

O feminino na tecnologia – uma proposta de leitura dos andróides de *Blade Runner* a partir de Donna Haraway

Paula Puhl e Adriana Amaral*

Índice

1	O ciborg como proposta de representação do feminino na tecnologia	2
2	Os Ciborgs nas narrativas cinematográficas	5
2.1	Blade Runner	6
3	Análise das personagens sob um viés feminista (Haraway)	8
4	Referências Bibliográficas:	15

Resumo

O presente trabalho é sobre como o conceito de tecnologia partiu de uma predominância masculina. O artigo é sobre a percepção da feminilidade e da masculinidade no processo das transformações tecnológicas. Para tanto, escolhemos a figura do ciborg (conforme os pressupostos de Donna Haraway) como uma representação da subjetividade feminina através da ficção como um tipo de elemento que ajuda na construção

*Paula Puhl é Doutora em Comunicação Social pela PUCRS e coordenadora do curso de Comunicação Social da FEEVALE.

Adriana Amaral é Doutoranda em Comunicação Social pela PUCRS com Estágio de Doutorado pelo CNPq no Boston College, EUA.

da subjetividade feminina conforme pode ser observado no filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Abstract

Our research is about the the way the concept of technology have been established as a dominant male concern. Our paper is about female perception of femininity and masculinity in the process of technological changes. In order to analyse these changes, we choose the ciborg figure (Donna Haraway) as an element that helps to construct the female subjectivity through fiction as we can see in the movie *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

1 O ciborg como proposta de representação do feminino na tecnologia

O presente trabalho propõe um estudo a respeito do conceito de tecnologia¹ a partir da figura do ciborg, baseado no *Manifesto para os Ciborgs* de Donna Haraway (1987).

Partindo do pressuposto de que o ciborg é um “organismo cibernético híbrido” ligado tanto à realidade social como à ficção. Ele representa a experiência vivida, alterando, a experiência feminina.

Baseando-se nas narrativas de ficção-científica e utilizando-se do cinema como uma tecnologia social, mais especificamente, uma tecnologia de gênero, conforme Lauretis (1994). O ciborg apresenta-se então como um híbrido entre homem-máquina tanto quanto um híbrido entre masculino e feminino, mudando o eixo nas relações de poder de gênero do dualismo para uma relação dialética.

Nesse contexto, o ciborg aparece como uma fabulação que mostra a emanção do poder do corpo, descentralizado de uma raça, um gênero, uma classe social, servindo tanto como uma figura da ficção que explica

¹ Entendemos a tecnologia um enquanto um aparato material e simbólico, um agente semiótico e social, conforme nos fala Braidotti (2004): “Far from appearing antithetical to the human organism and set of values, the technological factor must be seen as co-extensive with and inter-mingled with the human.”

a realidade social quanto como uma paródia política através da arte, como propõe o ciberfeminismo² (Braidotti, 2004).

Há então uma necessidade por novas figurações e é nessa lacuna que entra o ciborg, “para expressar as formas alternativas de subjetividade feminina desenvolvidas dentro do feminismo, tão bem quanto a batalha em curso com a linguagem para produzir representações afirmativas das mulheres”.(Braidotti, 2004)

É importante salientar que essa figura do ciborg está presente nos mais variados campos do conhecimento como a medicina, a biologia, a engenharia genética, a comunicação, entre outros, além de ter sido apropriado pelas narrativas de ficção científica. “Os cyborgs são um mapeamento ficcional da nossa realidade social e corporal, além de uma fonte imaginativa que sugere algumas associações muito frutíferas.” (Haraway, 1994, p. 245)

Não é por acaso que a fabulação do ciborg entra fortemente em cena na contemporaneidade no momento em que se percebe uma crise no pensamento humanista. Esse clima de negação do humanismo clássico³, conforme afirma Braidotti (2004) faz com que as feministas voltem seu olhar para os gêneros considerados “menores” como a ficção-científica, a fim de encontrar soluções e questionamentos para a condição de nossos tempos”.

