

## **A inteligência artificial nas relações pós-humanas: Possibilidades e conflitos no filme ELA (2013)**

### **Artificial intelligence in post-human relationships: Possibilities and conflicts in the film HER (2013)**

**Gustavo Santos ALMEIDA<sup>1</sup>**

**Jean Paul D'ANTONY<sup>2</sup>**

**Resumo:** O presente artigo pretende problematizar questões referentes às possibilidades conceituais em torno do pós-humanismo a partir do filme Ela (*Her*), de 2013. O exame de tal questão nos apresentará, como pretendemos demonstrar, as marcas sociais e de identificação mais problemáticas dos sujeitos atuais, em como suas questões mais urgentes. Para realizarmos tal percurso, partimos de reflexões e conceituações sobre o ciborgue e o pós-humanismo para, por meio de reflexões propostas por teóricos do pós-humanismo, tais como Donna Haraway, tentarmos identificar como os conceitos propostos servem para delinear as problemáticas citadas anteriormente tanto no filme quanto na sociedade atual.

**Palavras-chave:** ciborgue, pós-humano, identidade

**ABSTRACT:** This paper intends to problematize issues concerning the conceptual possibilities surrounding posthumanism from the 2013 film Ela (*Her*). The examination of such question will present us, as we intend to demonstrate, the most problematic social and identification marks of the current subjects, as well as their most urgent issues. To accomplish such a course, we start from reflections and conceptualizations about the cyborg and posthumanism to, through reflections proposed by posthumanism theorists, such as Donna Haraway, try to identify how the proposed concepts serve to delineate the problems previously mentioned both in the film and in today's society.

**Keywords:** cyborg, posthumanism, identity

Ao passar dos anos, o homem construiu elos cada vez mais essenciais com as máquinas e, em 1760, no início da Revolução Industrial, abandonou o nível artesanal da produção e passou a desenvolvê-la, em larga escala, com o auxílio do maquinismo.

---

<sup>1</sup> Bolsista do PIBIC/COPEs (2021) - Projeto desenvolvido com bolsa de iniciação científica sob a orientação do Professor Dr. Jean Paul d'Antony, com o seguinte Plano de Trabalho do bolsista "A inteligência artificial nas relações pós-humanas: Possibilidades e conflitos no filme ELA (2013).

<sup>2</sup> Professor Doutor da UFS, lotado no DLI - Departamento de Letras de Itabaiana, coordenador do NUPELC - CNPq e do Projeto de Pesquisa PIBIC/COPEs (2021): ENTRE O HUMANO E O PÓS HUMANO: IDENTIDADES QUE SE DESMANCHAM NO AR?

Após esse período, avanços diversos no ramo da tecnologia foram concretizados mas, somente na *Belle Époque*, o desenvolvimento tecnológico, científico e econômico foram mais sentidos pela população das grandes cidades.

Atualmente, temos uma relação de intimidade tecnológica tão intensa que, do amanhecer ao anoitecer, dependemos de recursos responsáveis por facilitar a realização de tarefas simples, até aqueles capazes de substituir órgãos. Essa dependência trouxe questionamentos acerca de até que ponto abandonamos nosso aspecto orgânico e passamos a nos maquinizar. Para Donna Haraway (1985), estamos na era ciborgue, em que a busca pela alta performance do corpo é requerida similarmente à das máquinas e, portanto, somos impedidos de saber qual lugar ocupamos na linha tênue entre máquina e ser humano.

A era do ciborgue é aqui e agora, onde quer que haja um carro, um telefone ou um gravador de vídeo. Ser um ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício temos sob nossa pele ou com quantas próteses nosso corpo contém. Tem a ver com o fato de Donna Haraway ir à academia de ginástica, observar uma prateleira de alimentos energéticos para bodybuilding, olhar as máquinas para malhação e dar-se conta de que ela está em um lugar que não existiria sem a ideia do corpo como uma máquina de alta performance (TADEU, 2009, p. 23).

