que um cientista manifesta o desejo de se criar um robô criança, *meca-filho*, capaz de amar incondicionalmente um ser humano para todo o sempre, no sentido semântico da palavra.

A escolha deste tipo de arte, o cinema para análise, dá-se em razão da possibilidade de representação do simbólico. A arte evidencia o confronto do sujeito com a incompletude do simbólico, com o real impossível e fonte de estranhamento, angústia e criação. “A arte pode funcionar como espaço de destituição/constituição subjetiva, possibilitando ao sujeito se re-situar face às identificações fantasmáticas que dão forma as representações prefixadas acerca de si e do outro, de seu desejo e gozo (ROURE, [s.d.]).”

A arte apresenta a competência de expandir as percepções do mundo e da realidade social em que se está inserido, por exigir que o sujeito compreenda os significados e amplie seus sentidos, referentes àqueles impostos pelo imaginário social, na busca de práticas emancipadas.

O cinema é capaz de subverter a hegemonia da representação dos significados por ser produtor de rupturas e estranhamentos, suspendendo as representações idealizadas acerca da vida social do ser humano submetidas à lógica do imaginário da sociedade. Os dispositivos estéticos do cinema são capazes de materializar os sentimentos humanos, aumentar e multiplicar os efeitos para além do que seria possível perceber em uma realidade material (ROURE; SÁ, 2014). Uma das funções do cinema é tornar visível o que não se pode ver na vida real e dissolver as representações e significados sobre diversos assuntos discutíveis sobre a vida humana.

Representações e significados, estes, empregados pelos discursos científicos de uma sociedade capitalista, cujos objetivos se fixam no excesso de conhecimentos comprovados cientificamente, na limitação de perceber outras formas de olhar o mundo, de experimentar e considerar as sensações e as emoções da ordem do ser humano. É necessário buscar novos sentidos, sair do campo dos significados possíveis e experienciar outros caminhos, outros olhares.

Para este artigo, duas cenas foram analisadas: a primeira é a cena de introdução do filme, em que vários cientistas estão reunidos com finalidade de discutir o rumo da

criação dos novos e mais eficientes robôs, incluindo a proposta de criar um ser inanimado que possa ter sentimentos reais por outro ser, no caso um ser orgânico. E a segunda cena, é quando um ser humano, dotado da capacidade de sentir e refletir, abandona o projétil de *meca-filho* construído para amá-lo incondicionalmente.

O trabalho se fundou nas reflexões das obras de Walter Benjamin, Agambem e Gagnebim, que discutem a linguagem e o processo de pobreza da experiência que o ser humano adquiriu a partir das mudanças no modo de produção do capital. Fato causado, também, pelo excesso de informações rápidas e superficiais na sociedade moderna, provocando meras vivências, aguçando cada vez mais o individualismo e narcisismo do ser humano, levando-os à aproximação da vida do aço e do vidro, frios e sem mistérios.

Assim, o objetivo da análise é relacionar e refletir sobre a discussão das teorias de Walter Benjamin e os demais estudiosos, com as cenas do filme A.I.- Inteligência Artificial (2001) e a forma de vida atual do homem que deixa de ser e passa a valorizar o ter, objetivando o processo da perda do seu lugar de sujeito, objetivando a vida. Considerando a arte, em específico o cinema, meio pelo qual expõe a realidade da vida e os discursos nela inseridos.

## **1 Experiência, linguagem e cinema**

A partir do século XVII, as ciências naturais ganham destaque na sociedade moderna e só tinha valor, de real importância, aquilo que poderia ser comprovado cientificamente. Com a Revolução Industrial, as máquinas se tornam um elo essencial ao crescimento econômico da população, uma vez que a economia é considerada base para o desenvolvimento político e social das classes capitalistas. No entanto, enquanto uma classe se desenvolve é indispensável que outras não alcancem a mesma evolução e permaneçam sendo exploradas. Por isso, no decorrer da contemporaneidade acentua-se ainda mais as desigualdades sociais.

Com o avanço do sistema capitalista o homem tem-se desenvolvido nas suas dimensões racionais e objetivas, ao mesmo tempo em que, inversamente proporcional, ocorre a minimização da subjetividade e da capacidade do homem de realizar certa experiência. Experiência esta que, na visão de Walter Benjamin (2012), não está relacionada aos conhecimentos científicos, mas, muito mais, aos sentidos e às emoções dos seres humanos, sendo a condição de um sujeito quando se relaciona com os outros.

O homem moderno perde a habilidade de fazer experiência, perde a relação histórica, memória e a construção da humanidade, ficando pobre, abandonando as peças do patrimônio humano.

