



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

THIAGO CARDASSI SANCHES

**OS REPLICANTES NÃO VÃO PARA O CÉU:
AGENCIAMENTOS HUMANO - MÁQUINA E A PRODUÇÃO DE
SUBJETIVIDADES NO FILME BLADE RUNNER**

THIAGO CARDASSI SANCHES

**OS REPLICANTES NÃO VÃO PARA O CÉU:
AGENCIAMENTOS HUMANO-MÁQUINA E A PRODUÇÃO DE
SUBJETIVIDADES NO FILME BLADE RUNNER.**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca

LONDRINA
2015

THIAGO CARDASSI SANCHES

**OS REPLICANTES NÃO VÃO PARA O CÉU:
AGENCIAMENTOS HUMANO-MÁQUINA E A PRODUÇÃO DE
SUBJETIVIDADES NO FILME BLADE RUNNER.**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação
em Comunicação da Universidade Estadual de
Londrina como requisitos à obtenção do título de
Mestre em Comunicação.

COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca
Universidade Estadual de Londrina



Prof. Dr. Rodolfo Rorato Londero
Universidade Estadual de Londrina



Prof. Dr. Fernando Silva Teixeira Filho
Universidade Estadual Paulista

Londrina, 15 de maio de 2015.

A todos os híbridos de ficção e afeto que criei durante a vida.

AGRADECIMENTOS

Agradecer é tarefa ingrata, pois não há página que comporte a inscrição de todos os nomes que de uma forma ou outra auxiliaram na composição deste trabalho, influenciaram escolhas, ou que simplesmente provocaram o pensamento a ponto dele se corporificar em palavras. Agradecer tampouco é suficiente, pois via de regra, muitos dos débitos que contraímos com a alteridade só fazem sentido tempos mais tarde. Por este motivo, uso este espaço de gratidão, já reconhecendo com antecedência a injustiça das omissões.

Antes de qualquer coisa, é preciso assumir que minha maior dívida e, ironicamente, a que nunca será paga, é a que compete a meus pais, Maria Luiza e Osmar, que me proporcionaram todas as condições afetivas e materiais para que pudesse escolher entre tantas ficções possíveis, aquela que me afetaria com maior alegria. Obrigado por todos estes anos de suporte, carinho e compreensão. Todos os frutos bons que rendi e puder render sempre terão uma conexão direta com as sementes que um dia vocês plantaram.

Agradeço ao companheiro de trajetória e das micro batalhas cotidianas, Márcio Neman, que não me deixou sozinho quando estava escuro. Que me incentivou, mesmo que indiretamente, a trilhar a academia e investir em meus estudos. Foi a admiração que nutro por sua competência que me fez desejar também um dia ser mestre. Estendo este agradecimento à Frederico Pelúcio e toda a família Panda, que tem sido nestes últimos anos mais do que um nome social, um estado de espírito e uma filosofia de vida.

Agradeço às fabulosas amigas e amigos que tive a honra de encontrar neste caminho, e não poderia deixar de enfatizar aqui a importância que Alana Volpato, Lucas do Carmo, Maria Joana Casagrande, Sérgio Kulak, e Vanessa Silva tiveram nessa etapa. Tenho certeza que ainda ouvirei muito falar destes nomes, seja nos congressos acadêmicos, seja nas mesas de bar. Mas de igual maneira, também reconheço meu débito com aquelas amigas que me antecederam no curso, e que, contudo, foram influências decisivas para meu ingresso: Eliane Oliveira, Márcia Boroski, Renata Frigeri, e Renata Santos. Irei culpar vocês eternamente quando estiver em sala de aula!

Sou imensamente grato ao meu orientador, André Azevedo da Fonseca, meu mestre dos magos e guia no mundo encantado da Pós-graduação. Obrigado pelo suporte em minhas decisões e por me incentivar a buscar sempre a coragem de expor os pensamentos. Você é um grande exemplo para mim.

Agradeço também aos membros que compuseram minha banca de defesa Fernando Silva Teixeira Filho e Rodolfo Londero pelas preciosas contribuições e pelas críticas necessárias para a potencialização e amadurecimento deste texto. Vocês conseguiram transformar um momento de grande expectativa e ansiedade em fluxos de conversações intensivas cujos efeitos reverberam-se para além da produção acadêmica.

Também não poderia deixar de dizer o quanto os professores deste programa, em especial Alberto Klein, Rozinaldo Miani, e Silvio Demétrio foram importantes para minha construção conceitual e ética. Obrigado por abalarem minhas referências e mostrarem que a vida pode ser muito mais criativa e potente do que um dia pude imaginar.

Por fim, agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por acreditar em meu potencial durante o tempo em que estive vinculado a este programa. Espero que as discussões contidas neste texto possam, de alguma forma, contribuir para a problematização das políticas da vida e servir como disparador para outros questionamentos e outros trabalhos sobre os agenciamentos pós-humanos, cujos quais acredito, irão influenciar decisivamente nossa ética nos próximos anos.

"Vem por aqui" — dizem-me alguns com os olhos doces
Estendendo-me os braços, e seguros
De que seria bom que eu os ouvisse
Quando me dizem: "vem por aqui!"
Eu olho-os com olhos lassos,
(Há, nos olhos meus, ironias e cansaços)
E cruzo os braços,
E nunca vou por ali...
A minha glória é esta:
Criar desumanidades!
Não acompanhar ninguém.

[...]

[Cântico negro - José Régio]

SANCHES, Thiago Cardassi. Os replicantes não vão para o céu: agenciamentos humano-máquina e a produção de subjetividades no filme Blade Runner. 2015. 167 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina - PR.

RESUMO

O humano é uma formação histórica que tem se revelado cada vez mais problemática na contemporaneidade. Desde o momento em que a presença das máquinas deixou de ser uma variável e tornou-se uma constante, forças materiais e semióticas de ordem tecnológica têm entrado em agenciamento com o composto humano e produzido modos diversos de existência que arrastam os modelos identitários do sujeito humanista para outras formas de produção subjetiva. O presente trabalho discute estes agenciamentos que se dão entre humanos e máquinas e os diferentes processos de subjetivação decorrentes da ampliação de uma matriz sociotécnica da vida. Estas questões são abordadas a partir das problematizações suscitadas pelo filme Blade Runner (Ridley Scott, 1982), uma vez que a ubiquidade da máquina e suas implicações sociais são temas determinantes na obra. A metodologia aplicada constitui-se na conjunção de análise fílmica e pesquisa bibliográfica de caráter interdisciplinar envolvendo debates levantados por teóricos das áreas da comunicação, filosofia contemporânea, e estudos culturais que convergem para uma perspectiva de pensamento que se afasta de modelos referenciais, essencialistas, e universalistas, com destaque para a contribuição de autores como Deleuze, Guattari, Foucault, Nietzsche, Braidotti, Haraway, e Lyotard para este tema. Os resultados da pesquisa permitiram observar que Blade Runner confronta de maneira singular a dicotomia humano/máquina, estabelecendo um plano de equivocidade que indetermina as fronteiras entre ambos. Deste modo, o filme evidencia que os agenciamentos entre humanos e máquinas produzem fluxos de subjetivação múltiplos que não se comportam de forma polarizada, mas concorrem mutuamente na produção da economia subjetiva no capitalismo tardio. Ao mesmo tempo em que podem configurar modos de existência estratificados em modelos normativos e dominantes, também são capazes de produzir pontos de singularização que permitem que os agenciamentos se abram para a criação de outros territórios do sensível pautados por uma ética/estética/política pós-humana.

Palavras-chave: Blade Runner; Comunicação; Pós-humano; Produção de subjetividades; Imaginário tecnológico.

SANCHES, Thiago Cardassi. Replicants won't go to heaven: human-machine assemblages and the production of subjectivities in the film Blade Runner. 2015. 167 p. Dissertation (Master's Degree in Communication) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina - PR

ABSTRACT

Human is a historical formation that has been revealed increasingly problematic nowadays. From the moment that presence of machines ceased to be a variable and became a constant, material and semiotic forces of technological order have increasingly entered into assemblage with human compound and produced other modes of existence that drag the identity models of the humanist subject to various forms of subjective production. This research discusses the assemblages that occur between humans and machines and the different processes of subjectivation resulting from the expansion of a socio-technical matrix of life. These issues are addressed from problematizations evoked by the film Blade Runner (Ridley Scott, 1982), since the ubiquity of the machine and its social implications are key themes in the movie. The applied methodology consists in a conjunction of film analysis and interdisciplinary bibliographic research, mainly involving discussions raised by theorists from communication, contemporary philosophy, and cultural studies, which converge in a perspective of thinking that moves away from referential, essentialist, and universalist models, highlighting the contributions of authors like Deleuze, Guattari, Foucault, Nietzsche, Braidotti, Haraway, and Lyotard to this theme. The results of the research allowed to observe that Blade Runner confronts in a singular way the human/machine dichotomy, establishing a plane of equivocity that indeterminate boundaries between them. Thus, the film evidence that the assemblages between humans and machines produce multiple subjectivities flows that do not behave in a polarized way, but contribute mutually in the production of subjective economy in the late capitalism. At the same time that may constitute modes of existence stratified into normative and dominant models they are also able to produce points of singularity that allow the assemblages to open to the creation of other territories of sensitive guided by post-humans ethics/aesthetics/policies.

Keywords: Blade Runner; Communication; Posthuman; Production of subjectivities; Technological Imaginary.

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1	31
Imagem 2	38
Imagem 3	42
Imagem 4	44
Imagem 5	55
Imagem 6	67
Imagem 7	77
Imagem 8	86
Imagem 9	86
Imagem 10	87
Imagem 11	87
Imagem 12	90
Imagem 13	90
Imagem 14	90
Imagem 15	91
Imagem 16	92
Imagem 17	93
Imagem 18	93
Imagem 19	96
Imagem 20	96
Imagem 21	97
Imagem 22	98
Imagem 23	99
Imagem 24	100
Imagem 25	105
Imagem 26	108
Imagem 27	110
Imagem 28	110
Imagem 29	111
Imagem 30	118
Imagem 31	119
Imagem 32	120
Imagem 33	123
Imagem 34	123
Imagem 35	123
Imagem 36	126
Imagem 37	145
Imagem 38	146
Imagem 39	147
Imagem 40	148

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: "ESTE SERÁ UM TESTE DE EMPATIA?"	11
1.1 TÉCNICAS DE PESQUISA E POSICIONAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO	14
1.2 AGENCIAMENTOS E MAQUINISMOS: INTRODUZINDO CONCEITOS	21
1.3 APRESENTANDO O FILME: PARA SONHAR COM ANDROIDES É PRECISO CONTAR OVELHAS ELÉTRICAS?	26
2 ERA UMA VEZ UM SUJEITO CARTESIANO... FRATURAS HISTÓRICAS E MAL-ESTAR NA PÓS-MODERNIDADE	31
2.1 IDENTIDADES FRAGMENTADAS COEXISTINDO NA METRÓPOLE	36
2.2 O DESENVOLVIMENTALISMO CIENTÍFICO E A MUDANÇA NO ESTATUTO DO SABER	40
2.3 A PROLIFERAÇÃO DOS SISTEMAS MAQUÍNICOS E INFORMACIONAIS	43
2.4 O MAL-ESTAR NA PÓS-MODERNIDADE: COMPLEXIDADE E NILISMO	48
3 DEVIRES DE UM CONCEITO: FORMAS DE SER OU TORNAR-SE PÓS-HUMANO	55
3.1 A PROBLEMÁTICA DO PÓS-HUMANO NAS SOCIEDADES DE CONTROLE	59
3.2 PÓS-HUMANISMO REATIVO (NEO-HUMANISMO)	64
3.3 TRANS-HUMANISMO (PÓS-HUMANISMO TRANSACIONAL)	68
3.4 PÓS-HUMANISMO CRÍTICO	72
4 "SE VOCÊ PUDESSE VER O QUE EU TENHO VISTO COM OS SEUS OLHOS..." A ESTÉTICA PÓS-HUMANA EM BLADE RUNNER	77
4.1 AMBIGUIDADE E PESSIMISMO: MARCAS DO CINEMA <i>NOIR</i>	82
4.2 UMA ESTÉTICA DA VIDA NÃO-ORGÂNICA	85
4.3 VEJO, LOGO, EXISTO: POR UMA PERSPECTIVA MÚLTIPLA DO OLHAR	94
5 HISTÓRIAS PARA ADORMECER REPLICANTES: MODOS DE SUBJETIVAÇÃO NORMATIVOS NOS AGENCIAMENTOS HUMANO-MÁQUINA	105
5.1 SIMULACROS SONHAM COM HUMANOS REPLICANTES?	107
5.2 ESTRATÉGIAS DE CONTROLE E SUBORDINAÇÃO - PRIMEIRA SÍNTESE DO INUMANO	112
5.3 DISPOSITIVOS DE PODER E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES CAPITALISTAS	116
6 "COMO MANTER-SE VIVO?" PONTOS DE SINGULARIZAÇÃO E DESESTABILIZAÇÃO DE FRONTEIRAS ENTRE HUMANO E MÁQUINA	126
6.1 A IMINÊNCIA DO CIBORGUE E A DISSOLUÇÃO DAS FRONTEIRAS	135
6.2 REPLICANTE OU HUMANO? ERIGINDO UM PLANO DE EQUIVOCIDADE	141
6.3 COMO CONSTRUIR UMA MÁQUINA ABSTRATA - SEGUNDA SÍNTESE DO INUMANO	149
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS: "MAS PENSANDO BEM, QUEM É QUE VIVE"? ..	154
REFERÊNCIAS	160

1 INTRODUÇÃO: "ESTE SERÁ UM TESTE DE EMPATIA?"¹

"Escreve-se sempre para dar a vida,
para liberar a vida aí onde ela está aprisionada,
para traçar linhas de fuga".

[Conversações - Gilles Deleuze]

Blade Runner (1982), dirigido por Ridley Scott é um filme de ficção científica que conquistou notória sobrevida após sua tímida estreia nos cinemas. Adaptação do romance "Androides sonham com ovelhas elétricas?" de Philip K. Dick (publicado em 1968), a obra cinematográfica lança uma perspectiva sobre um futuro distópico e não tão distante (ano de 2019) no qual androides, denominados replicantes, seriam fabricados por meio de intervenções biotecnológicas com o intuito de serem comercializados na condição de escravos. A resistência oferecida por um grupo destes replicantes desemboca em uma série de questionamentos éticos, estéticos, e políticos sobre a questão dos limites entre a vida e a morte em uma sociedade completamente agenciada por dispositivos sóciotécnicos. A despeito de seu insucesso inicial, a singularidade da abordagem e a influência que a obra teve sobre outras produções alçaram Blade Runner ao status de ícone *cult*, e por mais de 30 anos o filme vem sendo discutido e estudado.

Acreditamos que toda obra merece ser continuamente revisitada, uma vez que isso permite manter seu caráter de totalidade aberta, evitando, assim, conclusões determinantes e restritivas. Além disso, Blade Runner aborda em seu enredo questões muito pertinentes ao momento histórico contemporâneo, fazendo com que sua história faça ainda mais sentido hoje do que no início da década de 80. Naquela época, o processo de proliferação das máquinas informáticas e das intervenções biotecnológicas já era uma realidade, mas, desde então, seus efeitos, seus perigos, e seus prazeres, intensificaram-se em escala vertiginosa. Assistir Blade Runner na ocasião de sua estreia e atualmente são experiências diferentes separadas por *terabytes* de desenvolvimento industrial, tecnológico, e informático. E o que um dia talvez tenha sido visto apenas como uma ficção científica, agora pode ser percebido como uma realidade inadiável: *nós não apenas construímos máquinas. Nós construímos nossos corpos e nossas subjetividades como máquinas. E de formas variadas, nós também somos máquinas ou partes de máquina, funcionando com uma precisão e produtividade assustadoras.*

¹ ("Is this to be an empathy test?") Pergunta do filme Blade Runner proferida pelo cientista Eldon Tyrell antes do protagonista Deckard iniciar a aplicação do teste que determina a humanidade ou artificialidade de um sujeito.

Essa percepção da interferência da tecnologia nos processos de subjetivação contemporâneos se manifesta nas corporalidades, nas estéticas, nas relações sociais, na produção intelectual, na política, no mundo do trabalho, entre tantos outros domínios e expressões do que se convencionou chamar de humanidade, experiência que não pode mais escapar da influência invasiva das técnicas, da informática, e da biologia. Já em 1982, *Blade Runner* oferecia uma visão do futuro na qual a máquina estaria amalgamada de maneira tão intensa com o humano que não seria possível diferenciar um do outro. Mesmo os olhares mais atentos poderiam se enganar, afinal, não haveria tanto para se distinguir. Ainda naqueles anos, as especulações envolvendo os avanços da biotecnologia ultrapassaram as fronteiras da ficção científica e influenciaram a literatura, a teoria, e as artes a discutir suas reverberações de forma corporificada nas dinâmicas da realidade social.

Ao problematizar os agenciamentos entre humano e máquina na contemporaneidade, não apenas mergulhamos em uma discussão potencialmente filosófica como também em grande parte influenciada por um vasto imaginário tecnológico constantemente alimentado pelos avanços da tecnociência e por equipamentos coletivos de enunciação que predizem como será a vida futura levando em consideração as transformações radicais que a tecnologia é e será capaz de produzir. Estamos, portanto, no campo da realidade social, mas também no terreno da imaginação. Entre estes equipamentos coletivos, salientamos o cinema de ficção científica como um importante produtor de subjetividades que se efetuam em agenciamentos materiais e semióticos heterogêneos e convergem para a modelação da sociedade.

Deste modo, a ficção científica não implica em mera fantasia ou alucinação. Ela dialoga diretamente com uma dimensão subjetiva que está impregnada de referências, desejos, anseios, medos, interdições, e que complementa a produção de significados que atribuímos ao mundo. Nesta perspectiva, as ficções adquirem o sentido de pontos de vista possíveis e implicam um esforço de desfamiliarização da experiência cotidiana já que ao criar mundos possíveis também permitem uma abertura para se pensar o diferente e o inimaginado. Portanto, oferecem-nos a percepção de que a construção da realidade social é um dado contingente, ou seja, ela assume uma determinada forma, embora poderia muito bem assumir outra. O que infere que *a ficção científica é uma ferramenta capaz de desacostumar nossos olhos saturados pela obviedade e repetição do cotidiano* (PETTERSEN, 2013).

Assim, podemos dizer que as obras de ficção científica não tratam somente de um futuro imaginado, mas dizem respeito a maneiras de problematizar nosso próprio presente. Elas revelam-se como uma fonte de estimulantes imagens a respeito da realidade, dos desejos

e anseios, mas também constituem um mapa da cultura contemporânea da mídia e da tecnologia. *Isto permite que as ficções científicas elaboradas na atualidade possam ser lidas enquanto uma espécie de teoria social, enquanto a teoria social possa ser lida na forma de ficção científica* (KELLNER, 2001). Ao esboçar uma realidade improvável, mas ainda assim possível, as ficções permitem imaginar alternativas para o humano e evidenciar suas características e devires a partir de outros olhares.

Levando em consideração a ubiquidade da tecnologia e o cinema de ficção científica enquanto provocador do pensamento, este trabalho trata dos múltiplos processos de produção subjetiva que emergem a partir dos encontros possíveis entre humano e máquina e que colocam em risco as fronteiras que separam o mundo em seres orgânicos e inorgânicos. Seu objetivo mais amplo é *problematizar a crescente complexidade dos agenciamentos humano-máquina e os modos de subjetivação que estes agenciamentos produzem a partir da análise do filme Blade Runner*. Estamos interessados na maneira como o filme discute a proliferação dos sistemas biotecnológicos e como essa interferência inevitável pode ser capaz de produzir alterações críticas na forma como a categoria humano, e todas as formas de saber-poder que lhe são tributárias, vinham sendo erigidas e sedimentadas dentro de uma matriz histórica de tradição humanista.

Em seu desenvolvimento, dividimos o trabalho em cinco seções que convergem mutuamente para a discussão geral sobre os agenciamentos humano-máquina. Nas duas primeiras, abordamos o pós-humano como um *conceito* (DELEUZE; GUATTARI, 2010b; MORIN, 2011), discutindo as condições históricas e o contexto social que levaram ao seu desenvolvimento (capítulo 2), os problemas que o conceito pretende resolver, e os devires que ele tem assumido na contemporaneidade (capítulo 3), detalhando, assim, o posicionamento assumido nesta pesquisa. Na sequência, discorreremos sobre as reverberações do conceito de pós-humanidade no enredo e na composição estética de Blade Runner analisando como a temática dos olhos e do ato de visão desempenham papel fundamental em sua história (capítulo 4). Por fim, os dois últimos capítulos tratam dos diferentes processos de subjetivação que emergem a partir dos agenciamentos entre humano e máquina no filme, e que podem tanto se subordinar a políticas normalizadoras, estratificando-se em modos serializados de subjetivações capitalistas (capítulo 5), como também produzir pontos de singularização pautados por políticas de enfrentamento e por uma ética de composição de diferentes territórios do sensível (capítulo 6).

O texto de cada capítulo é precedido por uma imagem-síntese retirada de meios diversos (pintura, desenho, videoclipe) que não possui relação imediata com o filme *Blade Runner*, mas que se conecta com parte dos temas debatidos em cada capítulo por meio de vínculos mais sensoriais do que significativos. Com essa experiência pretendemos provocar um pequeno ruído tanto na hegemonia do texto verbal quanto na lógica puramente significante da escrita acadêmica. Nenhuma resposta ou significado específico foi pretendido com estas imagens e, no entanto, elas estabelecem uma relação dialógica com o texto que não implica mera causalidade ou finalidade. Da mesma forma, cada seção inicia com um pequeno trecho (desta vez, verbal) retirado de fontes variadas de expressão (livros teóricos, literários, poesia, música, filmes) por meio dos quais tentamos introduzir sensibilidades de outra natureza para além da escrita acadêmica, aproximando o conteúdo da seção com a experiência pessoal e o repertório cultural do autor.

1.1 TÉCNICAS DE PESQUISA E POSICIONAMENTO TEÓRICO-METODOLÓGICO

“Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para ir embora daqui?”
 “Depende bastante de para onde quer ir”, respondeu o Gato.
 “Não me importa muito para onde”, disse Alice.
 “Então não importa que caminho tome”, disse o Gato.
 “Contanto que eu chegue a *algum lugar*”, Alice acrescentou à guisa de explicação.
 “Oh, isso você certamente vai conseguir”, afirmou o Gato, “desde que ande bastante”.

[*Aventuras de Alice no País das Maravilhas - Lewis Carroll*]

Este trabalho, de caráter teórico e natureza qualitativa, não tem a pretensão de provar, descobrir, ou legitimar uma verdade, mas de discutir as relações possíveis que existem entre o conceito de pós-humano e os agenciamentos entre humanos e máquinas que operam no filme *Blade Runner*. As técnicas de pesquisa escolhidas para o desenvolvimento do tema e empregadas de forma complementar foram a *pesquisa bibliográfica* e *análise fílmica*. No primeiro momento, a pesquisa teórica nos permitiu levantar subsídios conceituais para a estruturação dos argumentos que serviram como base de análise. Por meio da pesquisa bibliográfica foi possível entrar em contato com obras teóricas, literárias e fílmicas²

² Lakatos e Marconi (1990) entendem que uma fonte bibliográfica pode ser escrita ou não. No segundo caso, encontram-se os meios audiovisuais. Para as autoras, o que caracteriza uma fonte bibliográfica é o fato de serem documentos de fontes secundárias (não produzidos pelo autor) já tornados públicos, o que faz do cinema um exemplo deste tipo de fonte.

responsáveis por erigir um plano sobre o qual as discussões e conceitos seriam distribuídos. Cabe ressaltar que este levantamento bibliográfico não foi uma decisão neutra, mas um recorte teórico intencional responsável por nos aproximar de determinados posicionamentos e nos afastar de outros. Tratou-se de uma seleção de autores que abordaram o tema de forma convergente a fim de propiciar um aparato discursivo produtor, não de verdades absolutas, mas de interpretações capazes de se inserirem nos jogos de saber-poder.

Durante os meses iniciais da pesquisa, na etapa de levantamento bibliográfico mais básico, deparamo-nos com um grande volume de publicações científicas que tiveram como objeto de análise o filme *Blade Runner*. Percebemos que grande parte dos textos em língua inglesa foi publicada ainda da década de 80 e 90, enquanto os artigos em português possuem datas mais recentes, com estudos nacionais sobre o assunto sendo desenvolvidos até a última década. A partir deste levantamento, identificamos temáticas recorrentes nas abordagens realizadas sobre o filme, e separamos em cinco eixos temáticos aqueles que nos pareciam mais expressivos, divididos de acordo com os temas:

- a) estética *cyberpunk*: influências do filme no movimento literário *cyberpunk* que explodiria com força dois anos mais tarde com o lançamento do romance *Neuromancer*, de William Gibson;
- b) figura do duplo: simulacro, alteridade do humano, interpretações simbólicas, abordagens psicanalíticas;
- c) memória: formas de preservação, armazenamento, próteses, reconstituição, simulação;
- d) planejamento urbano: configuração dos grandes centros, arquitetura pós-modernista, influência da tecnologia no território da cidade;
- e) produção de subjetividades: multiplicidade de fatores que convergem para processos diferenciados de subjetivação, interferências das tecnologias nos modos de agir e pensar, descentramento do sujeito e da razão, anti-humanismo, ciborgologia, pós-humanismo.

Embora essas categorias tenham sido estabelecidas de acordo com uma percepção generalizada, não constituindo um levantamento quantitativo e estatístico, sua esquematização nos permitiu perceber que o mesmo filme foi ponto de partida para uma pluralidade de questionamentos, e que muitos desses temas se cruzavam em diversos locais. Por esse motivo, tentamos ater aos trabalhos que abordavam as questões sob a ótica das produções de subjetividades e, principalmente, a partir de leituras que pertenciam a planos conceituais que mantinham uma relação de proximidade do problema que nos propomos a estudar.

No momento seguinte, a análise fílmica, permitiu a desconstrução de determinados planos e sequências e tornou possível a observação de detalhes do conteúdo narrativo e da expressão estética da obra. Não existe uma única forma de análise fílmica, mas uma série de teorias que nos oferecem ferramentas úteis para a leitura de obras fílmicas. Grande parte delas se vale de certas convenções na linguagem cinematográfica que estabelecem a determinação de sistemas relativamente fechados (quadros), movimentos que articulam as partes destes sistemas (planos móveis ou fixos), e formas de encadeamento de imagens variadas que produzem uma totalidade aberta para o filme (montagem). Isso implica que estes elementos não são combinados de maneira aleatória, mas com o intuito de produzir sentidos e sensações. Apesar dos filmes de grande circulação serem frequentemente lembrados apenas por seu enredo, uma pesquisa que se propõe a analisar uma obra fílmica não deve negligenciar sua linguagem visual.

Nossa análise fílmica foi executada a partir das teorias sobre cinema de Gilles Deleuze (1985) para quem os grandes autores de cinema são confrontáveis não apenas com pintores, arquitetos, músicos, mas também com pensadores. Para Deleuze, cada um destes artistas exprime sua forma de pensamento através de figuras diferentes, sendo as imagens-movimento e imagens-tempo aquelas que pertencem exclusivamente à criação cinematográfica. Neste trabalho atemo-nos às figuras descritas no livro "Cinema 1: a imagem-movimento", já que Deleuze diferencia dois tipos de cinema: um baseado em esquemas sensorio-motores (imagem-movimento) que caracteriza as narrativas clássicas nas quais as imagens são ordenadas por um encadeamento lógico, e outro pautado em situações óticas e sonoras puras (imagem-tempo) que compõe um tipo de cinema de pensamento no qual os acontecimentos não mais se subordinam à ação-reação, mas apontam para uma imagem direta do tempo. Como acreditamos que *Blade Runner* apresenta uma estrutura de montagem bastante tradicional, inclusive remontando ao movimento estético *noir* das décadas de 1940 e 1950, nossa análise se resume apenas aos primeiros tipos de imagens.

Com relação ao posicionamento teórico metodológico do trabalho, apoiamo-nos durante seu percurso principalmente em pensadores contemporâneos, marcados por uma perspectiva que ficou conhecida como *pós-estruturalista*³. Este movimento advindo da filosofia francesa, pós-maio de 68, propôs um outro direcionamento para os estudos estruturalistas predominantes na época. Mas o pós-estruturalismo não pode, nem deseja, ser considerado um método científico, uma teoria, ou uma escola, sendo preferível referir-se a ele como um *movimento de pensamento* que corporifica diferentes formas de prática crítica, que não convergem para uma homogeneidade ou unidade conceitual⁴ (PETERS, 2000; CUSSET, 2008a).

Talvez a influência mais expressiva no movimento seja o resgate e as releituras feitas sobre as obras do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, que influenciou em grande parte a produção conceitual destes autores e que se manifesta por meio do: método da genealogia nietzscheana, na crítica da verdade e ênfase na pluralidade das interpretações, na questão da importância do estilo, no processo de permanente devir, no conceito de vontade de potência e em suas manifestações como a vontade de verdade e vontade de saber (PETERS, 2000), na crítica ferrenha sobre o sujeito autocentrado, sobre a representação, e sobre a continuidade histórica (CUSSET, 2008a).

Mas além das afinidades teóricas, a questão decisiva para a escolha de um posicionamento pós-estruturalista neste trabalho, foi o fato de que estes autores, de uma forma ou de outra, tangenciaram a discussão dos limites do humano. *A grande preocupação do pós-estruturalismo é com os locais e momentos em que os limites são atravessados e revertidos em relações que subvertem uma lógica normativa.* Este direcionamento da atenção para o atravessamento dos limites pode ser aplicado em qualquer objeto de estudo e compõe uma perspectiva descentrada dos métodos de conhecimento e de referência predominantes. No caso do humano, as discussões presentes no pensamento pós-estruturalista rompem com o modelo representacional para mostrar como qualquer determinação de um espaço puro e absoluto, não se sustenta. "A pele não é uma borda rígida entre um dentro e um fora, mas um

³ O termo pós-estruturalismo é questionável, pois foi um rótulo estabelecido, não por seus pensadores, mas pela comunidade acadêmica de língua inglesa, com o intuito de diferenciá-los da escola estruturalista, com que o movimento pós-estruturalista mantinha certa *proximidade* histórica e institucional (PETERS, 2000).

⁴ "[...] tal categoria, para existir, supõe uma certa violência taxonômica em detrimento da singularidade das obras, como também de suas divergências explícitas [...] Assim, não se poderia aproximar espontaneamente a 'microfísica do poder' foucaultiana, a 'disseminação' de traços em Derrida, os 'fluxos' e 'conexões' nos planos de imanência deleuzianos e o 'espaço hiper-real' da simulação braudrillardiana (sic) a não ser por omissão [...]" (CUSSET, 2008a, p.19).

conjunto permeável de passagens que conectam o interior com um infinito leque de relações causais e mais amplas" (WILLIAMS, 2012, p.42).

A título de esclarecimento e exemplificação, no estruturalismo o conhecimento é produzido a partir da identificação de padrões (de signos, linguagem, comportamento) no interior das estruturas, o que determina que o saber comece sempre pela norma (semelhança), a partir da qual são identificados os possíveis desvios (diferenças). Por outro lado, os pós-estruturalistas se interessam pelos processos de ruptura e diferenciação destes padrões, o que inverte o vetor da relação: o conhecimento está sendo continuamente construído justamente onde as "verdades" de uma população estão mudando (WILLIAMS, 2012). Quando podemos diagnosticar seguramente padrões consolidados, isso significa que eles estão obsoletos, sendo já possível perceber diversos indícios da emergência de novas configurações diferentes da norma. Por este motivo, os objetos de pesquisa dos pós-estruturalistas são estudados a partir dos limites, das fronteiras, e das diferenças.

O grande problema é que o limite não é cognoscível, ele está fervilhando em permanente devir. Se ele fosse completamente conhecido se tornaria apenas outro exemplo de estrutura. No entanto, se não conseguimos identificá-lo ou representá-lo, podemos ao menos tentar *rastrear seus efeitos*. O pensamento pós-estruturalista se infiltra dentro de saberes já estruturados, não para negá-los (não é um movimento meramente oposicionista), mas para implodir seus limites de forma a abrir rachaduras em seu arcabouço teórico por meio do qual a diferença possa ser evidenciada e discutida. Não se trata de recusar as contribuições de saberes consolidados, mas de ampliar as possibilidades de usos das teorias que, frequentemente, se fecham sobre si mesmas.

Seguindo esta lógica, a ideia de pós-humano é tratada neste trabalho como um processo de problematização da estrutura conceitual e dos compostos de forças convergentes responsáveis por produzir a formação histórica "humano" com o intuito de apontar para outras formas de existência além do sujeito de tradição humanista. Contudo, este trabalho não é de caráter anti-humanista ou anti-racionalista, embora seja crítico tanto do humanismo quanto da soberania da razão. A partir do filme *Blade Runner* e de outros intercessores⁵, objetivamos comentar os problemas e as limitações que o humanismo implica, sem negar suas muitas contribuições.

⁵ Os intercessores são os encontros que fazem o pensamento sair de sua imobilidade e instaurar um movimento criador. Podem ser pessoas, filósofos, artistas ou cientistas, mas também coisas, plantas, animais, filmes e músicas. "Fictícios ou reais, animados ou inanimados, é preciso fabricar seus próprios intercessores" (DELEUZE, 2010b).

Ao invés de buscar explicações meramente racionais ou causais, o pós-estruturalismo evidencia a importância do papel da produção de subjetividades no processo de estabelecer sentidos ao mundo. E se falamos em subjetividades, é para marcar nosso posicionamento contrário ao determinismo do sujeito centrado, estruturado e auto-suficiente. Neste sentido, o sujeito não seria um fundamento, uma condição natural e fixa, mas construído por meio dos agenciamentos, conscientes ou não, de tudo o que chega até nós através da experiência: acontecimentos, encontros, leituras, informações, afetos etc. Desta maneira, o sujeito se caracteriza enquanto uma formação histórica construída a partir de determinações que lhe são exteriores, e não interiores. Ou seja, o humano se define menos por sua condição de espécie *homo sapiens sapiens* do que pelos agenciamentos nos quais ele participa. Se hoje ele se encontra completamente agenciado em relações simbióticas com a máquina, que tipos de subjetividades, que tipos de corpos, e que tipos de afetos têm se produzido e aberto o composto humano para outras formas não previstas?

O movimento pós-estruturalista se preocupou de tal forma com a questão da técnica, que esta se tornou uma discussão central no seu *corpus* teórico. Noções como "dispositivos" para Foucault, a "tekhné" de Derrida, "performance" em Lyotard, "máquina" em Deleuze e Guattari, ou "simulação" em Baudrillard, apontam para as implicações que a tecnologia desempenhou na produção intelectual do movimento. Estes autores, principalmente os três últimos, protagonizaram certo *frisson* nos primórdios da *internet*, já que muitos acadêmicos e teóricos do movimento *cyberpunk* se apropriaram de suas ideias para discutir as possibilidades de uso da rede mundial de computadores enquanto uma "zona de autonomia temporária", simulada, rizomática, imperceptível (CUSSET, 2008b).

Mas não demorou muito para que a cultura política alternativa que emergia em torno da *internet* percebesse que seu espaço de tráfego não era tão livre e autônomo de regulações como se especulava. Deste então, os teóricos remanescentes do *cyberpunk* e outros pesquisadores das potencialidades da tecnologia têm encontrado nestes autores subsídios conceituais para problematizar as implicações da ficção científica e as figuras do pós-humano na literatura, no cinema, e nas práticas culturais. Essa aproximação entre ficção científica e teoria francesa foi ainda mais intensificada a partir do momento em que este gênero ficcional deixa de explorar mundos longínquos no tempo e no espaço, como na era clássica de Ray Bradbury, e passa a levantar hipóteses de mundos paralelos, concomitantes, subterrâneos, invisíveis. Ou seja, "essa literatura de passatempo passa a ter uma função mais crítica, a de interpretar o presente, de julgar esse mundo real *hic et nunc* [...]" (CUSSET, 2008b, p.230, grifo do autor).

Apesar de toda a influência do pós-estruturalismo, uma das autoras mais importantes para o debate do pós-humano, a americana Donna Haraway, mantém certa distância do movimento. Historiadora das ciências e teórica marxista e feminista, Haraway desenvolveu na década de 1980 uma discussão em torno da figura do ciborgue e seus mundos híbridos de realidade social e ficção científica. A intenção da autora era discutir como o conceito de natureza é uma invenção histórica que subsidia a normalização de outras categorias socialmente construídas como gênero, sexualidade, raça, e mesmo classe. Apesar de trabalhar com um plano conceitual diferente da teoria francesa, acreditamos que os dois posicionamentos podem e devem ser aproximados, desde que se guarde as devidas singularidades. Quem é responsável por construir uma ponte que relaciona a teoria ciborgue de Haraway com o pós-estruturalismo é a filósofa feminista Rosi Braidotti. Aluna de autores como Deleuze, Foucault e Luce Irigaray, Braidotti articula estas múltiplas influências na construção de uma sólida teoria sobre o pós-humano, ao ponto da própria Haraway afirmar: "meu Deleuze é o feminismo transmutante de Rosi Braidotti" (HARAWAY; GANE, 2010, n.p.).

Assim, podemos sintetizar que o referencial teórico-metodológico deste trabalho está fundamentado principalmente em autores das áreas de comunicação (FLUSSER, KELLNER, SIBILIA) filosofia contemporânea (BRAIDOTTI, DELEUZE, FOUCAULT, GUATTARI, LYOTARD) e estudos culturais (HARAWAY, HALL, SILVA), que compartilham de um posicionamento que se afasta de modelos referenciais, essencialistas, e universalistas de produção de conhecimento. Eles não apenas demarcaram o referencial do trabalho como constituíram influências decisivas para a escolha do tema, fruto de inquietações e estranhamentos provocados por estas leituras.