## **Novas identidades**

A busca pelo corpo performático estimula modificações incumbidas de nos tornar melhores, de modo que, constantes mudanças e conciliações entre corpo e tecnologia acarretam em questionamentos relativos ao efeito desse fenômeno sob gêneros. A legitimidade dos ideais do feminismo radical, por exemplo, tem sido continuamente rebatida no cenário atual considerando-se que a vertente pós-humana, uma vez vinculada à tecnologia, consolida ampliações acerca de gênero. Isso porque, com a teoria Queer da filósofa Judith Butler, as premissas limitadas acerca de masculino e feminino foram dissipadas e, assim, os debates sobre a temática foram ampliados, a exemplo das assertivas atuais que compreendem o gênero como construção social em vez de mero fator biológico.

Observamos que nos próprios movimentos sociais e de gênero, acaba havendo uma própria diferenciação das pessoas que ocupa esses espaços, ocorrendo assim uma

segregação e construindo identidades frustradas dentro do próprio grupo conforme Haraway exemplifica:

Por exemplo, uma chicana ou uma mulher estadunidense negra não pode falar como uma mulher (em geral) ou como uma pessoa negra ou como um chicano. Assim, ela está no degrau mais baixo de uma hierarquia de identidades negativas, excluída até mesmo daquelas categorias oprimidas privilegiadas constituídas por “mulheres e negros”, categorias que reivindicam o feito de terem realizado importantes revoluções. A categoria “mulher” nega todas as mulheres não brancas; a categoria “negro” nega todas as pessoas não negras, bem como todas as mulheres negras (TADEU, 2009, p. 48).

Porém, um mundo de ciborgues acaba sendo visto por Haraway, como um lugar em que todos se mantêm em harmonia que, independentemente da visão e opinião plural dos seres, conseguem conviver com suas diferenças, avisto disso, com o avanço da tecnologia, ver-se cada vez menos esses conflitos e segregações dentro de movimentos sociais.

Por conta dessa visão utópica de Donna (1985), surgiu o grupo de artistas feministas intitulado VNS Matrix nos anos 90, que foram responsáveis pelo lançamento do primeiro Manifesto Ciberfeminista, que propunha

. Não seu corpo físico, e sim, textualmente virtual; questionando e radicalizando a imagem da mulher no ciberespaço.

Nós somos a boceta moderna. Anti-razão positiva; ilimitada, liberada, implacável. Vemos a arte com nossa boceta; fazemos arte com nossa boceta. Nós acreditamos em desfrute loucura santidade e poesia. Nós somos o vírus da desordem do novo mundo, rompendo o simbólico por dentro. Sabotadoras do mainframe do grande pai. O clitóris é uma linha direta para a matriz. VNS MATRIX: exterminadoras dos códigos morais. Mercenárias do lodo; caindo de boca no altar da degradação. Sondando o templo visceral, nós falamos línguas. Infiltrando; destruindo; disseminando, corrompendo o discurso. Nós somos a boceta futura (VNS, MATRIX, 1991).