Essa crise no humanismo e na cultura aparece na ficção-científica e, principalmente, no papel e na própria narração e construção da identidade do novo sujeito que, segundo Bukatman (1993), possui uma identidade terminal. Essa identidade terminal, fruto da crise na cultura gerada

² Segundo Kennedy (2002), o ciberfeminismo é um componente central no debate acadêmico sobre as pós-teorias e a tecnologia é, de fato, fundamental para essas novas epistemologias feministas, que trazem preocupações essenciais sobre as mulheres e a tecnologia, tanto num sentido literal da conexão entre mulheres e tecnologias como a internet ou com as ontologias do ciborg mas também em um sentido mais abstrato, como tecnologias de pensamento, percepção, padronização da mente e transformação corporal. “Within such theory, concepts like identity and subjectivity have no fixity, and are perceived across more complex webs and networks of the cultural, the social — and also the molecular and the technological.” (Kennedy, 2002, p. 283)

³ Para Braidotti (2004), essa crise dos valores convencionais da modernidade é, para as feministas, uma abertura de possibilidades e que pode redefinir os termos das relações entre tecnologia e arte. No caso, os gêneros da comunicação de massa como a ficção-científica, por exemplo, passam a ser valorizados por apresentarem um diagnóstico dessa sociedade.

pela tecnologia expõe as indistinções entre seres humanos e máquinas e aponta para um questionamento sobre a própria essência humana.

O neologismo da palavra ciborg se estabeleceu através da teoria de controle cibernético, porém foram ocorrendo rupturas conceituais ao longo do tempo e das manifestações culturais, sociais e tecnológicas relacionadas às conquistas científicas.

“O neologismo ciborg (cib-ernético mais org-anismo) foi inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para designar os sistemas homem-máquina auto-controlativo, quando ambos ampliavam a teoria de controle cibernético aos problemas que as viagens especiais impingem sobre a neurofisiologia do corpo humano.” (Santaella, 2003, p. 185)

No ano de 1965, destaca Santaella (2003), que é expandido esse primeiro conceito, ampliando a função do corpo ao afirmar que o ciborg seria uma ponte entre mente e matéria. Percebe-se através desses conceitos iniciais que o feminino, subjaz ao humano, sem contemplar o aspecto feminino de tecnologia, pois está centrado no super-homem, como força masculina de superação de domínio da técnica.

Em 1985, é através do *Manifesto para os Ciborgs*, que Donna Haraway aproxima do cenário feminino um conceito dentro de uma retórica estratégica e de um método político. Rüdiger (2004,p.57) expõe que para Haraway:

“o ciborg é uma figura histórica, ao mesmo tempo, real e imaginária, mítica e tecnológica, em que se trava um combate político entre as forças que desejam impor um controle masculino, econômico e militar sobre o planeta e as que não mais temem relacionar-se livremente com as máquinas e estabeleceram um jogo mais criativo e contraditório com as várias possibilidades de identificação do ser humano” . (RÜDIGER, 2004)

Dery (1997, p. 268) complementa que “o ciborg de Haraway é a encarnação de um futuro aberto às ambigüidades às diferenças”. Ou seja, para a pesquisadora é possível reunir-se o mecânico ao orgânico, a cultura e a natureza, o simulacro e o original, a ficção científica e a realidade social. Por isso, Haraway declarou que somos todos ciborgs.

Santaella (2003) expõe que devemos compreender essa afirmação a partir de dois sentidos: o literal, (que indica que as tecnologias biológicas e teleinformáticas estão redesenhando os nossos corpos) e o metafórico (que indica uma transição da sociedade industrial orgânica para um sistema de informação polimorfo). Segundo Santaella (2003) a proposta descrita pela retórica de Haraway será encaminhar as feministas para o aproveitamento dessa época turbulenta, para desestabilizar o poder patriarcal e romper com os dualismos hierárquicos que dominam a construção do “eu” no ocidente, baseado nas oposições binárias de corpo/alma, ater/ego, matéria/espírito, emoção/razão, natural/artificial.