A partir destas provocações o filme Blade Runner foi despertando mais interesse a cada vez que era assistido. Novas notas eram sempre acrescentadas e suas diversas camadas penetradas uma a uma sem, contudo, nunca determinar um núcleo. Confrontando as diversas versões e a obra literária que inspirou o filme, aos poucos se tornou claro que o que importava não era um centro de referência ao redor do qual o filme orbitava, mas a forma de organização segundo a qual suas muitas camadas foram confrontadas e sobrepostas - e de repente era isso! Era o agenciamento! - Ao longo do trabalho, este conceito funcionou como uma ferramenta para discutir as relações que se estabelecem entre os quadros, sequências, narrativas, visualidades, e uma teoria social mais ampla que consiste em múltiplos atravessamentos capazes de, a partir do filme, mas para além dele, suscitar uma série de dúvidas e problematizações a respeito dos modos de existência que têm sido produzidos na

contemporaneidade e que alteram significativamente as referências de localização no mundo centradas no objeto humano.

1.2 AGENCIAMENTOS E MAQUINISMOS: INTRODUZINDO CONCEITOS

"Todas as maneiras pelas quais um corpo qualquer é afetado por outro
seguem-se da natureza do corpo afetado e, ao mesmo tempo,
da natureza do corpo que o afeta"

[Ética - Benedictus de Spinoza]

O conceito de agenciamento é de fundamental importância para este trabalho, e por este motivo, é oportuno apresentá-lo em detalhes já neste capítulo introdutório. Por diversas vezes o conceito será retomado ao longo do texto, no entanto, sem o mesmo nível de detalhamento que o dedicamos nesta seção. Apesar disso é necessário ter sempre em consideração que o agenciamento implica relações muito mais complexas do que o sentido comum do verbo agenciar designa. São sobre estas relações complexas que se dão entre humano e máquina que trata este trabalho e que serão discutidas nos capítulos seguintes e retomadas detalhadamente na seção conclusiva da pesquisa.

Este conceito é empregado como uma ferramenta para ampliar noções como estrutura, sistema, montagem, que são relativamente fechadas sobre si mesmas. Desta forma, o agenciamento pressupõe uma espécie de relação que constitui uma totalidade aberta na qual forças e componentes diversos interagem sem, contudo, serem determinados. De acordo com François Zourabichvili, (2009, p.20), o agenciamento implica "[...] o acoplamento de um conjunto de relações materiais e de um regime de signos correspondente". Se levarmos em consideração que o indivíduo não existe de forma isolada no mundo, nem tampouco se contenta em apenas reagir ao que lhe chega, pode-se concluir que a vida está tomada de imediato em agenciamentos múltiplos, ou seja, "[...] a existência se mostra indissociável de agenciamentos variáveis e remanejáveis que não cessam de produzi-la".

Podemos entender o agenciamento como a maneira pela qual todas as coisas e seres se relacionam mutuamente. Este conceito recusa uma dimensão individualizada e autônoma do humano já que o processo de subjetivação é sempre modelado no coletivo, não devendo ser entendido como sinônimo de sujeito. Assim, a noção de agenciamento opera um duplo ultrapassamento em relação ao modo de pensar da tradição humanista, pois ele "[...]

destitui a ideia de uma natureza humana a priori" conhecida por muitas expressões - consciência, mente, essência, alma, espírito, interioridade, identidade - e que legitimariam a possibilidade de um sujeito do conhecimento auto-suficiente. Mas também, "[...] desqualifica a verdade dos valores universais extraídos ou descobertos a partir de um plano de objetos ideais em si [...]" que sustentaria a base de um conhecimento verdadeiro, imparcial e universal (FUGANTI, 2009). Essa dupla ilusão de uma primeira natureza que universalizaria uma identidade humana, e a pretensa objetividade e capacidade de apropriação das verdades do mundo é o que caracteriza o pensamento humanista, colocando a espécie humana na posição de único sujeito da história e, portanto, como colonizador do mundo por direito e competência.

A noção de agenciamento serve justamente para contrapor este argumento afirmando que o humano não basta por si próprio, que ele só é o que é em virtude das relações que ele constrói. Cada um de nós está a todo o momento ingressando e nos combinando em diversos fluxos de agenciamentos que só se dividem ou se aproximam em multiplicidades. Desta maneira, *o humano se define menos por sua espécie do que pelos agenciamentos nos quais ele participa*. Este conceito é criação de Deleuze e Guattari, e atravessa todo o movimento de pensamento que constitui este trabalho, motivo pelo qual acreditamos ser pertinente desdobrar este termo antes mesmo de adentrarmos nas discussões do filme. Para isso, consideremos que um agenciamento é sempre uma tetralvência que se constitui pelos seguintes aspectos:

Segundo um primeiro eixo, horizontal, um agenciamento comporta dois segmentos: um de conteúdo, o outro de expressão. Por um lado, ele é *agenciamento maquínico* de corpos, de ações e de paixões, mistura de corpos reagindo uns sobre os outros; por outro lado, *agenciamento coletivo de enunciação*, de atos e de enunciados, transformações incorpóreas sendo atribuídas aos corpos. Mas, segundo um eixo vertical orientado, o agenciamento tem, de uma parte, *lados territoriais* ou reterritorializados que o estabilizam e, de outra parte, *picos de desterritorialização* que o arrebata (DELEUZE; GUATTARI, 2012a, p.31, grifo dos autores).

O agenciamento possui, portanto, quatro aspectos de composição: 1) conteúdo; 2) expressão; 3) territorialização; 4) desterritorialização. O primeiro aspecto (conteúdo), diz respeito ao estado de coisas, às relações materiais, à constituição dos corpos, às ações e comportamentos, e à transmissão de afetos. O segundo (expressão), engloba os regimes de enunciados, a organização dos signos, não apenas linguísticos, mas também todos os códigos gestuais, expressões faciais, sons, e todos os regimes semióticos que se processam em caráter coletivo. Conjuntamente, conteúdo e expressão formam um eixo horizontal dos

agenciamentos que resume as diversas maneiras pelas quais corpos e signos se acoplam como peças em uma máquina.

A maneira como se dá essa relação entre conteúdo e expressão, *entre o que se faz e o que diz*, constitui um outro eixo verticalizado no qual estes movimentos se animam e produzem concomitantemente vetores de territorialização e desterritorialização. O terceiro aspecto (territorialização) compreende a maneira pela qual todo agenciamento se constrói sempre sobre um território, o que implica que não é possível pensar em quaisquer relações sem levar em conta o plano no qual estas forças se confrontam e se compõem. No entanto, isso não significa um sistema fechado, pois o território do agenciamento é também um todo-aberto atravessado ininterruptamente por linhas de desterritorialização, que o arrastam e o modificam de formas variáveis. Assim, sempre que ocorre uma alteração em um dos componentes do território também se altera a sua relação com o todo. É no território onde ocorrem as apropriações, as estratificações, e as produções de subjetividades que são sempre fabricadas de acordo com o registro do social e que determinam certos investimentos culturais, éticos, estéticos, políticos, e cognitivos. Mas estes territórios também estão implicados no quarto e último aspecto do agenciamento (desterritorialização), e podem abrir-se em linhas de fuga, modificar suas relações, deixar-se destruir. A desterritorialização é o movimento de sensibilização e abertura à diferença, do devir que recusa a sedimentação, da subversão da norma, dos processos revolucionários de ruptura e criação de outros modos de existência, de outras éticas e estéticas.

Cada um de nós combina concretamente os dois eixos dos agenciamentos em graus variáveis, mas disso não decorre uma simples oscilação entre os dois pólos de cada eixo, não se trata de um retorno ao dualismo. Estes movimentos estão tomados um no outro e ocorrem todos ao mesmo tempo em velocidade infinita. Suas faces são inseparáveis, e por isso não é possível falar de uma territorialização sem que ela carregue também consigo vetores de desterritorialização, mesmo que mínimos e imprecisos. De igual maneira, não podemos pensar em processos de exclusiva desterritorialização, já que ela não existe sem que seja sucedida por um movimento de reterritorialização, que desestratifica um dado território somente para recriá-lo em outro lugar, o que modifica por completo sua configuração.

Os agenciamentos, entendidos desta forma, operam como máquinas, são *agenciamentos maquínicos* de produção. O plano pré-conceitual erigido por Deleuze e Guattari apresenta uma concepção expandida de máquina que, antes de ser um conceito, é a condição necessária para a operacionalização de grande parte dos conceitos propostos pelos autores. Neste entendimento, o mundo é composto por máquinas de todos os tipos que se

acoplam umas as outras para produzir fluxos, que serão por sua vez, interrompidos e redirecionados em direções variadas por outras máquinas. Consequentemente toda máquina é máquina de máquina, operando em sistemas de corte-fluxo infinitos (DELEUZE; GUATTARI, 2010a). Porém, não há qualquer metáfora no uso da palavra máquina e, no entanto, ela deve ser entendida para além da mecânica, uma vez que "os maquinismos, são coisa muito diferente dos mecanismos" (FERREIRA, 2004, p.3). É claro que os aparatos tecnológicos se constituem como máquinas, porém da mesma forma, podemos falar em máquinas sociais, midiáticas, empresariais, estatais, publicitárias, que operam pela mesma lógica de produção. Neste pensamento, nossa vida é agenciada por máquinas dos mais variados tipos e que não cessam de produzir nossos modos de existência, o que implica que

As máquinas, consideradas em suas evoluções históricas, constituem, ao contrário, um *phylum* comparável ao das espécies vivas. Elas engendram-se umas às outras, selecionam-se, eliminam-se fazendo aparecer novas linhas de potencialidades. As máquinas, no sentido lato (isto é, não só as máquinas técnicas, mas também as máquinas teóricas, sociais, estéticas etc.), nunca funcionam isoladamente, mas por agregação ou por agenciamento. Uma máquina técnica, por exemplo, numa fábrica, está em interação com uma máquina social, uma máquina de formação, uma máquina de pesquisa, uma máquina comercial etc.(GUATTARI; ROLNIK, 2013, p.385).

Para Deleuze e Guattari, a máquina é, antes de ser técnica, sobretudo social, e opera por meio de agenciamentos dos mais variados corpos e semióticas produzindo resultados que seriam impossíveis sem o estabelecimento destas conexões. Nesta perspectiva, um dialisador que filtra o sangue é um exemplo de agenciamento que produz uma relação inexistente antes do acoplamento. Mas de igual maneira, um cavalo e seu cavaleiro, um ciclista e a bicicleta, o bebê e o peito da mãe, músico e instrumento musical, escritor e caneta. Até mesmo o leitor deste trabalho encontra-se em agenciamento com o texto e com os conceitos apresentados nesta página. Por meio dos agenciamentos maquínicos algo passa e uma nova configuração surge. Ampliando esta lógica, também as instituições, empresas, igrejas, prisões, escolas, constituem-se como agenciamentos de máquinas sociais e produtivas que fabricam outros arranjos e secretam subjetividades múltiplas.

Pensar em um mundo feito de máquinas pode ser útil para evitar interpretações naturalizadoras e auto-suficientes do humano. Se considerarmos que a natureza não é algo dado e que não cessa de ser produzida e de produzir-se a si mesma, de igual maneira, todas as partes que a compõe também obedecem ao mesmo movimento de processo ininterrupto de devir. Desta forma, pouco sentido faz falar em uma origem, uma essência, ou uma ideia primordial, argumento que depõe contra a interpretação naturalizadora do humanismo. Para

determinar o humano como um sujeito distinto e superior ao mundo que o cerca, a lógica humanista cria uma ilusão da consciência que pressupõe um plano de realidade separado no qual o humano representa valores e conhecimentos idealizados, através dos quais acredita apreender significados do mundo, o que lhe dá autonomia e autoridade para manipulá-lo em função de si mesmo (FUGANTI, 2009).

O que o conceito de agenciamento implica é um deslocamento de uma lógica identitária e representacional do conhecimento (A é B) para uma lógica do encontro e dos acoplamentos (A e B) (SOARES; MIRANDA, 2009). Assim, o foco de nossa discussão não é descobrir o que significa ser humano, ou o que a tecnologia replicante representa, nem tampouco afirmar quem é mais ou menos humano, um argumento bastante comum nos estudos sobre *Blade Runner*. *Nossa intenção é tão somente discutir que tipo de relações humanos e máquinas estabelecem no filme e que territorializações e desterritorializações se produzem nestes agenciamentos os quais interferem diretamente nos processos de subjetivação em uma sociedade capitalista rigorosamente marcada pela influência múltipla da tecnologia.*

Deste modo, abordar as relações entre humanos e máquinas em *Blade Runner* a partir da perspectiva dos agenciamentos nos permite problematizar a maneira como o filme funciona, quais são seus componentes, como eles se dispõem sobre um determinado território, como eles se relacionam, que sedimentações produzem, e quais rupturas ou novas modulações são capazes de deslocar o espaço estratificado e de reterritorializar humanos e replicantes em modos de existência que escapem de uma subordinação normativa. Além disso, considerar a concomitância destes movimentos evita que as conclusões levem a posicionamentos simplificadores que fechem a relação humano/replicante sobre a determinação de um único significado, ou de acordo com as ardilosas tentações dos argumentos tecnofóbicos (que só enxergam a territorialização, a dominação e o controle) e tecnofílicos (que almejam apenas as linhas de fuga, a desterritorialização completa, e a transcendência da espécie).

1.3 APRESENTANDO O FILME: PARA SONHAR COM ANDROIDES É PRECISO CONTAR OVELHAS ELÉTRICAS?

"A ficção é a única realidade"

[Da Ficção - Vilém Flusser]

De forma bastante condensada, este é o enredo de Blade Runner: Em 2019, um alto grau de desenvolvimento tecnológico desembocou em níveis extremos de poluição e na extinção de grande parte das formas de vida animal e vegetal do planeta Terra. Aos cidadãos saudáveis e com recursos financeiros foi reservado o direito de adquirir imóveis em colônias espaciais de outros mundos habitáveis, enquanto grande parte da população pobre e afetada pelas doenças ocasionadas pela poluição e radioatividade se acumulou em conglomerados urbanos decadentes. Em uma Los Angeles aglutinadora de diversas etnias, a megacorporação Tyrell emprega biotecnologia de ponta para desenvolver androides virtualmente idênticos à humanos, mas com força, agilidade e inteligência superiores. Estes androides, pertencentes ao modelo *Nexus-6*, são chamados replicantes e trabalham em situação análoga à escravidão em colônias extraterrestres. Após uma sangrenta rebelião de replicantes que se recusaram a se submeter a essas condições, eles foram declarados ilegais na Terra, sob a pena de morte.

Quando um pequeno grupo de androides consegue burlar esse controle e entrar no planeta, o agente Deckard é recrutado pelo departamento de polícia e forçado a reassumir seu antigo cargo de *bladerunner*, uma espécie de caçador e exterminador de androides, atividade que é eufemicamente chamada de "aposentadoria". Como os replicantes possuem aparência humana, sua identificação só é possível por meio do teste *Voight-Kampff*, que mede as respostas emocionais do entrevistado a partir da dilatação da pupila. A ideia é que como os androides, em tese, possuem uma empatia inferior aos humanos, suas respostas emocionais também seriam mais lentas e precárias. No entanto, durante uma investigação na sede da corporação Tyrell, Deckard é surpreendido ao descobrir que Rachael, a assistente de Eldon Tyrell, presidente da empresa, é um novo modelo de replicante ainda mais aperfeiçoado. Munida de memórias protéticas, Rachael não possui ao menos consciência de sua natureza, já que suas lembranças são implantes das memórias da sobrinha de Tyrell.

Enquanto isso, o líder do grupo invasor, Roy Batty tenta de todas as formas um encontro com o presidente da corporação a fim de expandir seu tempo de vida, uma vez que, por medidas de segurança, os replicantes possuem uma amplitude de duração de apenas 4

anos. Durante a caçada e execução dos andróides, Deckard e Rachael se aproximam e iniciam um romance aparentemente impossível. Pressionado pela polícia, Deckard persegue Roy e trava uma dura batalha onde acaba quase morto, tendo sua vida salva *in extremis* pelo próprio replicante cujo tempo de vida finalmente se esgota. Visivelmente transformado pelas situações que enfrenta durante o filme, Deckard reconhece nos replicantes uma potência de vida que ele ignorara até então. Disposto a não compactuar mais com estes crimes, ele se une a Rachael e juntos decidem fugir.

De acordo com Éric Alliez e Michel Feher (1988, p.218), a narrativa de *Blade Runner* rompe com as lógicas mais frequentes nas ficções científicas do cinema americano de sua época. Para os autores, as ficções científicas americanas se comprazem frequentemente em utopias que se dividem em dois gêneros: "o homem livre contra a organização inumana ou as aventuras do herói picaresco". No primeiro caso, o "homem livre" enfrenta em outra realidade, um império análogo ao nazismo e/ou comunismo dos filmes hollywoodianos de espionagem, que se vale de força técnica para fins "maléficos" em uma disputa decisiva entre o herói libertador e o tirano inimigo. Como exemplo clássico, apontam a dominação infinita do Império na trilogia "Guerra nas Estrelas" (*Star Wars*, 1977; 1980; 1983). No segundo caso, o "aventureiro picaresco" circula em um mundo selvagem e desolado, associado ao pós-guerra mundial, que é povoado por pequenos grupos de sobreviventes, onde encontrará desafios e aventuras de diversos subgêneros, como aventuras pré-históricas, novelas de cavalaria, disputa de piratas, etc, como é o caso de "Mad Max" (1979). Alliez e Feher então concluem que *Blade Runner* rompe com esse esquema bipartido e com o cinema de ficção científica utópico ao colocar a ênfase da história na continuidade entre o mundo contemporâneo e o de sua narrativa.

Desta forma, Douglas Kellner, Flo Leibowitz, e Michael Ryan (1984), enfatizam que *Blade Runner* é um filme que reflete a ansiedade frente ao crescente processo de mecanização e mercantilização (*commodification*) da vida no capitalismo avançado, revelando os possíveis conflitos ideológicos nestas sociedades. Para os autores, a obra apresenta uma colagem de elementos diversos que permite que ela seja compreendida como um sintoma da crise e dos conflitos identitários próprios da contemporaneidade, fazendo com que ela funcione como um diagnóstico crítico das sociedades ocidentais e aponte para algumas possibilidades de intervenções e enfrentamentos políticos.

É o que também aponta David Harvey (2007), ao apresentar *Blade Runner* como uma espécie de "espelho" das características da contemporaneidade. Segundo Harvey, a condição marcante de nossa época é a dimensão conflituosa determinada entre espaço e tempo

e a velocidade acelerada com a qual essa relação se modifica. Assim, Blade Runner funcionaria como uma "parábola" sobre a maneira como escalas de tempo diferentes implicam em visões e existências completamente singulares. Para os replicantes, a noção de história é deslocada da experiência subjetiva para a legitimidade da prova técnica da fotografia. Harvey salienta que humano e máquina se aproximam cada vez mais conforme suas concepções de tempo se cruzam, o que permite que Deckard e Rachel "se entendam" e se apaixonem (uma aproximação que Harvey vê como "depressiva").

Em um sentido parecido, Mike Featherstone e Roger Burrows (1996), afirmam que filmes como Blade Runner (1982), "Exterminador do Futuro" (*The Terminator*, 1984), "Robocop" (1987), e "O vingador do futuro" (*Total Recall*, 1990), tratam das questões que emergem no momento em que a humanidade mistura-se com componentes da máquina. De acordo com os autores, os dilemas mais óbvios na abordagem deste assunto são as reconstruções tecnológicas do corpo humano e as possíveis incompatibilidades entre os sistemas programados da máquina e a autonomia da consciência humana, como é o caso de Robocop. Entretanto, Blade Runner apresenta uma perspectiva não tão evidente, introduzindo uma outra lógica capaz de instaurar dúvidas e tornar ainda mais complexa as relações tradicionalmente polarizadas entre humano e máquina. Assim, para Featherstone e Burrows, a problemática de Blade Runner parece ser como produzir fusões entre humanos e máquinas que atravessem de um lado ao outro de maneira afirmativa, evitando cair nos dualismos de sempre.

Portanto, é possível pensar que Blade Runner traz consigo uma visão do futuro na qual *a presença da máquina é uma constante que não se opõe ao humano, mas ao contrário, confunde-se com ele*. Um dos questionamentos apresentados no filme é a obsessão em identificar quem é humano e quem é replicante. No entanto, será que esse desejo por identificação teria sentido nos dias de hoje? Será que existiria algo como uma "natureza" humana divergente de uma "natureza" máquina? O que o filme faz é devolver estas dúvidas para o público, dúvidas que não são somente sobre os personagens do filme, mas também sobre a credibilidade de nossa própria "natureza". Afinal, em uma sociedade completamente dominada pela técnica, será que nós mesmos não temos nos tornado, pelo menos em parte, máquinas, enquanto elas, por sua vez, não têm se tornado alguma outra coisa para além do não-orgânico? Estas questões levantadas a partir do filme, embora pareçam delírios da ficção científica, não possuem nada de fantástico. Como afirma o próprio Philip K. Dick (2014, p.238), "esse filme não tem a ver com escapismo: é super-realismo [...]".

Obviamente o processo de hibridização com as máquinas adquire contornos muito mais intensos no cinema, mas é justamente essa ampliação produzida pela ficção científica que nos permite enxergar problemas que às vezes não são possíveis de serem percebidos no cotidiano. Neste sentido, *Blade Runner* funciona como uma maneira de macrodimensionar as conseqüências advindas do processo de proliferação das máquinas, o que nos permite estabelecer conexões entre o filme de ficção científica, a teoria filosófica contemporânea, e a percepção das dinâmicas do contexto social contemporâneo.

Por esta perspectiva, a ficção científica deve ser entendida neste trabalho não como oposto de realidade, ou comprometida com a mentira. O sentido que desejamos imprimir a ela é o de *realidades possíveis*. Vilém Flusser (1972a, p.31) divide a ficção em dois tipos: de um lado temos aquelas que imaginam coisas completamente impossíveis, e que conseqüentemente, não fazem paralelo com nossa vida; do outro ele identifica uma imaginação capaz de pensar em "[...] coisas possíveis, embora altamente improváveis". Para Flusser, o primeiro tipo de ficção é pobre e chato, nada acrescenta, enquanto o segundo tipo é interessante e estimulante, pois ela funciona como uma "[...] janela para vêr-se o bicho de sete cabeças que é o nosso futuro". Com isso retornamos a ideia de realidade contingente (PETTERSEN, 2013), deduzindo que a ficção é um instrumento que nos leva a outras possibilidades de configuração da existência e, no caso deste estudo, a diversas expressões do pós-humano.

Disso não decorre um posicionamento relativista. Embora exista uma multiplicidade de perspectivas possíveis, somos também politicamente responsáveis pela perspectiva que escolhemos. É um compromisso e uma necessidade saber por quais motivos optamos por um determinado posicionamento, e o que se implica a partir dele. Se assumimos neste texto uma perspectiva a partir dos subjugados e em favor de uma afirmação da diferença é porque concordamos com Haraway (1995, p.23) que entende que "as perspectivas dos subjugados não são posições 'inocentes'". Elas são preferidas porque, pelo menos em princípio, são as que têm menor probabilidade de compactuarem com as formas opressivas de poder e não censurarem a interpretação crítica do conhecimento. Deste modo acreditamos que é possível produzir saberes a partir da ficção científica, desde que estes saberes sejam sempre parciais e localizados, uma vez que

[...] a alternativa ao relativismo não é a totalização e a visão única que, finalmente, é sempre a categoria não marcada cujo poder depende de um sistemático estreitamento e obscurecimento. A alternativa ao relativismo são saberes parciais, localizáveis, críticos, apoiados na possibilidade de redes de conexão, chamadas de solidariedade em política e de conversas compartilhadas em epistemologia. O relativismo é uma maneira de não estar em lugar nenhum, mas alegando-se que se está igualmente em toda parte. A 'igualdade' de posicionamento é uma negação de responsabilidade e de avaliação crítica. Nas ideologias de objetividade, o relativismo é o perfeito gêmeo invertido da totalização; ambos negam interesse na posição, na corporificação e na perspectiva parcial; ambos tornam impossível ver bem (HARAWAY, 1995, p.23-24).

Para "ver bem" é necessário, portanto, que a produção ficcional também seja crítica e questione o supostamente "real", funcionando como um instrumento de problematização que evidencia a complexidade de nossas relações. No caso do pós-humanismo, a ficção científica desenha possibilidades de materialização das teorias contemporâneas ao mesmo tempo em que a influencia. A partir do argumento de Flusser, os autores Erick Felinto e Lúcia Santaella (2012, p.68) concluem que a ficção nunca foi tão necessária para a produção do pensamento científico, e por esta razão, deveríamos parar de tentar distinguir verdade de falsidade. Neste sentido, a própria ciência deveria ser compreendida enquanto um caso especial de ficção já que "quanto mais improvável for uma afirmativa, mas informação ela irá conter".

De forma semelhante Douglas Kellner (2001) conclui que a ficção científica é capaz de traçar um mapeamento e diagnóstico do presente e antecipar possíveis tensões a porvir. Embora sejam ambientadas no futuro, elas são idealizadas no presente e, portanto, tratam de questionamentos próprios do momento em que são escritas, sendo apenas projetadas para um futuro imaginário. Por essa razão, Kellner insiste que as ficções científicas⁶ podem ser lidas enquanto uma espécie de teoria social, e que, ao contrário, as teorias sociais podem ser compreendidas enquanto ficções. No caso específico do pós-humanismo, a ficção científica se torna especialmente útil, pois ela lida muito mais tranquilamente que a própria ciência com o hibridismo e a dissolução dos limites do humano, oferecendo exemplos muito mais sensíveis para a teoria social. Diante das inúmeras possibilidades oferecidas pela ficção científica e pela teoria social contemporânea, abraçamos as duas nesta pesquisa e indagamos juntamente com Kellner (2001, p.402): "o que é autenticamente humano quando se tornam indefinidas as fronteiras entre humanidade e tecnologia? O que é identidade humana, se ela for programável?"

⁶ Em seu texto, Kellner trata especificamente da ficção *cyberpunk*. No entanto, acreditamos que outros tipos de ficções científicas corroboram as mesmas implicações.

2 ERA UMA VEZ UM SUJEITO CARTESIANO... FRATURAS HISTÓRICAS E MAL-ESTAR NA PÓS-MODERNIDADE

"O que há de grande, no homem, é ser ponte, e não meta: o que pode amar-se, no homem, é ser uma *transição* e um *ocaso*".

[Assim Falou Zaratustra - Friedrich Nietzsche]



Imagem 1: "Três estudos para uma crucificação" (Francis Bacon, 1962)⁷

Que pode significar ser humano na contemporaneidade? Houve um momento em que a resposta para esta questão poderia ser mais simples e convincente. Não é o caso do contexto em que nos encontramos. Após tantos descentramentos conceituais e empíricos de matrizes identitárias tão caras à nossa construção social fica difícil estabelecer pertencimentos arbitrários para qualquer coletividade. Mas de qualquer forma, era de se esperar que uma categoria formulada há tanto tempo não mais desse conta de responder à dimensões históricas e culturais tão diferentes. Desde então, o conceito de humanidade tem sido sucessivamente aparado, remendado, dilatado, torcido, e reconstruído de acordo com cada entendimento de época. No entanto, o que sempre se conservava era a certeza inabalável de se pertencer a um gênero exclusivamente humano.

⁷ Bacon é famoso por sua pintura não-representativa. Não há nada a ser interpretado e, no entanto, seus traços perturbadores remetem a corpos fragmentados, a figuras que perdem sua forma humana atravessadas por forças invisíveis que vem de fora e que desmancham toda humanidade em carne e horror.

Essa percepção generalizada de pertencimento a uma espécie superior, dotada de intelecto e capacidades físico-motoras além das demais criaturas, animais e vegetais, colocou o humano em uma posição privilegiada, pela qual todo não-humano foi compulsoriamente submetido à condição inferior de corpos disponíveis e, portanto, utilizáveis, consumíveis e matáveis (BRAIDOTTI, 2013). Sedimentou-se uma hierarquização cultural na qual o humano coroou a si próprio como administrador de todas as formas de vida no planeta, assumindo para si o livre direito de decidir sobre a vida e a morte das outras espécies e até mesmo da sua própria.

Quando se esperava que o espírito iluminista rompesse com estes modelos opressivos de supremacia e fosse capaz de estabelecer posicionamentos mais éticos, assistiu-se a um triunfalismo da razão humana e uma empreitada da ciência de determinar para si própria a responsabilidade de dar sentido ao mundo. A mesma veneração que era devotada à figura do "padre" tornou-se a veneração leiga pela técnica, e "o que se entregava outrora à igreja, concede-se agora, mesmo que parcimoniosamente, à ciência" (NIETZSCHE, 2003, p.69). Sustentou-se, desta maneira, uma crescente contradição entre vida e saber, na qual ela se tornou subordinada às formas científicas e racionais de acesso ao mundo, e possível apenas nos contornos determinados pelas explicações do conhecimento.

Segundo Michel Foucault (2007), foi na transição do século XIX, limiar de nossa modernidade, que se estabeleceu a formação histórica sobre a qual foi construída a imagem do humano tal qual nos era conhecida até pouco. Isso não significa que o humano não existisse antes da idade moderna, mas que a forma como ele era compreendido era de uma ordem completamente diferente. Foi preciso determinar um novo composto convergente de forças (força de imaginar, de recordar, de conceber, de querer...) que culminou no enfraquecimento da forma-Deus do humano da Idade Média, e se compôs na forma-Homem⁸, própria dos séculos seguintes. Deste modo, é evidenciado que as forças do humano não têm necessariamente uma forma-Homem, mas podem se manifestar em outros compostos, em outras formas, de acordo com o conjunto de forças de fora com que elas entram em relação

⁸ Empregamos o substantivo "Homem" quando os autores citados o utilizarem como conceito. No entanto, acreditamos que a categoria Homem reafirma uma hierarquia de gênero, pois submete todas as expressões de gênero à uma referência masculinista, patriarcal, e colonizadora. O Homem, em maiúsculo, é de certo, o sujeito da Renascença e do Iluminismo, já que era em torno do sexo masculino que todas as outras formas de produção de existências, subjetividades, e conhecimentos, giravam. Assim, preferimos, sempre que possível, empregar o substantivo "humano" para se referir à espécie *homo sapiens sapiens*. Embora estejamos cientes que o mais adequado fosse usar a forma humanas/humanos para se referir aos gêneros de forma equitativa, procedemos dessa forma em virtude do caráter sexista do idioma português que determina o gênero masculino para se referir à uma pluralidade. Gostaríamos, com essa nota, de expressar que nossa opção não remete à um reforço da supremacia de gênero, nem tampouco à tentativa de igualação do não igual.

(DELEUZE, 2005b). Foi nesse sentido que Foucault construiu seu célebre argumento sobre o *fim do Homem*, ao afirmar que

Estranhamente, o homem [...] não é, sem dúvida, nada mais que uma certa brecha na ordem das coisas, uma configuração, em todo o caso, desenhada pela disposição nova que ele assumiu recentemente no saber. Daí nasceram todas as quimeras dos novos humanismos, todas as facilidades de uma 'antropologia', entendida como reflexão geral, meio positiva, meio filosófica, sobre o homem. Contudo, é um reconforto e um profundo apaziguamento pensar que o homem não passa de uma invenção recente, uma figura que não tem dois séculos, uma simples dobra de nosso saber, e que desaparecerá desde que este houver encontrado uma forma nova (FOUCAULT, 2007, p.XXI).

O que o argumento de Foucault salienta não é uma mera mudança no conceito de Homem. Nem, tampouco, pretende afirmar que o Homem existente se ultrapassa em direção a um *super-Homem*. Em ambos os casos trata-se de uma incompreensão tanto de Foucault quanto de Nietzsche. A questão do fim do Homem não está relacionada ao Homem conceitual ou existente, mas ao complexo de forças que compõem a forma-Homem. Questiona-se com quais outras forças os seus componentes têm entrado em tensão e que outras formas têm-se produzido na contemporaneidade. Em outras palavras, se o humano está agora em relação com forças de uma magnitude diferente da modernidade, porque sua forma composta ainda seria a forma-Homem? Afinal, suas forças já entraram em composição com as forças da informação que compõe agora uma coisa diferente do Homem, algo parecido como sistemas "homem-máquina", uma união muito mais próxima do silício do que do carbono (DELEUZE, 2005a).

Foucault (2007) adverte, portanto, que não há nada que sustente a natureza de uma essência humana, mas que a forma como este é concebido é fruto de um cruzamento das forças que existem nele com as forças materiais que se manifestam em seu entorno no presente. É dessa maneira que o humano assumiu e assumirá diferentes configurações ao longo do tempo. Levando em consideração que desde meados do século XX atravessamos uma poderosa revolução social determinada pela proliferação vertiginosa das máquinas e tecnologias, é possível perceber que a presença destas máquinas não se limita mais as linhas de produção, mas expandem sua presença também para outros espaços como: o gerenciamento de sistemas informacionais, nos avanços da biologia e da medicina, na modelação de corpos e mentes, na ampliação do conforto doméstico, no entretenimento e lazer, dentre uma infinidade de usos pelos quais fica aparente a onipresença dos agenciamentos tecnológicos.

De certo, parece impossível distinguir no momento presente, vivendo no olho do furacão, uma forma clara do que o humano está em vias de se tornar. Mas é perceptível que algo muda. Algo já mudou. Nenhum de nós pode mais dizer com certo grau de certeza que sempre fomos humanos, ou que somos apenas isso. Atualmente, com tantas interferências tecnológicas externas e internas ao nosso próprio organismo é muito improvável considerar que permaneçamos humanos, se compreendermos este conceito a partir dos cânones iluministas, essencialistas, e racionalistas, que deixaram como herança todo o legado da modernidade (BRAIDOTTI, 2013).

De acordo com Flusser (2002), no passado, o homem ainda podia se considerar como a medida de todas as coisas, pois o mundo ainda podia ser conhecido e mensurado por meio de medidas humanas: centímetros, horas, moedas, litros. O que não era mensurável por escalas humanas era considerado imensurável e fora da norma humana, como por exemplo, a areia da praia, o mar, e as estrelas. Eram ordens próprias do inumano. E assim o humano sobrevivia como uma ilha de medidas e conhecimentos próprios de sua ordem, rodeado por um oceano de inumanidades que eram ora rejeitadas, temidas, ou adoradas. Com o desenvolvimento tecnológico, lentes, aparatos, e máquinas revelaram a existência de ordens de magnitude além e aquém da humana, transformando esta em apenas mais uma entre outras tantas. Hoje somos forçados a transitar entre ordens diferentes de magnitude, ordens não-humanas como a do Genoma e a dos *terabytes*. E assim, "o humanismo se revela inapropriado para o presente" (FLUSSER, 2002, p.160, tradução nossa).

Estas ordens de conhecimento sempre operaram através da seleção, rejeição, hierarquização e centralização de dados quantificáveis pela escala e percepção humana. No entanto, basta o surgimento de outra escala, ou de mudanças de perspectiva para que se opere uma reviravolta na produção linear do saber. Edgar Morin (2011) ilustra esta questão a partir do deslocamento histórico da visão geocêntrica do mundo (ptolomaica) para a visão heliocêntrica (copérnica), afirmando que

O novo sistema engloba os mesmo constituintes do antigo (os planetas), utiliza com frequência os antigos cálculos. Mas a visão do mundo mudou totalmente. A simples permutação entre Terra e Sol foi muito mais do que uma permutação, já que foi uma mudança do centro (a Terra) em elemento periférico e de um elemento periférico (o Sol) em centro (MORIN, 2011, p.10).

O que mudou com essa visão não foi a natureza do Sol ou da Terra, nem tampouco foram acrescentados planetas ou outros elementos. Ambos continuavam os mesmos. Mas a percepção do movimento é que se modificou. Isso bastou para abrir uma

fissura no arcabouço de produção de conhecimento da época. Mas a principal questão, não se trata nem ao menos de saber se é a Terra que gira ao redor do Sol, ou seu contrário. O conhecimento está sempre em modificação. O importante, de fato, é o que acontece quando saltamos de um movimento para o outro, de uma escala ou medida de valores para outra (FLUSSER, 2002). Em suma, *o que está em discussão não é a veracidade de uma função científica, mas o próprio exercício do pensar.*

Estendendo este raciocínio para nosso objeto, ao pensarmos um conceito de pós-humano não significa e, nem tampouco, se deseja propor uma nova categoria de humanidade, mas um exercício de descentramento desta categoria que não parece mais atender às urgências da contemporaneidade. O pós-humano implica um deslocamento do sujeito humano para uma posição periférica, limítrofe. É a percepção de que existem outras forças e componentes de ordens inumanas que compõem a vida no planeta nesta pós-virada de século. Neste caso, se ainda fosse possível falar em algum centro, o que ocuparia este lugar de destaque seria uma concepção revisitada e ampliada de Vida, que traria junto consigo todos os seres humanos, não-humanos e não-orgânicos, desestratificando a separação de suas ordens. Assim, como no caso do heliocentrismo, a virada pós-humana, anuncia uma alteração radical na percepção sobre a vida no mundo.

Mas para que estes questionamentos chegassem ao ponto de abalar a própria noção de humanidade (nossa maior matriz identitária) foi necessário preparar um terreno propício para este argumento assim como a elaboração de armas conceituais de alto poder destrutivo. Desta maneira, tem-se assistido nas últimas décadas a um movimento de pensamento pautado pela desconstrução de conceitos enrijecidos no tempo. Uma série de adjetivações pós-alguma-coisa tem surgido com a intenção de tentar articular estes conceitos com as demandas do presente e, logo, um grande número argumentos pós-colonialistas, pós-raciais, pós-feministas, pós-marxistas, pós-estruturalistas, pós-orgânicos, entre tantos outros, fizeram com que a tese de Foucault sobre o fim do Homem fosse hoje recebida com menos hostilidade do que quando proferida.