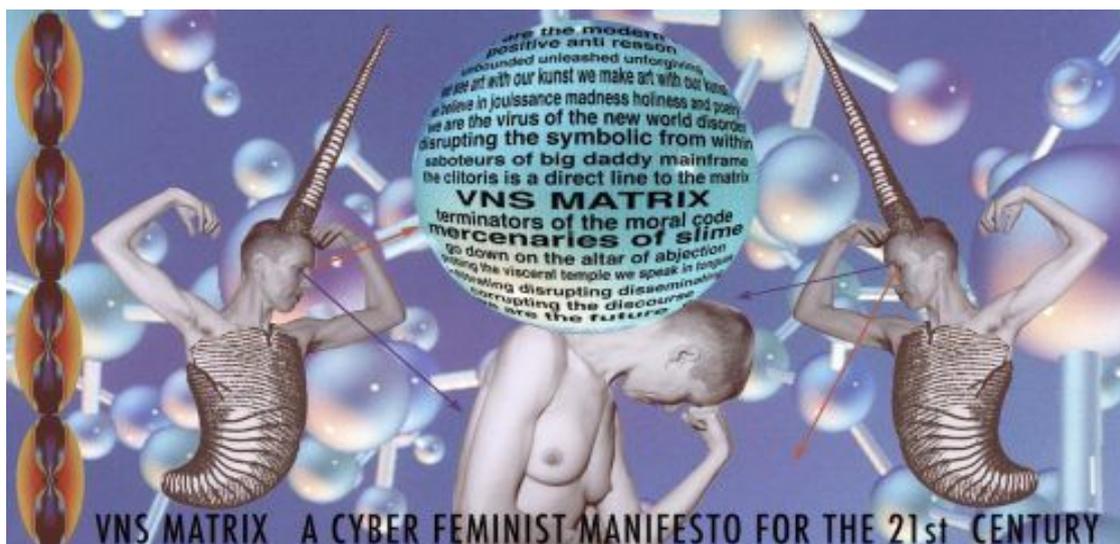


Figura 1:

Assim entendido, essa vertente do feminismo pós-humano, com influência de Donna Haraway (1985), traz consigo essa visão bastante utópica, em que todos possuem vozes na qual tem como objetivo a quebra de estereótipo masculino e feminismo e, com isso, são criadas identidades frustradas; deixando para trás aquele passado radical que segregava as pessoas e ao mesmo tempo tinha finalidade de abolir o gênero no intuito de acabar com o patriarcado.

Nesse sentido, quando nos remetemos ao filme Ela (Her), lançado em 2013, encontramos, num futuro pós-humanista, a relação de Theodore com o seu sistema operacional chamado Samantha, com a qual o personagem desenvolve um amor e uma dependência emocional em momento difícil. A tecnologia apresentada do longa metragem nos faz refletir sobre a linha tênue entre o homem e máquina e como isso pode afetar os nossos sentimentos, podendo causar angústia, sofrimento e amor no qual estamos sempre sujeitos. E ao mesmo tempo, problematizar questões ligadas ao conflito identitário e existencial do pós-humanismo.

Essa tecnologia presente no filme e, ao mesmo tempo, na nossa vida, acaba sendo um reflexo da nossa sociedade. Por esse motivo, ela não pode ser considerada neutra, como bem salienta o autor: “[...] Não existe nada mais que seja simplesmente “puro” em qualquer dos lados da linha de “divisão”: a ciência, a tecnologia, a natureza pura; o puramente social, o puramente político, o puramente cultural [...]” (TADEU,

2009, p. 11). Inclusive, na própria obra cinematográfica, quando o personagem Theodore tem o primeiro contato com o sistema operacional Samantha, ele pergunta sobre o seu funcionamento e ela deixa claro que apesar de ser autônoma, foi baseada nas personalidades dos seus programadores.



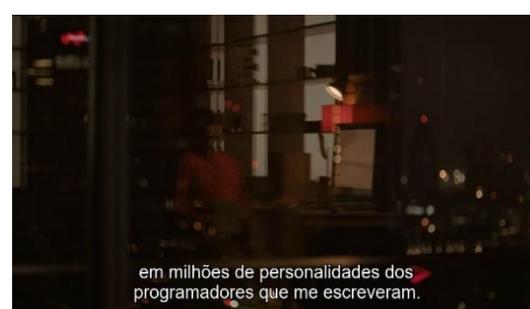
Plano 1



Plano 2



Plano 3



Plano 4



Plano 5



Plano 6



Plano 7



Plano 8

Por conta dessa influência sofrida por Samantha, ela vem com um ideal de evolução e mudança constante – como propôs, Heráclito de Éfeso (540- 570 A.C) quando disse que o homem não se banha duas vezes no mesmo rio. Portando, ela está em constante evolução e cada vez autônoma, como salienta Haraway:

Diferentemente das esperanças do monstro de Frankenstein, o ciborgue não espera que seu pai vá salvá-lo por meio da restauração do Paraíso, isto é, por meio da fabricação de um parceiro heterossexual, por meio de sua complementação em um todo, uma cidade e um cosmo acabados. O ciborgue não sonha com uma comunidade baseada no modelo da família orgânica mesmo que, desta vez, sem o projeto edípico. (TADEU, 2000, p. 39).

Logo, Samantha não depende de Theodore para nada, ela é a representação virtual da “boceta moderna”, a representação simbólica dessas relações ciborguizadas; enquanto isso o Theodore, representante da comunidade masculina (humana), começa a desenvolver uma dependência emocional pela IA. De certa forma, isso acontece porque o personagem está passando por um momento conturbado em sua vida, por estar em um processo de divórcio e, de início, o sistema operacional acaba sendo alguém que o ouve e aparentemente o compreende. O que ocorre é um princípio de projeção<sup>3</sup>, o que não limita a semântica dessa ciberrelação. Em relação a nossa dependência à tecnologia em tudo que fazemos, constitui uma existência simbiótica, como bem nos mostra Francisco Rudiger: “Nos tempos modernos, encarnada no homem, mas sobretudo na máquina, a técnica acabou se tornando o signo mais aparente de nossa relação com o mundo e a força a partir da qual procura se articular toda a nossa existência.” (RUDIGER, 2008, p.162).

No mundo em que a realidade física e a realidade virtual coexistem sinestesticamente, o papel do corpo feminino virtual, nesse cenário de cruzamentos, simboliza a ideologia do Manifesto Ciberfeminista. No entanto, o personagem Theodore, representante das convenções patriarcais, enxerga a Samantha como uma “mulher ideal”.

---

<sup>3</sup> Ver: FREUD, S. Além do princípio do prazer. In: edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, v. XVIII, 1985. LAPLANCHE, J. & PONTALIS, J. B. Vocabulário da Psicanálise. Tradução de Pedro Tamen. São Paulo: Martins Fontes. 9º ed. 1986.

Ela deixa a vida dele muito mais fácil, pelo fato dela o ouvir, o compreender, e ao mesmo tempo, resolver boa parte dos seus problemas. Ideia muito comum em nossa sociedade sobre o que se espera de uma esposa/namorada.

A conexão dos dois personagens é muito intensa e nos apresenta uma linha tênue entre a tecnologia e o ser humano, dentro das construções sócio-afetivas e de uma reeducação sentimental, uma vez que “para Haraway, as realidades da vida moderna implicam uma relação tão íntima entre as pessoas e a tecnologia que não é mais possível dizer onde nós acabamos e onde as máquinas começam” (KUNZRU, 2000, p. 22). Logo, da mesma forma que os personagens, estamos tão conectados e entrelaçados a essa convivência que não é possível saber onde começa e onde termina essa nossa relação com as máquinas.

Por conta de tantas modificações, acaba ficando o questionamento do que seria caracterizado a imagem do homem e do ciborgue, conforme Tadeu:

Aquilo que caracteriza a máquina nos faz questionar aquilo que caracteriza o humano: a matéria de que somos feitos. A imagem do ciborgue nos estimula a repensar a subjetividade humana; sua realidade nos obriga a deslocá-la [...] (TADEU, 2000, p. 13).

O que caracteriza o ser humano, será que pelo fato dele ser feito apenas de carne e ossos, como um puramente biológico? O que significa esse puramente biológico? Nesse sentido, o lado biológico não seria um empecilho, visto que o corpo acaba sendo afetado pela tecnologia, a ponto da máquina fazer parte dos nossos membros, como próteses, marca-passos eletrônicos, entre outros, para que possamos sobreviver, ter uma melhor qualidade de vida e coexistir física e subjetivamente com a tecnologia, como percebe-se que, no filme, Samantha acha uma semelhança entre ela e Theodore.