Dessa forma, cabe ao ciborg transgredir essas fronteiras, pois é de sua própria natureza questionar os dualismos, além de legitimar a afirmação de que não existe mais um corpo, nem natureza, como fora apresentado pelo Iluminismo. Entre outras questões, Haraway, revolucionou o pensamento feminista, ancorando o seu discurso na figura metafórica do ciborg, representando uma nova ruptura no pensamento feminista, que deveria, deixar de lado os dualismos inscritos na cultura ocidental, para iniciar uma nova era baseada na dialética e na redenção do corpo. Santaella (2003, p. 187) resumiu com a citação abaixo, o espírito que se instalou após o manifesto de Haraway:

“O manifesto de Haraway despertou muitas controvérsias, por que ele não apenas denuncia a concepção ocidental de mundo, mas também o próprio feminismo, quando, mantendo-se no universo dos dualismos forjados, este glorifica o lado dos atributos do feminino nas equações opositivas entre masculino e feminino.”

2 Os Ciborgs nas narrativas cinematográficas

Nos últimos trinta anos a indústria do cinema tem se utilizado de personagens ditos ciborg, que são representados por uma figura composta de partes orgânicas e próteses maquinais, explica Santaella (2003), que acredita que a prótese é a parte *ciber* do corpo, um suplemento, uma parte artificial que minimiza alguma deficiência do orgânico aumentando o poder potencial do corpo. No caso de nosso objeto de estudo - o filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)⁴, visualizamos nos ciborgs

⁴ Utilizamos para análise a versão definitiva do diretor lançada em 1992. (director's cut)

essas características, pois cada um deles possuem “poderes pontencializados” de formas diferentes, eles possuem um corpo similar ao humano, mais interiormente são “montados” e acabam por ter a característica oriunda do conflito humano que são os sentimentos de entendimento da própria existência e da sobrevivência. Além disso, possuem partes orgânicas, mas programação maquínica.

O corpo ciborg, cita Santaella (2003) é híbrido, corrigido e expandido através de próteses, isto é, são construções artificiais que substituem ou amplificam as funções orgânicas. Para Haraway (apud Wilson 2002,p.45),

“próteses são ciber, no sentido de que elas resultam de sistemas tecnológicos vastos, mas invisíveis (de inovação, experimentação, aplicações, desenvolvimentos, produção, marketing, instalação média e monitoramento) e devem, em um sentido estreito, compor um organismo cibernético, um híbrido entre máquina e organismo.”

Os filmes, que geralmente, apresentam personagens ciborgs, possuem uma aparência futurística e progressista, mas ao mesmo tempo nostálgica, em uma busca pela redenção do paraíso perdido, permanecendo o dualismo homem e máquina, fortalecendo a relação de submissão e a separação entre corpo e mente, como se estes fossem dissociados do UNO.

2.1 Blade Runner

Após uma “Guerra Mundial Terminal” em que a superfície do planeta Terra foi contaminada por uma poeira letal para a natureza, as corujas foram os primeiros animais extintos. Símbolo do conhecimento, da sabedoria e da própria filosofia⁵, despencaram do céu como em uma praga bíblica. Alguns anos depois, em Los Angeles de 2019, as corujas e muitos outros animais só existem de forma artificial. Ao mesmo tempo, entre as hordas de humanos que ainda habitam a Terra (uma vez

⁵ No prefácio do seu *Princípios da Filosofia do Direito*, Hegel (1976) refere-se à filosofia como a coruja de Minerva que só alça vôo quando o crepúsculo chega: “O mocho de Minerva está voando nos céus e nos trazendo novos presságios sobre o destino da humanidade”.

que, a elite transferiu-se para as colônias em outros planetas) aparece um novo tipo de ciborg, o Nexus-6, exatamente iguais e agindo como humanos. Em uma rebelião contra os humanos – que os utilizam como escravos nas colônias interplanetárias - quatro andróides (Zhora, Leon, Pris e Roy) voltam ao planeta Terra na tentativa de conseguirem mais tempo de vida. Um caçador de andróides (Deckard) é então designado para “aposentá-los”. À medida que, ele segue sua caçada, começa a se questionar a respeito de sua própria identidade e se não seria ele mesmo um andróide, uma vez estabelecido o contato com Rachel (única das andróides que possui memórias implantadas). Vários confrontos são travados no filme, entre ele e os andróides, até o final quando Roy o salva e morre e Deckard foge com Rachel.