De tal modo, localizamos o cenário sobre o qual o pós-humano se projeta como consequência de um conjunto de modificações nas percepções de mundo, na organização das relações do trabalho, nas redes de poder, e na hierarquia dos saberes, que foi diagnosticada por diversos teóricos sobre o nome de pós-modernidade⁹ (HALL, 2011; KELLNER, 2001; LYOTARD, 2011; PETERS, 2000; TADEU, 2012). Para esboçar de forma mais precisa o

⁹ Neste trabalho iremos nos referir ao contexto sócio-histórico-cultural em que nos encontramos como pós-modernidade, embora este rótulo não seja um consenso entre os autores a que recorreremos

problema do pós-humano, é pertinente considerar algumas configurações próprias deste contexto pós-moderno que convergem para a emergência de processos de subjetivação que descentraram a ideia de sujeito humano.

A partir de nosso levantamento teórico, salientamos três fraturas históricas que consideramos decisivas para o rompimento com o sujeito de tradição humanista, essencialista e racionalista, abrindo a possibilidade para outras formas de existência para além do sujeito moderno. Estes fatores que destacamos são: *a crise das identidades* (HALL, 2011); *a mudança no estatuto dos saberes* (LYOTARD, 2011); e *a proliferação dos sistemas maquínicos* (GUATTARI, 1993). Embora existam muitos outros elementos de ruptura, estes parecem tangenciar diretamente toda a nossa discussão sobre o pós-humano que vamos elaborar sempre em articulação com o filme *Blade Runner*, no qual podemos identificar exemplos de como se manifestam estas questões apresentadas. Consideramos que elas sejam, em grande parte, responsáveis por produzir uma alteração qualitativa nos conteúdos das subjetividades, promovendo novas formas de ser/estar no mundo a partir de uma relação renovada com o saber e com a técnica.

2.1 IDENTIDADES FRAGMENTADAS COEXISTINDO NA METRÓPOLE

"Minha identidade foi roubada?
Meu coração ainda bate em mim?
Todos os meus planos escorrem por entre minhas mãos
Em mim todos os meus sonhos de repente parecem vazios"
[Empty - The Cranberries]¹⁰

A primeira característica da pós-modernidade que gostaríamos de enfatizar é a "crise das identidades", a partir das discussões pontuadas por Stuart Hall. Para o autor, estamos vivendo em meio a um amplo processo de mudança que "[...] está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social" (HALL, 2011, p.7). Este descentramento altera tanto a posição do indivíduo no mundo social e cultural quanto as referências que ele possui sobre si mesmo, gerando a sensação de uma irremediável perda de "sentido de si" a que Hall denomina "crise de identidade".

¹⁰ "My identity has it been taken/ Is my heart breaking on me?/ All my plans, they fell through my hands/ They fell through my hands on me/ All my dreams, it suddenly seems, it suddenly seems empty"

Tomaz Tadeu da Silva (2012) considera que identidade e diferença são conceitos inventados que tendem a ser naturalizados, cristalizados e essencializados, como se fossem um dado ou uma característica intrínseca do ser e que fundam as relações deste com o mundo. "Nesta perspectiva, a identidade é a referência, é o ponto original relativamente ao qual se define a diferença. Isto reflete a tendência a tomar aquilo que somos como sendo a norma pela qual descrevemos ou avaliamos aquilo que não somos" (SILVA, 2012, p.75-76). Não sendo naturais, a identidade e a diferença precisam ser nomeadas e constantemente reafirmadas para se consolidarem como tal.

A partir de quando o movimento de globalização colocou em contato identidades culturais tão díspares e até mesmo antagônicas, começamos a perceber como elas são social e historicamente construídas, e de que maneira as tecnologias de programação de identidades são capazes de moldar nossas subjetividades, e conseqüentemente, nossos corpos e afetos. No entanto, se por um lado temos processos sociais que tendem a fixar e a estabilizar a identidade como mitos fundadores, comunidades imaginadas, estruturalização da linguagem, interpretações naturalizadoras da biologia, e outros essencialismos culturais; do outro lado, temos movimentos que conspiram para complicar e subverter as identidades. A teoria cultural contemporânea tem dedicado grande parte de seus esforços em evidenciar estes deslocamentos que se manifestam através de uma série de metáforas (descentramento, diáspora, cruzamento de fronteiras, nomadismo, mestiçagem, etc.) que pretendem denunciar este caráter conflituoso e de constante construção/desconstrução a que nossas subjetividades estão expostas (SILVA, 2012, p.86).

Estes processos de ruptura e deslocamento que têm sido acelerados na contemporaneidade são responsáveis por produzir o "sujeito pós-moderno", que não apresentaria uma identidade fixa, essencial ou permanente. Ao contrário, manifestaríamos diversas identidades contraditórias de acordo com as experiências e contextos sociais onde transitamos. Para Hall, se temos a impressão de que, mesmo assim, há algo que funda nossa subjetividade e que guia nosso comportamento é apenas porque ainda insistimos em construir fantasiosas "narrativas do eu". Deste modo, no "mundo pós-moderno", "[...] nós somos também 'pós' relativamente a qualquer concepção essencialista ou fixa de identidade [...]", inclusive àquelas que nos identificam enquanto sujeitos humanos (HALL, 2011, p. 10).

Em *Blade Runner*, a questão do sujeito pós-moderno descentrado e da crise das identidades fica evidenciada nas formas de configuração do espaço urbano, nas dinâmicas sociais, e nas miscigenações culturais que o filme retrata. Na Los Angeles do ano 2019, o processo de globalização aproximou diferentes expressões culturais, com notório destaque

para a influência oriental, principalmente a japonesa. Na época de produção do filme, o desenvolvimento tecnológico e econômico crescente do Japão fazia com que se especulasse que no futuro ele suplantaria os Estados Unidos em produtividade e riqueza, e conseqüentemente, em influência. Por este motivo, a presença de elementos nipônicos em propagandas, *outdoors*, na alimentação, e na trilha sonora é muito expressiva.



Imagem 2: Publicidade onipresente na cidade aponta para a conjunção do novo e do antigo.

Ridley Scott fez questão de que a cidade fosse repleta de anúncios, pois imaginava que no futuro, para qualquer lugar que olhássemos, seríamos "atacados" pela mídia (SAMMON, 1996). As tomadas aéreas nos apresentam uma cidade preenchida por arranha-céus, carros voadores, e painéis eletrônicos de alta tecnologia, mas paradoxalmente, a publicidade exhibe uma gueixa clássica consumindo algumas pílulas. Assim, estabelece-se um claro confronto entre tradição e sociedade *hi-tech*, entre a organicidade do Japão antigo e a medicamentação sintética das grandes urbes. De acordo com David Dryer, supervisor de efeitos especiais, isso foi uma exigência de Scott, que gostaria que as gueixas estivessem fumando, consumindo drogas, ou fazendo qualquer outra coisa que não fosse saudável. Dryer, então idealizou que elas estavam consumindo pílulas de controle concepcional, pois "parece fazer sentido que o controle da natalidade seria fortemente incentivado em um futuro superpopuloso como este" (SAMMON, 1996, p.243).

Nas ruas da cidade, confundem-se diferentes espaços e identidades, e uma estranha simbiose entre diversas matérias se constitui. A mesma barraca tradicional de venda de peixe também possui um microscópio de tamanha potência que consegue ler números seriais marcados em uma escama de serpente. No bar de Taffey Lewis, uma multidão de pessoas vestidas como nos Estados Unidos dos anos 1940 assiste o show de uma *performer*

nua enrolada em uma cobra artificial ao som de ritmos arabescos. "Todos os lugares e ambientes espelham esta multiplicidade difusa e desconexa, que coloca de maneira constante e incessante o *novo* no meio do *velho*" (MENEZES, 1999, p.142). Os espaços públicos e privados têm uma dinâmica intrigante, pois enquanto as ruas estão entupidas de pessoas, carros, entulhos, os diversos prédios e apartamentos não parecem habitados por ninguém. A população parece estar em toda parte e não habitar em parte alguma. Talvez uma metáfora para a globalização?

No cotidiano, diferentes expressões culturais e estilos de vida convivem juntos: góticos, *punks*, freiras, ciborgues, policiais em carros voadores (*spinners*), chineses sobre bicicletas, feiras de escambo ao ar livre, mini laboratórios fabricantes de órgãos sintéticos, prédios ultra-tecnológicos inspirados na arquitetura piramidal maia (a sede da Tyrell e o apartamento de Deckard), entre outros exemplos. Toda essa mistura acaba por criar outra dinâmica de utilização do espaço público e um novo código para se comunicar informalmente: *cityspeak*, a língua da cidade. De acordo com Edward James Olmos (que interpreta o policial Gaff), o *cityspeak* é uma mistura de espanhol, francês, chinês, alemão, húngaro e japonês (SAMMON, 1996). Esta é a estranha língua com que Gaff se dirige à Deckard em seu primeiro encontro no filme. No entanto alguns destes idiomas podem ser ouvidos isoladamente em alguns diálogos do filme como é o caso do japonês (com o vendedor de macarrão do início do filme), o chinês (falada por Chew, o fabricante de olhos), e o alemão (pequenos androides que tentam sabotar o carro de Deckard quase ao final do filme).

É interessante pensar que mesmo com o confronto de tantas expressões culturais, e apesar do apelo homogeneizador dos processos de globalização, algumas singularidades destes modos variados de existência parecem subsistir. Resistindo ao achatamento e normalização das subjetividades, observamos que a população das ruas consegue, de certa forma, manter alguns vetores de territorialização ao mesmo tempo em que transitam entre espaços fragmentados e mutuamente influenciados por um número variado de agenciamentos. Assim, o que elas fazem é reterritorializar aspectos tradicionais de sua cultura, (hábitos, comportamentos, idioma, expressões corporais, dança, música, vestes), recompondo-os em novos territórios de expressão, e criando movimentos híbridos nos quais o antigo coexiste com o novo, o arcaico com o tecnológico, o analógico com o digital, e juntos produzindo as dinâmicas múltiplas e caóticas que vemos no filme.

2.2 O DESENVOLVIMENTALISMO CIENTÍFICO E A MUDANÇA NO ESTATUTO DO SABER

"Será então que a vida deve dominar o conhecimento, a ciência,
ou será que o conhecimento deve dominar a vida?
Qual destes dois poderes é o mais elevado e decisivo?"

[Da utilidade e desvantagem da história para a vida - Friedrich Nietzsche]

O segundo fator que colaborou para o rompimento com as subjetividades modernas foi a alteração drástica na forma de compreender e produzir o conhecimento. Sobre esta questão, Jean François-Lyotard, em seu livro "A condição pós-moderna", procurou traçar um panorama da pós-modernidade através da maneira como o saber se modificou nas sociedades capitalistas altamente informatizadas. Para o autor, a pós-modernidade designa "[...] o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura, e das artes a partir do final do século XIX" (LYOTARD, 2011, p.xv).

De acordo com Lyotard, estas mudanças no estatuto do saber instauraram a suspeita e a incredulidade perante as metanarrativas legitimadoras do saber. As metanarrativas são relatos a que as comunidades recorrem para explicar o mundo e a história do mundo. São histórias de mitos e heróis, de feitos e de personagens do passado que determinam a "verdade" e as maneiras de se chegar até ela através de certos critérios de justiça, beleza, bondade, e direito para todo um povo. "O que se transmite com os relatos é o grupo de regras pragmáticas que constitui o vínculo social" (LYOTARD, 2011, p.40). Ao longo da existência humana as metanarrativas foram capazes de esboçar visões totalizadoras da história que ditavam a produção e distribuição do conhecimento, e que acabavam por transformar uma perspectiva de mundo e uma dada identidade cultural em consensos universais. Exemplos de grandes narrativas podem ser encontradas no discurso iluminista de cientificismo, no ideal de transcendência do cristianismo, no processo de implantação do comunismo na teoria marxista, entre outros.

As alterações no estatuto do saber também foram uma preocupação para Foucault, que dedicou boa parte de seu trabalho às variações das condições discursivas que constituíram as relações epistemológicas em diversos momentos históricos. De acordo com Foucault (1996, p.10), a produção do conhecimento e seus "discursos de verdade", possuem uma ligação íntima com o desejo e o poder, pois "o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar". Por essa razão, ele supõe que em toda sociedade, a produção

discursiva é ao mesmo tempo controlada e distribuída por certos procedimentos que têm por objetivo organizar, selecionar, separar, permitir ou interditar determinadas expressões e condutas. Para Foucault (1996, p.15), houve um momento em que a antiga narrativa mística e sua produção de verdade "se deslocou do ato ritualizado, eficaz e justo, de enunciação, para o próprio enunciado: para seu sentido, sua forma, seu objeto, sua relação a sua referência". A verdade tornou-se, então, referencial. Somente a ela caberia dizer o que algo é ou o que representa. A expressão dessa vontade de verdade assumiu na modernidade a forma dos discursos legitimadores (discurso científico, médico, legal, etc.). Embora suas variantes não cessem de se transformar, elas continuam apoiadas sobre um suporte institucional que exerce pressão e coerção sobre outros discursos não-legitimados.

A pós-modernidade caracteriza-se por ser um desses períodos de transformação do conjunto dos saberes, uma ruptura epistemológica. Encontraríamos-nos, portanto, em um momento de crise dos dispositivos de legitimação dos enunciados modernos. É a própria ordem do conhecimento que se fragiliza colocando em dúvida a autoridade das metanarrativas que se propunham como capazes de explicar o conhecimento ou representar a verdade sobre as coisas. A conclusão é que, assim como a crise das identidades, a crise dos saberes também é responsável por alimentar um sentimento de desconfiança perante as narrativas que tem pretensão de promover um consenso (LYOTARD, 2011).

Na pós-modernidade, a legitimidade do saber tem almejado cada vez menos a verdade, e cada vez mais a produção da eficácia. A legitimação se daria por meio da performatividade, ou seja, bom é o saber que produz o melhor desempenho. O que também evidencia o caráter industrial, comercial e lucrativo do saber na contemporaneidade (LYOTARD, 2011). Em contrapartida, a forma de estruturação tradicional do saber, herdeira do modelo iluminista de verdade acaba se fragilizando, e torna-se cada vez mais difícil sustentar a expressão deste tipo de saber. Uma vez que grande parte da filosofia humanista está historicamente apoiada sobre as narrativas idealizadas de verdade, bondade e justiça, também esse saber passa a ser olhado com desconfiança e criticidade, abrindo espaço para outras possibilidades de construção de conhecimentos sobre a figura a que se convencionou chamar de humano.

Em *Blade Runner*, a expressão máxima do saber é o cientista Dr. Eldon Tyrell, presidente da empresa fabricante de replicantes que leva seu sobrenome. Seu vasto conhecimento está obviamente compactuado com as demandas do capital e a produção da eficácia. Segundo o cientista: "O comércio é nosso objetivo aqui na Tyrell. 'Mais humano que o humano' é nosso lema". Neste sentido, a vida dos replicantes que cria não passa de

mercadorias ou de apenas experimentos (como se refere à sua assistente replicante, Rachael). Longe de almejar um benefício social para o planeta, a ciência é mostrada em *Blade Runner* como comprometida apenas com a lucratividade e com a exploração contínua das matérias-primas e da vida. Este é o mesmo discurso desenvolvimentalista que Lyotard (1997a; 2011) argumenta ser o que os cientistas, tecnólogos e filósofos empregam para legitimar suas pesquisas na pós-modernidade. É o desenvolvimento que tem um fim em si mesmo, sem qualquer justificativa de emancipação da razão ou das liberdades.



Imagem 3: O problema de "visão" do Dr. Eldon Tyrell pode ser uma metáfora para sua "inteligência cega".

No entanto, a figura do estranho Dr. Tyrell guarda nela alguns paradoxos em relação à sua grandiosidade enquanto empresário e cientista. Seus enormes e desproporcionais óculos trifocais denunciam que, por mais rico e inteligente que seja, Tyrell é ainda um mortal e padece dos mesmos problemas e deficiências que qualquer humano. Para enxergar ele também depende da tecnologia e do acoplamento com a máquina (e um par de óculos é um exemplo de máquina), o que faz dele uma espécie de ciborgue¹¹. Apesar de concentrar tanto conhecimento e poder, o tipo de ciência produzida pela Tyrell é míope, pois, de todos os personagens, ele é o que, alegoricamente, menos "enxerga" o que acontece ao seu redor. Suas falas no filme sempre se valem de descrições técnicas e de argumentos lógicos para responder aos questionamentos feitos por outros personagens demonstrando uma sensibilidade bastante racional.

¹¹ Uma discussão específica sobre a figura do ciborgue encontra-se a partir da página 135.

2.3 A PROLIFERAÇÃO DOS SISTEMAS MAQUÍNICOS E INFORMACIONAIS

"É um mundo de máquinas
 Não me diga que eu não tenho alma
 Quando as máquinas assumirem o controle
 Não haverá lugar para o rock and roll"

[Machine (or 'back to humans') - Queen]¹²

A terceira característica, com a qual relacionamos uma mudança de perspectiva, é a interferência que os sistemas maquínicos têm produzido nas subjetividades. Pensamos a partir de Guattari (1993), que na contemporaneidade, as máquinas são responsáveis por produzir outras formas de subjetividades em virtude do grande diálogo (e alta dependência) que se estabeleceu entre o humano e os sistemas maquínicos e informacionais. Hoje constatamos, que "[...] nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afectos, de narratividade pode, daqui para frente, ter a pretensão de escapar à influência invasiva da 'assistência por computador', dos bancos de dados, da telemática etc...". Para Guattari (1993, p.177), não faz sentido oferecer resistência à proliferação vertiginosa das máquinas, uma vez que "[...] elas não são nada mais do que formas hiperdesenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos da própria subjetividade [...]". Neste sentido, é possível pensar que

'Objetos', máquinas, protocolos, diagramas, gráficos e *software* perdem sua 'objetividade' e se tornam capazes de constituir vetores de 'protrossubjetivação' ou focos de 'protoenunciação'. Que máquinas, objetos (e signos) procedam desse modo significa que eles *sugerem, capacitam, solicitam, incitam, encorajam e impedem certas ações, pensamentos e afetos ou promovem outros*. É muito significativo que Foucault utilize os mesmos verbos para descrever o modo como as relações de poder funcionam. Máquinas, objetos (e signos) agem precisamente da mesma maneira que uma 'ação sobre uma ação' (Foucault). Isto não deve ser entendido meramente como uma relação de um ser humano com outro. Não humanos contribuem tanto quanto os humanos na definição, no enquadramento e nas condições da ação. Age-se sempre dentro de um agenciamento, um coletivo em que máquinas, objetos e signos são ao mesmo tempo 'agentes' (LAZZARATO, 2014b, p.32, grifos do autor).

Por esta razão, não é possível conceber as máquinas contemporâneas como simples metáforas. De acordo com Braidotti (2013), elas sinalizam um agenciamento do humano com a tecnologia que evoca processos diferenciados de produção de subjetividades. Esses processos transversais estabelecem inúmeras conexões entre linhas de forças materiais e simbólicas, concretas e discursivas, e podem produzir um estranhamento radical de noções

¹² "It's a machines world/ Don't tell me I ain't got no soul/ When the machines take over/ It ain't no place for rock and roll"

que nos eram muito caras, como racionalidade, identidade unitária, transcendência da consciência ou valores morais universais e naturais. O entendimento que buscamos no maquínico não tem nada a ver com o determinismo ou com a finalidade, mas com o devir e a transformação que estariam relacionados a uma prazerosa inclinação à tecnologia que não é baseado no funcionalismo. Por esta razão, para compreender o momento pós-moderno é de fundamental importância levar em consideração a proliferação dos sistemas maquínicos e as alterações nos modos de vida e subjetivação que eles têm produzido.

Apesar da onipresença das máquinas parecer uma configuração própria da contemporaneidade, Guattari (1993, p.178) afirma que essa "entrada em máquina" das subjetividades não se trata de uma novidade. O autor apresenta uma concepção expandida de máquina, ao afirmar que tanto as subjetividades pré-capitalistas quanto modernas também foram concebidas por diversas "máquinas iniciáticas, sociais, retóricas, embutidas nas instituições clínicas, religiosas, militares, corporativistas etc.", as quais ele se refere como *equipamentos coletivos de subjetivação*. Todas essas máquinas do passado funcionaram como *softwares* de macro dimensões, orientando e otimizando determinadas organizações e comportamentos, secretando subjetividades feudais, aristocráticas, burguesas, capitalistas, entre outras no decorrer da história. Embora, nesta visão, máquina e tecnologia possam servir ao engendramento de formas opressoras de sociedade, elas não possuem por si mesmas relações intrínsecas com a dominação e o poder. O que de maneira alguma implica em uma suposta neutralidade de sua influência.



Imagem 4: A replicante Rachael indaga a Deckard se ele já "aposentou" um humano por engano. Como distinguir se máquinas são um benefício ou uma ameaça se não conseguimos nem ao menos decidir quem é ou não máquina?

Em *Blade Runner*, Deckard afirma à Rachael, assistente do Dr. Tyrell, que: "replicantes são como qualquer outra máquina: elas são um benefício ou uma ameaça. Se eles forem um benefício, não é problema meu". Essa frase denuncia o caráter binário do pensamento de Deckard, já que o argumento do *bladerunner* se demonstra simplista ao afirmar que as máquinas possuem uma condição de imparcialidade, pois sua bondade ou maldade dependeria apenas da maneira como se comportam ou como são empregadas pelos que determinam seu uso. Afirmar isso a respeito das máquinas significa julgar seu valor de acordo com noções transcendentais, ou seja, parâmetros que se encontram fora da imanência da relação. Desta forma, a discussão sobre o uso das máquinas passa a ser avaliada por critérios exclusivamente morais criados pelos próprios humanos e que não levam em consideração os aspectos das máquinas compreendido em si mesmos.

Como avaliar a potência ou utilidade de algo a partir de critérios que se encontram fora da categoria? Este parece ser um dos problemas da noção de moral que os humanos utilizam para julgar seu mundo e a si próprio. Benedictus de Spinoza (2013) considerou em sua *Ética*, que estes valores não são adequados para o pensamento, pois os humanos frequentemente confundem-se com as coisas que eles imaginam, fazendo-se crer que existe uma ordenação natural para as coisas no mundo que deve ser seguida e tomada como critério de verdade. Deste modo, quando as coisas se arranjam de forma diferente da que foram idealizadas (frequentemente pelos líderes ou representantes de uma sociedade que transformam noções particulares em pretensos universais), consideram que estas coisas estão dispostas de maneira desordenada e confusa, que são ruins ou malvadas, dignas de rejeição ou abominação.

De acordo com Spinoza, noções transcendentais como "bem" e "mal" não designam nada de positivo ou negativo a respeito das coisas, constituindo-se em nada mais do que modos de imaginar considerados inadequadamente como atributos principais das coisas. Escrita há mais de 300 anos, a *Ética* de Spinoza já traça desde então uma crítica veemente ao pensamento que determina o humano como centro da história e da vida, determinando o valor, a causalidade, e a finalidade das coisas somente em sua função e para o seu próprio benefício, uma vez que

Depois de terem se persuadido de que tudo o que ocorre é em função deles, os homens foram levados a julgar que o aspecto mais importante, em qualquer coisa, é aquele que lhes é mais útil, assim como foram levados a ter como superiores aquelas coisas que lhes afetavam mais favoravelmente. Como consequência, tiveram que formar certas noções para explicar a natureza das coisas, tais como as de bem, mal, ordenação, confusão, calor, frio, beleza, feiura, etc., e, por se julgarem livres, foi que nasceram noções tais como louvor e desaprovação, pecado e mérito (SPINOZA, 2013, p. 45).

Para Marshal McLuhan (1974), afirmar que uma máquina pode ser boa ou má dependendo da forma como é utilizada ou programada é um argumento insatisfatório. Isso seria pensar os meios tecnológicos (e todos os outros meios) como neutros e transparentes, desprovidos de características singulares que lhes são próprias. Acostumamo-nos a procurar significados aparentes em todas as coisas como se houvesse um conteúdo oculto em cada mensagem que deveria ser encontrado, traduzido, e exposto. Ora, para McLuhan a mensagem definitivamente não é o conteúdo, mas constitui-se no próprio meio. O que implica que as relações que um determinado meio provoca ou nas quais ele ingressa comunicam muito mais do que os possíveis significados que nele correm. Desta forma, o argumento de Deckard sobre os usos benéficos ou maléficos dos replicantes recorre no mesmo que dizer:

[...] 'uma torta de maçãs, em si mesma, não é boa nem má: o seu valor depende do modo com que é utilizada.' Ou ainda: 'O vírus da varíola, em si mesmo, não é bom nem mau: o modo como é usado é que determina o seu valor.' E ainda: 'As armas de fogo, em si mesmas, não são boas nem más: o seu valor é determinado pelo modo como são empregadas.' Vale dizer: se os estilhaços atingem as pessoas certas, as armas são boas; se o tubo de televisão detona a munição certa e atinge o público certo, então êle (sic) é bom (MCLUHAN, 1974, p.25)

Este tipo de pensamento ignora as configurações do meio e as características que ele carrega consigo a despeito de qualquer uso. Implica em reportar o meio a um significado que se encontra fora dele ao invés de se atentar para as relações imanentes que estabelece com seu entorno. É desconsiderar que um meio determina sempre um agenciamento (agenciamento-televisão, agenciamento-arma, agenciamento-vírus, agenciamento-torta de maçã) que por si basta para modificar por completo um significado, invalidando o ideal de neutralidade. Em uma apropriação do pensamento do McLuhan podemos pensar o meio como um território, e "o território cria o agenciamento" (DELEUZE; GUATTARI, 2012b). Ou seja, é sobre o meio que se movimentam uma série de corpos e enunciados que ora "colam" no território, incorporando parte de suas características, ora refratam e deslocam-se em direção a outras territorialidades. E então já não serão mais os mesmos porque não é possível pensar corporalidades e semióticas neutras, que não se deixam capturar pelos territórios pelos quais transitam.

Assim, julgar a tecnologia de acordo com parâmetros morais humanos despontencializa sua discussão, pois este é um argumento generalista que pode ser usado para explicar qualquer coisa, e que remete sempre a um fora e não à coisa ou à relação em si. Além disso, esse posicionamento também ignora os vetores de subjetivação que são produzidos em cada meio. Uma vez que nosso interesse é justamente problematizar as linhas de

territorialização e desterritorialização que os agenciamentos humano-máquina são capazes de engendrar no filme, consideraremos ao longo do trabalho que

As figuras inconscientes do poder e do saber não são universais, elas estão ligadas a mitos de referência profundamente ancorados na psique, mas que também podem ser inflectidos em direção a vias liberadoras. A subjetividade permanece hoje massivamente controlada por dispositivos de poder e de saber que colocam as inovações técnicas, científicas e artísticas a serviço das mais retrógradas figuras da socialidade. E, no entanto, é possível conceber outras modalidades de produção subjetiva - estas processuais e singularizantes. Essas formas alternativas de reapropriação existencial e de autovalorização podem tornar-se, amanhã, a razão de viver de coletividades humanas e de indivíduos que se recusam a entregar-se à entropia mortífera, característica do período que estamos atravessando (GUATTARI, 1993, p.190-191).

Consequentemente, se diagnosticamos movimentos de controle e repressão operados por sistemas maquímicos, cabe a nós denunciá-los e revertê-los a fim de que possam, ao contrário, produzir singularidades implicadas responsavelmente na construção de um mundo onde seja possível a coexistência de humanos e não-humanos de modo afirmativo. Assim, evidenciamos que a pós-modernidade nos oferece um panorama no qual não nos cabe inocentemente aceitar ou recusar a presença das máquinas. Elas sempre foram e, mais do que nunca, são uma realidade, um dado social corporificado e extremamente enraizado nas dinâmicas sociais.

Além disso, todas as expectativas levam a crer que a assistência tecnológica e informacional só tenderá a expandir sua influência no futuro, o que torna improdutivos movimentos que busquem a restituição de um mundo pretensamente "naturalizado". A máquina e a biotecnologia são uma realidade, e o que nos cabe é "jogar com as regras do jogo", ou seja, buscar formas afirmativas de lidar com essa situação. Se é verdade que elas têm influenciado em grande parte nossas subjetividades e como pensamos a respeito de nós mesmos, a grande questão será como subverter essa força para a produção de configurações de mundo que ofereçam possibilidades cada vez mais ampliadas e potentes de resignificação dos limites do humano.

O filme Blade Runner tensiona a todo o momento estes dois aspectos. Da mesma maneira em que apresenta modelos territorializados de agenciamentos entre humanos e máquinas, responsáveis por produzir formas automatizadas de controle e subordinação social, desenvolve ao longo da narrativa exemplos de processos de desterritorialização que colocam em cheque as diferenças e barreiras entre seres orgânicos e não-orgânicos. Trata-se de encontrar formas de subsistir dentro de uma sociedade totalitária sabotando seus próprios mecanismos de organização e estratificação. Embora Blade Runner seja considerado um filme

pessimista, se observarmos com atenção a revolução que se opera em níveis *micropolíticos* a partir dos agenciamentos humano-máquina produzidos, podemos perceber a composição de outros territórios onde a vida e o afeto se potencializam novamente.

2.4 O MAL-ESTAR NA PÓS-MODERNIDADE: COMPLEXIDADE E NILISMO

"De que serve ter o mapa se o fim está traçado
De que serve a terra à vista se o barco está parado
De que serve ter a chave se a porta está aberta
De que servem as palavras se a casa está deserta"

[Maria Bethânia - Quem me leva os meus fantasmas?]

Todos estes fatores discutidos contribuíram para o enfraquecimento das estruturas consolidadas das identidades e dos saberes na pós-modernidade, o que acabou por colocar em cheque a preeminência de seus sistemas de referências. Por mais resistentes que possamos tentar ser, algo parece "não convencer" mais, e o conforto que era mantido por estas referências não satisfaz da mesma forma. A sensação é de que algo se rompeu, e que agora não pode mais ser restaurado. Se percebemos que não é mais possível produzir saberes e identidades como no passado é porque, de alguma forma, o território se modificou. Como bem denunciou Lyotard (2011), criou-se um ambiente de desconfiança em relação a quaisquer discursos que se proponham enquanto consensos universais. Desde as crenças míticas e promessas metafísicas de transcendência, passando pelas narrativas políticas e ideológicas, e até mesmo os procedimentos teórico-metodológicos produtores do discurso científico.

Diante deste quadro, uma vez que as metanarrativas estão sendo abandonadas, em que nos restaria acreditar? Em outras palavras, como justificar e legitimar os saberes na sociedade contemporânea? Era o saber que nos permitia emitir juízos de verdade, moral, estética, etc., como fazê-lo sem recorrer às narrativas? Será que precisamos ou desejamos retomar as metanarrativas? Estas perguntas parecem refletir dois grandes fantasmas de fim de século que identificamos em *Blade Runner*: a *complexidade* (MORIN, 2011) e o *niilismo* (NIETZSCHE, [19--]). Estas duas questões estão intimamente relacionadas, causando múltiplas reverberações em todos os campos das teorias e práticas, e dialogam diretamente com o estatuto do humano na contemporaneidade, como também com diversos aspectos da atmosfera conformista e ambígua característica do filme estudado.

Em primeiro lugar, o paradigma da complexidade está relacionado à impossibilidade de conhecimento total do mundo. A fim de dominar o real, simplificamos drasticamente o pensamento para torná-lo operacionalizável, eliminando a dúvida e a contradição. Para Morin (2011), vivemos durante muito tempo sob o paradigma da simplificação. A dicotomia entre mente e corpo reforçada por René Descartes (2004)¹³ acabou por legitimar uma disjunção do sujeito do pensamento separado da coisa entendida em si mesma. Estabeleceu-se uma compartimentação entre filosofia e ciência, deixando a cargo da primeira os processos de pensamento, e à segunda, a objetificação das coisas e dos fenômenos. Além disso, a extrema especialização dos ramos do conhecimento acabou por fragmentá-lo em domínios de estudo desvinculados uns dos outros. O modo de produzir conhecimento passou a ser separar de maneira ideal um objeto de seu contexto e de todas as possíveis interferências, o que culminou em uma forma de *inteligência cega*. Para Morin (2011, p.12), "A inteligência cega destrói os conjuntos e as totalidades, isola todos os seus objetos do meio ambiente. Ela não pode conceber o elo inseparável entre o observador e a coisa observada". Da mesma forma que Tyrell não pode perceber a íntima relação que existe entre ele e seus replicantes, objetos de sua pesquisa e mercadorias de sua empresa.

O reconhecimento de que os fenômenos são muito mais complexos do que a ciência pode descrever é uma mudança radical na forma de produção dos saberes. Este posicionamento problematiza a impossibilidade de se alcançar um saber totalitário e exato do mundo e, portanto, está relacionado com a decisiva influência que múltiplos fatores têm sobre um objeto. É uma visão plural do objeto, mas também uma percepção de que somos nós os responsáveis por estabelecer os sentidos em que acreditamos. Deste modo, não haveria verdades absolutas, mas apenas disputas de sentidos possíveis. De acordo com Morin (2011, p.35-36), "é preciso aceitar certa imprecisão e uma imprecisão certa, não apenas nos fenômenos, mas também nos conceitos [...]", entendendo-os como totalidades abertas e múltiplas. Tudo o que podemos fazer é dialogar e negociar com o real, procurando estabelecer pontes entre teorias e fenômenos.

Diante desta impossibilidade de acordo sobre a necessidade e adequação dos valores, reconhecemos que qualquer tentativa de compreensão dos objetos, dos fenômenos, e dos sujeitos é muito mais complexa que a sistematização do saber é capaz de produzir. É a

¹³ Afirma Descartes: "[...] a mente se distingue realmente do corpo, [...] porém [...] ela está com ele tão estreitamente conjugada que é como se compusessem uma só coisa". (Sexta meditação, p.151). Portanto, "[...] dever-se-ia concluir que todas as coisas que se concebem clara e distintamente como substâncias diversas, assim como a mente e o corpo são concebidos, são deveras substâncias realmente distintas uma da outra [...]" (Segunda meditação, p.37).

constatação de que a verdade é social e historicamente construída, e que está se alterando a todo o momento e de acordo com a percepção de quem observa. Talvez aí resida o destaque que o papel do observador tem adquirido na contemporaneidade. E da mesma forma, o próprio *Blade Runner* é um filme que trata das vicissitudes do processo de olhar e de perceber o mundo. Inúmeros teóricos da pós-modernidade lidaram com as perdas e ganhos da possibilidade da múltipla interpretação. Talvez a apropriação de Nietzsche pelo regime nazista seja um exemplo notório de como a complexidade do pensamento pôde servir às mais difusas interpretações e disputas de sentidos.

Provavelmente não é a toa que o protagonista de *Blade Runner* se chama Deckard. Apesar da escrita diferente, os nomes próprios Deckard e Descartes são homófonos (ŽIŽEK, 1993), um trocadilho que não deve ter sido ignorado pelo sagaz Philip. K. Dick. Pode também não ser coincidência o fato de que os roteiristas do filme, Hampton Fancher e David Peoples, ambientaram o enredo de *Blade Runner* em novembro de 2019, há exatos 400 anos depois dos três sonhos de Descartes (registrado em notas pessoais no dia 10 de novembro de 1619). Assim como o filósofo francês, o caçador de replicantes também teria o seu *insight* (ZONS, 2001, p.221 apud LASCH, 2009, p.352).

No entanto, as revelações de ambos seguem caminhos bastante diferentes. Enquanto Descartes sonha com seu método universal de obtenção da verdade, Deckard, ao contrário, parece se questionar sobre a segurança de suas próprias verdades. O disparador para esse processo se dá a partir de sua relação com a replicante Rachael. Quando um novo território de afetividades é construído entre humano e máquina, Deckard começa também a revisitar seus conceitos sobre a vida, sobre a morte, e sobre o amor ao ponto de suas dúvidas respingarem sobre ele mesmo. De acordo com Slavoj Žižek (1993, p.12, tradução nossa), o que assistimos em *Blade Runner* é "[...] a perda total da identidade simbólica do herói. Ele é forçado a assumir que ele não é o que pensava sobre si mesmo, mas outro alguém, uma outra coisa".

Existe ainda no filme outra referência a Descartes quando a replicante Pris, indagada por J.F. Sebastian, técnico da Tyrell, pretende demonstrar toda a realidade e corporificação de sua existência citando a célebre sentença de Descartes: "Penso, Sebastian... logo, existo". Mas parece que o argumento cartesiano não é suficiente para os replicantes, pois em seguida, Roy Batty completa a frase: "Muito bom, Pris. Agora mostre-o *porquê*". Para Descartes, existo porque penso. Mas por que penso? Pode uma máquina pensar? Ou ainda, mais drasticamente, pode uma máquina viver? Talvez seja este o momento de

retomarmos a indagação de Spinoza, sobre as potências do corpo¹⁴, mas desta vez, um corpo-máquina, um agenciamento de silício, *microchips*, e informação. E assim poderemos, quem sabe, arriscar a perguntar: *que pode uma máquina?*

De acordo com Nietzsche, a sociedade nos dá o direito de dizer *cogito, ergo sum* (penso, logo, existo), tese aceita com tranquilidade pelas mentes racionais. No entanto, não é permitido dizer a nós mesmos *vivo, ergo cogito* (vivo, logo, penso). A vida não parece ser um valor suficientemente forte para que baste para o pensamento. O que nos é garantido é o "ser" vazio, mas não a "vida" plena e produtiva. "Minha sensação originária assegura-me apenas, que sou um ser pensante, não de que sou um ser vivente [...]. Quem lhes presenteará com esta vida? Nenhum deus e nenhum homem [...]" (NIETZSCHE, 2003, p.94).

Por estes motivos, se o filme evoca Descartes é por ironia, pois parece propor uma perspectiva diferente do filósofo da razão. Uma desconstrução do pensamento binário cartesiano no qual o personagem principal, quase homônimo, está imerso no início do filme. Não mais mente ou corpo, não mais vida ou morte, não mais humano ou máquina. Todas as substâncias parecem coabitar em *Blade Runner*, e por mais que o discurso comum dos humanos do filme insista em naturalizá-las, essas diferenças parecem aos poucos não mais fazer sentido. Aliás, muitas ações e diálogos parecem não fazer tanto sentido em *Blade Runner*, ou pelo menos não fazem apenas um sentido, e assim, o filme segue mais lançando perguntas do que oferecendo respostas, o que dificulta uma interpretação fechada ou conclusiva de suas ideias. Essa atmosfera de equívocidade vai de encontro com a questão da complexidade dos argumentos na pós-modernidade e já tangencia a outra problemática que podemos observar no decorrer da obra: *o pensamento niilista*.

