

Performance de Gênero na Inteligência Artificial¹

Ramayana Lira de Sousa²

Nílbio Thé³

Universidade do Sul de Santa Catarina - Unisul

RESUMO

Este artigo objetiva pensar uma pequena parte de nossa pesquisa de doutorado – atualmente, em desenvolvimento – sobre Inteligência Artificial, seus *glitches* e seu trânsito entre a ficção-científica e a realidade. Partiremos do estilo ensaístico; e, portanto, pensaremos, especificamente, sobre IA e o caso das performances de gênero impostas a robôs e *chatbots*.

PALAVRAS-CHAVE

Performance de Gênero; Inteligência Artificial; Linguística Computacional; Audiovisual; Comunicação.

CORPO DO TEXTO

O presente trabalho visa analisar como a performance de gênero em robôs e *chatbox* (ou *Chatbots*) impacta socialmente os usuários destas nem tão novas tecnologias. É importante mencionar que muitas discussões têm sido realizadas e este breve recorte revisita reflexivamente alguns dos principais pontos já elencados até hoje ao longo da história do conceito de “robô”. Vamos a elas.

Em 1920, o primeiro robô da história surgiu. Isso aconteceu não numa fábrica ou num laboratório de engenharia, mas numa peça de teatro: “R.U.R - Robôs Universais de Rossum” (1920) de autoria, não de um cientista ou engenheiro, mas de um artista, o tcheco Kárel Čapek (ou Tchapek, *aportuguesadamente*). Mais de cem anos após a criação de Tchapek, os robôs se tornaram uma realidade que pode ser extremamente indigesta para nós enquanto sociedade.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GTNE02 – Cinema e Audiovisual e Interdisciplinaridade, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina. E-mail: ramayana.lira@gmail.com

³ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina. E-mail: nilbioideias@gmail.com

Os robôs de ThCAPEK (publicados em 1920, mas encenados apenas meses depois, em 1921) não são, a rigor, robôs no sentido moderno/contemporâneo ou industrial da coisa, uma vez que não são seres mecânicos, mas seriam o que poderíamos considerar sintozoides, seres sintéticos, semelhantes aos seres orgânicos, em certa medida, biológicos; mas não feitos de aço, parafusos ou circuitos eletrônicos. Mas, em sua essência etimológica, os robôs de ThCAPEK são fundamentais para entendermos a situação em que hoje nos enfiados até o joelho – e, espero, não nos chegue nunca ao pescoço.

Robô vem de *robotta* em checo, que significa “trabalho forçado”, palavra cunhada para a citada peça teatral não por Kárel ThCAPEK; mas por seu irmão, Josef Čapek que, na qualidade de pintor, ilustrou muitos livros do irmão. Antes de 1921, o termo usado para máquinas de trabalho ou máquinas que simulam a forma humana era “autômato”, no entanto, existem diferenças essenciais entre o que essas duas palavras tentam representar.

Um autômato é eivado de qualquer possibilidade de inteligência ou reflexão sendo o mais próximo mesmo de um escravo inconsciente que o robô de ThCAPEK. Um dos autômatos mais famosos já existentes foi o autômato enxadrista que foi desmascarado por Edgar Allan Poe no texto “O Enxadrista de Maelzel”.

Já um robô tem um funcionamento muito mais refinado, tanto que os robôs universais de Rossum têm diálogos incrivelmente bem construídos. São tão bem construídos que, numa superficial análise do discurso, temos que, nos primeiros atos, os robôs são subservientes aos humanos; mas, no último ato da peça, promovem uma verdadeira revolução anti-humana a favor das fábricas e máquinas evocando questões estéticas e políticas do Futurismo italiano do poeta Filippo Tommaso Marinetti.

Uma outra questão técnica tanto tecnológica e científica, quanto artística é que na história dos “Robôs Universais de Rossum”, o cientista Rossum descobre uma substância na natureza capaz de “criar” seres idênticos aos humanos, que parecem vivos; porém, não são vivos. E isso é interessante; sobretudo, em termos químicos, inclusive.