Plano 1



Plano 2



Plano 3



Plano 4



Plano 5



Plano 6

Pelo fato de sermos matéria, também estamos em constante transformação, como máquinas, por isso que, conforme se posiciona a Haraway, “a verdade é que estamos construindo a nós próprios, exatamente da mesma forma que construímos circuitos integrados ou sistemas políticos – e isso traz algumas responsabilidades” (HARAWAY, 2009, p.24). Essa construção vai desde procedimentos médicos que fazemos dentro de nós, até mesmo como falado anteriormente em próteses mecânicas, marca-passo entre outras coisas. Isto posto, podemos concluir que somos ciborgues, seres híbridos de máquina e organismo e, com isso, possuímos um poder de ação transformadora consciente impressionante; sendo capaz de fazer modificações em nosso corpo a hora que quisermos e da forma que queremos, como Haraway deixa claro em:

No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todas quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica (HARAWAY, 2009, p. 37).

Seguindo por esse pensamento, perceber-se que, por conta da Primeira Guerra, os homens foram ao *front* de batalha e com isso a mão de obra diminui bastante; por

outro lado a mulher deixou de ter aquela imagem de mãe/esposa, para assumir um papel de protagonista no mercado de trabalho, ocupando espaços que não lhe pertenciam.

Esse marco foi importante para o avanço dos direitos das mulheres, porém, nos dias atuais encontramos outro cenário com a tecnologia cada vez mais íntima em nossa vida, o trabalho vem com uma proposta de ser cada vez mais flexível e, isso, acaba sendo colocado como algo bom, mas na realidade só vai deixando o trabalhador sobrecarregado, conforme mostra Judy Wajcman:

O crescimento dos níveis de desemprego nas sociedades de capitalismo avançado tem incitado uma visão mais pessimista do impacto da tecnologia sobre o trabalho. Em contraste com o cenário “pós-industrial”, estes comentadores e comentadoras acreditam que a automação está associada com empregos degradados, sem especialização e desvalorizados; trabalho estressante e perigoso, monitoramento de empregados/as por parte de empregadores/as; e aumento da velocidade do trabalho, fazendo com que os/as trabalhadores/as ganhem menos para trabalhar mais. Visto que as habilidades dos/as trabalhadores/as são construídas de acordo com a tecnologia, aqueles/as agraciados/as que conseguem manter o emprego são relegados/as à posição de maquinistas. (WAJCMAN, 1998, p. 205).

Não obstante, o efeito que a tecnologia causa no mercado de trabalho, não afeta de maneira igual homens e mulheres; visto que, um dos primeiros locais a serem afetados são os escritórios que são predominados pelo gênero feminino. Por esse fator, a mulher tende a ficar cada vez mais sobrecarregada e, com isso, surgem problemas em sua saúde por ficar horas em frente as telas dos computadores em esforços repetitivos. Como bem exemplifica Wajcman:

Muitos surveys sobre usuários/as têm relatado sintomas físicos e fisiológicos, como problemas de visão, tendinites, lesão por esforços repetitivos, dores no peito, tensão, dores de cabeça, náusea e tontura, problemas digestivos e depressão. Isto se dá particularmente com aquelas que se sujeitaram ao trabalho de monitoramento computadorizado, o que sugere que a intensidade do trabalho é a causa principal dessas doenças relacionadas ao *stress* (WAJCMAN, 1998, p. 209).

Talvez seja esse um dos fatores no qual parte escritoras e pessoas ligadas ao movimento feminista radical, terem uma linha de pensamento pessimista e até antecientífica pois, na visão de muitas delas, a tecnologia tende a beneficiar a classe

dominante, servindo à manutenção do patriarcado, uma vez que, empregos ligados à alta-tecnologia, como a programação, tendem, por maioria, serem compostas por homens brancos.