A intrigante questão passa a ser então, como identificá-los? Quem é humano, quem é andróide? Qual a linha que separa essas duas criaturas? Qual o caráter definidor do humano? Será que da mesma forma que as corujas, não estão os seres humanos extintos, transmutados em uma alteridade eletrônica feita a base de biotecnologia?

A partir dessa premissa, Philip K. Dick (autor norte-americano, 1928-1982) construiu a narrativa da novela *Do androids dream of electric sheep?*, publicada em 1968, posteriormente adaptada para o cinema com o título de *Blade Runner*, em 1982 e dirigida pelo diretor inglês Ridley Scott. “El argumento de *Blade Runner* se basa em dualidades que se están oponiendo y complementando.” (Gorostiza y Pérez, 2002)

McCarron (1995) apresenta a interação humana e mecânica como indissociável e conflituosa, todavia central na narrativa da ficção-científica. Essa mesma narrativa, segundo ele, questiona as hierarquias humanas propondo uma diminuição e, quase um borrão, nas diferenças entre animais, humanos, andróides, entre outros.

Já Hayles (1999), em sua teoria acerca do pós-humano, aponta para as indistincões e oposições entre humanos e andróides, mostrando os questionamentos do autor em relação a essas hierarquias, mostrando, várias vezes ao longo de *Blade Runner*, andróides humanizados e humanos maquinizados.

Pesquisador das teorias do cinema, Forest Pyle ([1993], 2001) fala das especulações a respeito das fronteiras que separam os humanos dos não-humanos nos filmes, trazendo atenção aos corpos em transformação e ao tom e premissa distópicos de películas como *Blade Runner*. Para

ele, “what we find in such movies as Blade Runner (Ridley Scott, 1982) and the Terminator series (James Cameron, 1984; 1991) are unsettling and unsettling speculations on the borders that separate the human and the non-human” (Pyle, 2001, p.124)

3 Análise das personagens sob um viés feminista (Haraway)

A fim de delinear uma proposta de representação feminina da tecnologia, utilizaremos a figura do ciborg, no filme Blade Runner, através das personagens das ciborgs: Rachel, Pris, Roy, Leon, Zohra e do possível ciborg Deckard. De acordo com Gorostiza y Pérez (2002), a palavra ciborg se refere a um ser que está formado por partes naturais e outras artificiais.

No caso dos andróides aqui analisados, “é realmente humano enquanto matéria com que está construído, mas a grande diferença é que seu cérebro e, por tanto, sua forma de ser, foram criados e manipulados diretamente pelo homem.” (Gorostiza y Pérez, 2002). Eles podem assim, serem considerados híbridos entre natureza e artifício, entrando dessa forma na categoria do ciborg, formulada por Haraway.

As similaridades dos ciborgs apresentados no filme envolvem o mesmo modelo (Nexus 6) e o fabricante (Tyrrel), estes foram criados para serem “mais humanos que os humanos”, ou seja, mais fortes, mais inteligentes e mais sensíveis, e deveriam estar preparados para qualquer teste que denunciasse a sua verdadeira condição existencial. Sua aparência perfeita de humano só pode ser identificada pela retina, caso estimulada através de perguntas psicológicas – o chamado teste Voight-Kampf - força anormal e habilidades.