Em termos químicos (ou especificamente bioquímicos), temos que as substâncias orgânicas são estruturadas com base em ligações carbônicas. Se retrocedermos até 1807, quando os tratados científicos eram enunciados quase que como que uma poesia, temos a teoria da FORÇA VITAL formulada por Jöns Jacob Berzelius que predizia que somente os seres vivos eram dotados desta capacidade (a chamada “força vital” propriamente dita) de produzir compostos químicos orgânicos sendo; portanto, impossível (ou muito difícil)

sintetizar tais substâncias em laboratório ou em uma Indústria. Essa teoria foi denominada de vitalismo e se apoiou na complexidade dos compostos químicos orgânicos baseados em ligações carbônicas. O carbono é um elemento extremamente versátil capaz de se ligar com até quatro outros elementos químicos ou fazer ligações de alto teor energético tendo potencial enorme para compor diversas substâncias, portanto. Os compostos orgânicos, quando comparados aos inorgânicos são extremamente mais complexos.

Mas, além do carbono, o único elemento com características semelhantes ao carbono seria o silício de modo que podemos pensar que toda a estrutura dos andróides e gínóides do espetáculo de Tchapek são estruturados quimicamente a partir do silício, mas isso para nosso trabalho de hoje seria apenas uma firula especulativa.

O fato é que um sintozoide é potencialmente muito mais próximo de seres humanos verdadeiros que um robô. A informação sobre a potencial dificuldade de sintetizar formas de vida (ou apenas substâncias orgânicas), quimicamente, pode ser interpretada como uma metáfora e sociologicamente, afinal, é muito difícil, em termos mecânicos e de programação computacional imitar seres humanos; daí ser importante atentarmos para isso: a despeito da dificuldade, continuamos a tentar. Mas, por quê?

Parto da premissa de que, se existe no mundo das ideias, poderá existir (também) no mundo físico. Então, para entendermos os OÍDES da vida real (andróides e gínóides), precisamos começar a entendê-los no mundo das ideias, na ficção.

Exemplos famosos de sintozoides em obras de arte são os de replicantes de Philip K. Dick do romance “Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas” em sua versão cinematográfica intitulada “Blade Runner” – 1982, dirigida por Ridley Scott – (e cujo título foi roubado de um outro livro de ficção-científica e que em nada se relaciona com a obra de Dick, o romance “Blade Runner”, 1979, do autor marginal *beatnik* William S. Burroughs e do autor de ficção-científica *pulp* Alan Edward Nourse).

No filme, os sintozoides tem diversas funções. Existem sintozoides/replicantes “masculinos” e “femininos”. Vamos aqui explicar as seguintes definições. Etimologicamente, a palavra “andróide” vem da junção de *andros* do grego e que se refere a “homem” com *eidos* que, também em grego, significa forma. Deste modo, originalmente a palavra designaria todo robô com formas masculinas.

Seguindo a mesma lógica etimológica, a palavra gínóide tem apenas o prefixo diferente, uma vez que *gino* quer dizer mulher em grego. Ou seja, bastaria lembrar das

lições e botânica sobre o gineceu e o androceu para nos localizarmos linguisticamente entre essas duas palavras.

Por razões que a sociologia feminista explica muito bem sobre o patriarcado (e que não irei aprofundar aqui para não correr o risco de não chegarmos ao objetivo principal deste trabalho), a palavra “ginoide” é desconhecida do grande público fazendo parte apenas do vocabulário de fãs de ficção-científica; enquanto “androide” passou a ser usada em larga escala pelo público geral até mesmo para se referir a robôs “femininas” uma vez que a palavra “Homem” carrega histórica e simbolicamente o peso do sinônimo de “humano”.

A ginoide mais famosa da história, certamente, é Maria, criada pela escritora Thea von Harbou em “Metrópolis”, romance magistralmente adaptado para o cinema por ela (que roteirizou) e Fritz Lang (seu esposo à época) que dirigiu. Maria, no cinema, foi interpretada por Brigitte Helm.