Todavia, nem sempre foi assim. Inicialmente a participação das mulheres no ambiente de TI foi muito maior; porque na década de 90, a tecnologia era ligada a processamento de dados, organização de arquivos, que estava muito relacionado ao “trabalho de mulher” como secretária e, com o passar dos anos, esse estereótipo foi sendo relacionado ao um *locus* masculino e, aos poucos, sendo um ambiente hostil para mulheres.

Camila Achutti, entende que a presença masculina nesse ambiente gera um desconforto as mulheres pelo fator da presença de assédios, tanto por parte da turma, quanto dos professores, por isso ela acredita que as empresas deveriam encarar essa problemática para que assim o mercado mude, com políticas de inclusão e diversidade, exatamente como fez o CEO da Salesforce, que incluiu o mínimo 30% de mulheres em reuniões na empresa.



Figura 2: Turma de Ciências da Computação em 1971.

Ao mesmo tempo que a tecnologia prejudica a mulher em relação ao mercado de trabalho, ela também afeta pessoas negras socialmente, com o que chamamos de racismo algoritmo, que são uma série de agressões que essas pessoas sofrem ao terem contato com a tecnologia, como o *Google Fotos* que rotulou duas pessoas negras como

“gorilas”, e também pelo fato de que carros automáticos tem mais chances de atropelar pessoas negras, pois foram treinados para identificar pessoas brancas.

Portanto, diferentemente do que Chaplin fez no filme “Tempos Modernos” – que trata do impacto das máquinas em nossas vidas – , outro viés que nos chama a atenção no cenário da pós humanidade e que, de certo, desenvolveremos nas próximas pesquisas, é o efeito que se causa na tecnologia com a influência de homens brancos em altos cargos nos setores tecnológicos, com a exclusão das mulheres, sobrando a elas apenas cargos de secretariado e deixando elas sobrecarregadas – mas também pessoas negras que acabam sendo vítimas de algoritmos racistas, e como isso tudo contribui para a manutenção do patriarcado no ambiente tecnológico.

## REFERÊNCIAS

- FREUD, S. Além do princípio do prazer. In: edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, v. XVIII, 1985.
- LAPLANCHE, J. & PONTALIS, J. B. Vocabulário da Psicanálise. Tradução de Pedro Tamen. São Paulo: Martins Fontes. 9º ed. 1986.
- HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. Antropologia do Ciborgue: As vertentes do pós-humano. Edt. Autêntica, 2009. 2 edição.
- RUDIGER, Francisco. Cibercultura e pós humanismo. Porto alegre. Edipucs. 2008. 1 edição.
- WAJCAMN, Judy. GERENCIAMENTO como um homem: mulheres e homens na gestão corporativa. Edt. Polity Press, 1998. 1 edição.
- GAZIRE, Marina. CIBERFEMINISMO: Novos discursos do feminino nas redes eletrônicas. 2009. Dissertação (MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.
- POR QUE as mulheres ainda são minoria na TI?. Canal Tech, 8 mar. 2015. Disponível em: [canaltech.com.br/carreira/Por-que-as-mulheres-ainda-sao-minoria-na-TI](http://canaltech.com.br/carreira/Por-que-as-mulheres-ainda-sao-minoria-na-TI)
- WOMAN Art House: VNS Matrix. Plataforma de arte contemporâneo, 1 jan. 2021. Disponível em: <https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/woman-art-house-vns-matrix/>.

## REFERÊNCIA DE ILUSTRAÇÃO

The Guardian, 1 jul. 2015. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/01/google-sorry-racist-auto-tag-photo-app>.

## REFERÊNCIA FÍLMICA

Jonze, S. (Diretor). (2013). *Her* [DVD]. Burbank, CA: Warner Bros.