A finalidade inicial era que eles fossem escravos para trabalharem nas colônias interplanetárias, como mão-de-obra destinada aos humanos. Os serviços prestados envolviam ações militares (Roy), prostituição (Zohra e Pris), assassinatos (Leon), substituição afetiva de um ente familiar (Rachel) e por fim, Deckard o que tinha como missão caçar os seus semelhantes.

As diferenças de gênero são minimizadas entre os ciborgs, pois eles estão organizados para cumprirem o objetivo primordial de aumentar o tempo de vida, que antes sido delimitado pelo criador em quatro anos.

A busca incessante ao direito à continuação da vida se mistura ao conhecimento de suas memórias e experiências que estavam resumidas nos arquivos confidenciais, juntamente, com o perfil das qualidades e defeitos instalados na sua criação.

A visão era o principal sentido que catalisava as ações dos ciborgs, pois a partir do ato de olhar o que ocorria a sua volta, iniciou-se a instigante procura pelo passado não-existente e o retorno à terra, para que assim pudessem resgatar as origens que se resumiam em fotografias, que serviam de suporte de legitimidade de suas identidades. Instala-se a certeza, baseada no imaginário construído pelo criador, aquele que tem o livre arbítrio de manipular com o tempo de vida. Porém nem mesmo o criador possuía o domínio das conseqüências de sua programação, pois cada ciborg, consegue desenvolver características e perfis distintos, que fogem do controle, pois há manifestação de sentimentos, que antes eram proibidos aos ciborgs, mas que foram desenvolvidos pela experiência vivida através do olhar, pois de acordo com Haraway (1994, p. 244) os ciborgs, habitam mundos naturais e construídos simultaneamente.

Se pensarmos na passagem da representação à simulação, conforme o quadro de Haraway, podemos observar diversas características das personagens e do filme com um todo.

Simulação (Haraway)	Blade Runner (análise)
Ficção-científica, pós-modernismo	Gênero a qual pertence o filme, estética do filme (seus aspectos visuais e estilísticos)
Componente biótico	Os próprios ciborgs
Biologia como inscrição	O próprio código genético inscrito nas personagens e que é alterado e manipulado pelos criadores.
Subsistema	O motim dos andróides e o sistema de caça a eles, representados pelos “blade runners”, o grupo de caçadores de andróides.
Otimização	Cada andróide é construído com uma determinada função a fim de otimizar as tarefas dos humanos. No caso das andróides fêmeas, essa função está relacionada ao sexo (como no caso de Pris e Zhora) e aos prazeres que elas possam proporcionar aos homens.
Controle populacional	A maioria da população da Terra é enviada às colônias interplanetárias a fim de evitar a superpopulação. Além disso, a reprodução biológica parece ter caído em desuso.

Simulação (Haraway)	Blade Runner (análise)
Imunologia	Os vírus estão presentes até mesmo nos andróides, vide a conversa entre Tyrrel e Roy que fala dos vírus que podem ser desenvolvidos por eles.
Replicação	Os andróides, ou replicantes, são construídos a partir da replicação de DNAs humanos
Estratégias genéticas	A produção dos andróides
Neo-imperialismo, humanismo	A indústria Tyrell possui o monopólio na fabricação dos andróides e as pessoas que vivem na Terra absorvem a influência das corporações transnacionais em um bombardeio de mensagens publicitárias. Sobre o humanismo, ele está explícito no próprio slogan da Tyrell, “mais humano que os humanos”, que define os andróides e apela a um sentimento de humanismo perdido em função da extrema tecnologia das pessoas.
Fábrica global/ chalé eletrônico	A fábrica global está representada pela Tyrell e o chalé eletrônico pelo personagem oriental que fabrica olhos (em uma espécie de garagem), pelo árabe que fabrica cobras (em uma feira) e mesmo por J. F. Sebastian que vive em um prédio abandonado e constrói criaturas.
Cidadania ou cyborg	Eles ameaçam os humanos por estarem mais humanizados do que os mesmos e, portanto, mais conscientes de sua condição, por isso lutam por mais tempo de vida como direito básico de sua cidadania.
Campos de diferença	A relação natureza/cultura está presente, mas interligada em todas as questões, principalmente no que diz respeito aos implantes de memórias.
Intensificação das comunicações	Deckard entra em contato com Rachel e também com a polícia pelo vídeo-fone; as mensagens publicitárias entram via naves que sobrevoam os edifícios e outdoors; as fotografias podem ser analisadas através de aparelhos que as sintetizam via zoom.
Engenharia genética	É o que cria o mote do filme. Seja na figura de Eldon, dono da Tyrell ou mesmo por Sebastian. Tudo depende da manipulação genética.
Robótica	Ações antes feitas manualmente são agora funções de robôs, como o elevador por comando de voz ou o aparato de análise de fotos. Aos mesmo tempo, os humanos soam robotizados, em contrapartida com os andróides.
Inteligência artificial	São as formas de vida dos ciborgs.