Maria em “Metrópolis” (que, diegeticamente, se passa em 2026) é uma ginoide que, ao emular a forma humana à perfeição consegue seduzir todos os homens. Essa obsessão por formas tidas por femininas mesmo em objetos inanimados foi uma das principais influências do design industrial. Acontece que um robô não é inanimado (ao menos não sob determinados aspectos). Poderia falar do conceito de *ánima* grego ou do *atma* hindu e de como isso se desdobra nas atuais técnicas de animação audiovisual, mas não agora para não perdermos o foco. Apenas comentar sobre a necessidade de objetos inanimados performarem gênero!

Mas, a percepção da mulher como uma usina de volúpia e lascívia simplesmente se potencializa ao se encontrar com o conceito de “robô” de robôta de trabalhador incansável ou trabalho escravo. Não à toa, depois de Maria a ginoide que talvez seja a mais famosa é a replicante Pris, um “modelo de prazer básico” da série nexus 6. Pris interpretada de forma antológica por Daryl Hanna em “Blade Runner”. Ou seja, temos aqui um futuro que nos apresenta a possibilidade de prazer sexual com ginoides. Esse futuro, inclusive, começa a se desenhar na vida real de várias formas.

O enxadrista e entusiasta da computação David N. L. Levy publicou em 2007, um livro que é uma verdadeira ode ao que tem sido chamado de “robofilia”. Segundo ele, está chegando uma onda de “robôs sexuais” será humanizada, ou melhor, humanoide inclusive em termos genitais, que serão semelhantes aos genitais reais humanos. E, na

condição de escravos (não escravizados, mas escravos, pois são robôs, são criados já como escravos) permitirão relações sexuais de acordo com a orientação sexual e os gostos de seus donos chamar a atenção para as imagens.

Como disse, se existe no mundo das ideias, poderá existir no mundo real, em outras palavras, a arte imita a vida e temos agora um dos primeiros casos de estupro do mundo robótico, ocorrido em 2017 com a ginoide Samantha.

Samantha, que custou três mil libras, estava numa exposição na Áustria sobre inteligência artificial. A ginoide interagia, gemendo, a toques nos seios e quadris. A despeito dessa programação, ela não foi projetada para contato físico, mas isso atiçou a curiosidade de modo que muitas pessoas (homens em sua maioria ou totalidade, eu ainda não consegui descobrir se alguma mulher interagiu com Samantha) sentavam nela, em seus braços, pernas e seios de modo que ela teve dedos quebrados e terminou a exposição severamente suja. Interessante que em uma das matérias foi citado que Samantha foi tratada de forma “desumana”. chamar a atenção para aquela máxima: mas estava vestida assim, agi assim, então estava pedindo

Voltando à ficção, a série “Westworld”, produzida pela HBO e que é um remake de todo um universo audiovisual surgido com o filme homônimo de 1973 mostra o extremo do que poderia acontecer num parque temático com animatrônicos humanoides extremamente realistas e dotados de inteligência artificial (posteriormente consciência).

Aqui temos o seguinte: Samantha, diferentemente das ginoides da ficção (ainda) não tem consciência. Mas se tivesse, o que poderíamos entender a partir da premissa de Grada Kilomba sobre as possibilidades e fala? De ter voz? Em Memórias da Plantação temos uma série de reflexões sobre exclusão e temos aqui uma humanidade que, na impossibilidade de se escravizar outro ser humano ou rebaixá-lo, cria seres sintéticos, artificiais já com a função de serem escravos.

Outro ponto a ser considerado é econômico; e também ético e moral: existem cada vez mais empresas que estão cada vez mais especializadas, por sua vez, em construir “bonecas” sexuais realistas, inclusive de crianças (algo proibido em vários países) que é cso da empresa japonesa Trottla, fundada por Shin Takagi, sob a alegação de possuírem função terapêutica para pedófilos. Bonecas de meninas e meninos (mas a maioria é de meninas), com anatomia realista e propícias para simulação sexual (ou simulação de

estupro) já consideradas ilegais em muitos países de modo que quem possuir um desses artefatos pode ser julgado, condenado e preso.