Assumir a multiplicidade de perspectivas e a complexidade dos saberes após tantos séculos de produção científica linear e absoluta pode ter como consequência um abalo significativo em todas as referências tomadas como incontestáveis. A desconfiança e o descrédito podem vir à tona se o paradigma da complexidade não for compreendido como um posicionamento produtivo e afirmativo diante dos modelos modernos de produção de conhecimento e subjetividades. O espírito niilista remete diretamente às formas de lidar com a complexidade do mundo quando reconhecemos que

¹⁴ Diz Spinoza: "O fato é que ninguém determinou, até agora, o que pode o corpo, isto é, a experiência a ninguém ensinou, até agora, o que o corpo - exclusivamente pelas leis da natureza enquanto considerada apenas corporalmente, sem que seja determinado pela mente - pode e o que não pode fazer" (2013, p.101).

[...] *absolutamente não existe verdade*; que não há uma modalidade absoluta das coisas, nem 'coisa em si'. [...] Ele faz consistir o valor das coisas precisamente no fato de que *nenhuma realidade* corresponde nem correspondeu a tais valores, os quais são nada mais que um sintoma de força por parte dos *que estabelecem escalas de valor*, uma simplificação *para conquistar a vida* (NIETZSCHE, [19--], p.87, grifos do autor).

Ser niilista é, portanto, perceber que a finalidade das coisas não são leis naturalizadas que regem o universo, mas construídas por autoridades humanas com o intuito de manter e aumentar seu poder de dominação. Conseqüentemente, a própria busca pela finalidade seria desnecessária, já que não haveria possibilidade de a prevermos. É neste sentido que o niilismo se manifesta enquanto uma forma de "agnosticismo em relação à finalidade" (NIETZSCHE, [19--], p.88). A proposta nietzscheana era fazer com que a suspeita diante dos valores estabelecidos pudesse nos levar a superar o dogmatismo, o racionalismo, e o essencialismo, já que não há qualquer razão ou essência que dê conta de dizer o que as coisas de fato são.

Neste sentido, Nietzsche se aproxima de Spinoza que estabelece, para além de uma crítica da moral, também uma argumentação contrária ao fatalismo e à retórica das causas finais que rege o senso comum segundo o qual todas as coisas foram criadas por um deus em benefício e proveito exclusivo do ser humano. Assim, as pessoas apressam-se em justificar o que acontece em suas vidas em virtude do desejo de um deus transcendente detentor de características e paixões antropomórficas, julgando o valor de todas as coisas em sua própria referência. Para Spinoza (2013, p.43-44), contudo, "[...] a natureza não tem nenhum fim que lhe tenha sido prefixado e [...] todas as causas finais não passam de ficções humanas [...]" já que as coisas existem em função de si mesmas e não em razão do humano.

Diante deste quadro, aceitar a complexidade do mundo e a inconsistência das verdades pode produzir uma contundente decepção diante do fracasso em determinar formas estáveis para o eterno devir¹⁵ que é a vida. Segundo Lyotard (1997a, p.9), evita-se pensar em "[...] o que é *valor*, o que é *certo*, o que é *homem* [...]", pois são consideradas questões muito perigosas uma vez que são capazes de abrir vias em direção ao "[...] 'tudo é permitido', ao 'tudo é possível', ao 'nada tem valor'". Conseqüentemente, temendo a desestabilização da ordem das coisas, toma-se o humano como um valor seguro que não necessita ser interrogado. "Que tem inclusivamente autoridade para suspender, interditar a interrogação, a suspeição, o pensamento que tudo corrói" (grifos do autor).

¹⁵ O devir em Nietzsche não deve ser entendido apenas como uma mudança de um estado para o outro, um tornar-se. Mas como a impossibilidade de se estabelecer qualquer estado das coisas. Uma vez que o devir é eterno e infinito, tudo está em permanente mudança (Ver: NIETZSCHE, [19--], nota do tradutor p.88-89).

A crítica de que os valores e as concepções de verdade nada seriam senão expressões de força majoritária foi, portanto, em pouco tempo distorcida e se transformou em sinônimo de pessimismo e desilusão. Afinal, se o mundo não pode mais ser interpretado a partir de categorias como *finalidade, verdade, unidade, ser*, que poderia mais restar além da ausência de valor e sentido? Nietzsche, que era um filósofo trágico, mas não pessimista, declara sobre esta questão que "[...] apenas *uma* interpretação [de mundo] foi destruída: mas como era considerada a única interpretação, poderia parecer que a existência nenhum significado tivera e que tudo fora *em vão*" (NIETZSCHE, [19--], p.92, grifos do autor).

Essa paralisia e desânimo diante da falta de referências é o que Nietzsche declara como *niilismo negativo* ou *incompleto*, aquele que nada produz. Essa forma de niilismo manifesta justamente o contrário do que defendia o filósofo, pois desencadeia um completo esvaziamento da potência afirmativa do ser. Diante desse vácuo, o homem precisa ser capaz de encontrar forças para determinar para si próprio uma vontade, uma intenção, uma diretriz, desvinculada de valores superiores determinados por uma moral. De certo, a moral sempre ensinou a desprezar e a odiar os homens que exercem sua *vontade de potência*, pois estes são capazes de transmutar os valores dominantes e mostrar que a moral de nada serve, senão para a domesticação do homem (NIETZSCHE, [19--]).

Durante a história ocidental do humano, é notório que ele atravessou sua existência condicionado por processos de domesticação e sendo preparado para um modo de vida normativo em sociedade. Portanto, não é de toda surpresa que ele estranhe e recuse uma abertura à multiplicidade de modos de existência. No entanto, a partir de meados do século XX, o sujeito cartesiano começa a ser forçado a lidar com as características de fragmentação, não-linearidade, e pluralidade próprias das dinâmicas das sociedades capitalistas globalizadas. Diante destes abalos e descentramentos das subjetividades, a teoria social tem percebido a necessidade e urgência de lançar um novo olhar para seus pressupostos sobre a humanidade e reformular suas abordagens de forma a dar conta da dimensão pós-moderna do humano. Isso significa atentar para as mudanças radicais que os avanços tecnológicos produziram na vida, alterando a maneira de agir, sentir, e pensar no mundo.

Podemos dizer que o filme *Blade Runner* apresenta um processo de "tomada de consciência" e um enfrentamento das formas negativas de niilismo. No entanto, essa consciência pouco tem a ver com "enxergar melhor" ou "descobrir uma verdade". Trata-se, ao contrário, de reconhecer que a realidade do mundo é complexa em si mesmo, e que nossas certezas são sempre construções histórico-sociais instáveis. De acordo com Haraway (2009), a replicante Rachael destaca-se como essa imagem do medo, do amor e da confusão diante

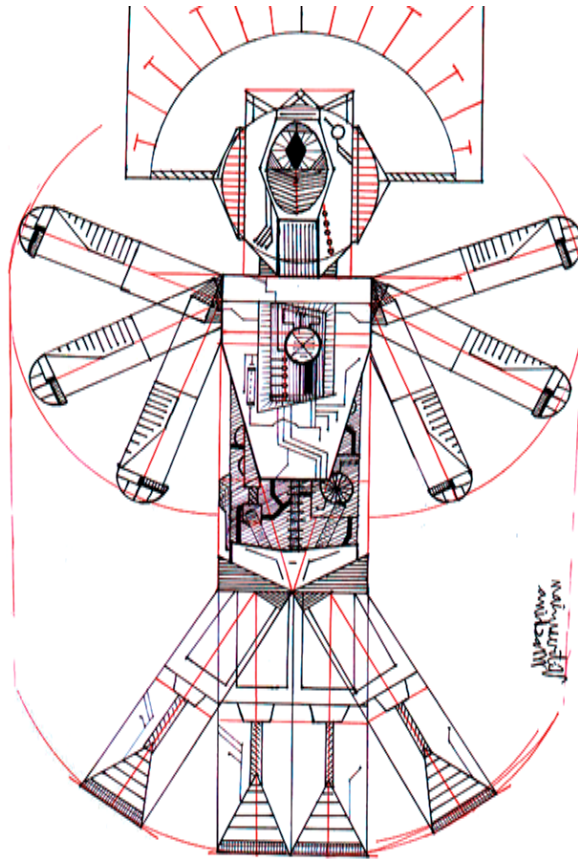
das relações complexas e dos processos de agenciamento com as máquinas que se dão na contemporaneidade, nos quais a autora reconhece a emergência de uma cultura-ciborgue.

Diante da complexidade das relações, apenas uma forma ativa de niilismo pode destruir e superar os valores estabelecidos em direção a modos afirmativos de agenciamentos do humano com o universo inumano que o cerca. Ao longo do filme, percebemos um Deckard insensível e esvaziado de vontade de potência que, gradativamente, passa a deixar-se afetar por outras forças, que embora destruam seus antigos valores, acabam por estabelecer novos sentidos para sua vida. Nesta perspectiva, *Blade Runner*, aponta para a desconstrução da solidez da imagem humana e para a emergência de uma figura híbrida, agenciada e agenciadora de diferentes processos de subjetivação. Uma figura pós-humana, capaz de nos oferecer ferramentas úteis para pensar os compostos de força que têm constituído novas formas de ser/estar/viver no mundo e que se arrisca em estabelecer frutíferas conversações com outros seres não-humanos e não-orgânicos.

3 DEVIRES DE UM CONCEITO: FORMAS DE SER OU TORNAR-SE PÓS-HUMANO

"Mas o que fiz, pensou, isso se tornou estranho para mim. De fato, tudo em mim se tornou antinatural; eu me tornei um ser antinatural".

[Philip K. Dick - *Androides sonham com ovelhas elétricas?*]



11
Jon Reimer

Imagem 5: A máquina vitruviana (Jon Reimer)

O conceito de pós-humano está intimamente relacionado como as incertezas e complexidades próprias da situação dos saberes na pós-modernidade, porém, concentra-se em uma questão específica: o conhecimento construído em torno da figura humana e de sua condição enquanto espécie diante de uma realidade cada vez mais mediada pelos aparelhos técnicos. Portanto, assim como as demais formas de saberes tiveram sua legitimidade abalada, o saber sobre o humano e todas as imagens produzidas sobre ele também passaram por uma série de revisões, desconstruções, fragmentações, e foram colocados em dúvida por inúmeras áreas de estudo.

Estas formas de saber constituídas ao longo do século XX contribuíram no enfraquecimento dos pressupostos Iluministas da categoria humana. As novas concepções da antropologia e os estudos culturais tornaram insustentáveis os argumentos baseados em construções identitárias, em diferenças raciais, e na hierarquização das culturas. A psicologia denunciou que toda pretensão de racionalidade é governada por mecanismos psíquicos e simbólicos do inconsciente sobre os quais construímos uma cômoda visão de nosso Eu. A filosofia pós-estruturalista esquadrinhou as relações de forças nietzscheanas e conjecturou que as manifestações do poder são pulverizadas e que condicionam nossas micropolíticas, construindo expressões de subjetividades normativas ou singulares.

Todas estas construções de saberes convergem para a problematização de que o humano não passa de uma figura discursiva erigida de acordo com os pressupostos de uma época. Foucault (2007), já havia sido bastante enfático com relação à maneira com a qual as ciências humanas são construídas. Para o autor, o conhecimento que possuímos sobre o "Homem" e seu mundo são formas de organização do saber (episteme) que se modificam, dando lugar a outras formas diferentes ao longo do tempo. Isso caracterizaria as diversas maneiras de se conceber a imagem do humano, de seu corpo, de sua consciência, de sua origem, e de seu destino. O que temos presenciado na transição para o período pós-moderno é justamente uma mudança de episteme que abalou a compreensão moderna sobre o humano, e que já aponta para a possibilidade de novas configurações.

Nas últimas décadas formas de saberes ainda mais radicais têm sido elaboradas, acompanhando as intensas e velozes transformações produzidas em um cenário de capitalismo pós-industrial e tecnológico, e de uma expansão vertiginosa dos sistemas de mídia e informação. As desconstruções operadas pelas teorias sociais e científicas desenvolvidas neste período são de uma violência sem precedentes. Violência no sentido de que colocam abaixo os últimos baluartes de resistência do sujeito moderno e suas formas de percepção do mundo.

Entre as áreas de estudos responsáveis por uma série de descentramentos recentes na noção de humano, encontramos: os *animal studies* que evidenciam a condição animal do *homo sapiens sapiens* e questionam o antropocentrismo que demarca a supremacia humana sobre as outras espécies; os *estudos queer* e as *teorias feministas*, que denunciam a identidade de gênero e sexual enquanto representações socialmente construídas que pretensamente naturalizam o corpo e a sexualidade; a *biotecnologia*, que há décadas tem mapeado o código genético do humano e de outras espécies, realizando experiências de modificação de suas propriedades, seja na cura de doenças, no controle de pragas, ou mesmo no fenótipo das espécies; e a *cibernética* e *nanotecnologia*, que têm mediado nossa relação direta com o

mundo, proporcionando conforto, maximizando a produtividade, potencializando nossos corpos, transmitindo um enorme volumes de dados por milésimos de segundo, conectando pessoas em rede, e alterando nossa percepção em relação ao mundo visível e não visível ao miniaturizar a tecnologia ao ponto de permitir que ela coexista dentro de nós.

As mudanças de configurações sociais próprias da pós-modernidade, somadas aos posicionamentos teóricos e políticos dos saberes criados nos último 30 ou 40 anos convergiram para uma alteração fundamental na percepção sobre a figura humana. Depois de tanto tempo tomando o pertencimento à espécie como um dado natural e inquestionável (ao ponto de construirmos uma categoria exclusiva de "direitos humanos"), começamos a nos questionar o que, de fato, significa ser "humano" (BRAIDOTTI, 2013). Será que depois de tantas reviravoltas, ainda existiria alguma coisa que sustentasse sua imagem enquanto um ser exclusivo e privilegiado no Universo? Um conjunto de habilidades específicas? Uma racionalidade? Um espírito? Todos esses fatores de distinção próprios da modernidade parecem perder sua força e significado perante um cenário caótico, onde começamos a perceber que, comparados aos cânones humanistas, já deixamos de ser humanos há muito tempo para nos tornarmos outras coisas que avançam os seus limites.

Assim, da mesma maneira em que estamos diante de uma nova configuração sócio-cultural a que chamamos pós-modernidade, também encontramos-nos frente a um novo quadro de entendimento e percepção da imagem do humano que tem sido nomeado de diversas formas, mas frequentemente referenciado como condição pós-humana (BRAIDOTTI, 2013; GRAHAM, 2002; HAYLES, 1995; HAWARAY, 2011). Embora cada uma dessas autoras ofereça um contorno singular para este conceito, todas o relacionam com a emergência de subjetividades que fissuram a lógica do imaginário moderno sobre o humano. Todavia, o prefixo "pós" não implica necessariamente uma negação ou a proposição de um novo modelo. O pós-humano não nega a espécie humana em absoluto, mas tampouco nos oferece respostas sobre o que ela é. De acordo com esse posicionamento, nada podemos falar sobre uma "natureza" humana, já que não haveria algo como uma natureza pura das substâncias, mas apenas agenciamentos históricos e sociais responsáveis por fabricar esta percepção de unidade.

Portanto, de maneira bastante genérica, podemos dizer que o pós-humanismo é um conceito que "[...] introduz uma mudança qualitativa em nosso pensamento a respeito de qual seria a unidade básica de referência para nossas espécies, nossa política e nossa relação com os outros habitantes deste planeta" (BRAIDOTTI, 2013, p.2, tradução nossa). *Não existe uma regra, muito menos uma representação do pós-humano, pois ele não é identidade. Sendo*

uma criatura híbrida, não sabemos ao certo onde ele começa ou termina. Por esta razão, encontramos diversas formas de caminhar ao seu encontro. Cada autor privilegia uma forma diferente, mas todos estão cientes de que é um conjunto de múltiplos fatores que promove este movimento, levantando algumas questões convergentes em torno da figura do pós-humano, como: a desconstrução da hierarquia das espécies e as conexões estabelecidas entre elas; a ampliação do conceito de "vida", transgredindo as fronteiras entre o orgânico e o não orgânico; a discussão e promoção de uma ética que leve em consideração as políticas reguladoras da vida (biopolíticas) e da morte (necropolíticas).

A partir destes posicionamentos, o debate sobre o pós-humano investe na observação das alterações em nossos corpos e em nossas subjetividades quando entramos em relação com nossos outros não-humanos. Embora todos estes outros concorram mutuamente para a produção de sujeitos pós-humanos, *nosso trabalho se concentra na questão da interferência da técnica, na dissolução das fronteiras entre natural e artificial, e no que se produz a partir destas conversações entre o humano e a máquina*, reconhecendo o fato de que

As novas tecnologias fizeram mais do que simplesmente introduzir padrões de trabalho, lazer, e interação social; elas colocaram em questão a imutabilidade das fronteiras entre humanos, animais e máquinas, artificial e natural, 'nascido' e 'produzido'. Ao desafiar a fixidez da 'natureza humana' deste modo, a era digital e biotecnológica engendra formas renovadas de investigação a respeito de pressupostos considerados básicos como identidade pessoal, a constituição das comunidades, os fundamentos da singularidade humana, e a relação que se dá entre corpo e mente. (GRAHAM, 2002, p.1-2, tradução nossa)

Para Paula Sibilia (2002), a questão da técnica não se refere apenas à presença e proliferação dos dispositivos tecnológicos, mas a toda uma matriz sociotécnica que as máquinas são capazes de criar e que não cessa de produzi-las. Por isso, o que está em jogo não é apenas a interferência da máquina física, a concretude do silício, mas todo um contexto profundamente mediado pelos avanços da informática, das telecomunicações e das biotecnologias. A autora salienta que as tecnologias assumiram uma importância fundamental na contemporaneidade, o que culminou em uma transformação das sociedades baseadas em leis mecânicas e analógicas (característica da modernidade) para outro tipo de sociedade regida pelos sistemas digitais e informáticos. Perdemos a força da antiga lógica "[...] serial, mecânica, descontínua, fechada, esquadrinhada, geométrica, progressiva e analógica [...]" e mergulhamos em novas relações cada vez mais "[...] digitais, contínuas, fluidas, ondulatórias, abertas, mutantes, flexíveis, autodeformantes [...]", ligadas a um novo regime de saber-poder próprio do capitalismo de cunho pós-industrial (SIBILIA, 2002, p.29).

2.1 A PROBLEMÁTICA DO PÓS-HUMANO NAS SOCIEDADES DE CONTROLE

"Os mais preocupados hoje indagam: 'Como se conservará o homem?'
Zaratustra, porém, foi o primeiro e único que indagou:
'Como se *superará* o homem?'"

[Assim falou Zaratustra - Friedrich Nietzsche]

Esse novo regime marca a transição das *sociedades disciplinares* esquadrihadas por Foucault, em direção às *sociedades de controle*. Segundo Deleuze (2010c), as sociedades disciplinares, próprias da modernidade, tinham como característica a organização dos indivíduos em grandes meios de confinamento. Nesta lógica, a vida das pessoas era dada por movimentos de passagem de um espaço fechado ao outro, cada qual submetido a disciplinas e condutas reguladas. Assim, passava-se da família para a escola, da escola para a caserna, depois para a fábrica, e eventualmente o hospital e a prisão (meio de confinamento disciplinar por excelência).

No entanto, a crise das instituições e das disciplinas que caracteriza a metade do século XX, também marcou a crise destes espaços de confinamento, criando condições para o surgimento de outras maneiras de organização baseadas em uma lógica de dominação que não se dá mais apenas pela disciplina, mas também pelo controle. Nas sociedades contemporâneas *a empresa é o modelo de organização* que rege os antigos espaços de confinamento da família, escola, fábrica, quartel, hospital, prisão. Todos os espaços passam a cada vez mais serem administrados de acordo com a lógica empresarial. Para além das práticas disciplinares, agora são os esforços do *marketing* que nos fazem voluntariamente desejar inúmeras formas de controle social. "Muitos jovens pedem estranhamente para serem 'motivados', e solicitam novos estágios e formação permanente; cabe a eles descobrir a que estão sendo levados a servir, assim como seus antecessores descobriram, não sem dor, a finalidade das disciplinas" (DELEUZE, 2010c, p.230).

As ficções científicas da década de 80, com destaque para o movimento *cyberpunk*, exploraram com vigor modelos de dominação coletivos semelhantes aos das sociedades de controle. Nestas histórias, o poder de mercado das grandes multinacionais concorre diretamente com o do Estado, limitando, e por vezes até suplantando, sua liberdade de tomar decisões. Segundo Kellner (2001),

O capitalismo representado nos filme e nos romances *cyberpunks* é em grande parte de forma globalizada, com mistura de culturas e línguas (por exemplo *Blade Runner* e *Neuromancer*), com uma cultura de massa homogênea e um mercado que se dissemina por todo o globo, constituindo uma aldeia global num dia-a-dia permeado por produtos, formas culturais e minúcias provenientes de todo o mundo. Essa forma de capitalismo é também um tecnocapitalismo, uma organização da sociedade que reúne tecnologia e capital, na qual a tecnologia (especialmente os meios de informação e comunicação) se transformam (sic) em capital, e o capital é cada vez mais mediado pela tecnologia. [...] é um capitalismo sem freios, refletindo o desbragamento das gigantescas corporações incentivadas pelos regimes políticos conservadores da década de 1980 - Reagan/Bush, Thatcher/Major, Kohl e outros. Nesse mundo social darwinista, o capital é totalmente amoral; apenas os mais capacitados sobrevivem e prosperam (ou seja, os mais capacitados para a exploração e a corrupção), enquanto um amplo lumpemproletariado se acotovela em cidades violentas na luta pela sobrevivência (KELLNER, 2001, p.386).

Esta lógica de controle baseada no modelo empresarial pode ser identificada em *Blade Runner*, pois embora exista regulação policial do Estado, os maiores agenciadores de poder parecem ser as mega-corporações que dominam a cadeia produtiva da cidade. Durante as tomadas noturnas, seus logotipos gravados em gigantescos letreiros neons estão por toda a parte, sendo os únicos elementos discerníveis na escuridão de lixo e gente que habita as ruas. A Tyrell é o exemplo máximo desse regime de poder no qual a subordinação não se dá mais apenas por meio da disciplina. Seu nível de competitividade frente ao poder do Governo é tão expressivo que no momento em que as leis internacionais determinam que os replicantes não são mais permitidos na Terra, a empresa desenvolve meios de burlar o Sistema através da criação de androides cada vez mais aperfeiçoados e difíceis de serem reconhecidos. De acordo com Eric Alliez e Michel Feher (1988), a intervenção da polícia ocorre apenas com o objetivo de evitar as disfunções da máquina produtiva, máquina que, por acaso, pertence exclusivamente às grandes empresas. É o mesmo mundo de *Tempos Modernos* de Chaplin e de *Metrópole* de Lang.

No entanto, essa interpretação não é um ponto livre de discussões. Ian Buchanan (2000), por exemplo, acredita que grande parte da atmosfera vigilante e opressora de *Blade Runner* permanece disciplinar e comandada predominantemente pelo Estado. Para o autor, o fato dos replicantes terem sido legalmente banidos da Terra é uma prova da impotência das corporações frente ao governo instituído. Além disso, ele lembra que os *bladerunners* (policiais) possuem livre permissão para investigar a Tyrell, e que as formas de exploração e comercialização de replicantes nas colônias espaciais são todas sancionadas por legislações governamentais.

Embora apontem para caminhos opostos, tanto o argumento de Alliez e Feher, quanto de Buchanan parecem fazer muito sentido. Isso nos leva a pensar que *a sociedade de*

Blade Runner é tanto disciplinar quanto de controle. Quando Deleuze (2010c) discute o conceito de sociedade de controle, não é para contrapô-lo à sociedade disciplinar, mas para afirmar que paralelamente aos dispositivos disciplinares, surgem outras formas de poder que não podem mais ser analisadas pela mesma ótica, pois possuem dinâmicas e manifestações diferentes das formas precursoras. Assim, por mais que as instituições disciplinares tenham perdido força, elas coexistem com novas formas de controle social e trabalham juntas na bioregulação dos corpos e das subjetividades.

Talvez não seja possível identificar formas estáveis para as manifestações do poder em *Blade Runner*, mas é justamente esse caráter pulverizado e multifacetado do poder que singulariza toda a análise microfísica de Foucault (2011). Para o autor, o poder não emana de instituições ou governantes específicos, simplesmente porque *o poder não pertence a ninguém*. Ele não é localizável, pois existe apenas na forma de exercício dentro de certas relações capilares e a partir de estratégias variadas que estão sempre sendo reinventadas. Nesta perspectiva, tanto o governo bioregulador quanto o modelo empresarial de *Blade Runner* engendram determinados dispositivos de poder que acabam por desencadear uma lógica híbrida de disciplina e controle, que ora produz corpos dóceis e disciplinados, ora produz consumidores e funcionários. Diante deste cenário de transição, é oportuno levar em consideração que

O estudo sociotécnico dos mecanismos de controle, apreendidos em sua aurora, deveria ser categorial e descrever o que já está em vias de ser implantado no lugar dos meios de confinamento disciplinares, cuja crise todo mundo anuncia. Pode ser que meios antigos, tomados de empréstimo às antigas sociedades de soberania, retornem à cena, mas devidamente adaptados. O que conta é que estamos no início de alguma coisa (DELEUZE, 2010c, p.229).

Neste sentido, a análise das formas de agenciamentos entre o humano e a matriz sociotécnica em *Blade Runner*, pode nos servir como ferramenta na discussão das manifestações de controle que têm sido exercidas na contemporaneidade, assim como auxiliar na problematização dos dispositivos que ainda podem ser desenvolvidos ou resgatados em breve. Para Buchanan (2000), o filme levanta a possibilidade de que se no futuro houver novamente territórios disponíveis para serem colonizados (outros planetas), e formas de vida consideradas socialmente inferiores e subordinadas, poderemos assistir a recuperação de modos de exploração pré-capitalistas como a escravidão e o imperialismo, já que as condições que foram necessárias para sua legitimação no passado terão, de alguma maneira, retornado.

De fato, como afirma Deleuze, estamos no início de muitas coisas, e as novas formas de configuração do humano é apenas uma delas. A partir da observação da mudança

dos paradigmas da modernidade temos coletado pistas que podem indicar possíveis trajetórias para onde o humano caminha, quais modelos foram abandonados, e que novos contrastes e dinâmicas têm assumido. Obviamente esse não é um objeto de estudo descomprometido, do qual o pesquisador possa manter a distancia imparcial do método científico moderno. É sobre nós e sobre nosso destino que estamos especulando. Por essa razão, estas observações trazem consigo novos desafios, responsabilidades, potências e prazeres, ao mesmo passo em que geram, na mesma medida, angústia e apreensão ao exigir renúncias dolorosas e desconstruções necessárias.

Diante do que foi colocado, *o problema a que o conceito de pós-humano procura dar conta é o de esboçar novos modos de existência em sociedades agenciadas pela técnica, nas quais os modelos clássicos humanistas de explicação do mundo não são mais satisfatórios*. Não se trata de encontrar um sentido para a existência humana, mas perceber os estilos singulares de vida que emergem na contemporaneidade e que escapam aos cânones tradicionais e normativos das subjetividades. Levando em consideração a onipresença das máquinas em nosso cotidiano, torna-se um objetivo primordial saber inventar formas de relação com a tecnologia que produzam vida e singularidades em sociedades permeadas pelo controle tecnocrático. Como afirma Braidotti,

Nós precisamos inventar novos esquemas sociais, ético e discursivos de formação de subjetividade para acompanhar as profundas transformações em que estamos adentrando. Isso significa que precisamos aprender a pensar de forma diferente sobre nós mesmos. Eu tomo esta questão como uma oportunidade de fortalecer a busca por esquemas alternativos de pensamento, conhecimento e auto-representação. A condição pós-humana nos impele a pensar criticamente e criativamente sobre quem e o que nós estamos em via de nos tornarmos (BRAIDOTTI, 2013, p.12, tradução nossa).

Logo, *o desafio que o pós-humano nos propõe é precisamente: como escapar das seduções do controle tecnocrático e, ao mesmo tempo, construir relações afirmativas com a máquina?* Seu conceito dialoga diretamente com os problemas e dificuldades da pós-modernidade e nos oferece subsídios para superar a rejeição vazia do modelo de pensamento moderno e o niilismo cínico diante da liquidez dos valores na contemporaneidade. O que o pós-humano propõe é aceitar a inevitável interferência tecnológica, mas de uma maneira crítica que seja capaz de produzir subjetividades conscientes dos perigos e dos prazeres que a máquina pode nos oferecer, investindo-nos da responsabilidade pela construção de relações éticas entre as formas de vida humanas e não-humanas.

Os meios de enfrentamento da crise do sujeito não apontam para uma direção unilateral, o que também implica a existência de diversas maneiras possíveis de se experimentar o pós-humanismo. A variação destes posicionamentos dá tônica ao projeto de recontextualização do humano, mas este pode servir tanto a perspectivas progressistas quanto conservadoras. Assim, é importante identificar como o conceito é empregado, pois seu desenvolvimento poderá levar a conclusões diferentes e até mesmo antagônicas. Existe uma multiplicidade de devires que o pós-humano comporta e que tornam cada uma de suas modulações uma singularidade.

Da mesma maneira como os conceitos não se criam sozinhos, eles também não são auto-referentes, já que cada autor delimita seus contornos de acordo com suas necessidades. Por esta razão, o termo pós-humano é empregado por diversos teóricos e correntes de pensamento, mas cada um com usos muito particulares. O que não quer dizer que um determinado sentido seja melhor ou mais verdadeiro que os outros, já que *as verdades do conceito sempre advêm das condições de sua criação*, o que permite que configurações diferentes ofereçam respostas divergentes para o mesmo problema. Todas as vezes que acrescentamos algo, ou suprimimos parte de um conceito, é um novo corte que estabelecemos, é uma interferência capaz de criar uma outra singularidade conceitual (DELEUZE; GUATARRI, 2010).

A partir destas observações, distinguiremos três tendências predominantes na contemporaneidade para se pensar o pós-humano, partindo dos apontamentos realizados por Braidotti (2013). Segundo a autora, o que define nosso posicionamento pós-humano é a maneira com a qual nos relacionamos com a tecnologia. Dependendo da forma como entendemos a sua proliferação teremos respostas diferentes aos impactos sociais, culturais e políticos que ela implica prática e teoricamente. Braidotti apresenta, então, três vertentes, sendo que, a primeira provém dos desdobramentos de uma filosofia moral e está relacionada com um tipo reativo de pós-humanismo; a segunda se desenvolve a partir dos estudos científicos e tecnológicos e apresenta uma compreensão analítica de pós-humano; e a terceira é herdeira das problematizações anti-humanistas e fornece as bases para o desenvolvimento de um pós-humanismo crítico. Contudo, as divisões que faremos não são uma mera transposição das considerações de Braidotti, uma vez que incluímos na discussão de cada categoria outros teóricos não mencionados pela autora. Portanto, ainda que os posicionamentos destes não correspondam exatamente ponto-a-ponto, pensamos que seja possível articulá-los e traçar certas aproximações, propondo, assim, as seguintes abordagens:

- a) *Pós-humanismo reativo* (neo-humanismo, relações majoritariamente negativas com a técnica, saudosismo, culpa, sentimento de falta);
- b) *Trans-humanismo* (evolucionismo, virtualidade, elogio da técnica, futurologia, panaceia tecnocrática);
- c) *Pós-humanismo crítico* (relações afirmativas, mas conscientes e críticas das possibilidades, prazeres, e perigos produzidos pela tecnologia).

Gostaríamos de enfatizar que estas divisões não deixam de ser arbitrárias, pois é difícil determinar nosso grau de aceitação da tecnologia. Segundo Elaine Graham (2002), nossa relação com a técnica pode ser localizada dentro de um *continuum* polarizado entre a tecnofobia e a tecnofilia, mas nossa aprovação ou rejeição costuma flutuar de uma ponta a outra dependendo do tipo de tecnologia, do grau de interferência que ela produz em nossos corpos, das novas condições que ela cria, das facilidades e confortos que gera, e das certezas do passado que destrói. Contudo, sugerimos que existam certas predisposições em sua recepção, e que estas seriam as condições para que possamos evidenciar as principais diferenças que determinariam as particularidades de cada posicionamento. Sem objetivar uma totalização destas abordagens, preferimos nomear as três categorias de uma forma particular para evitar confusões com as nomenclaturas difusas proposta pelos diversos autores aqui estudados.

2.2 PÓS-HUMANISMO REATIVO (NEO-HUMANISMO)

"Como ousa brincar assim com a vida?"

"Aprenda comigo, se não pelos meus ensinamentos, ao menos pelo meu exemplo, como é perigoso adquirir saber, e quão mais feliz é o homem que acredita ser a sua cidade natal o mundo do que aquele que aspira a tornar-se maior do que a sua natureza permite"

[Frankenstein ou o moderno Prometeu - Mary Shelley]

Esta primeira tendência de posicionamento pós-humanista é de tradição conservadora e defendida conceitualmente e politicamente por pensadores liberais que rejeitam as perspectivas anti-humanistas. Para eles, o pós-humano seria uma solução para as condições fragmentárias e relativistas de nossos tempos, agravadas pelo processo de globalização. Esta vertente reclama a necessidade de restauração dos valores humanísticos

como a única garantia de democracia, liberdade e respeito pela dignidade humana (BRAIDOTTI, 2013). É, portanto, praticamente uma forma renovada de humanismo, um neo-humanismo que reconhece na crise um sinal do mal-estar e insegurança que é gerado quando se tenta desconstruir a suposta essência universal do humano.

Quando recorremos a um pretenso universalismo ou reconhecemos uma essência humana, comportamo-nos como neo-humanistas, já que para estes apenas a restauração de um comportamento moral baseado na compaixão e respeito por indivíduos iguais seria a condição capaz para superar a crise existencial da pós-modernidade e proporcionar uma revalorização do humano. Nesta lógica, haveria algo de essencial no sujeito que permitiria sua unidade, equilíbrio e bem-estar comum. Para alguns, esta essência seria a consciência ontológica de espécie, para outros, seria a empatia por seres iguais, ou ainda, a alma, espírito, ou sopro divino, que tornaria todos como pertencentes à mesma essência. De todo modo, este modelo é pautado mais pela fabricação de semelhanças que unam, do que diferenças que singularizem.

Sibília (2002) percebe nesta tendência pós-humanista reativa, uma tradição que ela identifica como de origem *prometéica*, fazendo alusão ao mito de Prometeu. Na mitologia, o titã Prometeu rouba o fogo dos deuses para oferecê-lo aos homens e é punido severamente por sua ousadia. Em paralelo, no conto de Mary Shelley ([19--]), "Frankenstein ou o moderno Prometeu", o cientista Victor Frankenstein também desafia deus e os limites da criação ao empregar a tecnologia para animar um humanóide construído a partir de restos mortais. A moral em Prometeu e em Frankenstein é semelhante: transgredir os limites da natureza pode acarretar sérios prejuízos. Assim, a corrente de tradição prometéica pretende dominar racionalmente a técnica para produzir o progresso da espécie humana, mas evitando qualquer esforço que tenha por objetivo uma alteração nas "regras da vida". Nesta perspectiva, *a ciência existe para alcançar a verdade, e não para desafiá-la*, uma vez que

Os conhecimentos e as técnicas dos homens não são todo-poderosos; seus 'dedos profanos' não podem perturbar todos os âmbitos, pois há limites que devem ser respeitados. Como se depreende logicamente de seus postulados, o progresso dos saberes e das ferramentas prometéicas redundam em um certo 'aperfeiçoamento' do corpo, porém este será sempre naturalista e não-transcendentalista; ou seja, não pretenderá ir além dos limites impostos pela 'natureza humana'. Pois, de acordo com essa visão, os artefatos técnicos constituem meras extensões, projeções e ampliações das capacidades próprias ao corpo humano. Aí a tecnociência de inspiração prometéica se detém, sem pretender ultrapassar o umbral da vida - os 'segredos tremendos da estrutura humana' profanados pelo Dr. Frankenstein (SIBILIA, 2002, p.46).

Essa aversão pela possibilidade de alterações na ordem das coisas, muitas vezes pode se manifestar na forma de um contundente desencantamento frente à tecnologia. Porém, não à qualquer tecnologia, mas àquelas que ameaçam os limites do corpo humano e a supremacia deste diante de outras formas de vida. A biotecnologia e nanotecnologia têm, por exemplo, desestruturado as fronteiras de distinção entre o organismo e outros seres não-orgânicos, permitindo a construção de formas modificadas, híbridas, ou virtuais (SIBILIA, 2002). Neste sentido, a tecnologia passa a ser entendida como capaz de erodir os campos tradicionais e afetivos da socialidade em favor de uma instrumentalização racional e técnica.

Erick Felinto e Lúcia Santaella (2012), ainda atrelam a essa perspectiva a uma visão apocalíptica do futuro, uma vez que ela compreende a ininterrupta expansão tecnológica como uma expressão perversa de um sistema capitalista avançado que almeja apenas o controle e lucro. Esta crítica feita pelas formas reativas de pós-humanismo à exploração do mercado não é, todavia, equivocada, mas os argumentos que utiliza e o ponto onde pretende chegar são um tanto suspeitos. Até hoje, o mero discurso de rejeição tecnofóbica não foi capaz de parar as máquinas e o desenvolvimento de formas cada vez mais totalizadoras do capitalismo. Para Felinto e Santaella (2002, p.35-36), "[...] trata-se de uma visão, quase sempre inconsciente - e por isso mesmo mais forte - da integridade da natureza humana a que a tecnologia é estranha, forasteira. O vínculo entre ambas [nesta perspectiva] é artificial, imposto pela fúria capitalista". Como o neo-humanismo enxerga a tecnologia apenas como uma ameaça, também não deixa margens para explorar as possibilidades dela ser empregada a nosso favor. Os autores identificam os filósofos Paul Virílio e Francis Fukuyama entre os críticos e temerários da expansão tecnológica. Já Braidotti (2013), cita como exemplo a filósofa estadunidense Martha Nussbaum.