Simulação (Haraway)	Blade Runner (análise)
Guerra nas Estrelas	Como Roy explica no final do filme, as colônias interplanetárias são palco de lutas e batalhas pela sobrevivência.
Informática da dominação	Quem possui o conhecimento tecnológico é quem domina.

Uma vez feita essa análise do panorama mais geral do filme a partir do quadro teórico de Haraway, passamos às personagens **Rachel e Pris**:

Hayles (1999) utiliza como categoria de análise das andróides, os tropos da mulher esquizóide. Esse elemento aparece de forma a definir o humano e, conseqüentemente, o real. A autora vai além e afirma que a construção dos andróides e dos personagens masculinos em sua subjetividade se dá a partir da fascinação ao redor das personagens femininas (que, muitas vezes são esquizóides ou andróides, muitas vezes sendo ambas).

“In Do Androids Dream, these instabilities in the female subject position are exacerbated as the schizoid woman is broken into twin characters, Rachel Rosen and Pris Stratton. The two are the same model of android, a Nexus-6, so they are physically identical. But they play very different roles in the plot..” (Hayles, 1999, p. 172)

Pris representa a sedução feminina para conseguir os objetivos dos ciborgs, pois cada um, de sua maneira, buscava a sua sobrevivência. A partir da sua suposta fragilidade ao dizer da sua situação familiar e do arquétipo de órfã para que sensibilize Sebastian através das igualdades entre os dois personagens, estabelecendo a relação homem-máquina. Pris consegue, então ter acesso a um dos criadores, abrindo caminho para Roy, que em contrapartida se utiliza da força ciborg.

Rachel é uma ciborg, porém em um primeiro momento, essa identidade é desconhecida, por mais que existam indícios factuais que digam a sua verdadeira identidade ela prefere viver a partir de suas memórias implantadas. No entanto, a farsa é desvendada por Deckard, que movido pelos seus sentimentos alerta Rachel de sua condição não-humana para que ela possa sobreviver.

Rachel e Pris são o duplo uma da outra e revelam a subjetividade feminina em dois lados da mesma moeda. A primeira é a mulher frágil, de dentro de casa, que representa a figura da esposa, da mãe, etc Já Pris, representa a mulher noturna, da qual fala nos fala o antropólogo Thomas (1988), obscura, sedutora que vai atrás de seus objetivos seduzindo os homens. A partir dessas duas representações, é construída a subjetividade masculina dos personagens Deckard e Roy.

Roy Batty possui força e inteligência além dos humanos, é o filho pródigo, como diz Tyrell no encontro criador/criatura. Mas, além disso, sua identidade se constrói a partir da relação com os outros andróides, principalmente com Pris, sendo a sensibilidade, normalmente associada a figura da mulher, como uma de suas características.

Já Deckard começa a suspeitar de sua própria humanidade, existência e memórias, a partir do encontro com Rachel, que instaura as dúvidas a respeito dele ser ou não um andróide, perguntando se ele já se auto-aplicou o teste Voight-Kampff. Esse encontro com a alteridade, representada tanto pelo ciborg, como pela própria figura da mulher, apresenta-se como um desencadeador dos questionamentos existenciais e dos acontecimentos da trama.