Na década de 30, Benjamin aponta em seus estudos o declínio de uma experiência humana que se torna parte inerente das transformações estéticas e subvertem a produção cultural, artística e política, ligando indissociavelmente as mudanças da produção e da compreensão artística a profundas mutações da percepção coletiva e individual. A análise desse processo é importante, uma vez que ele exclui os argumentos moralizantes, que nos chamam a retroceder para uma continuidade perdida (GAGNEBIN, 2009).

O filme A.I. Inteligência Artificial (2001), constata-se a ilusão do homem em arvorar-se em Deus e alcançar o impossível, intervindo na criação da vida (ROURE, 2001), assim, percebe-se a concretização do desejo do homem em construir um ser inanimado mais próximo de ser humano ou, a tentativa de, convencer o ser humano a se aproximar integralmente da forma de vida das máquinas. Já no início do filme há a cena de uma pessoa-robô sendo espetada na mão pelo cientista Robby (William Hurt), e este pergunta o que ela sentiu ao ser espetada, ela responde que não entendeu a pergunta do cientista. Na mesma cena, foi perguntado à mesma pessoa-robô o que seria o amor, ela então, responde o conceito científico do sentimento mencionado. Ou seja, robôs não entendem sentimentos na essência da palavra.

Bondía (2002) tem a convicção de que as palavras produzem sentidos, criam realidades e, às vezes, funcionam como potentes mecanismos de subjetivação. O autor usa a expressão “o homem é um vivente da palavra, é a palavra”, ou seja, é a palavra que dá sentido ao que somos, ao que nos acontece, ao que vemos, ao que sentimos, e outros. O homem só existe pelo significado do discurso na realidade em que vive, tendo consciência de si e dos que, com ele, se relacionam. Na mesma direção, Agamben (2005) diz ser a linguagem a expressão mais adequada para a existência do mundo e, conseqüentemente, para existência da vida humana. Assim, as máquinas mesmo sendo construídas com as tecnologias mais avançadas não poderão ser humanizadas por não entender o significado essencial que a subjetividade humana representa. Da mesma forma, quanto mais próximo do estilo robótico de ser, pensar e agir, maior serão o processo de desumanização do homem perante a sociedade em que está inserido.

Benjamin (2012) lembra que para narrar uma história é necessário ser receptivo a um conselho na medida em que verbaliza a sua situação, e este aconselhar é mais do que responder uma pergunta é retirar da sua própria experiência o que ele conta e incorporar as coisas narradas pelos outros. O indivíduo isolado não sabe receber e nem dar conselhos, a arte de narrar está em vias de extinção, são cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente. Com a consolidação da burguesia, no alto capitalismo, destaca-se uma forma de comunicação que é estranha e ameaçadora à narrativa, essa nova forma é a informação. Se a arte da narrativa é rara atualmente, a responsável pelo seu declínio é a informação que já vem acompanhada de explicações. Em contrapartida, o episódio narrado atinge uma amplitude que permite o sujeito ser livre para interpretar a história como quiser (BENJAMIN, 2012).

À medida que o homem globalizado se apropria da informação, considerando a velocidade e as variações desta, ele perde a capacidade de fazer experiência, mais uma vez, na perspectiva benjaminiana a experiência não está ligada, previamente, pela razão, mas, sim, pela emoção. As informações chegam de forma muito acelerada, com explicações detalhadas e suas compreensões superficiais, caracterizando uma simples vivência dos sentimentos e/ou fatos. O homem realiza experiência por meio de duas vias. A primeira é através da interpretação e ampliação de significados que tem um “quê” de criação, e a segunda é pela suspensão de significados, pelo inarrável, aquilo que mexe com o interior, mas que não consegue entender o que significa, causa estranhamento, causa experiência.

Na obra *Experiência e pobreza*, Benjamin (2012) sugere que o homem moderno vem se tornando pobre na experiência da humanidade em geral, que o impede a partir para frente, a começar de novo, a contentar-se com pouco, a construir com pouco, sem olhar nem para a direita nem para a esquerda. Cita o desejo de uma criatura nova, em contraste com a dimensão orgânica, dignas de serem vistas e amadas, recusando qualquer semelhança com o humano, fundamentando o humanismo.

Não é por acaso que o vidro é um material tão duro e tão liso, no qual nada se fixa. É também um material frio e sóbrio. As coisas de vidro *não têm nenhuma aura*. O vidro é em geral o inimigo do mistério. É também o inimigo da propriedade. (...) Scheerbart com seu vidro e pelo Bauhaus com seu aço: eles criaram espaços em que é difícil deixar rastros. Podemos falar em uma cultura de vidro. O novo ambiente de vidro transformará completamente os homens. Deve-se apenas esperar que a nova cultura de

vidro não encontre muitos adversários (BENJAMIM, 2012, p. 126, 127, grifo do autor).