Esse posicionamento neo-humanista pode ser percebido em *Blade Runner* no discurso dos personagens apresentados como humanos que consideram a empatia uma característica natural que faz com que um sujeito possa ser diferenciado da máquina e identificado como humano. A empatia é assim compreendida como uma capacidade exclusivamente humana de produzir afetos. Com o intuito de mensurar o grau de empatia de um indivíduo é desenvolvida uma escala de avaliação denominada *Voight-Kampff*, que os *bladerunners* empregam para determinar quem é replicante ou não. A escala funciona através de um teste no qual o policial realiza uma série de questionamentos enquanto o entrevistado é posicionado diante de uma máquina que analisa seus movimentos involuntários da pupila, a dilatação da íris, e o nível de irrigação dos vasos capilares do rosto (enrubescimento).

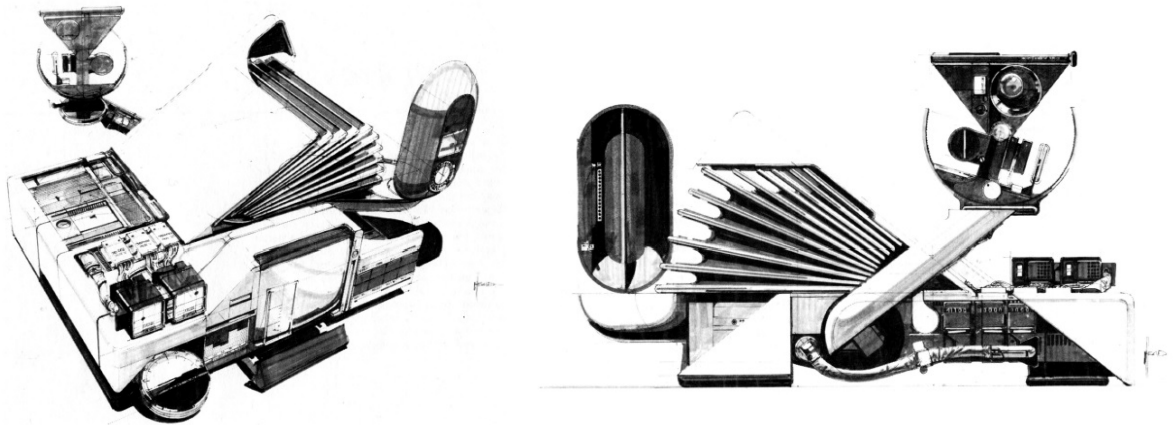


Imagem 6: projeto de arte da máquina *Voight-Kampff* de autoria de Syd Mead¹⁶

Segundo Syd Mead, designer visual do filme: "Basicamente, a máquina Voigt-Kampff é um scanner de retina. Ela foca no olho humano, amplia sua imagem em um monitor embutido, e então a analisa medindo a dilatação da pupila e sua contração sobre a pressão de diferentes gatilhos emocionais" (SAMMON, 1996, p.107). Muitas das perguntas realizadas pelos *bladerunners* (Holden e Deckard) parecem bastante estranhas como, por exemplo, as questões que Deckard infere à Rachael. Como estas perguntas poderiam ajudar um policial a identificar humanos e não-humanos?

DECKARD: É seu aniversário, alguém te presenteia com uma carteira de couro bovino...

RACHAEL: Eu não a aceitaria... E também denunciaria a pessoa que me deu à polícia

DECKARD: Você tem um filho pequeno. Ele mostra para você sua coleção de borboletas juntamente com o vidro que utiliza para sufocá-las.

RACHAEL: Eu o levaria ao médico

Um dos elementos narrativos que foram suprimidos na adaptação cinematográfica da obra foi a questão dos animais em torno do qual o romance de Philip K. Dick transita. Na obra original "Androides sonham com ovelhas elétricas", quase todos os animais foram extintos devido à destruição do meio ambiente e à poeira tóxica que envolve a atmosfera do planeta após a Guerra Mundial Terminus. Em virtude da raridade da vida animal neste cenário, estabeleceu-se uma faixa de identificação empática com eles ao ponto dessa empatia ser fator decisivo para considerar alguém como humano. Animais artificiais, réplicas perfeitas das espécies, passaram a ser desenvolvidas e vendidas por catálogo. Assim, possuir um

¹⁶ Para este e outros rascunhos do planejamento visual de *Blade Runner*, ver: MEAD, Syd et al. *Blade Runner Sketchbook*. San Diego, CA: Blue Dolphin Enterprises, 1982. 95 p. ISBN: 0-943128-02-1.

animal, mesmo que artificial (desde que ninguém suspeite), tornou-se sinal de status e um meio de demonstrar alguns resquícios da "humanidade" perdida.

Por este motivo, quase todas as perguntas do *Voight-Kampff* fazem menção a animais e situações que os colocam em hipótese de risco. Subentende-se que um humano com empatia reagiria com indignação frente aos crimes contra os animais, sensibilidade que os replicantes não teriam em tese. Deste modo, livro e filme identificam esta empatia como uma característica naturalizadora do humano. Esta seria uma forma reativa de pós-humanismo porque ela não estabelece vínculos afirmativos com as outras espécies, mas relações meramente utilitárias e mercadológicas. Para Braidotti (2013), este tipo de laço com a vida animal se dá apenas por um medo compartilhado da extinção, e não por uma aproximação sincera e consciente. A preservação do animal tem uma função social (aliviar a culpa) e mercadológica (mostrar status) em *Blade Runner*, fazendo com que o critério de empatia leve a formas naturalizadoras, essencialistas e reativas de pós-humanismo.

2.3 TRANS-HUMANISMO (PÓS-HUMANISMO TRANSACIONAL)

"Eu também não sou humano, mas respondo como tal, compreende?
 — Espere aí! — disse Case — Você é um senciente, um ente que sente, ou não?
 — Bem, a sensação é de que sou, rapaz.
 Mas aquilo que, de fato, me constitui é apenas um pedaço de ROM.
 Trata-se, hum, de uma dessas questões filosóficas, creio eu..."

[*Neuromancer* - William Gibson]

A segunda concepção de pós-humanismo provém de estudos da biologia e cibernética, e se interessa pelas interferências que a tecnociência tem produzido no corpo e na vida humana. Esta visão é mais abrangente e envolve um campo interdisciplinar de estudos, levantando questões éticas e conceituais sobre o que definiria o humano após tantas fronteiras transpostas. O foco dessa abordagem é analítico, e se preocupa em entender como as novas tecnologias funcionam e como poderiam ser empregadas para a potencialização das coisas e dos seres (BRAIDOTTI, 2013). De acordo com Graham (2002), essa manifestação do pós-humanismo está relacionada à herança do projeto iluminista de racionalidade, liberalismo e progresso. Já Felinto e Santaella (2012), afirmam que este é o tipo de abordagem mais comum encontrada nas narrativas de ficção científica populares e que retratam a tecnologia como uma esperança capaz de garantir ao humano a superação de seu destino frágil e mortal.

Essa perspectiva está frequentemente relacionada com previsões de que em um futuro próximo, a tecnologia possibilitará que nossa mente, entidade cartesiana ligada à inteligência e a busca da verdade, seja separada do corpo material, limitado e obsoleto. Através da virtualização do sujeito, nossas mentes estariam livres para viajar por realidades simuladas, artificialmente criadas, onde não mais sofreriam restrições à sua potencialidade, e poderiam tornar-se imortais uma vez que o receptáculo dessa mente poderia ser substituído e/ou baixado para outros suportes que lhe serviriam de corpo. Esse movimento, que ficou conhecido como trans-humanismo (humano transacional), entende a tecnologia como potência de liberação e superação de nossas atuais condições, o que acarreta uma série de implicações éticas, políticas, e teológicas implícitas (GRAHAM, 2002). Ela assume a visão de um otimismo tecnocrático que acredita que a tecnologia levará a espécie a um novo patamar na escala evolucionar por meio de melhoramentos genéticos e protéticos

Para Sibilia (2002) esta concepção de tecnociência possui alegoricamente relações com o mito de Fausto. Segundo a história tradicional, com o desejo de superar suas próprias competências, o doutor Fausto entrega sua alma ao demônio Mefistófeles em troca de conhecimentos ilimitados. Sibilia afirma que na perspectiva fáustica, o conhecimento e os procedimentos científicos não almejavam à verdade, mas à possibilidade de previsão e controle dos fenômenos e da natureza, tanto exterior como interior ao humano. Portanto, *o que caracterizaria a tecnociência contemporânea é a intenção de transgredir as limitações biológicas ligadas à materialidade do corpo, a qual configuraria um obstáculo ao progresso.* Fausto deseja exercer um controle total sobre a vida e através da engenharia genética, da criogenia e da farmacopéia antioxidante tornar o fim da morte uma possibilidade real. Essa perspectiva sintetiza a constatação de que

As pesquisas em biotecnologia, por exemplo, não se conformam com a realização de meras melhorias cosméticas ou com o aditamento de próteses para os organismos danificados. Não pretendem apenas estender ou ampliar as capacidades do corpo humano; elas apontam para bem mais longe: possuem uma 'vocação ontológica', uma aspiração transcendentalista que enxerga no instrumental tecnocientífico a possibilidade de criar vida. Com suas novíssimas 'criações ônticas', a tecnociência contemporânea tem condições de redefinir todas as fronteiras e todas as leis, subvertendo a antiga prioridade do orgânico sobre o tecnológico e tratando os seres naturais preexistentes como matéria prima manipulável (SIBILIA, 2002, p.49-50).

Segundo Graham (2002) esta visão futurista e tecnocrática crê no surgimento de uma sociedade baseada em princípios puramente racionais e no conhecimento que seria capaz de garantir prosperidade, eficiência, e igualdade através de tecnologias inteligentes. Nesse futuro idealizado, os aperfeiçoamentos técnicos, protéticos, modificações genéticas,

nanotecnologia, e as inteligências artificiais poderiam livrar o mundo da pobreza, da finitude, da doença e da ignorância e ascendê-lo a uma nova condição mais evoluída. Este seria o surgimento de uma nova espécie sucessora, muito mais poderosa e inteligente.

Nesta abordagem reside uma grande contradição, pois embora seus teóricos preguem uma sociedade baseada nos princípios da razão, fica implícito em seu projeto, a crença em uma suposta transcendência do ser. Neste sentido, os trans-humanistas empregam o prefixo pós, em pós-humano, para indicar um salto qualitativo que remeteria a um aperfeiçoamento da espécie. Para Graham (2002), muitos teóricos dessa vertente enxergam no trans-humanismo a realização do *além-do-homem* ou *super-homem* (*Übermensch*) nietzscheano. Uma apropriação equivocada que o toma enquanto avatar de uma espécie sucessora, algo que seria abominado pelo filósofo alemão. De acordo com o próprio Nietzsche,

A palavra 'super-homem', para designação de um tipo que vingou superiormente, em oposição a homens 'modernos', a homens 'bons', a cristãos e outros niilistas — palavra que na boca de um Zarathustra, o aniquilador da moral, dá o que pensar — foi entendida em quase toda parte, com total inocência, no sentido daqueles valores cuja antítese foi manifesta na figura de Zarathustra: quer dizer, como tipo 'idealista' de uma mais alta espécie de homem, meio 'santo', meio 'gênio'... Uma outra raça de gado erudito acusou-me por isso de darwinismo. Reconheceu-se nisso até mesmo o 'culto do herói', por mim tão desdenhosamente rejeitado [...] (NIETZSCHE, 2005, p.54)

Logo, a superioridade do *super-homem* nada tem a ver com idealismo, com grandes poderes, e muito menos com a transcendência. Alguns autores associam o replicante Roy Batty como exemplo do *Übermensch* (KELLNER; LEIBOWITZ; RYAN, 1984; MATOS, 2009), o que consideramos uma interpretação exagerada e incorreta do pensamento de Nietzsche. Na ânsia pelo aperfeiçoamento e pela superação (mesmo com as melhores intenções), o *super-homem* dos pós-humanistas transcendentais não afirma sua Vontade de potência, apenas uma incessante vontade pelo poder. Isto é um grande problema de acordo com Graham, uma vez que

[...] Nietzsche foi relutante em reinscrever valores ou argumentos dentro de visões 'transcendentais'. Depois de repudiar o Cristianismo - o que ele denominou 'platonismo para as massas' - todos os sistemas metafísicos deveriam ser renunciados. O dogma não pode ser reinventado. [...] Esta é uma visão muito distante dos valores transumanistas, que simplesmente secularizam sem, no entanto, abolir narrativas cristãs de transcendência e redenção, oferecendo uma versão do final do século XX da 'religião da humanidade' de Auguste Comte, na qual os imperativos do progresso, unidade e razão deveriam ser servidos por um culto secular (GRAHAM, 2002, p.174, tradução nossa).

Segundo Felinto e Santaella (2012), o que une os projetos que compartilham dessa perspectiva é a crença de que o progresso tecnológico necessariamente acarreta progresso para o humano. Os autores associam esse tipo de visão com as ficções científicas *cyberpunk* e destacam as obras *Mind Children* de Hans Moravec, *Neuromancer*, de Gibson, e a trilogia *Matrix*, que trabalham temas e conteúdos trans-humanistas. Com relação aos teóricos do movimento, citam Ray Kurzweil, Marvin Minsky e Richard Dawkins.

Apesar desta abordagem do pós-humano sugerir uma aparente neutralidade política, atrás de tantas promessas de um futuro melhor, muitas questões são ignoradas. Braidotti (2013), por exemplo, se preocupa com esta visão porque ela parece não se interessar com os aspectos que envolvem os processos de produção de subjetividades, como se todas essas alterações proporcionadas pela tecnociência fossem neutras e não causassem uma modificação profunda em nosso entendimento de humano. Para a autora, não nos atentar para que tipos de subjetividades temos fabricado na contemporaneidade pode ser muito perigoso.

Graham (2002) considera que longe de uma suposta neutralidade, a visão trans-humanista é, acima de tudo, política. Embora não se discuta, nela estão implícitas questões como: "A quem será permitido participar desse futuro pós-humano? De quem são os desejos que alimentam as prioridades da tecnociência?" (GRAHAM, 2002, p.155, tradução nossa). Sob muitos aspectos esta visão se comporta como uma versão cibernética do darwinismo social, em cima da qual é fundada uma meritocracia onde apenas os mais aptos poderão sobreviver. Um modelo arbitrário e normativo de ser pós-humano.

Essa não nos parece ser a maneira como o *Blade Runner* discute a questão da interferência das máquinas. Como já abordado na seção anterior, os humanos do filme são reativos à tecnologia, acreditando que existe uma natureza que os separa dela. Os únicos que talvez pudessem se apresentar como trans-humanistas, enaltecendo a potência da máquina, seriam os replicantes e o Dr. Tyrell. No entanto, Tyrell os vê apenas como mercadorias e os próprios replicantes não parecem se considerar superiores aos humanos, já que esses possuem uma das características que eles mais desejam: a liberdade.

2.4 PÓS-HUMANISMO CRÍTICO

"Se alguma vez você chegar perto de um humano
 e do comportamento humano
 Esteja preparado para ficar confuso
 Definitivamente, não há lógica alguma para o comportamento humano [...]
 Não há mapa! E uma bússola não ajudaria de jeito nenhum
 Incerto...
[Human Behavior - Bjork]¹⁷

A terceira abordagem do pós-humanismo é a sua vertente crítica. Essa forma de pós-humanismo encontra respaldo nas problematizações anti-humanistas dos filósofos da subjetividade. De acordo com Braidotti (2013), o anti-humanismo (que não deve ser confundido com a misantropia cínica e nihilista) constituiu-se em um posicionamento teórico que embasou uma série de lutas político-sociais durante as décadas de 1960 e 1970 como os movimentos feministas, anti-racistas, descolonizadores, antinucleares e pacifistas. Para os teóricos radicais do pós-maio de 1968 era importante rejeitar o humanismo, tanto em sua versão clássica quanto socialista, a fim de deslocar a figura humana de sua posição hegemônica, universalista e hierarquizada, uma vez que

O humano do Humanismo [...] enuncia um padrão sistematizado de reconhecimento - de Semelhança - por meio do qual todos os Outros podem ser julgados, regulados e segregados a determinadas localizações sociais. O humano é uma convenção normativa [...] altamente regulatória, e que, portanto, serve como instrumento de práticas de exclusão e discriminação. A norma humana clama por normatividade. Ela funciona através da transposição de um modo específico de ser humano para um padrão generalizado [...] historicamente construído de modo que se tornou uma convenção social sobre a 'natureza humana' (BRAIDOTTI, 2013, p.26, tradução nossa).

Foi por meio da filosofia humanista que se estabeleceu um conjunto de regras doutrinárias que explica o humano por um viés progressista e racional. O humano universal do humanismo é presumido como homem, masculinizado, branco, europeu, civilizado, heterossexual, reprodutor, cristão. Todas as outras expressões de humanidade seriam senão desvios dessa norma através da qual os que se diferenciam do modelo tornam-se automaticamente inferiores. A diferença possui aqui um caráter depreciativo, pois quanto mais distante do ideal de humano, mais abaixo o sujeito se encontra na escala social. Daí decorre uma série de complicações quando falamos em termos de "representação do humano".

¹⁷ "If you ever get close to a human/ And human behaviour/ Be ready, be ready to get confused/ There's definitely, definitely, definitely no logic/ To human behaviour [...]/ There's no map/ And a compass/ Wouldn't help at all/ Uncertain"

Ao escolher uma determinada expressão para representá-lo, todas as outras são consequentemente rebaixadas para um segundo plano.

Assim, a proposta do pós-humanismo crítico tenta se afastar dos modelos identitários. Disso decorre que não há uma representação para o pós-humano de acordo com essa acepção, já que esse fato deporia contra todas as necessidades e problemas que levaram à criação deste conceito. É por isso que Braidotti (2013) vincula esse posicionamento aos filósofos pós-estruturalistas, já que eles não compactuam da lógica binária e dialética, propondo outras possibilidades de realização do humano do lado de fora das visões tradicionalmente dominantes. Este foi um passo em direção ao declínio das premissas fundamentais do Iluminismo como a crença no progresso da humanidade através do uso da razão de forma teleológica e o emprego do cientificismo para justificar a perfectibilidade do humano.

Por outro lado, Felinto e Santaella (2012) salientam a importância do "Manifesto-ciborgue de Haraway para esse posicionamento crítico, juntamente com diversas outras teóricas feministas que trabalharam o pós-humano sob esta perspectiva como, por exemplo, Judith Halberstam, Ira Livingston, e Katherine Hayles. As feministas encontraram na subversão das tecnologias uma poderosa arma política para denunciar a maneira como os corpos são social e artificialmente construídos através da cultura e das políticas de gênero. Nesta lógica: "reivindicar a existência de corpos pós-humanos significa deslocar, tirar do lugar, as velhas identidades e orientações hierárquicas, patriarcais, centradas em valores masculinos" (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p.39).

No entanto, sabemos que Haraway utilizou o conceito de pós-humano durante apenas certo tempo, passando posteriormente a evitá-lo, como afirma em entrevista:

Parei de utilizá-lo. Eu o usei por um tempo, inclusive no "Manifesto". Creio que às vezes é meio impossível não usá-lo, mas estou tentando não usá-lo. Kate Hayles escreveu esse livro esperto e maravilhoso *How We Became Posthuman* (Como nos tornamos pós-humanos). Ali ela se situa na interface correta – o lugar em que as pessoas encontram aparatos de TI, onde mundos são reconstruídos como informação. Sou uma forte aliada de sua insistência, naquele livro, de alcançar as materialidades da informação. Não deixar ninguém pensar nem por um minuto sequer que se trata de imaterialidade, mas alcançar suas materialidades específicas. Estou com isso, com esse sentido de 'como nos tornamos pós-humanistas'. Porém, a dicotomia humano/pós-humano é muito mais facilmente apropriada por deslumbramentos do tipo 'vamos todos ser pós-humanistas e encontrar nosso próximo estágio evolucionário teleológico em alguma forma de tecnomelhoramento trans-humanista'. Para o meu gosto, o pós-humanismo é muito facilmente apropriado por projetos desse tipo, embora muitas pessoas que produzam reflexões pós-humanistas não façam assim. A razão pela qual recorri à idéia de 'espécies companheiras' foi para me livrar do pós-humanismo (HARAWAY; GANE, 2010, n.p., grifos da autora).

Haraway demonstra sua preocupação em não vincular o uso do conceito a acepções diferentes (e até mesmo antagônicas) do que ela propõe, uma vez que sua visão sobre a tecnologia é bastante peculiar e nitidamente ambivalente. Não a refuta como os neo-humanistas, nem tampouco acredita na panaceia defendida por muitos otimistas da vertente trans-humanista, estando mais preocupada com as possibilidades dos usos subversivos da tecnologia para fins teóricos e políticos.

Na análise de Graham (2002), após algumas décadas de intensa especulação sobre um possível futuro tecnocrático marcado pela simulação de realidades, obsolência dos corpos, transplantes de mentes, e sonhos de cidades virtuais, observou-se que o desenvolvimento da cibernética, da biotecnologia e das ciências da informação parecia mais modesto do que os trans-humanistas imaginaram. Embora as tecnologias contemporâneas tenham influenciado e modificado as dinâmicas do mundo ocidental capitalista de maneira radical, muitas das promessas da cibernética e da ficção científica não se concretizaram. Os filmes futuristas do passado (assim como o próprio *Blade Runner*) e os romances *cyberpunk* imaginavam um mundo muitas vezes mais tecnológico e hostil do que podemos observar hoje.

É certo que as tecnologias digitais e os dispositivos móveis produziram uma série de mudanças de comportamentos, nas relações sociais, e na lógica do pensamento contemporâneo. No entanto, percebemos que as comunidades virtuais não se tornaram um mundo paralelo e alternativo, uma outra realidade desvinculada da nossa (como no filme *Matrix*). Ao contrário, cada vez mais é perceptível que são espaços que se comunicam e se influenciam mutuamente. O que acontece nas ruas das cidades (as reviravoltas da política, a oscilação das economias, os embates sociais, etc.) afeta as discussões, os comportamentos, e as funções do espaço eletrônico, da mesma forma que o que acontece na internet (as mudanças na linguagem, as formas de percepção do tempo, o acesso a informações, os escândalos do *wikileaks*, etc.) atingem de igual maneira as esferas públicas e privadas da sociedade.

Para Felinto e Santaella (2012), "[...] as comunidades virtuais eletrônicas nunca deixaram de viver nas áreas limítrofes entre a cultura física e a virtual [...]", e os fenômenos de expansão tecnológica e onipresença da internet não têm competido para a dissolução das cidades, para o enfraquecimento da materialidade do corpo, ou esquecimento da importância do mundo físico. O que tem ocorrido não é a destruição de uma realidade, para o surgimento de outra, mas uma interconexão das duas culturas, tendendo à construção de uma subjetividade híbrida, que trabalha com os dois registros, já que "[...] nós continuamos a

habitar esferas físicas, em urdiduras nas quais várias outras esferas se misturam, sem que os ambientes físicos desapareçam" (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p.42).

Deste modo, enquanto o neo-humanismo supervaloriza o componente humano, e o trans-humanismo enaltece as potências da tecnologia e da ciência, o pós-humanismo crítico comporta uma dimensão muito mais híbrida do que as outras apropriações do termo. Ele aborda a questão do futuro do humano sem temer a tecnologia, mas também sem perder sua base materialista crítica. Não se trata de uma simples oposição entre humano e tecnologia, mas está interessado nos frutíferos acoplamentos que são possíveis entre eles.

Segundo Braidotti (2013), o pós-humanismo crítico é o momento histórico que marca o fim da oposição entre humanismo e anti-humanismo. Ele avança da denúncia para a proposição, traçando um quadro prático-discursivo que se posiciona de maneira afirmativa diante das alternativas possibilitadas pelas novas tecnologias. Assim, a perspectiva crítica vê com bons olhos o declínio histórico da filosofia humanista, evitando as armadilhas do discurso pessimista ou da crítica não propositiva. Ao contrário, ela discute outras maneiras de se pensar o sujeito humano de forma a elaborar uma concepção expandida de vida diante das relações inter-espécies pós-antropocêntricas, mas também frente às novas formas de subjetivação que emergem a partir do encontro do humano com seus outros não-humanos e inorgânicos (como por exemplo, as máquinas). Diz a autora:

[...] Eu defino o sujeito pós-humanista crítico a partir de uma eco-filosofia de múltiplos pertencimentos, como um sujeito relacional constituído dentro e através da multiplicidade, o que significa um sujeito que opera por meio das diferenças e que também é internamente diferenciado [...]. Meu posicionamento é em favor da complexidade e promove uma subjetividade pós-humana radical, baseada nas éticas do devir [...]. Consequentemente, o foco é deslocado de uma subjetividade unitária para uma subjetividade nômade, direcionando-se contra o padrão do grande humanismo e suas variações contemporâneas. Esta perspectiva rejeita o individualismo, mas também afirma uma igual distância do relativismo ou do derrotismo niilista. Ela promove um vínculo ético de uma forma completamente diferente dos interesses próprios do sujeito individual, como definida por meio das linhas canônicas do Humanismo clássico. Uma ética pós-humana para sujeitos não-unitários propõe uma ampliação do senso de interconexão ente Eu e outros, incluindo os outros não-humanos e outros do planeta, removendo o obstáculo do individualismo auto-centrado (BRAIDOTTI, 2013, p.49-50 tradução nossa).

É esta vertente de posicionamento pós-humano que vemos crescer no desenrolar de Blade Runner a partir do momento em que Deckard passa a repensar sua relação com os replicantes. O filme se destaca por apresentar uma outra forma de lidar com a expansão tecnológica contextualizada dentro de alguns problemas do presente, sem contudo, apontar para as respostas "fáceis" da restauração de uma humanidade perdida, ou no desejo de uma

superação tecnológica. Não há final feliz¹⁸, o que existe é uma reinvenção das relações e uma abertura para territórios mais amplos do sensível.

Blade Runner apresenta um argumento pouco convencional em filmes de ficção científica, principalmente nos mais comerciais (embora ele também tenha sido projetado para ser um *blockbuster*). De modo geral, os filmes de ficção científica discutem o elemento tecnológico a partir de um questionamento moral: as máquinas são boas ou são más? O avanço tecnológico produz justiça social ou seu contrário? Os computadores são capazes de amar? Todos estes elementos estão em Blade Runner, mas a diferença é a maneira como são trabalhados, já que não são dadas respostas satisfatórias para nenhuma destas perguntas. Embora a moral se faça presente no filme, (por vezes bastante explícita no discurso dos humanos), alguns personagens são capazes de se distanciar dos valores transcendentais compartilhados pela sociedade tecnocrática e construir uma ética própria a partir dos encontros e agenciamentos que se permitem fazer.

O que está em jogo é a produção de uma ética pós-humana que não se esquivava dos problemas do presente, mas inventa outras formas possíveis de conviver com eles. É uma lógica de coexistência, de aprendizagem com a diferença, e não da aniquilação do outro. No enredo destaca-se uma impossibilidade de resgate ontológico do humano, uma vez que as condições do mundo que o cerca são de ordens completamente diferentes, mas também não se retrata a tecnologia como entidade salvadora, potencializadora, ou capaz de garantir uma configuração social mais justa apenas por si mesma. *Em Blade Runner, o que importa, no final das contas, não são as substâncias ou os fenômenos, mas as formas de agenciamentos que são possíveis de serem produzidas em cada encontro com a diferença.*

Por este motivo, acreditamos que a vertente de posicionamento pós-humanista crítica é a que nos dá o maior número de subsídios para estudar o filme Blade Runner em convergência com a proposta teórica e metodológica que escolhemos. Isso não significa que a consideramos melhor do que as outras tendências, mas é certamente a que funciona de maneira mais produtiva dentro do campo conceitual que construímos em torno de nosso objeto. Neste capítulo procuramos apresentar de maneira ampla o contexto de surgimento do conceito de pós-humano e com quais questões e problemáticas ele dialoga. Assim, toda vez que empregarmos o termo é necessário considerar que trazemos para a discussão toda uma matriz conceitual que possui sua história, seus problemas e seus devires.

¹⁸ Existem versões diferentes do filme que serão debatidas no capítulo seguinte. Nosso estudo se refere à última versão produzida em 2007 e denominada *Final Cut*, na qual não existe o epílogo de Deckard e Rachel cujo qual fora acrescentado de forma arbitrária nas versões exibidas no cinema.

4 "SE VOCÊ PUDESSE VER O QUE EU TENHO VISTO COM OS SEUS OLHOS..."¹⁹ A ESTÉTICA PÓS-HUMANA EM BLADE RUNNER

"Imagens nos olhos humanos!
Eis o que domina todo ser humano: a partir do *olho!* Sujeito!"

[Fragmentos póstumos - Friedrich Nietzsche]



Imagem 7: "O casamento dos Arnolfini" (Jan Van Eyck, 1434)

O escritor Philip K. Dick, a despeito de sua empolgação na fase final de *Blade Runner*, não viveu para assistir sua estreia. Dick teve um acidente vascular cerebral apenas três meses antes do lançamento e nunca chegou a ver a adaptação completa. Em uma carta endereçada à Jeff Walker, produtor de *Blade Runner*, ele lamentava: "[...] a ficção científica vem lenta e inelutavelmente se resignando a ter uma morte monótona; tornou-se endógama, secundária, estagnara [...]". Mas ao mesmo tempo, Dick se mostrava animado com a adaptação de seu livro para o cinema afirmando: "[...] acho que *Blade Runner* irá revolucionar

¹⁹ Diálogo proferido pelo replicante Roy Batty ao cientista que criou seus olhos (BLADE, 2007).

nossos conceitos do que a ficção científica é, e inclusive do que *pode* ser. [...] vai ser um sucesso comercial estrondoso. Será invencível" (DICK, 2014, p.238, grifo do autor).

Em partes, Dick estava certo, *Blade Runner* seria um marco na história do cinema de ficção científica. Assim como Ridley Scott se inspirou em obras anteriores²⁰, *Blade Runner*, também influenciaria filmes e romances nos anos subseqüentes. O próprio livro ícone do movimento *cyberpunk*, *Neuromancer*, possui uma série de semelhanças visuais com *Blade Runner*, embora seu autor, William Gibson, negue a influência²¹. No entanto, Dick estava completamente enganado quanto à expectativa de que *Blade Runner* seria um sucesso estrondoso. A verdade é que o filme foi um completo fracasso comercial.

Mas como explicar o fato de um filme que foi rejeitado pelo grande público ter se tornado posteriormente uma importante referência, não apenas dentro do cânone da ficção científica, mas do cinema *cult* em geral? Porque tantos livros e trabalhos acadêmicos se dedicaram a contemplar esta obra? E porque após 33 anos, começa-se a colocar em prática uma sequência para um filme que não foi bem aceito?²². Parece que o paradoxo não é uma característica apenas da narrativa e do aspecto visual de *Blade Runner*, mas tudo o que cerca o filme parece curiosamente ambivalente e incerto. Contudo, antes de problematizar o que tornou a obra singular, é importante pensar nas condições que fizeram dela um insucesso no ano de sua estreia, já que as duas questões estão intimamente ligadas pelas mesmas características.

Blade Runner foi projetado em cada detalhe para ser um grande espetáculo popular. O filme tinha tudo para ser um enorme arrecadador de bilheteria, pois era uma adaptação do aclamado escritor Philip K. Dick; dirigido por Ridley Scott que acabara de concluir um bem sucedido "Alien" (1979); protagonizado por um galã do calibre de um Harrison Ford no auge da carreira; com efeitos especiais de ponta para a época; e trilha sonora do famoso Vangelis. No entanto, ele passou longe do sucesso e Paul Sammon (1996), autor de

²⁰ As maiores referências visuais de *Blade Runner* são os filme *noir* da década de 1940 e os desenhos futuristas de "Moebius" (Jean Geraud), da revista gráfica *Heavy Metal*.

²¹ Em seu *blog*, Gibson diz que: "Blade Runner estreou enquanto eu ainda estava escrevendo *Neuromancer*. Eu ainda estava em um terço do manuscrito. Quando eu assisti (os primeiros vinte minutos de) *Blade Runner*, eu percebi que meu romance ainda inacabado havia afundado, falecido. Todo mundo iria achar que eu havia copiado minha textura visual deste filme surpreendentemente refinado. Mas isso não aconteceu" (tradução nossa). Disponível em: <http://www.williamgibsonbooks.com/archive/2003_01_17_archive.asp#top>.

²² Existe uma série entrevistas e especulações que rondam em torno da sequência de *Blade Runner*. Embora não haja muitas informações concretas, há diversos indícios que o filme será produzido em breve. Alguns *sites* concentram fãs do filme em fóruns de discussão apenas sobre *Blade Runner 2*, como é o caso de: <http://www.bladerunner2-movie.com/>

Future Noir: the making of Blade Runner, maior referência sobre a produção do filme, levanta alguns motivos para esse infortúnio.

Em primeiro lugar, *Blade Runner* teve problemas logísticos na sua distribuição (ou uma grande falta de sorte) ao ser lançado no verão americano de 1982. Neste mesmo verão o mercado cinematográfico estadunidense se fartava de filmes muito rentáveis como "Jornada nas estrelas 2: a ira de Khan", "Conan, o bárbaro", e o *remake* de "A coisa". No entanto, nenhum destes filmes atrapalhou tanto *Blade Runner* quanto "E.T. - o extraterrestre", lançado apenas seis semanas antes. De acordo com o produtor de *Blade Runner*, Michael Deeley, "[...] naquele verão, E.T. dominou a atmosfera do que você pode chamar de 'ficção espacial' de tal maneira que nada mais seria considerado. Ele se apropriou tanto da sensibilidade da audiência, que não restou espaço para um olhar diferenciado" (SAMMON, 1996, p.317, tradução nossa).

Além de ser dirigido pelo "arrastador de multidões" Steven Spielberg, E.T. trazia como mensagem a completa antítese sentimental do pessimismo de *Blade Runner*. O extraterrestre do filme era fofinho, amigo, e simpático, praticamente um *pet*. O protagonista humano, por sua vez, era bom e acolhia o indefeso não-humano com amor, ajudando-o a encontrar um caminho para casa. Apesar disso, humano e não-humano não se misturavam, as fronteiras eram muito bem demarcadas, o que não afrontava a inteligibilidade e supremacia da espécie. E acima de tudo, E.T. elaborava uma narrativa da domesticação do não-humano, pois o protagonista ensinava o extraterrestre a se comportar como "gente" e até mesmo esboçar algumas palavras em inglês. Não havia como resistir a tanta fofura.

Já em *Blade Runner*, os replicantes não se diferenciavam em muita coisa do humano, inclusive simulavam perfeitamente sua aparência. Eles não vinham de um planeta longínquo, mas eram fabricados por mãos humanas, e por isso, na condição de criaturas, esperava-se que se subordinassem a vontade de seus criadores. Não estavam perdidos e indefesos, e sabiam muito bem o que faziam entre os humanos, desafiando a supremacia da espécie com sua força e inteligência superiores. Eram auto-suficientes e longe de serem domesticados, precisavam ser reprimidos e executados para serem controlados. A atmosfera era pessimista e equívoca, ninguém sabia o que fazer para consertar o mundo que fora destruído pelas mãos do próprio humano. Um grande soco no estômago de uma espécie tão orgulhosa e confiante na lucidez e bondade de suas verdades.

Ainda somava-se o fato de que o público que esperava uma performance triunfante e sensual do galã Harrison Ford de "Guerra nas estrelas" (1977; 1980) e "Caçadores da arca perdida" (1981), saiu completamente frustrado dos cinemas. Deckard é o inverso dos

outros personagens de Ford: niilista, resignado, apático, subordinado às leis. Isso deixou as pessoas confusas, elas esperavam assistir um filme de ação e saíam dos cinemas sem ao menos compreender sua proposta. Até mesmo boa parte do elenco de Blade Runner estava perdida. De acordo com M. Emmet Walsh, que interpretou o delegado Bryant, no dia da exibição do filme para o elenco e equipe: "Nós assistimos, e quando terminou houve um silêncio total. [...] Ninguém sabia do que diabos se tratava! Eles não sabiam se era bom, se era ruim, ou sei lá o que. De maneira alguma a plateia parecia sentir que aquela noite era especial" (SAMMON, 1996, p.312 tradução nossa).

É preciso lembrar que a versão que os cinemas de todo o mundo conheceram já não era a versão original do filme. Após a exibição para um pequeno número de pessoas para testar sua receptividade, Blade Runner foi drasticamente alterado com o intuito de facilitar a sua compreensão. Uma narração em *over*²³ que perfaz a película inteira explicando de forma exagerada cada detalhe, e um final feliz e idílico completamente incoerente com o resto da história foram incluídos na tentativa de agradar o público. Não agradou. A obra fracassou e caiu no esquecimento. Seu resgate deu-se alguns anos depois com o lançamento em vídeo VHS e posteriormente em DVD.

Para Sammon (1996), após certo tempo, as pessoas começaram a descobrir que *há mais em Blade Runner do que os olhos podem ver*. Pois este é um filme comercial, mas também é um filme de ideias que discute implicitamente temas complexos como alienação, rebelião, destruição do planeta, institucionalização, superpopulação, e outras questões que desconfortavelmente refletem o cotidiano dos espectadores. Segundo Francisco Martins (2002), as identidades difusas apresentadas em Blade Runner eram especialmente prematuras para 1982, mas, no entanto, o processo de globalização que se intensificou nos anos seguintes e a explosão da informática tornaram menos obscuras algumas das questões levantadas pelo filme. Parece que Blade Runner encarnou em si próprio um de seus temas: *a multiplicidade de perspectivas do olhar*. E, de fato, o filme começou a ser "visto com outros olhos".