Todos os ciborgs juntos formam um super-homem já que as características foram potencializadas através da tecnologia. Os ciborgs sentem-se diferentes dos humanos assim como homens e mulheres. A analogia do ciborg com a identidade feminina em Blade Runner pode ser observada através de três características: submissão, sentimentos e alteridade.

- Submissão – os ciborgs, na condição dos escravos, são submissos a esses, assim como as mulheres foram e, em alguns países, ainda são submissas aos homens. E todo o imaginário construído a partir daí contribui para essa colocação da mulher como ser submisso ao controle.
- Sentimentos – a mulher por meio dos sentimentos, destacando o amor, potencializa a tríplice do C³(comando-controle-comunicação) e assim se faz Inteligente, pois através do amor ele conquista a sua sobrevivência a partir outro (masculino) Em Blade Runner a frágil Rachel é salva por Deckard, pois ele a amava e por isso a protegeria da extinção. Os ciborgs femininos fazem da relação

homem/mulher a sua força e não uma fraqueza, construída pelo arquétipo do “sexo frágil” legitimado pela cultura ocidental. O amor é desconstruído, ele funciona como fronteira e não como dualista ou pertence ao bem ou ao mal, ele é dialético.

- Alteridade - A alteridade, na ficção-científica, seja ela um alienígena, uma máquina dotada de inteligência artificial ou um robô, representa o duplo ao homem. Posta diretamente em conflito com o humano, a alteridade suscita questionamentos, assim como a própria validade, identidade e existência do ser humano enquanto tal, em uma relação com a identidade feminina, esta é alteridade do masculino, fazendo que a mulher sintasse “o outro” na cultura ocidental, como diz Haraway (1994, p. 283) “prefiro ser um ciborg a uma deusa”.

Em *Blade Runner*, fica clara a definição de Haraway (1994, p. 244) para a produção moderna de colonização do trabalho ciborg codificada como C³i (comando- controle-comunicação-inteligência), além disso a autora argumenta que, “os ciborgs são um mapeamento ficcional da nossa realidade social e corporal, além de uma fonte imaginativa que sugere algumas associações muito frutíferas.”

Dessa forma, a imagem dos ciborgs representa uma imaginação da realidade material, ligando dois centros (imaginação e realidade) estruturando uma possibilidade de transformação histórica, uma tradição utópica de imaginar um mundo sem gênero, um universo, talvez, sem gênese, que pode se transformar em um mundo sem fim, onde os ciborgs estarão situados fora da história da salvação, ou seja, seus sentimentos os tornam falíveis, graças a sua interação com o humano.

“ O ciborg é uma criatura no mundo pós-gênero, sem entretanto nenhuma relação com a bissexualidade, simbiose pré-edipiana, trabalho não alienado, ou outras tentações de uma integridade orgânica, por meio de uma apropriação final de todas as partes numa unidade maior”.(Haraway, 1994, p. 245)

Para Haraway ,o ciborg não tem uma história de origem no sentido “ocidental”, mas sim é uma ironia final, pois ameaça a escala de dominações da individualização. Ele é um ser verdadeiro, livre de toda e

qualquer dependência, ao contrário do homem, que possui uma história do seu desenvolvimento, um mito da unidade original, os ciborgs já nascem libertados desse fardo, porém em *Blade Runner*, a ciborg Rachel quer ter essa unidade original e no momento em que ela percebe a farsa de sua identidade, só lhe resta a sobrevivência pura, estabelecida pelo sentimento de amor em relação a Deckard.

O contexto sócio-cultural é desmontado pelos ciborgs que não se estrutura pelo público e o privado, para Haraway (1994) eles definem uma polis tecnológica parcialmente baseada na revolução de relações sociais. Eles não sonham como a comunidade a partir do modelo orgânico de família, eles são órfãos e possuem um passado ancorado na origem, eles necessitam de uma conexão, pois são uma frente unida sem ser o partido de vanguarda.