Se temos também uma linha entusiasta das possibilidades criativas de seres sintéticos e inteligências artificiais temos que (sob determinada perspectiva) o hábito é inimigo a arte, as possibilidades “criativas” da inteligência artificial passariam por emular o cérebro humano (algo que começou décadas atrás com o *peceptron*, um computador que se organiza de forma mais “orgânica” e não linear), não seria estranho supor que esse avanço tecnológico se cruze com os avanços que temos encontrado na área da robótica ou dos robôs sexuais de modo que não é absurdo pensar que, no futuro, não somente seres humanos (sobretudo mulheres e crianças) serão estuprados e molestados, mas seres sintéticos também, estamos construindo seres apenas para maltratá-los, estamos, ironicamente, humanizando a tecnologia para tratá-la da forma mais desumana possível.

REFERÊNCIAS

BHABHA, H. K. **O local da cultura**. Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.

CLUTE, John, NICHOLS, Peter. **The Encyclopedia of Science Fiction**. London, Granada: 1979.

FAIRCLOUGH, N.. **Analysing discourse: textual analysis for social research**. Nova Iorque: Routledge, 2003.

FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FRYMORGEN, Tomasz. **Sex robot sent for repairs after being molested at tech fair**. BBC. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/bbcthree/article/610ec648-b348-423a-bd3c-04dc701b2985> Acesso em 8 de mai. 2025.

PIOVESANA, Matheus; NASCIMENTO, Talita. Bia, do Bradesco, se junta a assistentes virtuais que não se calam ante o machismo. In: **Estadão**. Disponível em: <https://economia.estadao.com.br/noticias/geral,bia-do-bradesco-se-junta-a-assistentes-virtuais-que-nao-se-calam-ante-machismo,70003675590> Acesso em 8 de mai. 2025.

GOFFMAN, Erving. **Ritual de interação**: Ensaios sobre o comportamento face a face. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.

HARAWAY, Donna J. **Antropologia do Ciborgue**. Tomaz Tadeu (org.) 2ª Edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. P. 33 – 118.

HOOKS, Bell. **Linguagem**: ensinar novas paisagens/novas linguagens. Rev. Estud. Fem., v.16, n.3, Florianópolis, set./dez. 2008.

MARINETTI, Fillippo Tommaso. **Futurismo**. Firenze: Giunti Gruppo Editoriale, 2001.

MARQUES, Eduardo Marks; KRÜGER, Luana de Carvalho. **Vida artificial**: a mobilidade do conceito de transumano e pós-humano. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/voluntas/article/view/36453/html> Acesso em 10 de mai. 2025.

RÜDIGER, Francisco. **O pós-humano**: biopolítica e cibercultura. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_174.pdf Acesso em: 07 mai. 2025.

HALL, Stuart e WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2007.

TCHÁPEK, Karel. **A Fábrica de Robôs**. Tradução de Vera Machac. São Paulo: Hedra Educação: 2012.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

2001: uma odisseia no espaço. Direção: Stanley Kubrick, Reino Unido/ Estados Unidos, 1968, DVD 142 min.

AELITA, Rainha de Marte. Direção: Yakov Protazanov, URSS, 1924, DVD 113 min.

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott, Estados Unidos, Hong Kong , Reino Unido, 1982, DVD 117 min.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang, Alemanha, 1927, DVD 119 min.

ROBOCOP. Direção: Paul Verhoeven, Estados Unidos, DVD, 1987, 103 min.

JANAÍNA overdrive. Direção: Mozart Freire, Brasil, 2016, on-line. 19 min.

OUTRAS REFERÊNCIAS

ZÉ, Tom. Tom. Com defeito de Fabricação. Trama, 1999. CD.