A despeito de seu insucesso inicial, Blade Runner conseguiu conservar-se no tempo. Mais do que isso, o filme até mesmo "amadureceu". Queremos dizer que não apenas o olhar do espectador para o filme se modificou para aceitar algumas ambiguidades que não foram digeridas em sua estreia, mas que o filme por si mesmo também se modificou. Ou melhor, foi modificado. Ao todo foram sete versões produzidas ao longo destes 33 anos, com

²³ A voz *over* (sobreposta) se constitui na locução da história por um narrador onisciente ou simula o pensamento dos personagens. Longe de ser uma abstração, ela testemunha a corporificação do som ao valer por uma pessoa inteira (JULLIER; MARRIE, 2009). Esse tipo de narração é característica notória dos filmes *noir* (MASCARELLO, 2006).

diferenças importantes entre algumas delas. Blade Runner é o exemplo do próprio replicante, a cópia da cópia que deixa de fazer referência a um modelo, o que faz com que cada versão fale por si mesma e também aponte para perspectivas diversas de pós-humanismo. Por este motivo, optamos por dedicar este estudo principalmente à última versão (denominada *Final Cut*), uma vez que consideramos que é a versão na qual é possível traçar o maior número de paralelos com o posicionamento pós-humanista crítico que debatemos na seção anterior.

Destacar uma versão entre todas as outras não se constitui em uma mera preferência, pois as diferenças entre elas não se limitam apenas à qualidade de imagem e som, coloração, e formatos de apresentação. Algumas alterações são gritantes como o acréscimo das narrações *over* que explicam o inexplicável, tornando o protagonista onisciente e o filme óbvio; a alteração de cenas e a redublagem de diálogos importantes que modificam o entendimento da história; e a inclusão do final alternativo que abre a interpretação do filme para outros sentidos. Esta é a lista das versões em ordem cronológica de lançamento:

- 1) The Workprint (Versão para testar a recepção do público) - 1982
- 2) The San Diego Sneak Preview (2º teste, praticamente finalizado) -1982
- 3) The Domestic Cut (Lançada nos cinemas dos Estados Unidos) - 1982
- 4) The International Cut (Lançada nos cinemas da Europa e Ásia) -1982
- 5) The Broadcast Version (Transmitida na TV estadunidense) -1986
- 6) The Director's Cut (Versão do diretor) - 1992
- 7) The Final Cut (Versão final)²⁴ - 2007

Durante muito tempo, apenas os lançamentos oficiais para o cinema foram conhecidos e estudos importante como os de Aliez e Feher (1988), Kellner, Leibowitz e Ryan (1984), Massumi (1987), Rolnik (2013), foram realizados a partir dessas versões. Como nossa análise se dedica sobre a última, lançada em 2007, teremos outros dados para explorar divergentes dos que os pesquisadores tinham no passado, o que nos permite abordar aspectos distintos do filme. Eventualmente faremos menção a algumas das mudanças que ocorreram nas versões com o intuito de mostrar o rumo que o filme tomou com o passar do tempo, e que, a nosso ver, retomam as pretensões iniciais da produção, cujas quais foram modificadas para que o filme tivesse uma melhor receptividade nos cinemas.

²⁴ A lista foi retirada de Sammon (1996), no entanto, incluímos por nossa conta a última versão, uma vez que esta foi lançada posteriormente ao livro. Nele, o autor comenta, cena a cena, cada uma das alterações de uma versão para a outra. Ver: SAMMON, Paul. Appendix B: different faces of Blade Runner - how many versions? In:_____. *Future noir: the making of Blade Runner*. 1996, p.394-408.

4.1 AMBIGUIDADE E PESSIMISMO: MARCAS DO CINEMA *NOIR*

"Eu pensei que você deveria ser bom
Não é você o bondoso Homem?"²⁵

[Roy Batty - *Blade Runner*]

Se *Blade Runner* foi rejeitado em virtude do estranhamento e mal-estar provocado por sua atmosfera confusa e pessimista, foi pelo mesmo motivo que ele se tornou uma obra referencial no cinema de ficção científica. Embora sua narrativa siga uma estrutura linear, *Blade Runner* procura manter suas contradições ao invés de eliminá-las dialeticamente (BARROS; CASTRO, 2011). Neste sentido, *Blade Runner* é mais sofista do que dialético, pois ao invés de confrontar em oposição substâncias humanas (naturais) e replicantes (artificiais) de forma a produzir uma síntese final, sua lógica esquiva-se de binarismos e essencialismos e introduz o paradoxo no pensamento, complicando qualquer pretensão de unidade de significado.

Para David Harvey (2007) e Renato Luiz Pucci Jr. (2006), *Blade Runner* é um exemplo de filme pós-moderno²⁶ devido à dificuldade de enquadrá-lo em uma classificação consistente, fato que gerou certo desconforto em sua recepção pelo público e pela crítica. Para Harvey, em um filme pós-moderno, os temas explorados estão relacionados com a experiência confusa e conflituosa proporcionadas pelas alterações percebidas no espaço-tempo que são próprias deste período. Já Pucci Jr, salienta que estes filmes fogem das categorias tradicionais cinematográficas: clássico, modernista, vanguardista, expressionista, surrealista, etc., nenhuma conseguindo abarcar a totalidade de suas especificidades. Esse efeito de indiscernibilidade é produzido pela maneira como as imagens são agenciadas no interior da obra. Em *Blade Runner*, seu estilo e forma de montagem remetem a um pastiche de diversos gêneros cinematográficos como a ficção científica, o filme policial, e o *thriller* (suspense). No entanto, as referências estéticas mais marcantes são o *expressionismo alemão* e o *cinema noir*. Segundo Žižek (1993), *Blade Runner* pertence a uma onda de filmes que eclodiu na década de 1980 os quais se empenharam em ressuscitar o *noir* combinando-o de forma vampiresca com outros gêneros.

²⁵ No original, "*the good man*" pode se referir tanto ao herói do filme quanto, ironicamente, à espécie humana.

²⁶ Pucci Jr. (2006) coloca ao lado de *Blade Runner*, filmes como: *O fundo do coração* (Francis F. Coppola, 1982), *Zelig* (Woody Allen, 1983), *Brazil, o filme* (Terry Gilliam, 1985) e *Veludo azul* (David Lynch, 1986), para exemplificar sua percepção de filme pós-moderno. Já Harvey (2007), faz uma análise em cima dos filmes *Blade Runner* e *Asas do desejo* (*Der Himmel über Berlin*, 1987) de Wim Wenders.

De acordo com Fernando Mascarello (2006, p.178), existe certa polêmica em definir o cinema *noir*, pois enquanto objeto artístico ele foi "o gênero que nunca existiu". Isso porque a sua concepção como gênero cinematográfico é posterior a produção dos filmes que são categorizados sob tal rótulo. Mascarello localiza a emergência destas produções entre 1940 e meados de 1950, mas considera que, na época em questão, nem indústria, nem crítica, nem público utilizaram o termo, nem tampouco o consideraram enquanto gênero. Essa atribuição só viria mais tarde com a crítica francesa, que se apropriou do rótulo *noir*, cunhado pelo crítico e cineasta Nino Frank em alusão à "Série Noire", coleção editada na França de histórias da literatura americana sobre crimes, policiais e detetives (conhecida como literatura *hard-boiled*).

Mas se o *noir* nunca existiu enquanto gênero (senão *a posteriori*), como explicar a explosão de filmes *neo-noir* ou *revival noir* ocorrida a partir de 1970, na qual se inclui *Blade Runner*?²⁷ Para Mascarello (2006), não existe um cânone mais ou menos rígido que reúna os filmes *noir*, pois frequentemente eles não apresentam todas as características do que se convencionou sob este rótulo. Desta forma, propõe que é possível entender o *noir* como uma categoria de crítica cinematográfica que remete a algumas referências de narrativa e estilo. São estas referências as responsáveis por produzir grande parte da ambientação pessimista, lúgubre e ambígua de *Blade Runner*.

Com relação à temática, o cinema *noir* geralmente apresenta o submundo do crime e da investigação policial como assuntos recorrentes. A trama inicia com uma investigação realizada por um detetive que o leva a um labirinto de pistas e falsas acusações. É um mundo corrompido e traiçoeiro onde não se pode confiar em ninguém, muitas vezes nem mesmo no próprio protagonista. Aliás, não é raro que nestes filmes o protagonista seja um anti-herói, geralmente um homem de meia idade entregue à descrença e que vai precisar aprender a lidar com aspectos obscuros de sua personalidade. No decorrer da investigação, o protagonista será testado pelo meio e sucumbirá à corrupção do sistema ou resistirá a ela, sem nunca sabermos de antemão qual sua reação diante de um determinado encontro ou de um agenciamento em virtude do caráter ambivalente dos personagens. Ao incorporar esta temática, o cinema *noir* prestou-se, em sua época, à denúncia

²⁷ Segundo Mascarello (2006), alguns exemplos de filmes considerados como *neo-noir* são: *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *Um lance no escuro* (Arthur Penn, 1975) e *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976), aos quais se seguiram, uma vez consolidado genericamente esse "neo-noir", outros como *Corpos ardentes* (Lawrence Kasdan, 1981), *Blade runner* (Ridley Scott, 1982), *Veludo azul* (David Lynch, 1986), *O mistério da viúva negra* (Bob Rafelson, 1987), *Jogo perverso* (Kathryn Bigelow, 1990), *Los Angeles: Cidade proibida* (Curtis Hanson, 1997), *Estrada perdida* (David Lynch, 1997) e o *O homem que não estava lá* (Joel Coen, 2001) - para nomear apenas os de maior destaque. (No Brasil, *A dama do cine Shangai* e *Perfume de gardênia*, de Guilherme de Almeida Prado, 1987 e 1992; *Tolerância*, de Carlos Gerbase, 2000; e *Bellini e a esfinge*, de Roberto Santucci Filho, 2001.)

[...] da corrupção dos valores éticos *cimentadores* do corpo social, bem como da brutalidade e hipocrisia das relações entre indivíduos, classes e instituições. Foi veículo, além disso, para a tematização (embora velada) das emergentes desconfiças entre o masculino e o feminino, causadas pela desestabilização dos papéis sexuais durante a guerra. Metaforicamente, o crime *noir* seria o destino de uma individualidade psíquica e socialmente desajustada, e, ao mesmo tempo, representaria a própria rede de poder ocasionadora de tal desestruturação. A caracterização eticamente ambivalente da quase totalidade dos personagens *noir*, o tom pessimista e fatalista, e a atmosfera cruel, paranóica e claustrofóbica dos filmes, seriam todos manifestação desse esquema metafórico de representação do crime como espaço simbólico para a problematização do pós-guerra (MASCARELLO, 2006, p.181).

Assim, em *Blade Runner*, o policial Deckard apresenta as características de um anti-herói frágil, niilista e derrotado. Um perfil distante dos protagonistas que Harrison Ford estava acostumado. O filme o apresenta já na condição de aposentado e completamente entregue ao caos urbano de uma Los Angeles futurista. Como na maioria dos *noir*, Deckard transita por mundos de boêmia e decadência: bares, bicos, danceterias, instalações abandonadas etc.. A corrupção é generalizada e transparece tanto no discurso do chefe de polícia, que o chantageia para que reassuma a função de exterminador de andróides, quanto em Tyrell, dono da megacorporação fabricante de replicantes, que desenvolve modelos cada vez mais aperfeiçoados para que possam burlar as leis internacionais de mercado e segurança que estipulam restrições na circulação de andróides na Terra.

Ao aceitar o cargo de *bladerunner*, mesmo que contrariado, Deckard assume um posicionamento que desemboca em um questionamento ético: a moralidade vigente afirma que é aceitável e necessário eliminar os replicantes que estivessem na Terra, pois eles seriam apenas máquinas inorgânicas que configuram um risco para os seres-humanos. Esse desprezo e banalização pelos replicantes fica evidente quando Deckard descobre que Rachael é também um exemplar andróide e passa imediatamente a se referir a ela através do pronome *it*, que designa coisas e objetos, ao invés de *she*, como empregava até então. O conflito que faz Deckard repensar não apenas seu posicionamento com relação aos replicantes como também consigo próprio é o fato dele se apaixonar por Rachael e passar a reconhecer a potência de vida que os replicantes demonstravam, potência esta que não transparece em Deckard. Nesse caso, o teste a que o anti-herói se submete é o de resistir ou se entregar a um amor não-convencional entre humano e replicante. Ao dizer sim para um novo agenciamento afetivo, Deckard também assume um posicionamento ético que contraria a moral da sociedade, e que o fará pagar um preço ao final do filme: ele passará da situação de perseguidor a perseguido.

Deste modo, grande parte da atmosfera tensa e melancólica de *Blade Runner* pode ser compreendida a partir dos elementos comuns encontrados na narrativa *neo-noir* na qual Ridley Scott o ambientou. Kellner, Leibowitz e Ryan (1984), ainda destacam como características *noir* em *Blade Runner*, a narração *over* em primeira pessoa (presente apenas nas versões originais do cinema) e o comportamento de Rachael muito semelhante às *femme fatales* dos filmes policiais *noir* (sombria, sensual, misteriosa, e moralmente ambivalente). Como as demais mulheres *noire*, Rachael se veste com peles, com ternos de cortes masculinizados, ombreiras, e cabelos do tipo Andrews Sisters. Além disso, temas como a sociedade decadente e paranóica, o poder paralelo desempenhado pela polícia corrupta, e o controle político-econômico exercido pelas grandes corporações ficam evidenciados. Reviravoltas na trama, pistas que guiam o personagem através de um caminho confuso e obscuro, inversão de papéis, e enredo enviesado e pouco explicativo, criam o ambiente de complexidade, mistério e imprecisão próprio da narrativa *noir*.

4.2 UMA ESTÉTICA DA VIDA NÃO-ORGÂNICA

"Talvez sua mente esteja pregando um truque:
 Você sente algo e subitamente seus olhos fixam
 em sombras dançarinas lá detrás
 Medo da escuridão
 Eu tenho um medo constante de que alguma coisa está sempre por perto
 [Fear of the Dark - Iron Maiden]²⁸

Mas se reconhecemos *Blade Runner* enquanto uma referência *neo-noir*, não é apenas por causa de seus elementos narrativos, mas também em razão de sua forma estética. Para Janey Place e Lowell Peterson (2006), a principal característica que consagrou o *noir* e o diferenciou diante de outros movimentos cinematográficos não foram as temáticas confusas, elípticas e insolúveis trabalhadas, mas o seu estilo visual singular, construído por meio da iluminação pouco convencional que foi, por sua vez, inspirada nos efeitos de luz dos filmes expressionistas alemães da década de 1920.

Kellner, Leibowitz e Ryan (1984), destacam algumas destas influências do expressionismo na composição visual de *Blade Runner*, como as sombras escuras, a luz pouco

²⁸ "Maybe your mind is playing tricks/ You sense, and suddenly eyes fix/ On dancing shadows from behind/ Fear of the dark/ I have constant fear that something's always near"

difusa e os ângulos de câmera não convencionais. Segundo os autores, o filme se apropria de seqüências inteiras de outros filmes expressionistas: o bar de Taffey Lewis no qual a replicante Zhora dança é uma versão da festa da senhora Greifer do filme "Rua das lágrimas" (*Die freudlose Gasse*, 1925) de Pabst; a sombra de Deckard nas escadarias do edifício Bradbury é similar à misteriosa silhueta de "Nosferatu" (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), de Murnau; a oposição de uma cidade alta controlada pelos privilegiados e uma cidade baixa onde se acumulam as massas, assim como a batalha final entre Deckard e Roy, remetem a organização social de "Metropolis" (1927) de Lang, e ao duelo entre Freder e Dr. Rotwang que criava robôs para trabalharem como escravos.



Imagem 8: A sombra de Deckard projetada nas escadarias marca um momento de tensão próximo ao final do filme (BLADE, 2007).



Imagem 9: Em uma das últimas seqüências de *Nosferatu*, a ameaçadora sombra do conde Orlok avança pelos cômodos da casa e se dirige até o segundo andar (NOSFERATU, 1922).



Imagem 10: Deckard e Roy Batty duelam no topo dos edifícios de Los Angeles. Por alguns instantes Deckard fica dependurado em uma estrutura e quase cai (BLADE, 2007).



Imagem 11: Freder e Dr. Rotwang se enfrentam no telhado da catedral. (METROPOLIS, 1927).

Segundo Deleuze (1985), a forma de montagem expressionista marca o embate de intensidades entre a luz e a sombra que mergulha todas as coisas em uma obscura vida pantanosa. O movimento das sombras não respeita os contornos nem as determinações da horizontal e vertical, desenhando linhas quebradiças que retalham corpos, pessoas, animais, objetos, máquinas, monstros, golems, e frankenteins. O resultado destes cortes faz com que substâncias naturais e produtos artificiais não tenham mais diferença. Os seres vivos perdem sua dimensão orgânica, e a matéria de que são feitos os objetos inanimados ganha vida. Os

móveis se arrastam, as paredes se inclinam, se apertam, os muros vivem de maneira assustadora, e as sombras perseguem os que andam nas ruas. Desta forma, o espaço fílmico do expressionismo obedece a uma geometria que deixa de ser métrica e passa a ser "gótica", que constrói o espaço ao invés de descrevê-lo.

E se o corpo humano entra diretamente nesses 'agrupamentos geométricos', se ele é um 'fator básico dessa arquitetura', não é exatamente porque 'a estilização transforma o humano em fator mecânico', fórmula que conviria mais à escola francesa, é porque fundiu-se toda diferença entre o mecânico e o humano, mas desta vez em proveito da potente *vida não-orgânica* das coisas (DELEUZE, 1985, p.71, grifo nosso).

Essa fusão entre elementos orgânicos e não-orgânicos que arrasta humanos, animais, replicantes, máquinas, e outros objetos para um plano expandido de vida aponta para uma estética do pós-humano que não se revela apenas na narrativa como também na expressão fílmica. Por um lado, o enredo do filme é marcado pela produção de uma equivocidade de "natureza" entre humanos e replicantes, que não apenas guia a trama como modifica as ações, os comportamentos, e os afetos dos personagens. Mas por outro, através de recursos de iluminação, Blade Runner cria imagens pós-humanas que estabelecem um hiato entre as definições do que é humano e do que é inumano, arremessando todas as coisas e seres em um espaço paradoxal que preenche este hiato. Um *plano de equivocidade* é, portanto, erigido no interior da obra, onde todas as coisas perdem seu caráter "naturalizado" e emergem dentro de uma dimensão híbrida de *vida não-orgânica*.

No entanto, se Blade Runner apresenta traços da estética expressionista é tão somente porque o cinema *noir* incorporou elementos desta forma de montagem cinematográfica ao seu próprio estilo. Assim, o filme continua mantendo muito mais débitos com o cinema *noir* do que com o expressionista (cuja referência em Blade Runner se resume na iluminação), uma vez que o expressionismo geralmente conserva um senso de justiça e idealismo ético, enquanto o *noir* expressa um ponto de vista muito mais amoral, cínico e resignado (KELLNER, LEIBOWITZ E RYAN, 1984).

De acordo com Place e Peterson (2006), a estética de iluminação *noir* é produzida em *low-key*²⁹ (pouca claridade), por apenas um foco direcionado de luz. Sem a composição das luzes auxiliares obtém-se uma imagem na qual o contraste entre claro e escuro é

²⁹ É comum a utilização de três fontes de luz para dar naturalidade a uma cena: a luz principal (*key light*), a luz de preenchimento (*fill light*), e a contra-luz (*back light*). A luz principal é uma fonte primária de iluminação direcionada para o personagem, do alto e de um dos lados da câmera. Geralmente é uma luz dura que projeta sombras proeminentes. A luz de preenchimento é uma fonte difusa que é colocada do outro lado da luz principal de forma a suavizar o contraste claro-escuro. Já a contra-luz é situada da direção diametralmente oposta da luz principal e serve para iluminar o contorno e "descolar" o ator do fundo do cenário, dando profundidade à cena.

demasiadamente acentuado, conferindo um tom dramático ou sinistro à cena. Em *Blade Runner* a iluminação, quase sempre artificial (neons, faróis, postes), não permite que os personagens se revelem por completo. A luz tem pouca ou nenhuma difusão e ilumina parcialmente os personagens em ângulos de 45 graus, 90 (*kick light*), ou 180 graus (posicionada praticamente em frente à câmera), tendo como efeito rostos esquadrihados e bipartidos, que sugerem atitudes e comportamentos de ambiguidade e incerteza. Os recortes e divisões formados pelas sombras projetadas nos personagens alteram-se com pequenas mudanças na direção de seus rostos, fazendo também com que a relação de suas partes duras (preenchidas por sombras) e suas partes macias (zonas iluminadas) modifique a maneira de expressão de seus afetos. Se um rosto exprime determinadas singularidades e não outras, é em razão de suas partes materiais, mas também por sua capacidade de fazer variar suas relações por meio da alteração destas partes duras e macias (DELEUZE, 1985).

Por causa desta variação, nunca temos certeza das intenções e sentimentos dos personagens, uma vez que elas estão se modificando a todo o momento. Para Deleuze (1985), essa maleabilidade da expressão remete a um tipo de *rostos* que ingressa em uma *série intensiva*. Esse rosto, característico do movimento expressionista, indetermina os traços que o compõe por meio de micromovimentos de sombra que os deslocam e os fazem fugir, modificando esse rosto ou preparando-o para uma ascensão. A série intensiva marca o salto de uma qualidade à outra e produz uma variação em sua potência afetiva. A este rosto correspondem as perguntas "O que há com você? O que você tem? O que você sente ou pressente?" Mas se este rosto está constantemente em modificação, as respostas das perguntas também serão as mais variadas possíveis. Esta característica é um grande complicador da compreensão dos personagens em *Blade Runner*, pois nunca sabemos de fato o que humanos e replicantes estão sentindo, pois a composição de sua estética arremessa seus rostos em um *plano de equivocidade* que torna nebulosa a "natureza" dos afetos que experimentam.



Imagem 12: Iluminação dura posicionada a 45 graus divide o rosto da replicante Pris em dois. É bastante frequente esta forma de iluminar os personagens em Blade Runner. Ela é boa? Ou ela é má? Replicante ou humana? De fato, a resposta pouco importa, o interessante é o efeito de ambiguidade produzida pela luz.



Imagem 13: Iluminação dura posicionada a 90 graus (*kick light*) produz um efeito de contorno na imagem de Rachael. Após descobrir que ela própria é uma máquina, que sua vida fora uma farsa e que ela não possui amigos e parentes no mundo, Rachael salva a vida de Deckard matando o replicante Leon. Ela se sente confusa e solitária e a iluminação destaca esse momento de angústia no qual ela mergulha nas sombras.



Imagem 14: A iluminação intensa que vem de fora do cenário é uma constante em Blade Runner. Com a luz em 180 graus, voltada contra a câmera, os personagens tornam-se distinguíveis apenas pela silhueta.

Outro elemento fundamental na construção do estilo *noir* é o posicionamento das câmeras. A *mise-en-scène* é composta de maneira a desorientar o espectador, aproximando-o do próprio sentimento de desorientação que experimentam os personagens. Deste modo, as câmeras apresentam angulações incômodas, pouco naturais, enquadrando os atores de forma irregular no cenário. O resultado é um mundo instável e pouco seguro, sempre ameaçando a se transformar drasticamente a qualquer momento (PLACE; PETERSON, 2006), o que converge para a dimensão da *vida não orgânica das coisas*, já que em *Blade Runner*, as fronteiras entre o orgânico e o inorgânico são demasiadamente frágeis e imprecisas.

No filme, também é comum a utilização de quadros internos como portas, janelas, escadas, grades, que limitam a movimentação dos personagens e os separam do mundo exterior, criando um efeito claustrofóbico de "quadro dentro do quadro" que causa um desconforto proposital. Para Deleuze (1985), o enquadramento é uma limitação dos conjuntos de uma imagem e que determina um sistema relativamente fechado. Podem existir dentro de um enquadramento sucessivos quadros diferentes. "As portas, as janelas, os guichês, as lucarnas, as janelas dos carros, os espelhos são outros tantos quadros dentro do quadro" (DELEUZE, 1985, p.25). Em *Blade Runner*, essas fragmentações do quadro são empregadas com frequência e desenham sistemas fechados que ora limitam, separam e esquadrinham personagens, ora apontam para outras realidades possíveis.



Imagem 15: É enorme a quantidade de portas, janelas, e outros tipos de enquadramento que aparecem em *Blade Runner*. Os personagens estão sempre entrando ou saindo de algum lugar, emoldurados por diversas estruturas. Nesta cena, Pris e J.F. Sebastian estão isolados por dois quadros. Eles pertencem a mundos diferentes.



Imagem 16: Monitores, fotografias, grades e barras paralelas também funcionam como quadros que separam o ambiente do personagem de outras realidades.

Ao assistir *Blade Runner*, temos a incomoda impressão de que a câmera está posicionada "no lugar errado". Os ângulos não possuem uma perspectiva natural, estando quase sempre executados em *plongées* (câmera alta) ou *contraplongées* (câmera baixa)³⁰. De acordo com Place e Peterson (2006), o enquadramento arquetípico do *noir* é o plano geral em *plongée*, uma angulação opressora e fatalista que faz com que a personagem pareça um alvo vulnerável, como um rato em uma armadilha. Esse tipo de enquadramento está presente em algumas cenas de *Blade Runner*, principalmente nas "externas" da cidade, conferindo uma ambientação hostil e ameaçadora da metrópole. Os personagens são comprimidos pela arquitetura imponente e labiríntica e pelas ruas sombrias e pouco amistosas de uma Los Angeles hipotética.

³⁰ Segundo Laurent Jullier e Michel Marie (2009), nenhum ponto de vista no cinema é neutro. Todos os posicionamentos de câmera produzem conotações estéticas, morais, ideológicas, políticas. O *plongée* e o *contraplongée* são deslocamentos do eixo da objetiva no sentido vertical. Quando a câmera "olha" a cena de cima para baixo temos um *plongée*, (ou mergulho), quando, ao contrário, a câmera dirige o eixo da objetiva de baixo para cima temos um *contraplongée* (ou contra-mergulho). Estas angulações estão relacionadas a conotações culturais, mas as interpretações não devem seguir regras automáticas. Quando não relacionados à perspectiva de um outro observador, o *plongée* costuma passar a sensação de achatamento e diminuição do personagem, enquanto o *contraplongée* o magnifica, dando-lhe destaque. No entanto, esse é apenas um sentido comum e não traduz a riqueza de possibilidades desse movimento. *Kill Bill* volume 1 possui exemplos extremos destas angulações e que não estão atreladas à significados específicos, Tarantino parece apenas querer explorar todos os ângulos possíveis de uma cena. Na sequência da batalha da noiva com os *yakuzas* temos um movimento de câmera baixa total, que observa os personagens sob um chão de vidro a 90 graus. Já no embate com O-Ren Ishii há um exemplo notável de câmera alta total.



Imagem 17: Plano geral em *plongée*, o enquadramento *noir* por excelência. Nesta cena estão presentes vários temas *noir*: detetive, cigarro, janelas, ponto isolado de iluminação, espaço labiríntico. Em poucos instantes o agente Holden será presa do replicante Leon.



Imagem 18: São comuns as "externas" em *plongée*. A impressão é que há sempre alguém observando os personagens.

Geralmente os ângulos de enquadramento são justificáveis e se valem de regras pragmáticas que explicam seus usos, revelando-se "[...] normais ou regulares, seja do ponto de vista de um conjunto mais amplo que compreende o primeiro, seja do ponto de vista de um elemento inicialmente despercebido, não dado, do primeiro conjunto" (DELEUZE, 1985, p.26). No entanto, estes movimentos e angulações podem ser utilizados de forma paradoxal para determinar um efeito proposital de "desenquadramento" com o intuito de criar "[...] pontos de vista anormais que não se confundem com uma perspectiva oblíqua [...] e remetem a uma outra dimensão da imagem" (DELEUZE, 1985, p.26) e , portanto, a *outra forma de percepção do mundo que simplesmente não é humana*.

Todos estes contrastes de iluminação e enquadramentos não-convencionais da estética *noir* salientam a capacidade que o cinema possui de explorar perspectivas e

angulações insólitas se comparadas com a percepção humana, oferecendo-nos *pontos de vista não-humanos* como que rente ou chão, de cima para baixo, somente os pés ou as mãos, *close* nos olhos, e uma infinidade de conjuntos de imagens impossíveis de um olhar humano reproduzir e montar como no cinema. Desta maneira, enfatizamos que *tanto o enredo quanto a concepção visual de Blade Runner convergem para o descentramento do ponto de vista humano e na produção de um espaço de equivocidade interno à obra, que deixa sempre na sombra e na ambiguidade as percepções, as ações e os afetos dos personagens*. Por esta razão, o filme não pode ser analisado apenas pelos aspectos narrativos, mas também deve ser pensado através do agenciamento de suas imagens já que elas também são responsáveis pela produção de sentidos que modificam o todo do filme. Da mesma forma que qualquer agenciamento, a montagem cinematográfica também constrói um território que se modifica de acordo com as relações possíveis de serem efetuadas dentro dele. A montagem confronta, assim, imagens diferentes em relações umas com as outras determinando uma totalidade aberta para o filme, que por meio de agenciamentos variáveis modificam suas posições fazendo com que as relações também se transformem ou mudem de qualidade.

4.3 VEJO, LOGO, EXISTO: POR UMA PERSPECTIVA MÚLTIPLA DO OLHAR

"Eu sou o cine-olho. Eu sou o olho mecânico.
Eu, máquina, vos mostro o mundo do modo como só eu posso vê-lo. [...] Libertado do imperativo das 16-17 imagens por segundo, livre dos quadros do tempo e do espaço, justaponto todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado. O meu caminho leva à criação de uma percepção nova do mundo. Eis porque decifro de modo diverso um mundo que vos é desconhecido".

[Eu sou o cine-olho - Dziga Vertov]

Para além do enredo e da estética do filme, existe ainda mais um elemento a ser considerado em *Blade Runner* que, conjuntamente com os anteriores, corrobora na problematização de uma perspectiva pós-humana: *o tema visual dos olhos, da visão, e da perspectiva do observador*. Atravessando o enredo e a montagem, o ato de olhar é o *leitmotiv*³¹ que costura os personagens, suas dúvidas, e seus afetos ao longo do filme. Portanto, entre tantas questões que *Blade Runner* suscita, podemos considerar: "Como ver

³¹ Do alemão: motivo condutor. Richard Wagner foi quem introduziu esta técnica de composição na ópera, que se constitui em um mesmo tema que retorna, por vezes em variantes, durante a obra.

bem na atualidade? De que maneira distinguir o verdadeiro do falso? É possível enxergar uma saída para a sociedade paranóica?"

Como discutido anteriormente, o problema da perspectiva atravessa o debate sobre as pós-humanidades e reitera a necessidade de descentramento do ponto de vista privilegiado do sujeito moderno auto-centrado e suas noções de verdade, identidade e saber (capítulo 2), assim como a de ressaltar perspectivas não estratificadas sobre uma concepção antropomórfica e racionalista de vida (capítulo 3). Agora, neste capítulo, vemos como o enredo e a estética do filme trabalham essa questão ao estabelecer uma forma de narrativa ambígua e deslocada de enquadramentos convencionais e humanos. Mas o tema do olhar não é um eixo condutor somente nas sublinhas que estão por trás do filme, ele se manifesta com grande ênfase na composição das imagens e dos diálogos, não apenas de forma simbólica, mas literal e corporificada.

Um exemplo bastante notório é a cena da máquina Esper: após obter as fotografias no apartamento de Leon, Deckard insere uma das fotos nesta máquina parecida com um televisor que é capaz de rotacioná-la de maneira tridimensional, criando um movimento aberrante capaz de oferecer pontos de vista múltiplos dentro de uma mesma imagem. Esta cena é interessante porque enfatiza a existência de diversas percepções sobre um determinado acontecimento ou sobre o registro visual deste acontecimento, e aponta para o fato de que estas diferentes perspectivas não são todas necessariamente verdadeiras, nem tampouco, mutuamente excludentes. O que permite que realidades paralelas coabitem o mesmo espaço-tempo.

Esta é a sequência favorita de Rutger Hauer, que interpreta Roy Batty. Segundo o ator, a cena se resume na seguinte expressão: "Veja-me criar uma mentira" (SAMMON, 1996, p.146). Isto porque tudo nesta sequência é absolutamente falso. Em primeiro lugar, o ângulo obtido através do *zoom* da imagem é impossível de ser obtido em uma fotografia bidimensional. Segundo, os atores que estão na foto não são os mesmos que interpretam Roy e Zhora (Joanna Cassidy). Terceiro, a própria cena é uma montagem inserida posteriormente no filme, já que a original não teria deixado Ridley Scott satisfeito (SAMMON, 1996). Scott não gostou do resultado da primeira foto e a recriou no período de pós-produção com outros atores. É por esse motivo que em nenhum momento o rosto de Harrison Ford aparece junto com a fotografia, já que todas as cenas originais foram substituídas.



Imagem 19: No rápido momento em que Deckard leva a fotografia à boca é possível perceber em alguns breves *frames* que a imagem não é a mesma exibida sobre a mesa (ver Imagem 33).



Imagem 20: Composição original da fotografia encontrada no quarto de Leon e que aparece de vislumbre na boca de Deckard.

Segundo Marshall Deutelbaum (1989), a fotografia original do quarto de Leon (imagem 20) é um cruzamento de dois óleos holandeses: "O casamento dos Arnolfini", de Jan Van Eyck (1434, imagem 7), e "Interior com uma mulher tocando o virginal", de Emanuel de Witte (1660, imagem 21). As imagens possuem semelhanças na disposição dos cômodos, nos quadros, no piso preto e branco, na porta aberta, nas sombras projetadas, no espelho convexo, nos sapatos jogados ao chão, entre outros detalhes. Essa mistura de influências demonstra que o processo de produção de Blade Runner se constitui em um pastiche pós-moderno de sobreposição de fontes, mas reforça também o fato de que diversas cenas do filme foram

montadas de forma a criar realidades plurais e concorrentes, que evidenciam a ideia de perspectivas múltiplas. Na pintura de Eyck (Imagem7), alguns personagens só podem ser identificados através do reflexo no espelho convexo, o mesmo recurso que Blade Runner usa para desvendar a presença da replicante Zhora na fotografia de Leon, reforçando a mensagem de que a construção da realidade não passa de uma questão de ponto de vista, de conseguir ver, de "enxergar melhor".



Imagem 21: "Interior com uma mulher tocando o virginal" (Emanuel de Witte, 1660).

Se para o ditado popular "os olhos são a janela da alma", para Ridley Scott eles são bem mais do que isso. São também a janela para o cérebro (SAMMON, 1996), e de maneira extensiva, para a memória e para o pensamento. Não é a toa que o teste *Voight-Kampff* identifica os replicantes através da retina (imagem 22-A); que o velho Chew fabrica olhos através de engenharia genética (22-B); que Tyrell não enxerga bem e precisa de óculos desproporcionalmente grandes (22-C); que Roy se diverte manipulando órbitas oculares de brinquedo (22-D); ou que Leon tente matar Deckard perfurando seus olhos (22-E), da mesma forma que Roy faz com Tyrell (22-F). O olhar é o tema visual mais importante em Blade Runner, pois mesmo quando ele não se faz presente, a discussão gira em torno da credibilidade e segurança que a visão e a imagem nos confere.



Imagem 22 (A, B, C, D, E, F): Algumas das sequências onde os olhos são evidenciados em Blade Runner (2007)

O próprio filme tem um apelo visual muito forte, e através de suas imagens ele pretende nos convencer a todo o momento da plausibilidade de sua história e do seu futuro imaginado. Cada detalhe, cada cenário foi pensado para convencer o espectador de que sua imagem é real. Desta forma, Blade Runner está repleto de tomadas em planos gerais, que inserem os personagens em seu ambiente, já que o filme deseja não apenas contar uma história, mas descrever a materialidade do mundo no qual os personagens mergulham e as relações que eles estabelecem com seu entorno. Durante o processo de planejamento do filme, Ridley Scott fazia a leitura das cenas e perguntava ao roteirista Hampton Fancher o que ele via do lado de fora da janela enquanto escrevia. De acordo com Scott, existia um mundo lá fora, e ele queria transportar os personagens para lá. "Uma vez que cruzassem as portas, este mundo teria que sustentar a ideia de que ela [Rachael] é uma androide, uma humanóide, um robô" (DANGEROUS, 2007).

Portanto, o tema da visão constitui-se como um grande complicador em Blade Runner, pois ao invés de fazer convergir a narrativa para um ponto determinado, ele abre para uma multiplicidade. A quem pertencem todos estes olhos? O que eles vêem? Qual a diferença em perceber o mundo através de olhos humanos e de olhos replicantes? Como se colocar no lugar do outro? Como tentar enxergar o que o outro vê? As perguntas são muitas, e as respostas se constituem enquanto um possível aberto. Neste ponto, gostaríamos de discutir

através da análise de uma sequência como este tema torna ainda mais complexo estabelecer relações entre os personagens, suas pretensas "naturezas", e o que cada um é capaz de "ver".

A primeira sequência em *Blade Runner* já anuncia que o olhar irá desempenhar um papel de destaque ao longo de todo o filme. Assim, *Blade Runner* inicia com uma tomada em plano geral da cidade de Los Angeles. É noite e labaredas emanam de torres sugerindo a queima de gases ácidos provenientes de refinarias de combustível fóssil (Imagem 23-A). Ridley Scott desejava apresentar o alto nível de industrialização e poluição que ocorreria no futuro criando esse cenário urbano estéril e industrial que ficou conhecido durante a produção do filmes como "paisagem Hades" ou o "inferno de Ridley" (SAMMON, 1996). Alguns *spinners* cortam o céu e se dirigem para as duas pirâmides da corporação Tyrell (23-B). E então, a cena corta para um primeiro plano de olho que preenche toda a tela. Em sua íris azul é possível ver o reflexo das luzes da cidade e das explosões de fogo ardendo neste olhar (23-C). Mas de quem seria esse olho? Nenhuma pista é oferecida até então.