A escrita ciborg está ligada ao poder da sobrevivência, não em termos de inocência original, porém nas bases da apropriação de instrumentos para marcar o mundo que, por sua vez, marcou-os enquanto outros. Esses instrumentos, descreve Haraway (1994), são histórias recontadas, versões revertem e deslocam dualismos hierárquicos de identidades naturalizadas, há uma subversão dos mitos centrais da origem da cultura ocidental.

Essas histórias para os ciborgs feministas são construídas nas tecnologias literais, ou seja, são teconologias que escrevem um novo mundo, onde a biotecnologia e a microeletrônica são as responsáveis por essas escrituras em nossos corpos potencializando o C³i , porém de uma nova forma onde a comunicação e a inteligência serve de suporte para subverter os comandos e controles, assim como fizeram os ciborgs em *Blade Runner*.

O discurso de Haraway serve para desconstruir os dualismos das tradições ocidentais, manifestados pela lógica e pelas práticas de dominação das mulheres, das pessoas de cor, da natureza, dos trabalhos, dos animais, a sua proposta é refletir sobre o eu, que não deve se encontrar dominado. Concluindo para Haraway (1994, p. 278):

“Ser uno é possuir autonomia, poder em suma, ser Deus; mas ser uno também significa ser uma ilusão, e neste sentido, estar envolvido numa dialética do apocalipse com o outro. Já ser o outro é possuir a multiplicidade, sem fronteiras claras, encontrar-se esgarçado, sem substância. O uno é pouco, mas o duo é demais.”

Os ciborgs que povoam a ficção científica feminista problematizam os status homem/mulher, modificam as identificações, para a autora são definidos através dessas criaturas possibilidades e limites políticos bastante diferentes daqueles propostos pela ficção mundana de Homem e Mulher. O corpo seve de instrumento para a ironia, sem a busca de uma identidade unitária, e o gênero, por sua vez, não pode ser mais considerado uma identidade global. Para Haraway (1994) o gênero do ciborg é uma possibilidade local onde não existe nenhum esforço de se produzir uma teoria universal, mas sim uma experiência de fronteiras, através da construção e desconstrução, para que assim se fundamente uma nova maneira de olhar a ciência e a tecnologia e de desafiar a informática de dominação, não pela origem do nascimento carregado de ideologias, mas pela regeneração do próprio corpo. É preciso o movimento de construir e desconstruir sejam as máquinas, identidades ou as histórias, para que assim se fundamente um gênero ciborg ligado ao feminino.

4 Referências Bibliográficas:

- BRAIDOTTI, Rosi. Cyberfeminism with a difference. In: http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm, acessado no dia 10/04/2004.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction*. 4 ed. Durham: Duke Universtiy Press, 1993.
- DERY, Mark; Ramon M. Vozmediano (trad.). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Siruela, 1997.
- GOROSTIZA, Jorge, PÉREZ, Ana. *Blade Runner. Estudio crítico*. Barcelona: Paidós, 2002.
- HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999
- HARAWAY, Donna. Um manifesto para os ciborgs: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80. In: HOLLANDA, Heloisa

- Buarque de (org.). *Tendências e impasses. O feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- KENNEDY, Bárbara. Introduction to cyberfeminisms. In: BELL, David, KENNEDY, Bárbara M. *The cybercultures reader*. New York: Routledge, 2002.
- LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). *Tendências e impasses. O feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- McCARRON, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage, 1996.
- PYLE, Forest. Making cyborgs, making humans: of the terminators and blade runners. In: BELL, David, KENNEDY, Bárbara M. *The cybercultures reader*. New York: Routledge, 2002.
- RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da cibercultura. Perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano: das culturas das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- WILSON, Robert R. “Cyber(body)parts: Prosthetic Consciousness”, in: FEATHERSTONE, M e BURROW, R (eds). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunks. Cultures of technological Embodiment*: London, Sage, 1996 pp 239-259.