Com base na citação e refletindo sobre o filme A.I. Inteligência Artificial buscar novas espécies humanas feitas de aço causa a desumanização, o empobrecimento da experiência, da narrativa e o esquecimento da memória na verdadeira espécie humana. De acordo com Benjamin (1936), a verdadeira narrativa tem dimensão prática, pode consistir em um ensinamento moral, em uma sugestão, em um provérbio, enfim, em dar conselhos apresentando as possibilidades possíveis à história que está sendo narrada, na relação de duas pessoas e a inclusão do outro no discurso sabendo ouvir. A arte de narrar está desaparecendo porque a sabedoria está em extinção, em detrimento de uma evolução secular das forças produtivas.

Continuando na mesma cena, surge o projeto do cientista Robby em propor a construção de um *meca-filho*, um robô-filho que irá amar para sempre os pais para o qual foi programado, um amor que jamais acabará, se caracterizando no filho perfeito que não adoece, não contraria as vontades dos pais, nunca muda, entre outras qualidades. Mas, uma cientista feminina, elabora uma questão em relação ao projeto: o problema não é se um robô pode realmente amar uma pessoa, o verdadeiro impasse é qual a responsabilidade que essa mesma pessoa vai ter na relação de amor eterno com esse *meca*? Caracterizando uma questão moral.

Questão moral baseada na relação de sentimentos entre dois seres, sendo que, por mais que os mecas conseguissem sentir o amor na essência da palavra por um ser humano, teria o homem condições concretas de manter uma promessa eterna na relação da ordem do desejo por um ser que normalmente é visto como objeto? Tal projeto nos faz refletir sobre o que significa um *meca-filho* na vida de um ser humano em relação à um filho orgânico, a partir do discurso científico do cientista. Ter um *meca-filho* que nunca iria contrariar as expectativas de seus pais oferecendo um amor incondicional, objetalizando a infância e limitando o processo de experiência que Benjamin faz menção em suas obras. A ciência ratifica-se no ideal de certeza, carregado de impressões nítidas sensíveis do objeto, enquanto que a experiência caminha pelo nebuloso, obscuro, desconhecido (MAIO, 2011).

Roure (2002) refere-se a cinco discursos apresentados por Lacan (discurso do mestre, do analista, da histérica, do universitário e do capitalista) em que afirma que

todo vínculo social está pautado na relação entre estes discursos. E indica a existência de uma criança-objeto referida pelo discurso capitalista que “tudo que nos falta poderá ser fabricado pela ciência e oferecido pelo mercado, até mesmo uma criança” (ROURE, 2002, p. 80). Lacan remete-se ao discurso capitalista, em 1972, refletindo sobre os efeitos do capitalismo na constituição do sujeito moderno, questionando o lugar da verdade no mundo sustentado pela ciência (ROURE, 2002).

Atualmente, as pessoas estão mais individualistas e narcisistas passando a dar valor, não no “ser”, mas sim, no “ter”. O que alimenta a sociedade de consumo e a interferência da ciência de forma exacerbada e um tanto agressiva na vida das pessoas que procuram incansavelmente alcançar um *status* social, um corpo perfeito, cirurgias plásticas, entre outras atitudes tornando a vida muito banal ou um simples objeto. Assim, neste cenário capitalista identifica-se um novo discurso, o discurso tecno científico, provocando o abandono da tradição, valores simbólicos, morais, éticos e culturais provocando a homogeneização cultural dos povos devido às avançadas ações tecnológicas (ROURE, 2002). Cada vez mais, os discursos são cristalizados, rígidos e pouco flexíveis, dentro da sociedade onde os sujeitos buscam constantemente meras vivências superficializadas.

Porém, a criança vive em um mundo constante de ressignificação dos significados, por ter capacidade de interpretar por vários ângulos os fatos. É especialista em criação, suspendem os signos dando inúmeros outros sentidos a diversas situações. Realiza, constantemente, a ampliação semântica do discurso e experiência, causando desequilíbrio, desajustamento e estranhamento nos adultos que se inserem com mais rigidez no campo semiótico da linguagem, provocando angústias, medos e incertezas da ordem do desejo e da vida humana. Dessa forma, um *meca-filho* substituiria esses sentimentos de sofrimento, nos seres humanos, findando a ilusão de sólidas certezas que sempre terá alguém que os amará pra todo o sempre, eliminando a capacidade do homem de realizar experiência através das intensas e vivas emoções.

A infância é uma categoria que caracteriza o início da vida humana, sendo construída historicamente, passando pelo pensamento do pecado ao erro. A criança foi constituída através dos conceitos de natureza e de razão, sendo inserida no campo da linguagem racional o mais rápido possível, dificultando as possibilidades de experiências e emoções da ordem do humano. No entanto, as crianças suspendem o habitual e colocam seus pais encabulados com as grandes questões filosóficas sobre o

sentido da vida, sobre o sentido da morte ou os limites do universo, entre outros (GAGNEBIN, 2005).