Imagem 23 (A, B, C, D): Sequência inicial de *Blade Runner* (2007).

Na continuação, voltamos para a o plano geral da cidade e a câmera continua se aproximando lentamente do edifício da Tyrell no momento em que dois *spinners* atravessam em sua direção (23-D). Trata-se de uma imagem *objetiva* ou *subjetiva*? Se esta for uma imagem objetiva, então estamos diante de um olhar externo a esse conjunto que observa a cena sem, contudo, participar. Terceira pessoa. Discurso indireto. Porém, caso seja uma imagem subjetiva, a visão da paisagem Hades remete diretamente à visão de alguém que faz parte deste conjunto. Primeira pessoa. Discurso direto. Seria esta imagem o ponto de vista que o olho mostrado anteriormente percebe? Nesta situação estaríamos diante de um *raccord*³² de

³² *Raccord* não é simplesmente o corte entre cenas. O termo, sem tradução, se refere à maneira pela qual se constrói a impressão de continuidade entre um plano e outro, pois existem formas diversas de se criar esse efeito.

olhar, ou seja, uma montagem de imagens na qual um plano mostra o que vê um personagem apresentado no plano imediatamente anterior (JULLIER; MARIE, 2009). Neste exemplo, a cidade (23-A, 23-B e 23-D) seria o que o olho mostrado (23-C) enxerga, a sua perspectiva. No entanto, até aqui não possuímos dados suficientes para responder esta questão.

Dando continuidade a cena, subitamente, a situação corta para um interior em meio primeiro plano (enquadrado da cintura para cima). Vemos um homem de paletó pelas costas e um ventilador de teto envoltos em névoa (imagem 24-A). E então, a imagem volta para o plano geral externo que se aproxima do edifício (24-B). E novamente, o homem no interior, mas desta vez em plano americano (enquadrado dos joelhos para cima), de forma a dar uma percepção do ambiente onde ele se encontra, com uma grande mesa, cadeiras, uma espécie de monitor, e uma janela alta por onde entra a luz (24-C). Finalmente, na última externa da sequência, a câmera executa um movimento de *dolly*³³ (24-D e 24-E), como uma visão que se debruça sobre um assunto e de forma indiscreta invade o interior para revelar que este homem misterioso encontra-se dentro do próprio edifício da Tyrell, passando o enquadramento para um *plongée* de plano geral (24-F), que exhibe uma série de salas-escritórios separadas por pequenas divisões.



Imagem 24 (A, B, C, D, E, F): Continuação da abertura de Blade Runner (2007).

³³ Tipo de plano móvel no qual a câmera se aproxima do objeto sem o auxílio de *zoom*. Temos um exemplo notório deste efeito em "Cidadão Kane" (*Kane Citizen*, 1941) de Orson Welles, quando por duas vezes a câmera mergulha através do teto de vidro no clube noturno *El Rancho* para mostrar a ação que se desenvolve no interior.

Agora compreendemos que as duas cenas, a tomada externa e interna, se inclinavam uma sobre a outra de forma a se encontrarem. E se o homem olhava pela janela para alguma coisa do lado de fora, algo também olhava em sua direção. Esse efeito é produzido por uma forma de montagem concorrente (ou convergente), "[...] que faz alternarem os momentos de duas ações que vão se encontrar. E quanto mais as ações convergem, quanto mais a junção se aproxima, mais rápida é a alternância (montagem acelerada)" (DELEUZE, 1985, p.46).

No entanto, o mistério do olho permanece. A quem pertenceria o olhar do início do filme e que observa a cidade? Seria esse olho uma imagem simbólica, ou um olho literal? A primeira hipótese é levantada por Sammon (1996), que afirma que os *storyboards* (esquetes) de Blade Runner sugerem que a visão deveria pertencer ao mesmo homem que se voltava para a janela, o *bladerunner* Holden. Através dela, Holden avista a cidade que se reflete em seus olhos. Todavia, se repararmos novamente, a janela é demasiadamente alta para que ele conseguisse enxergar através dela (imagem 24-C).

Por este motivo, Buchanan (2000), propõe uma solução completamente diferente para a cena: a cidade seria vista de cima por alguém que se aproxima pelo lado de fora e que se encontra dentro de algum dos *spinners* que se dirigem para o prédio da Tyrell³⁴. Através do vidro do carro a cidade poderia ser vista ao mesmo tempo em que o vidro reflete a imagem dos olhos, fazendo com que as duas imagens possam ser percebidas *no e pelo* vidro ao mesmo tempo. Segundo Buchanan, a cor azul da íris e a direção para onde a visão se dirige nos dão algumas pistas sobre quem possa ser esta pessoa. Embora todos os replicantes possuam olhos azuis, eles não poderiam chegar até o edifício da Tyrell desta forma, pois seriam facilmente identificados e eliminados. Portanto, essa visão deve pertencer a alguém que teria permissão para entrar na empresa. Ora, a polícia de Blade Runner é a única que se locomove por *spinners* e que possui livre acesso para investigá-la. Mas não se trata de Deckard, que não possui olhos azuis. Assim, Buchanan conclui que essa pessoa só poderia ser o policial Gaff, pois ele é o único que preenche todos os critérios.

Buchanan (2000) continua seu raciocínio afirmando a importância do personagem Gaff, pois é ele quem introduz Deckard, e ele quem conclui o filme com sua voz ecoando na frase: "É uma pena que ela não vai viver, mas pensando bem, quem é que vive?". Além disso,

³⁴ Na versão *workprint* de Blade Runner, enquanto o plano geral da cidade é exibido, a voz de um controlador de vôo é ouvida, sinalizando a autorização de aterrissagem na Tyrell. Isso corrobora com a ideia de que a imagem da cidade é vista de dentro de um *spinner*. No entanto, os dois primeiros planos do olho não existem, assim como as duas tomadas do agente Holden dentro do prédio. Portanto, não existe montagem convergente nesta versão, a sequência corta da externa para a cena do teste *Voight-Kampff*.

Gaff parece seguir Deckard em todos os momentos, como logo após a execução da replicante Zhora, ou quando ele surge no telhado do edifício Bradbury para resgatar Deckard e lhe arremessa a arma que o *bladerunner* havia perdido dentro do prédio alguns minutos antes. Na lógica de Buchanan, Gaff não apenas persegue e observa atentamente os passos de Deckard, como ele também conhece o que se passa em sua cabeça. Portanto, ele seria o "olho que tudo vê", embora sua visão não seja apenas panóptica, como também onisciente.

Embora o argumento de Buchanan seja bastante interessante e coerente, Ridley Scott se posiciona contra a ideia de vincular a imagem deste olho a um personagem específico³⁵. Em entrevista, ele afirma que a intenção original era, de fato, que este olhar pertencesse ao *bladerunner* Holden, mas que posteriormente ele percebeu que ligá-lo a um determinado personagem o tornaria um artifício simplório que removeria a experiência emocional que ele estava tentando induzir. Deste modo, este olhar não pertenceria a ninguém, porém serviria para conferir certo aspecto paranóico ao filme, já que a paranóia é um dos temas de Blade Runner. "Porque ao invés dos espectadores observarem o filme, o filme observa os espectadores..." (SAMMON, 1996, p.382). Entretanto, isso não significa que este seja um olhar simbólico, pelo contrário, é um olhar literal e corporificado, mas que, no entanto, não pertence a nenhuma das personagens. Como isso seria possível?

Nos primórdios do cinema, em uma época quando esta arte ainda estava experimentando técnicas e desenvolvendo seus conceitos e se desvinculando de outras manifestações culturais precursoras, a oposição entre uma percepção objetiva e outra subjetiva ainda era aplicável. Entretanto, com o seu amadurecimento compreendeu-se que essa dualidade não poderia ser sustentada, pois nada poderia garantir que uma percepção tida como não pertencente ao conjunto (objetiva) não iria se mostrar na sequência como a visão de uma outra personagem que não estava em cena até então (subjetiva). Nada pode garantir a fixidez destes estados de observador-observado, pois é próprio do cinema a todo tempo fazer-nos passar de um tipo de imagem a outra.

A partir deste problema, Deleuze (1985, p.96) nos coloca a questão: [...] se a imagem-percepção cinematográfica está sempre passando do subjetivo ao objetivo e vice-versa, não seria melhor buscar-lhe um estatuto específico difuso, maleável, que pode permanecer imperceptível, mas que às vezes se revela em certos casos chocantes?" Deste

³⁵ O critério da cor dos olhos para relacioná-lo a algum personagem se demonstra inaplicável porque as imagens dos olhos que aparecem em Blade Runner não pertencem a nenhum dos atores, como por exemplo, as exibidas nos monitores da máquina *Voight-Kampff*. Todos estes olhos faziam parte de uma biblioteca de imagens, com exceção do primeiro, sobre o qual discorreremos, que pertencia ao membro da equipe de efeitos especiais, Richard Ripple (SAMMON, 1996).

modo, o autor vai buscar uma forma de imagem-percepção no que Jean Mitry dizia como *imagem-semiobjetiva*, John Dos Passos denominava *olho da câmera*, e Pasolini se referia como *discurso indireto livre*. Nestas concepções a única consciência cinematográfica não é a consciência do espectador, nem do personagem, nem do diretor. Nenhuma consciência humana pode falar pelo filme, que remete única e exclusivamente a uma *consciência de si-câmera* que se quer ora humana, inumana ou sobre-humana. Neste sentido:

Um personagem age na tela e supõe-se que veja o mundo de certa maneira. Mas ao mesmo tempo a câmera o vê, e vê seu mundo, de um outro ponto de vista, que pensa, reflete e transforma o ponto de vista do personagem. [...] Mas a câmera não oferece apenas a visão do personagem e do seu mundo, ela impõe uma outra visão na qual a primeira se transforma e se reflete. [...] Não nos encontramos mais diante de imagens subjetivas *ou* objetivas: somos apanhados numa relação entre uma imagem-percepção e uma consciência-câmera que a transforma (portanto, a questão de saber se a imagem era objetiva ou subjetiva não se coloca mais) (DELEUZE, 1985, p.98-99, grifos do autor).

Portanto, esse olho do início, e todos os outros olhos que aparecem no filme, vêem a cidade, os personagens, suas ações, mas acima de tudo, estes olhos se voltam para o espectador que se torna observado pelo filme. Pois, no momento em que um primeiro plano recorta um objeto, como no caso deste olho, isso nada tem a ver com um objeto parcial. A este objeto recortado nada lhe falta, interpretação que interessaria apenas à psicanálise. O *close* do olho não o separa de um resto, pois ele basta por si próprio. O que o primeiro plano proporciona é algo completamente diferente: ele "[...] *o abstrai de todas as coordenadas espaço-temporais*, isto é, eleva-o ao estado de Entidade" (DELEUZE, 1985, p.124, grifos do autor). Isso significa que o primeiro plano não implica em uma ampliação, mas uma mudança de qualidade que eleva a imagem a um estado de pura expressão. Ao desfazer qualquer coordenada de espaço e tempo, esta imagem nos arremessa em uma dimensão de "espaço-qualquer" onde mais nada importa além do afeto que ela expressa. Assim, as coisas podem expressar tanto afeto quanto as pessoas. Há afetos de coisas como o "lacerante, o "cortante", o "transpassante" de uma faca que mata (DELEUZE, 1985). Da mesma maneira, este grande olho nos afeta (como o próprio Scott desejava) com sua visão penetrante, obsedante, paranóica. É o olho do filme que observa o espectador e o convoca a resistir a essa visão.

No entanto, o que este olho de fato vê permanece um mistério, pois o que é relevante não é seu significado, mas o próprio ato de olhar. E neste ato existe a consciência de que toda visão é sempre uma perspectiva que não limita todos os outros olhares possíveis sobre um mesmo ponto. E quando falamos em perspectiva não queremos lhe imputar o sentido de relatividade, e sim de responsabilidade. Segundo Haraway (1995, p.27), ser

responsável significa ser capaz de ser chamado a prestar contas. É assumir que "[...] uma ótica é uma política de posicionamentos [...]", e que ao adotar um determinado posicionamento é preciso se responsabilizar por ele e responder por suas implicações. Deste modo,

[...] os 'olhos' disponíveis nas ciências tecnológicas modernas acabam com qualquer idéia da visão como passiva; esses artifícios protéticos nos mostram que todos os olhos, incluídos os nossos olhos orgânicos, são sistemas de percepção ativos, construindo traduções e modos específicos de ver, isto é, modos de vida. Não há nenhuma fotografia não mediada, ou câmera escura passiva, nas explicações científicas de corpos e máquinas: há apenas possibilidades visuais altamente específicas, cada uma com um modo maravilhosamente detalhado, ativo e parcial de organizar mundos (HARAWAY, 1995, p.22).

Consequentemente, o que *Blade Runner* promove em sua narrativa, em sua estética, e em seus temas visuais é uma *pluralização da perspectiva do olhar*. Em um momento nos oferece a perspectiva dos humanos, para em seguida nos colocar no lugar dos replicantes. Mas ao invés de se contrapor, essas polarizações se revelam ao longo do filme como frágeis e insustentáveis, demonstrando que "a visão pode ser útil para evitar oposições binárias" (HARAWAY, 1995, p.18). Além disso, nos coloca a questão de que uma visão focalizada é sempre rodeada de uma zona curva na qual o campo visual se limita. Mas não é porque os olhos não possam captar as imagens que estão fora de seu campo de visão que elas deixaram de existir. Elas estão lá, mas só podemos enxergar para onde estamos olhando, uma vez que "[...] há sempre mais ainda para ver, a partir do momento em que o objecto (sic) visto tenha sido 'identificado'. O 'reconhecimento' perceptivo não satisfaz nunca a exigência lógica da descrição completa" (LYOTARD, 1997b, p.25).

Estas observações reiteram que a perspectiva pós-humana é corporificada, localizada e responsável. Ela nos convoca a reconhecer nossa limitação e parcialidade, assumindo que os pontos de vista são sempre múltiplos e possíveis. Ao mesmo tempo, *Blade Runner* constrói um *plano de equivocidade* tanto na narrativa quanto em sua estética de forma a arrastar humanos e não-humanos para uma dimensão de vida não-orgânica na qual máquinas e humanos se aproximam sem, contudo, perderem suas singularidades. Portanto, o que a ética e a estética pós-humana promovem não é uma eliminação da diferença, ao contrário, é antes de qualquer coisa, a superação de hierarquias de dominação construídas por formas de saberes estratificados sobre o ideal de um sujeito humanista auto-cognoscente e totalizador das outras formas de vida e da própria diferença.

5 HISTÓRIAS PARA ADORMECER REPLICANTES: MODOS DE SUBJETIVAÇÃO NORMATIVOS NOS AGENCIAMENTOS HUMANO-MÁQUINA

"Pane no sistema alguém me desconfigurou
Aonde estão meus olhos de robô?
Eu não sabia, eu não tinha percebido
Eu sempre achei que era vivo
Parafuso e fluído em lugar de articulação
Até achava que aqui batia um coração
Nada é orgânico é tudo programado
E eu achando que tinha me libertado
Mas lá vem eles novamente, eu sei o que vão fazer:
Reinstalar o sistema"

[Admirável chip novo - Pitty]



Imagem 25: O humano engolido pela máquina no filme Tempos Modernos (*Modern Times*, 1936).

As questões levantadas até o momento levam a crer que se, por um lado, a atmosfera equívoca de *Blade Runner* confundiu o público e a crítica, por outro, foi justamente o que fez do filme uma obra singular dentro da ficção científica. Ao longo da obra, a narrativa parece suscitar mais perguntas do que oferecer respostas, o que pode ser um incômodo para um espectador ávido por revelações do enredo e explicações conclusivas. Essa ânsia pela resposta óbvia diz respeito, de acordo com Lyotard (1997a), a um movimento de restauração humanista que se espalha por entre todos os campos das artes visuais, da literatura, da

arquitetura, (e incluímos o cinema) que exige que as obras sejam "comunicáveis", isto é, de claro entendimento para os seus receptores. Esse movimento prega que *devemos falar humanamente aos humanos*, de forma que as pessoas entendam rápido e tenham prazer em receber trabalhos facilmente comunicáveis.

Em entrevista, Ridley Scott assume que quanto maior o orçamento de um filme, maior o tamanho da audiência que se deve alcançar. Isso implica em tornar o filme comunicável o suficiente para um número cada vez maior de pessoas, o que decorre quase sempre em simplificações. Mas para Lyotard, esse processo esmaga a possibilidade de pensamento e criação, pois a interpretação óbvia não deixa margens para questionamentos, para dúvidas, para problematizações e, portanto, para se abrir ao diferente e ao novo. Se este apelo pela simplificação é "falar humanamente", então podemos afirmar que *Blade Runner* é um filme inumano, pois não oferece respostas rápidas e inequívocas para as questões que levanta. Neste sentido, a reflexão e o diagnóstico crítico são os antípodas da aceleração e da abreviação do pensamento (LYOTARD, 1997a).

Blade Runner não comunica facilmente porque não retrata os agenciamentos humano-máquina nem como benefício, nem como ameaça (para retomar as palavras de Deckard). Justo ao contrário, as relações entre Deckard e os replicantes estão a todo o momento se reconfigurando ao ponto do *bladerunner* começar a duvidar da suposta artificialidade dos sentimentos replicantes (ao se apaixonar por Rachael), como também a questionar a naturalidade de sua própria condição humana. Por este motivo, não é adequado discutir a produção subjetiva destes agenciamentos apenas sob a ótica de um pós-humanismo pretensamente afirmativo e libertador, pois ao mesmo tempo em que estes encontros podem produzir subjetividades singulares, não se pode ignorar a existência de uma matriz sociotécnica que está continuamente recapturando e estratificando os modos de subjetivação em modelos referenciais e normatizados. Acreditar que o pós-humano produz apenas vetores de desterritorialização é cair na redundância infértil dos discursos unilaterais. E por isso gostaríamos de enfatizar e debater neste capítulo os mecanismos de controle e os dispositivos de poder que arrastam os agenciamentos entre humanos e replicantes para formas normatizadas e controladas de existência.

5.1 SIMULACROS SONHAM COM HUMANOS REPLICANTES?³⁶

"E então eu me virei para encarar a mim mesmo
 Mas eu nunca enxerguei a maneira pela qual os outros devem ver o falsário
 Eu sou rápido demais para fazer o teste
 Mudanças. Vire-se e encare o estranho [...]
 Mudanças. Só precisa ser um homem diferente
 O tempo pode me mudar
 Mas eu não posso reconstituir o tempo"
[Changes - David Bowie]³⁷

Antes de adentrar a discussão sobre os modos de controle social no filme precisamos definir o que é um replicante. O prólogo do filme informa que no início do século XXI, através de engenharia genética, a corporação Tyrell produziu um avanço na produção de robôs ao desenvolver o projeto *Nexus*. Os androides produzidos através dessa tecnologia são seres virtualmente idênticos aos humanos. Chamados de replicantes, eles são superiores aos humanos em força e agilidade, e pelo menos iguais em inteligência (BLADE, 2007). A primeira coisa a observar, portanto, é que os replicantes não são simplesmente robôs, eles são produtos de engenharia genética. Vemos no filme que eles sangram, que sentem dor, e que embora sejam mais resistentes, morrem como humanos se atingidos em áreas vitais. No entanto, os replicantes não são meros clones como seu nome pode sugerir. Se eles replicam alguma coisa é apenas o organismo humano, e mesmo assim não de forma totalmente idêntica, pois eles também são equipados de partes mecânicas como, por exemplo, as memórias protéticas.

"Replicante" é uma palavra criada exclusivamente para o filme, pois Ridley Scott não queria usar o mesmo termo do livro, androide, já que o considerava muito desgastado e demasiadamente explorado em outros filmes (DANGEROUS, 2007). Duas definições técnicas podem ser encontradas na franquia Blade Runner. Elas assumem a forma de verbetes de um dicionário fictício intitulado "*New american dictionary*". A primeira versão aparece na

³⁶ Philip K. Dick questiona no título de seu livro se "Androides sonham com ovelhas elétricas?" A pergunta só faz sentido porque no romance, *o bounty hunter* (esse é o termo usado no livro ao invés de *bladerunner*) Deckard sonha em um dia ter condições de substituir sua ovelha elétrica por uma verdadeira (já que os animais estão praticamente extintos e são comercializados à altos valores). Por esta razão, da mesma forma que Deckard deseja ter um animal natural, Dick indaga se os replicantes não desejariam possuir animais artificiais. Nesta seção debatemos como os replicantes podem ser pensados enquanto simulacros do humano, e por esta razão, estendemos a ironia de Dick questionando se os simulacros, por sua vez, não sonhariam em ter/ser réplicas humanas.

³⁷ "So I turned myself to face me/ But I've never caught a glimpse/ Of how the others must see the faker/ I'm much too fast to take that test/ Ch-ch-ch-ch-Changes/ Turn and face the stranger/ [...] Ch-ch-Changes/ Just gonna have to be a different man/ Time may change me/ But I can't trace time"

edição *Workprint* do filme. A segunda, em uma cena do documentário oficial "*Dangerous days: making Blade Runner*". Datada de 2012, essa descrição é um pouco mais enxuta que a anterior. No entanto, ela adiciona um dado importante: *Replicantes são humanos sintéticos biologicamente produzidos* com habilidades fora do comum.

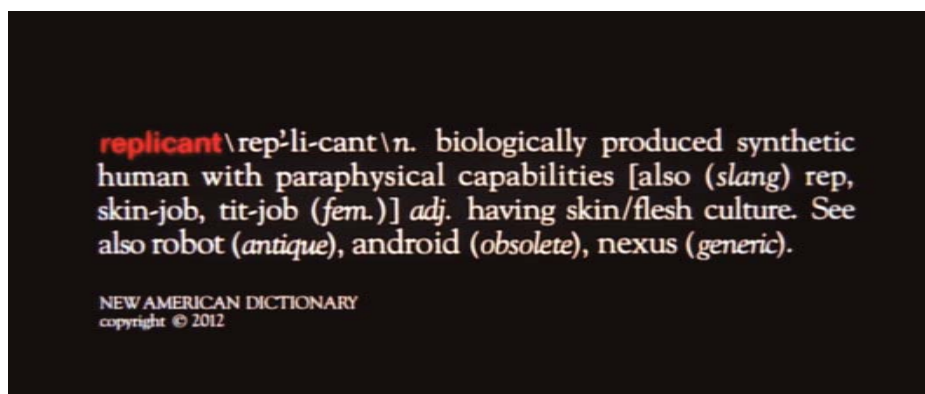


Imagem 26: Definição de replicante exibida no documentário *Dangerous Days*.

A partir deste dado, a primeira consideração que podemos fazer é que os replicantes não são meras réplicas (cópias) do humano. Eles são simulacros. Isso porque a cópia assegura uma semelhança com um modelo, enquanto o simulacro não. Mesmo que os replicantes sejam fisicamente parecidos com os humanos, sua similaridade é apenas em imagem, e não em humanidade. Pois, de acordo com a teoria das ideias de Platão (2001), a semelhança se mede pela proximidade com a ideia original (essência) e não com a imagem (aparência). Deste modo, para o filósofo, o mais elevado grau de verdade estaria nas ideias, o princípio de tudo, aquilo que existe em forma essencial e que dispensa qualquer outro dado sensível. A estas ideias, corresponderiam certas coisas no mundo visível (ou sensível) que guardariam relação de *semelhança* para com elas: seres, objetos, atitudes, etc.. E em terceiro lugar, haveria os simulacros, cópias da cópia, que podem até apresentar uma similitude visível (imagem aproximada), mas cuja ideia que lhe cabe não corresponde com a original. Eles são portadores internos da *diferença*, e por este motivo seriam considerados como o que há de mais falso, desprezível e perigoso (da mesma forma que os replicantes são considerados).

Na história do Jardim do Éden, deus fez os humanos à sua imagem e semelhança, mas através do pecado, o humano perde sua semelhança para com deus e permanece apenas imagem. No caso dos replicantes, eles nunca se assemelharam aos humanos, pois foram concebidos e fabricados para simular apenas a sua aparência. A diferença da ideia entre os dois é demasiadamente grande: eles são escravos justamente porque não conjugam da ideia essencial de humanidade. Assim, o que os replicantes desejam não é se passar por cópia dos

humanos, muito menos compartilhar de seu estatuto, mas encontrar uma maneira de viver a sua própria diferença e singularidade. E eles só poderão assumir sua potência no dia em que estiverem livres dos dispositivos criados para controlá-los. Portanto, eles estão em busca de liberdade, e não de humanidade. As interpretações que vinculam os replicantes à uma expressão de humanidade, não apenas ignoram seu desejo real, como também os subordinam a aquilo que mais detestam: a normalização da supremacia humana.

Para Brian Massumi (1987), o grande inimigo dos replicantes é a questão do modelo, pois é da submissão a ele que pretendem escapar. Os replicantes não desejam se tornar humanos, mas justamente deixar de ser dependentes de um modelo referencial de humanidade. Massumi, afirma que o objetivo dos andróides seria tão somente encontrar o segredo de sua programação para que eles possam assumir sua existência própria, sua liberdade, e não precisarem mais viver na condição de réplicas. No mesmo sentido, Alliez e Feher (1988), concluem que o maior medo dos replicantes não é serem desmascarados enquanto uma cópia falsa, mas, ao contrário, que sejam forçados a se tornarem uma cópia verdadeira, ao serem submetidos à representação de um modelo.

O simulacro, entendido desta forma, deixa de ser uma mera cópia da cópia. De acordo com Deleuze (2011, p.263), ele se afirma como uma agressão, "[...] uma subversão, 'contra o pai' e sem passar pela Ideia". Assim, Roy Batty destrói seu criador-pai, Dr. Tyrell, como quem destrói o modelo, a ideia suprema que os arquitetou, e que os coloca em posição de submissão. Ao assumir uma perspectiva teoria-metodológica que se afasta da representação, também não podemos continuar pensando os simulacros a partir das distinções essência-aparência, ou modelo-cópia. Os simulacros, entendidos como portadores da diferença, são aqueles que introduzem o ruído no sistema, que racham o mundo platônico do ideal e da representação, que anulam qualquer necessidade de comparação. Os replicantes não se assemelham a humanos, pois o simulacro "[...] encerra uma potência positiva que nega tanto o *original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução*" (DELEUZE, 2011, p. 267, grifos do autor). E deste modo, é capaz de desestabilizar a hierarquização existente entre estes elementos. Estamos pensando o simulacro não como uma falsificação enganadora, mas como pura potência de criação, já que o novo se dá justamente por meio da introdução da diferença.

Além disso, por mais que haja uma similaridade entre humanos e replicantes em imagem, suas aparências não são de todo idênticas. Pois J.F. Sebastian, Chew, e Tyrell parecem conhecer suas diferenças, já que sem qualquer teste *Voight-Kampff* ou mesmo análise muito cuidadosa, conseguem identificar quase que imediatamente os replicantes. Embora isso não seja discutido no filme, *a resposta, como na maioria dos mistérios de Blade Runner*,

parece estar nos olhos. Como um recurso dramático no filme, o olhar dos replicantes (e de outras criaturas artificiais) se iluminam em alguns momentos com um perturbador brilho avermelhado, como se demonstrassem o componente artificial que constitui estes seres³⁸. No entanto, segundo Scott, esse efeito é meramente simbólico, os personagens não percebem esse brilho, apenas o público (SAMMON, 1996). O que nos faz crer que exista outra característica que faça Tyrell, Chew, e Sebastian os reconhecer. Em todo o caso, eles são fabricantes ou designers de peças/orgãos replicantes, então devem saber distinguir em detalhes a anatomia deles.



Imagem 27: Brilho avermelhado no fundo dos olhos da personagem Pris mostra para o público que ela é uma replicante.

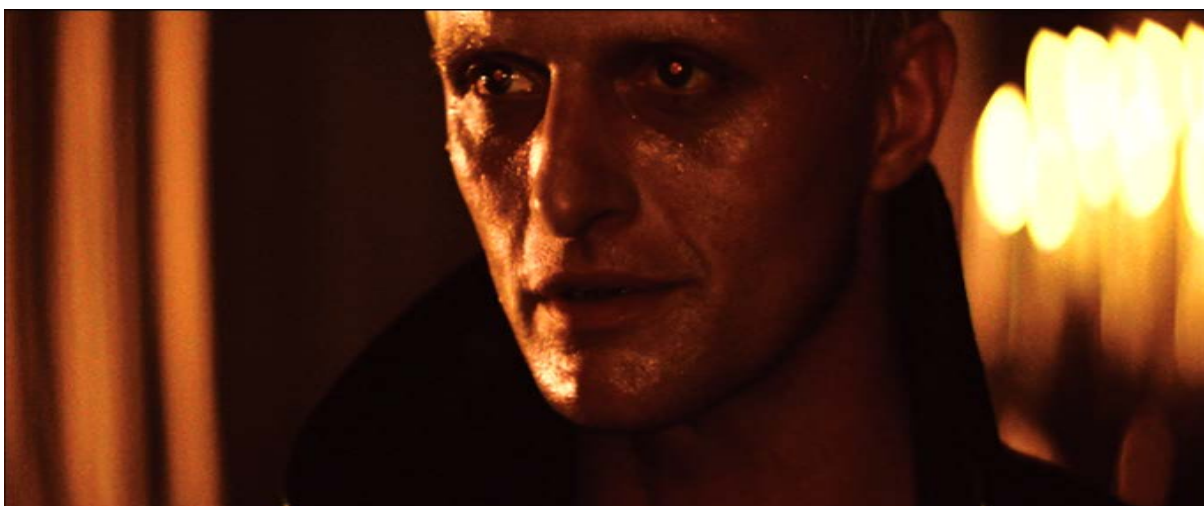


Imagem 28: Roy Batty, líder dos replicantes ao encontrar seu criador, Dr. Tyrell. Em algumas versões (como na *Final Cut*) ele o chama de pai (*I want more life father*), mas em outras ele o afronta (*I want more life fucker*).

³⁸ Esse efeito é conseguido rebatendo um foco de luz em um vidro semi-espelhado posicionado à 45 graus da câmera (SAMMON, 1996). Curiosamente, existe uma cena do filme na qual os olhos do personagem Deckard brilha com o mesmo tipo de iluminação. Talvez o leitor queira assistir o filme novamente para tentar encontrá-la.

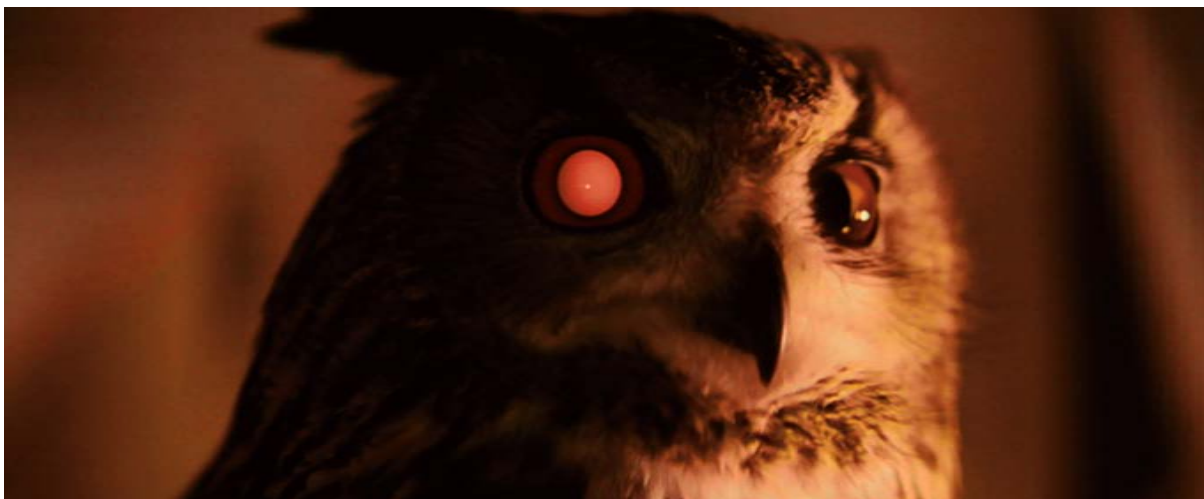


Imagem 29: Animais artificiais também aparentam o mesmo efeito nos olhos. Existe uma teoria entre os fãs que cada personagem de Blade Runner estaria relacionado com um animal diferente. Nesta teoria, Tyrell é a coruja; Leon é a tartaruga; Zhora é a cobra com que ela dança; Pris é o guaxinim, pois sua maquiagem ao final remete ao animal; Roy é o lobo que uiva e caça Deckard; Rachel é a aranha de corpo laranja e pernas verdes que ela recorda em suas memórias; Sebastian é o rato de seu apartamento; e Deckard é o unicórnio.

Se os replicantes não se assemelham, nem querem se assemelhar a humanos, daí decorre uma série de dificuldades em atribuir significados para sua lógica inumana a partir de nossos argumentos humanos, pois tentamos fazê-lo sempre a partir de nossas referências morais que não servem para compreender uma dimensão que escapa da perspectiva humanista. Consequentemente, não é possível julgar se eles são bons ou maus, ou se são justos ou injustos, pois suas atitudes também são simulacros de atitudes humanas, cuja moralidade refere a valores ideais, os quais os replicantes não compartilham. Em todo caso, se for possível reconhecer alguma expressão de "maldade" presente no filme, ela não seria uma característica intrínseca dos personagens, mas se manifestaria nas atitudes e discursos que têm como objetivo uma aniquilação do outro ou um esvaziamento de sua potência de vida. Neste sentido, não seriam os humanos ou os replicantes "maus", mas sim as relações nas quais ingressam e que determinam formas opressivas de poder. Como afirma Deleuze, a maldade nada mais é do que "[...] impedir alguém de fazer o que ele pode, é impedir que este alguém efetue a sua potência. Portanto, não há potência ruim, há poderes maus. [...] porque o poder sempre separa as pessoas que lhe estão submissas, separa-as do que elas podem fazer" (DELEUZE; PARNET, 1997).

Sob esta ótica, a "maldade" deve ser concebida não por meio de uma valoração moral, mas como um certo tipo de afeto através do qual a potência de agir, seja dos humanos ou dos replicantes, é diminuída ou refreada. Essa potência de agir também corresponde diretamente à potência de pensar e, juntas, determinam a força de existir de um ser (SPINOZA, 2013). Assim, a "maldade" estaria no tipo de relação de dominação que os

humanos estabelecem com os replicantes, pois além de não demonstrarem qualquer potência de vida (nihilismo negativo), os humanos também tomam atitudes que visam a reprimir a potência dos replicantes. Esse comportamento reforça a discussão tomada até agora sobre as formas de hierarquização e exercício de poder que a categoria "humano" estabelece sobre tudo o que se distancia de sua matriz. Deste modo, acreditamos que o enredo de *Blade Runner* constrói uma distopia sobre esta manifestação de *poder especista*³⁹ para tratar dos dispositivos regulatórios e normativos nas sociedades pós-modernas, os que existem e os que poderiam ser inventados.

5.2 ESTRATÉGIAS DE CONTROLE E SUBORDINAÇÃO - PRIMEIRA SÍNTESE DO INUMANO

"E se, por um lado, os humanos, no sentido do humanismo,
estão em vias de, constrangidos, se tornarem inumanos?
E se, por outro lado, for "próprio" do homem ser habitado pelo inumano?"

[O inumano: considerações sobre o tempo - Jean-François Lyotard]

Os *dispositivos de regulação social* em *Blade Runner* se fazem presentes em diversas modulações, de maneira que nenhuma forma de vida lhe escape, seja ela humana ou replicante. Estes sujeitos são separados, esquadrihados, rastreados e homogeneizados por uma série de procedimentos que visam determinar o espaço social e funcional de cada indivíduo ao mesmo tempo em que os agencia dentro do fluxo de produção capitalista. O termo dispositivo é um conceito criado por Foucault que designa estratégias de caráter heterogêneo capazes de produzir efeitos de condicionamento, mudanças de posicionamento, justificar práticas, e subsidiar ações. Estas estratégias tratam de uma

[...] manipulação de relações de força, de uma intervenção racional e organizada nestas relações de força, seja para desenvolvê-las em determinada direção, seja para bloqueá-las, para estabilizá-las, utilizá-las, etc... O dispositivo, portanto, está sempre inscrito em um jogo de poder, estando sempre, no entanto, ligado a uma ou a configurações de saber que dele nascem mas que igualmente o condicionam. É isto, o dispositivo: estratégias de relações de força sustentando tipos de saber e sendo sustentadas por eles⁴⁰ (FOUCAULT, 2011, p.246).

³⁹ O *especismo* designa a forma discriminatória pela qual o humano trata as espécies que diferem da sua.

⁴⁰ De uma forma bastante ampla, Foucault exemplifica algumas formas de dispositivos, como "[...] discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos" (FOUCAULT, 2011, p.244).

Mas antes de descrever individualmente alguns destes dispositivos de poder que agem sobre humanos e replicantes no filme *Blade Runner*, gostaríamos de abordar duas estratégias mais amplas de controle segundo as quais estes dispositivos trabalham: a *sujeição social* e a *servidão maquínica*. Estes são dois processos que funcionam de acordo com lógicas diferentes, mas complementares, que investem conjuntamente na produção da economia subjetiva capitalista nas sociedades de controle, como a que vemos em *Blade Runner*.