O filme A.I., explora o tema sobre a perspectiva de um *meca-filho* David (Haley Joel Osment), ser o primeiro de sua série a suprir as necessidades do casal Mônica e Henry Swinton (Frances O'Connor e Sam Robards), pela ausência de seu filho Martin (Jack Thomas) congelado por causa de uma doença terminal, mas que, quando retorna para sua casa, David deixa de ser um *meca-filho* e passa a ser um *meca-brinquedo*. O curioso é que o robô-criança se mantém no desejo de se tornar um menino e conquistar o amor de sua mãe, porém após alguns incidentes, o casal Swinton decide entregar David para ser destruído, uma vez que já não atinge mais os objetivos iniciais à que foi adquirido.

Enquanto Mônica deixa o robô, na floresta, o *meca-filho* David tenta insistentemente sobreviver e encontrar a fada-azul para torná-lo um menino, poder ter sentimentos da mesma forma que os seres humanos e viver com sua família adotiva. Na relação entre estes seres, percebe-se que aquele que tem capacidade de amar acaba abandonando um ser/objeto a própria sorte e aquele que não teria essa mesma capacidade luta pelo desejo de amar e ser amado, tentando fazer o processo inverso da via de mão dupla entre homem *versus* máquina. Constata-se em David uma vontade incansável de se tornar um menino, de poder se manter na relação com outras crianças, com o próprio irmão e ter a conexão afetivo-emocional com os pais, ou seja, viver diversas experiências humanas.

## **Conclusão**

O cinema tem a capacidade de traduzir para o visível, o possível, aquilo que não vemos ou aquilo que é invisível aos nossos olhos no cotidiano. Causa-nos estranhamento, uma vez que parte da ordem do imaginário preenchendo os vazios que não conseguimos perceber durante a vida. Possui função de ir além do simbolizável ou daquilo que pode ser colocado em palavras, consegue contornar, rodear e tocar o real. Por esta razão, se concretiza a análise do filme em relação aos textos referente à linguagem-experiência-infância aqui discutidas.

É possível perceber que o excesso de conhecimento científico dificilmente permite o homem conseguir refletir e experienciar a vida humana, devido o caráter



acelerado e superficial das informações e a mera vivência dos fatos. Resultando então, na rigidez dos significados, limitando a visão do homem em compreender a realidade do mundo através de signos sólidos, restringindo-os ao campo do semiótico. Desprezando a linguagem e sua ampliação, o sujeito perde a sua capacidade de se tornar humano e empobrece suas experiências.

Viver de forma, somente, objetiva faz o homem ignorar o que sente e não experimenta suas emoções, acentuando a perda da criatividade e robotização dos sujeitos. Essa aproximação do estilo de vida das máquinas faz com que o ser humano não realize experiência se mostrando incapaz de elaborar ou criar, abreviando o contato, abandonando a aura, contemplando a mercadoria, pois o sistema em que se vive supõe a mera vivência, superficialidade.

### **Referências bibliográficas**

A.I- Artificial Intelligence. Direção de Steven Spielberg. Roteiro de Stanley Kubrick EUA, 2001. DVD (146 min.).

AGAMBEN, G. **Infância e história: destruição da experiência e origem da história**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BONDÍA, J. L. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Linguística. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>. Acesso em: 28 set. 2016.

BENJAMIN, W. **Experiência e Pobreza**. In: BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 8. ed. revista - São Paulo: Brasiliense, 2012 (Obras Escolhidas v. 1.);

\_\_\_\_\_. O narrador. In: \_\_\_\_\_ **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012 (Obras Escolhidas v. 1.);

GAGNEBIM, J. M. **Sete aulas sobre linguagem, memória e historia**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Imago, 2005;

GAGNEBIM, J. M. Não contar mais? In: *História e narração em Walter Benjamin*. SP: Perspectivas, 2009;

MAIO, S. R. **A voz em negativo: ter infância, experiência, Agamben**. Revista Fronteiras, São Paulo, n. 6, abril de 2011.

ROURE, G. Q. **Inteligência artificial**. Brasil, 2001. Disponível em: <http://www.comciencia.br/resenhas/clonagem/ia.htm>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

ROURE, G. Q.. **Criança-objeto: entre o desejo e o gozo**. Campinas, SP: [s.n.], 2002. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000288007>> . Acesso em: 28 mai. 2016.

ROURE, G. Q; SÁ. A. C. R. M. O (in)visível e o (i)representável da infância em Vincente, de Tim Bouton. Revista Educativa, Goiânia, v. 17, n. 2, p. 301-316, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://seer.ucg.br/index.php/educativa/article/view/3943/2272>>. Acesso em, 28 ago. 2016.

ROURE, G. Q. Tartarugas podem voar: cinema, educação e infância. UCG. [s.d]