Por um lado, a *sujeição social* é o modo de regulação através do qual o capitalismo consegue produzir sujeitos individuados. A produção de uma individualidade é o que nos atribui uma identidade, um sexo, uma profissão, uma nacionalidade, distribuindo seus lugares e papéis sociais. Assim, ela invoca a consciência e a representação de um sujeito unificado por meio da linguagem e de semióticas significantes diversas. No entanto, a sujeição não apenas produz identidades, ela também organiza e hierarquiza estas identidades em uma matriz que reduz as multiplicidades de expressões possíveis em dualismos que se opõem e que, através de uma pretensa naturalização das coisas, separa o mundo entre sujeitos e objetos (LAZZARATO, 2014b). Exemplos desta divisão podem ser encontrados nas seguintes categorias:

SUJEITOS/PROPRIETÁRIOS	OBJETOS/SUBJULGADOS
Humano	Natureza
Homo sapiens sapiens	Demais espécies
Homem	Mulher
Branco	Demais cores/raças
Adulto	Criança, idoso
Orgânico	Não-orgânico
Natural	Artificial
Organismo	Máquina
Heterossexual	Demais expressões de sexualidade
Cisgênero	Transgêneros
Cristão	Demais espiritualidades
Proprietário	Não proprietário
Empresário	Funcionários
Erudito	Popular
Significante	Assignificante
Criador	Criaturas

A categorização da vida em dualismos é o que permite a sua hierarquização e também sua totalização. O ato de categorizar consente o gerenciamento da vida em papéis e convoca as pessoas a assumirem determinadas modelações de subjetividade, responsáveis por personificar os agentes necessários para o funcionamento da máquina social. Em *Blade Runner*, várias destas dicotomias são levadas em pauta: organismo/máquina, criador/criatura, humano/natureza, orgânico/não-orgânico, proprietário/não-proprietário, são as mais evidentes em nosso trabalho. Estas categorias separam humanos de replicantes atribuindo-lhes papéis sociais muito diferentes e legitimando a exploração de um sobre o outro. Apesar disso, não é a categorização em si que engendra as relações de poder, mas justamente a existência de relações desiguais entre elas que determinam e atribuem valores positivados ou negativados para cada um destes marcadores sociais.

Para além da segmentação entre humanos de replicantes, esta polarização separa os próprios humanos em diversas outras categorias, fazendo com que eles correspondam aos papéis necessários para o funcionamento da máquina produtiva capitalista e gerando uma relação de subordinação entre eles. Isso porque, no processo de sujeição social, os indivíduos fazem uso de seus outros enquanto objetos, já que eles são tidos como inferiores e, portanto, disponíveis. Esta forma de dominação se dá a partir de semióticas significantes que atribuem, através da linguagem, interpretações, sentidos e significações capazes de injetar representações nos indivíduos, nas mulheres, nas crianças, nos funcionários, etc. como parte de um processo maior de produção subjetiva (GUATTARI; ROLNIK, 2013d). Estas semióticas são secretadas por uma série de equipamentos coletivos que contribuem para a fabricação e sedimentação de seus significados. Desta maneira, podemos observar que

As ciências sociais nasceram para facilitar a produção de sujeitos individuados. A lingüística faz da pessoa a origem da enunciação, a psicanálise constrói um inconsciente familiar para ela (um inconsciente 'estruturado como linguagem') e que serve para equipar o sujeito individual com um inconsciente representativo e personológico. Por sua vez, a economia dota o indivíduo de uma racionalidade que o institui como livre para escolher e decidir, enquanto a ciência política o torna depositário de direitos individuais, que devem ser imperativamente transferidos para os representantes a fim de evitar a guerra de todos contra todos. Mas talvez sejam os direitos de propriedade que constituem os mais bem-sucedidos dispositivos de subjetivação individualizantes. Ao dividir o agenciamento entre sujeitos e objetos, os últimos (natureza, animal, máquinas, objetos, signos etc.) são esvaziados de toda criatividade, da capacidade de agir e de produzir, que é atribuída apenas aos sujeitos individuados cuja principal característica é ser um 'proprietário' (ou um não proprietário) (LAZZARATO, 2014b, p.35-36).

Por outro lado, não podemos concluir que apenas o regime significativo de subjetivação, centrado no sujeito individual, é capaz de manter sozinho o funcionamento do sistema de produção capitalista. Algo escapa da lógica racional e representativa da sujeição social e articula o indivíduo com o tecido urbano, com a ordem social, e com as máquinas produtivas. De acordo com Lazzarato (2014b), esse papel cabe aos processos de controle que se dão por meio da *servidão maquínica*. Diferentemente da sujeição social, a servidão maquínica envolve uma multiplicidade de subjetividades e protosubjetividades humanas e não-humanas que eliminam as distinções entre sujeito/objeto, palavras/coisas, homem/mulher, orgânico/não-orgânico, colocando todos dentro da mesma maquinaria de produção. Todos, indistintamente, se tornam nesse processo como engrenagens componentes de um agenciamento "empresa", de um agenciamento "mídia", de um agenciamento "equipamentos coletivos do estado", etc.. Neste sentido, o humano não se diferencia da máquina, pois ambos se tornam partes concorrentes e intercambiáveis de um processo de produção e consumo que os excede.

Desta forma, nem tudo o que se produz na subjetividade capitalista depende de enunciados significantes ou modelos identitários, mas também de "[...] sistemas de conexão direta entre as grandes máquinas produtivas, as máquinas de controle social e as instâncias psíquicas que definem a maneira de perceber o mundo" (GUATTARI; ROLNIK, 2013d). Para fabricar funcionários eficientes não bastam apenas equipamentos coletivos como escolas profissionais. Antes de se tornar um operário, o sujeito já passa desde o colégio primário, na vida doméstica, nas formas de entretenimento, por uma série de práticas e experiências sociais que o colocam dentro de uma série de agenciamentos que projetam sua percepção, sensibilidade e afetividade para dentro da mesma lógica do fluxo produtivo, programando-os para se agir e pensar como consumidores e funcionários. Assim

A ordem capitalística é projetada na realidade do mundo e na realidade psíquica. Ela incide nos esquemas de conduta, de ação, de gestos, de pensamento, de sentido, de sentimento, de afeto etc. Ela incide nas montagens da percepção, da memorização e na modelização das instâncias intrassubjetivas [...]. A ordem capitalística produz os modos das relações humanas até em suas representações inconscientes: os modos como se trabalha, como se é ensinado, como se ama, como se transa, como se fala, e não para por aí. Ela fabrica a relação com a produção, com a natureza, com os fatos, com o movimento, com o corpo, com a alimentação, com o presente, com o passado e com o futuro - em suma, ela fabrica a relação do homem com o mundo e consigo mesmo. Aceitamos tudo isso porque partimos do pressuposto de que esta é 'a' ordem do mundo, ordem que não pode ser tocada sem que se comprometa a própria ideia de vida social organizada (GUATTARI; ROLNIK, 2013d, p. 51).

Por esta razão, Lazzarato (2014b) afirma que nunca se trabalha sozinho no capitalismo, pois a produção só ocorre no interior e através de agenciamentos coletivos. Mas estes coletivos não são formados apenas pelos indivíduos formatados segundo a sujeição social e por aspectos da subjetividade humana. Estes agenciamentos são também formados por sujeitos e por objetos, por máquinas, *softwares*, protocolos, por semióticas humanas e também por semióticas não-humanas, pelos afetos, pelas relações microssociais e pré-individuais, pelas relações supraindividuais, e por mais uma série de outros componentes que não são levados em conta no processo de sujeição social. Esta dimensão da servidão maquínica desindividualiza o sujeito, mas não o libera. Ao contrário, insere-o em um fluxo de retroalimentação que nivela todos os seres e coisas como engrenagens da produção.

Para Lyotard (2011), este é o aspecto desumanizador do capitalismo, aquele que elimina os traços de humanidade ao tornar pessoas e coisas peças intercambiáveis. Os dispositivos técnicos visam a uma otimização da mais-valia que resulta em um aumento da performance. Humanos e máquinas são, portanto, julgados em termos de performatividade, do melhor desempenho, e são atualizados ou substituídos sempre que surge algo que ofereça uma performance mais produtiva. Quando levado às últimas consequências o desenvolvimentalismo inaugura uma nova forma de terror: *a eliminação da diferença*. Toda a multiplicidade de expressões de vida deixa de ser necessária, tornando-se vital apenas o quanto de força produtiva este ser, este objeto, ou esta máquina é capaz de produzir. E assim tudo é nivelado e homogeneizado em favor deste critério. *Estamos diante da primeira síntese do inumano* (LYOTARD, 1997a).

5.3 DISPOSITIVOS DE PODER E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES CAPITALISTAS

"Eles controlam um poder exorbitante, pensou. Esta empresa é considerada um dos pivôs industriais do sistema; na verdade, a fabricação de androides havia se ligado tanto aos esforços de colonização que se um deles se arruinasse, o outro logo entraria em colapso".

[**Androides sonham com ovelhas elétricas - Philip K. Dick**]

Em Blade Runner, os dispositivos de controle funcionam de acordo com as estratégias de *sujeição social* e *servidão maquínica*, mas eles se manifestam de formas variadas, através de práticas e discursos fragmentários, que conjuntamente convergem para a concretização destas estratégias maiores. Não conseguindo abarcar a totalidade dos seres

através de um único dispositivo de poder, mecanismos diferenciados agem sobre humanos e replicantes, secretando formas particulares de controle social, embora a intenção seja, no final das contas, integrar tanto um quanto o outro dentro da máquina produtiva. Vamos, portanto, analisar cada um deles separadamente.

Em primeiro lugar, os humanos. Em virtude da extinção gradual da vida na Terra, todos os humanos saudáveis e com boa condição financeira são incentivados a migrar para colônias espaciais. Nelas, eles recebem um replicante como escravo destinado a atividades domésticas, serviços braçais, ou sexuais (como é o caso da replicante Pris). Obviamente, os humanos não entendem a aquisição de replicantes como um problema, inclusive os chamando eufemicamente de "amigos". Na cena que introduz o personagem Deckard, uma espécie de dirigível-*outdoor* passa pelos céus anunciando:

Uma nova vida espera você nas colônias extraterrestres. A chance de começar novamente em uma incrível terra de oportunidades e aventuras. Vamos para as colônias! Este anúncio é oferecimento da corporação Shimago-Domínguez⁴¹. Ajudando a América adentrar o novo mundo. Use seu novo amigo como um servo pessoal ou para trabalhar a terra. Um replicante humanóide geneticamente construído exclusivamente para as suas necessidades. Então vamos lá, América [...] (BLADE, 2007).

Enquanto isso, na Terra permanecem apenas os menos aptos e que constituem mão de obra barata e homogeneizada disponível para as grandes corporações como a Tyrell. O trabalho assume uma configuração pós-industrial, e o modelo fabril é substituído pela produção fragmentária e terceirizada de pequenas oficinas-laboratórios especializadas em apenas um tipo de mercadoria. "Eu só faço olhos", diz o velho chinês Chew ao ser interrogado pelos replicantes. Assim, a população mestiça das cidades é homogeneizada em função de uma linha de produção taylorista, comandada por um chefe de empresa invisível um tanto quanto tirano, um tanto quanto louco (ALLIEZ; FEHER, 1988).

⁴¹ Ao agenciar um sobrenome oriental (Shimago) ao lado de um hispânico (Domínguez), o nome da corporação sugere um futuro no qual se conjugam nações e etnias diferentes dentro dos mesmos conglomerados empresariais.



Imagem 30: Tyrell (assim como outros grandes empresários) habita no topo da pirâmide social, não apenas metaforicamente como literalmente. A sede da Tyrell possui o formato de uma pirâmide maia e seu líder reside em um dos aposentos mais altos do edifício.

Essa forma de configuração de trabalho engendra operários e máquinas dentro do sistema produtivo, nivelando ambos sob seu aspecto funcional. Independente da individualidade de cada sujeito (seu sexo, idade, etnia, sexualidade, etc), o importante é maximizar as performances de produção. Estamos no regime de servidão maquínica. Nesta lógica

As máquinas ganham uma importância cada vez maior no processo de produção. As relações de inteligência, de centro e de organização social estão cada vez mais adjacentes aos processos maquínicos; é através dessa produção de subjetividade capitalística que as classes e castas que detêm o poder nas sociedades industriais tendem a assegurar um controle cada vez mais despótico sobre os sistemas de produção e de vida social (GUATTARI; ROLNIK, 2013d, p.48).

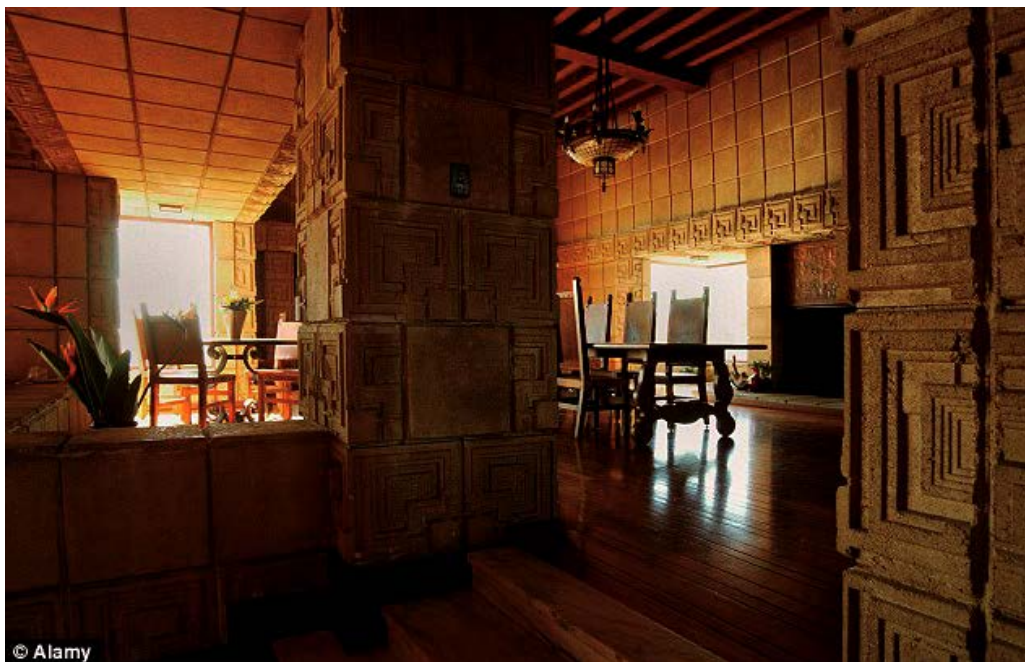
Entre a grande massa e os empresários, a polícia preenche o centro da pirâmide social. Os *spinnners* (carros voadores) da polícia estão em toda parte, dividindo a população entre vigilantes e os vigiados. Como afirma o delegado Bryant, chefe do departamento: "Se você não é polícia, você é gatinha". No entanto, o esquadramento da população por um corpo policial homogêneo, distinto do resto das pessoas a serem controladas, é substituído pela prática da camuflagem e da infiltração, muito mais eficazes. De maneira sub-reptícia, os agentes secretos denominados *bladerunners* confundem-se com o meio numa relação mais ou menos elástica com a hierarquia policial. Uma vez que as configurações sociais têm se tornado cada vez mais complexas, estes agentes surgem como um novo dispositivo de controle nas cidades buscando sorrateiramente identificar os replicantes que se confundem com os humanos (ALLIEZ; FEHER, 1988).

No entanto, os humanos não estão apenas amalgamados de forma indiscriminada dentro da máquina produtiva. De acordo com a lógica da sujeição social, que concorre ao lado da servidão maquínica, eles ainda mantêm certos aspectos de individuação. Etnias diferentes, com suas semióticas próprias parecem coabitar o mesmo tecido social. E apesar disso, os humanos, ao contrário dos replicantes, estão sempre sozinhos (BARROS; CASTRO, 2012). O indivíduo é aquele que não se divide, e parece não haver palavra melhor para descrever a solidão dos seres humanos no filme. Embora as ruas estejam amontoadas de gente, automóveis, bicicletas, entulhos, paradoxalmente, os espaços internos estão vazios, o que sugere uma inversão entre a dimensão pública e a privada (MENEZES, 1999).

Tyrell se isola no alto de sua pirâmide. Sebastian vive completamente sozinho em seu edifício—"Não há escassez de moradia aqui. Está repleto de quartos vazios". Da mesma forma, Deckard está solitário em seu lúgubre apartamento no 97º andar. Segundo Lawrence Paull, designer de produção do filme, todos os *sets* de Blade Runner foram desenhados para proporcionar uma aura emocional, e o apartamento de Deckard foi construído para refletir a sua condição de solidão celibatária e a atmosfera opressiva e introspectiva de sua maneira peculiar de trabalho (SAMMON, 1996).



Imagem 31: O apartamento de Deckard é amplo, escuro e solitário. Suas paredes arqueadas e com motivos maias lembram uma caverna ou uma pirâmide



© Alamy

Imagem 32: O apartamento de Deckard é uma bricolagem pós-moderna fortemente inspirada na "Ennis-Brown house", casa de pedra com motivos maia projetada pelo arquiteto Frank Lloyd Wright. Fonte: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2015712/Lloyd-Wright-landmark-house-sold-Billionaire-Ron-Burkle-buys-Ennis-House-4-5m.html>>. Mais detalhes no *site* oficial: <<http://ennishouse.com/>>

Os ambientes completamente vazios refletem, portanto, um mundo desencantado no qual o humano não consegue estabelecer contato com outros seres além dele mesmo, isolando-se de tudo o que não é humano. De acordo com Flusser (1972b, p.31), no passado o humano dialogava com deuses, animais, elementos da natureza, seres mágicos. Mas o Renascimento, trouxe consigo a idade da razão, determinando que o Homem, enquanto ser dotado de inteligência, fosse o único sujeito do mundo, constituindo o resto tão somente objetos disponíveis para seu uso. Tal solidão humana foi "[...] chamada elegantemente 'humanismo'". Flusser ironiza essa condição solitária do humano perguntando porque atualmente se gasta milhões de dólares na tentativa de encontrar vida e estabelecer comunicação com espécies duvidosas em planetas duvidosos quando ainda existem inúmeras espécies indubitáveis em nosso próprio planeta que ignoramos e com quem nem ao menos tentamos nos comunicar. Segundo o autor,

A resposta é esta: porque pode ser fácil comunicar-se com anjos, deuses e forças superiores, (já que estes falam hebraico, grego ou nagô), e com os habitantes de Betelgueuse, (já que estes falam inglês), mas é terrivelmente difícil comunicar-se com formigas. São tão tapadas que nem sequer compreendem linguagens tão universais como é a matemática e a lógica, (aristotélica ou russeliana). Ou somos nós os tapados? Que nem sequer captamos os símbolos da dança das abelhas? [...] Vale a pena tentar mudar de atitude. Quiçá as formigas têm informações, (por exemplo quanto a organização social), que valem a pena? [...] (FLUSSER, 1972b, p.31).

Este apreço racional de distanciamento do humano de outras espécies e essa dobra do pensamento sobre si mesmo, levou a humanidade às condições de isolamento que se observa na contemporaneidade. O humano afastou-se de todo não humano, e trata tudo que difere de si a partir de seu valor de uso (produtivo ou afetivo). Esta situação clama por uma reinvenção dos modos de existência nas grandes cidades. A tal ética pós-humana a que nos referimos nos capítulos anteriores parece, assim, uma consideração necessária a ser feita, de modo a reverter as práticas de segregação e hierarquização da vida que se derivaram do pensamento humanista.

Mas os dispositivos de controle humano não são as únicas formas de agenciamentos normativos em *Blade Runner*. Como dissemos no início da seção, os replicantes também estão sujeitos a dispositivos normatizadores, mas que funcionam segundo outras lógicas (embora seus efeitos resultantes tenham objetivos próximos). O primeiro deles se assemelha à restrição imposta aos humanos de trânsito interplanetário. A diferença é que, neste caso, não há teste de saúde a ser feito para filtrar esta migração. Na condição de mercadorias, os replicantes simplesmente são proibidos de deixar seus planetas.

Uma vez que o processo de linha de montagem dos replicantes não fica claro, é impossível saber se eles são inteiramente fabricados na Terra, ou apenas suas peças/órgãos/membros. Talvez eles sejam construídos aqui e ativados em outros planetas. Mas de qualquer forma, a questão é que os replicantes não têm acesso aos seus projetistas, engenheiros, e muito menos a Tyrell. E como Roy Batty afirma: "Não é uma coisa fácil encontrar seu criador". Isso impede que os replicantes obtenham quaisquer informações adicionais sobre suas origens ou sobre suas características (o que não deixa de soar como uma analogia para os humanos que, nas narrativas míticas, também não recebem nenhuma informação ontológica de seu "criador/deus").

Mas a restrição de tráfego interplanetário se constitui o menor dos problemas para os replicantes já que estes possuem um agravante condicionado à sua própria possibilidade de existência: eles são criados para serem escravos. Desta forma, são projetados para funções diferentes, e provavelmente estas funções a serem desempenhadas já vêm programadas em cada modelo. No entanto, o dispositivo de controle mais perverso nem sempre é percebido pelos próprios replicantes. Trata-se das memórias protéticas com as quais já são produzidos, *microchips* de memória implantados que trazem consigo as obrigações que devem desempenhar, fazendo com que eles cumpram seu destino de escravos sem ao menos ter consciência disso.

Com o tempo, Tyrell percebeu que apenas memórias preenchidas com comandos de controle não eram suficientes para manter os replicantes subjugados. Pois além de comportar sua programação, a memória dos replicantes é expansível, isto é, ela pode registrar novas informações exatamente como a memória humana. É provável que seja assim por uma questão de performance. Os replicantes vêm programados com alguns comandos, no entanto devem aprender com seus proprietários a maneira mais adequada de agir (permissões), e principalmente como não devem agir (interdições). Contudo, esta forma de memória técnica, não parecia o suficiente para silenciar as dúvidas e obsessões dos replicantes. Por esta razão, Tyrell desenvolve memórias programadas com uma espécie de protosubjetividade. "Se nós dermos a eles um passado, criamos uma espécie de amortecedor para as suas emoções e, conseqüentemente, podemos controlá-los mais adequadamente", afirma o cientista. As memórias protéticas dos replicantes da geração *Nexus-6* são, portanto, preenchidas de imagens mentais que lhes dá a suposta garantia de uma vivência humana.

Essa memória implantada justifica o apreço dos replicantes pelas fotos. Sem qualquer modo de comprovar suas histórias de vida, as fotografias são os únicos registros materiais que guardam de seu passado fictício. De acordo com Ridley Scott as imagens fotográficas que os replicantes trazem consigo são cópias físicas das imagens mentais que foram acopladas em seus *microchips* de memória (SAMMONS, 1996). As fotografias, por sua vez, contam uma determinada história, e isto é precisamente o que os replicantes não possuem. No entanto as fotos só fazem sentido porque seu mecanismo pré-determinado atribui um significado a essas imagens. Um significado que antes de qualquer coisa é fabricado e que opera no regime das semióticas significantes das sujeições sociais. Assim, os replicantes recebem informações personológicas que os qualificam enquanto indivíduos, construindo para eles a imagem de uma identidade pessoal que os faz crer em sua suposta humanidade.



Imagem 33: Fotografia que Deckard encontra na casa de Leon, através da qual ele identifica os replicantes Roy Batty e Zhora. Isso leva a crer que os replicantes não se satisfazem apenas com as memórias/fotos implantadas. Eles também produzem suas próprias fotografias e constroem sua história.



Imagem 34: Fotografia guardada por Rachael na qual ela acredita estar junto de sua mãe. Ao descobrir que ela é uma replicante, Rachael abandona a foto na casa de Deckard como quem rejeita as falsas memórias. Quando Deckard pega essa imagem em suas mãos, por alguns breves segundos a imagem ganha vida. Talvez este tenha sido um recurso que Ridley Scott empregou para mostrar quão vívidas estas memórias são para os replicantes



Imagem 35: Parece que não são apenas os replicantes que apreciam suas fotos. Curiosamente, o *bladerunner* Deckard é o personagem que conserva o maior número delas. Sobre o seu piano está disposta uma coleção de fotografias, quase todas em preto e branco, sinal de lembranças muito antigas.

Mas a despeito deste mecanismo de controle do passado, os replicantes continuavam emocionalmente inexperientes, e poderiam desenvolver características não desejáveis. Por esta razão é desenvolvido um novo mecanismo, que também se constitui como um dispositivo de segurança: a limitação da amplitude de vida dos replicantes em até quatro anos. Curiosamente, esta restrição de tempo de vida contraria as leis de eficiência da máquina produtiva. Por que não desenvolver andróides mais duráveis? Tyrell observou que embora os replicantes não tivessem sido programados para demonstrar empatia e afetividade, após certo tempo eles desenvolviam uma subjetividade própria baseada na memória adquirida a partir de suas experiências de vida. Essa percepção fazia com que eles desejassem coisas diferentes do que foram programados, como por exemplo, o amor e a autonomia. Deste modo, o prazo de quatro anos não é justificado por uma simples limitação tecnológica, mas constitui-se como um dispositivo de controle imposto a fim de conservar a subjetividade dos replicantes em caráter embrionário (ALLIEZ; FEHER; 1988).

Embora estes *microchips* de memória sejam um dispositivo materialmente exclusivo dos replicantes, eles funcionam também como uma analogia para os processos de produções de subjetividades normativas próprios das sociedades de controle. Depois do insucesso dos dispositivos anteriores, Tyrell desenvolve formas de controle não apenas mais agressivas, como também cada vez menos identificáveis. Com a implantação de memórias protéticas que simulam uma identidade humana, a regulação passa a ser auto-regulação, fazendo que os replicantes se conformem com seu destino e acreditem que os desejos da Tyrell são também os seus. Esses tipos de dispositivos marcam o declínio da sociedade disciplinar e apontam para as sociedades de controle, nas quais a regulação deixa de ser imposta verticalmente pelos governantes e passa a ser aceita e desejada por todos os indivíduos através da apropriação e consumo de representações e sensibilidades capitalistas.

A questão da durabilidade da vida dos replicantes também levanta um paralelo sobre o tempo. Que é o tempo? Que segurança o passado oferece se ele pode ser fabricado ou induzido? Como na psicanálise, pouco importa que estas memórias tenham de fato ocorrido, o que importa são as emoções que elas provocam. Assim podemos dizer que tanto a subjetividade replicante quanto a humana são planejadas e construídas antes mesmo do nascimento/ativação de seus sujeitos. Obviamente que nestes casos ela se dá de forma diferente. Apenas gostaríamos de acentuar que as certezas que os humanos têm sobre sua vida, da maneira como se organizam os conceitos de corpo, de gênero, de raça, de sexualidade, de humanidade, também são figuras pré-determinadas historicamente e

socialmente da mesma forma como na memória protética replicante. Mecanismos de controle que dão sentido e norma para a vida humana.

Nas sociedades de controle, os dispositivos de poder e os agenciamentos de enunciação coletiva, responsáveis pela economia subjetiva, produzem formas de subjetividades serializadas, normalizadas e centralizadas em apenas um tipo de imagem, um consenso que se torna referência para os indivíduos. Isso quer dizer que não existe algo como subjetividades individuais cuja somatória resultaria na subjetividade coletiva. Toda subjetividade, normativa ou singular, é sempre modelada no registro do social (GUATTARI; ROLNIK, 2013d). Ao mantê-las em um caráter normativo, os grandes agenciamentos de enunciação coletiva (mídia, mercado, governo, universidade, religião, etc.), conseguem fazer com que as pessoas pensem e desejem exatamente da maneira que se espera que o façam, muitas vezes sem que elas percebam que seus desejos e opiniões também foram previamente agenciados por uma matriz cultural pré-determinada.

Blade Runner apresenta, portanto, uma imagem do futuro dominado pela técnica e por formas de produção de subjetividades capitalistas que agenciam humanos e replicantes através dos processos de *sujeição social* e *servidão maquínica*. Embora os dispositivos de poder engendrados por estas estratégias sejam tecnicamente distintos para os dois, a partir do momento em que as diferenças entre eles começam a se atenuar, também as finalidades destes dispositivos parecem se tornar assustadoramente semelhantes. Como vimos, por um lado eles separam as pessoas, produzindo sujeitos individuados por meio de categorias identitárias e personológicas (como também fazem as memórias protéticas). São estas categorias que, por oposição binária, hierarquizam a sociedade e distribuem os indivíduos em papéis cuja função devem preencher e cumprir. Por outro lado, estes dispositivos empregam técnicas de modelação das subjetividades de forma a produzir modos de percepção e sensibilidade que se conformam, se adéquam, e até mesmo desejam, o modo de produção vigente. Agenciados pela subjetivação capitalista, humanos e replicantes passam a pensar e a funcionar de maneiras semelhantes, abafando os processos de singularização subjetiva e eliminando o quanto possível a diferença. Desta forma, o Inumano emerge enquanto aquilo que resta quando a produção de singularidade é esvaziada e o valor da vida passa a ser medido não por sua potência, mas por sua produtividade. Estes são os aspectos normativos dos agenciamentos processados entre humanos e replicantes.

6 "COMO MANTER-SE VIVO?"⁴² PONTOS DE SINGULARIZAÇÃO E DESESTABILIZAÇÃO DE FRONTEIRAS ENTRE HUMANO E MÁQUINA

"Olhe dentro dos meus olhos
Sinta o medo apenas por um instante
Eu sou um replicante e eu amo viver
Agora está tudo acabado
Apenas estes anos
Eu vou partir, mas eu irei cantando"

[Time what is time - Blind Guardian]⁴³

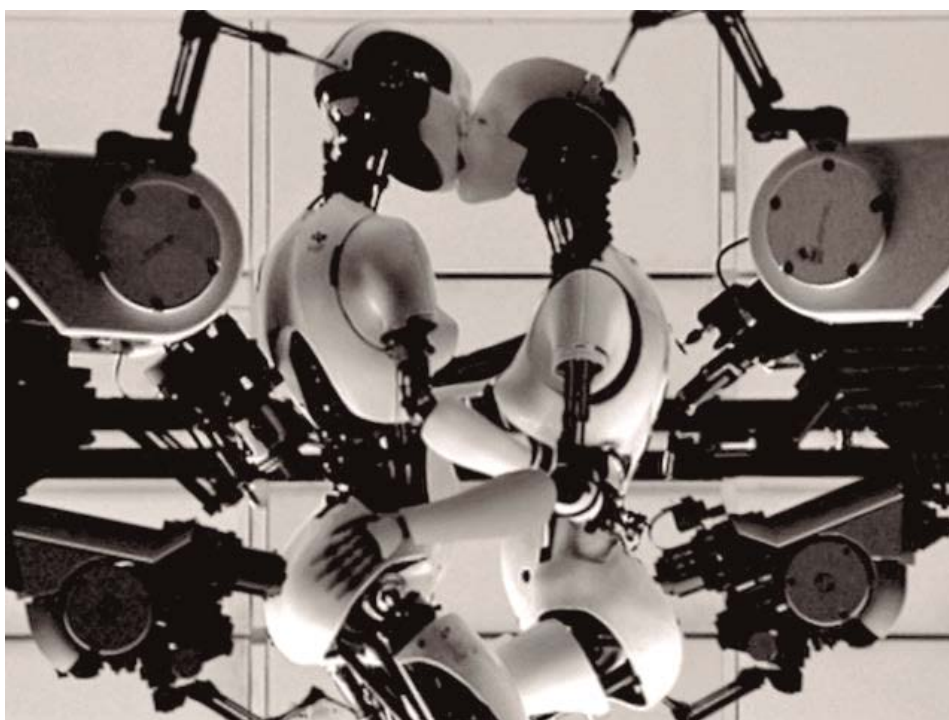


Imagem 36: Video clipe "All is full of love" (Bjork).

No capítulo anterior discutimos os aspectos normativos dos agenciamentos humano-máquina e a maneira como eles reproduzem as subjetividades sedimentadas no capitalismo. Entretanto, não é porque há um processo de achatamento e recuperação das singularidades que elas deixam de existir. Blade Runner apresenta uma visão do futuro repleta de mecanismos difusos de subordinação e controle da vida, mas também comporta uma segunda dimensão que trata das práticas que oferecem alguns enfrentamentos possíveis a este modelo e que deslocam as subjetividades de sua estratificação, colocando-as novamente em

⁴² Fala do replicante Roy Batty em Blade Runner (2007).

⁴³ "Look into my eyes/ Feel the fear just for a while/ I'm a replicant and I love to live/ Is it all over now/ Only these years/ I'll leave but I'm singing"

movimento. Mas ao contrário de outras ficções científicas como "O exterminador do Futuro" (*The Terminator*, 1984) e "Matrix" (1999), nos quais uma ação é decisiva para modificar por completo a lógica do sistema, em *Blade Runner* não existe a possibilidade de um final feliz, pois não existe algo como um inimigo a ser combatido cuja eliminação reestabeleceria o equilíbrio do planeta. Simplesmente não há possibilidade de reversão das estratégias de dominação e controle, o que não quer dizer que elas não possam ser denunciadas e combatidas continuamente.

De acordo com Kellner, Leibowitz e Ryan (1984), as imagens e a narrativa de *Blade Runner* articulam os medos da exploração capitalista, a desumanização tecnológica e o colapso de valores como amor, empatia e comunidade. Como vimos no segundo capítulo, se os questionamentos a respeito destes valores e das grandes narrativas não forem um movimento afirmativo, eles levarão fatalmente às formas mais negativas de niilismo. E esta é a situação de completa entrega e resignação com as condições do presente na qual os humanos do filme parecem se encontrar, sem qualquer perspectiva de reação. Assim, não é de todo surpreendente que o primeiro sinal de inconformidade não venha dos humanos, mas dos replicantes. Testemunhando que "nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes" (HARAWAY, 2009, p.42), os replicantes invadem a terra e colocam suas vidas em risco por um objetivo, no qual acreditam que poderia mudar seu futuro.

Ao romperem com as regras que os mantinham sob controle, os replicantes desafiam não apenas os sistemas de representação e subordinação que incidem sobre eles, mas de igual maneira, combatem o seu próprio sistema interno de sujeição social, a memória protética programada que lhes dá instruções de como proceder e no que acreditar. O que eles se permitem é, portanto, dar início a um processo de resistência aos modos de serialização subjetiva, um processo que não é apenas responsivo, como também criativo. Eles não somente rejeitam determinadas referências impostas, mas começam a desenvolver as suas próprias formas de compreensão, de percepção, e de desejo. Estamos diante da emergência de processos de subjetivação considerados como singulares, cujo traço comum é

[...] um devir diferencial que recusa a subjetivação capitalística. Isso se sente por um calor nas relações, por determinada maneira de desejar, por uma afirmação positiva da criatividade, por uma vontade de amar, por uma vontade de simplesmente viver ou sobreviver, pela multiplicidade dessas vontades. É preciso abrir espaço para que isso aconteça. O desejo só pode ser vivido em vetores de singularidade (GUATTARI; ROLNIK, 2013d, p.56).

Durante o filme podemos diagnosticar dois processos de ruptura que funcionam como disparadores de modos de subjetivação singularizados. Ambos são políticos, mas cada um destes processos opera em níveis distintos de organização e agencia determinadas forças de composição. O primeiro deles é majoritariamente *macropolítico* e se configura como uma espécie de rebelião das máquinas, condensada na luta dos replicantes que invadem a Terra liderados por Roy Batty. O segundo é principalmente do campo *micropolítico* e se concretiza na criação de um novo território do sensível entre humanos e máquinas que diz respeito às relações éticas/estéticas/políticas pós-humanas.

Macro e micro políticas não devem jamais ser entendidas como contraditórias, pois elas coexistem e atravessam uma a outra. Mesmo assim, elas remetem a ordens difusas de organização. A *macropolítica* (ou *ordem molar*) corresponde ao regime das estratificações, aos sujeitos, às coisas, representações, identidades, e a quaisquer sistemas de referências. A *micropolítica* (ou *ordem molecular*), por sua vez, trabalha na dimensão dos fluxos, dos devires, das intensidades, das conexões. Isso não quer dizer que uma seja boa e a outra ruim, ou desejável e não desejável. As duas dimensões são inseparáveis e trabalham sempre juntas e, no entanto, podem não corresponder. A ação de um sujeito ou grupo pode ser emancipatória em nível molar e profundamente reacionária em nível molecular e vice-versa. (GUATTARI, ROLNIK, 2013c).

No nível *macropolítico*, a revolta das máquinas convoca os replicantes a lutarem pela libertação de sua condição de escravos e da programação que restringe seu tempo de vida. Sua forma de ação se dá através da uma organização política de um grupo de andróides que decididamente se opõem àqueles que desejam controlá-los. Sua luta é de caráter social e representativo e assume certa semelhança com a luta revolucionária de classes na qual os embates são polarizados entre partes mais ou menos identificáveis: humano-replicante, dominante-dominado, empresário-funcionário, burguesia/proletariado. Nesta dimensão a disputa só é possível porque se pode diagnosticar os lados. Isso não implica que seja sempre fácil identificá-las (quem são os replicantes? Quem são os capitalistas?), mas em termos de representação estas partes estão lá, ainda que determinadas de maneira idealizada.

Por meio desta polarização é possível distinguir um inimigo contra o qual os esforços do grupo serão dirigidos. Os replicantes enxergam este alvo na figura do emblemático Dr. Eldon Tyrell, criador de suas programações, e por isso mesmo, representante do controle que se exerce sobre eles. Quando estamos pensando na dimensão *macropolítica*, conseguimos diagnosticar este e outros "inimigos" a serem combatidos: neste caso poderíamos pensar não apenas em Tyrell, como em todos os empresários que encabeçam as

grandes corporações e que fomentam relações econômicas perversas que colocam as pessoas na condição de instrumentos de produção. Mas também podemos destacar o papel do coletivo da mídia, que por meio do agendamento de pautas e veiculação de informações, constroem certas percepções dos fatos, interpretações, e modelos de comportamento, de socialidade, de cultura; do corpo policial, que de forma quase panóptica, vigia e esquadrinha a população constantemente, certificando-se que a lei esteja sendo cumprida; e finalmente, articulando estes e outros aparelhos, poderíamos encontrar na imagem do Estado o grande agenciador de políticas que subsidiam, incentivam, ou ao menos permitem o funcionamento dos aparelhos econômicos, midiáticos, e policiais. Para Buchanan (2000), este é o tema central de *Blade Runner*: o embate que eclode entre as forças opressivas do Estado e o exercício de união e resistência entre Deckard e Rachael ao final da história. Porém, segundo o autor, essa não se trata de qualquer resistência, pois

[...] não é meramente um final feliz que nós queremos, pelo menos não no sentido romântico e hollywoodiano de vitória do amor verdadeiro, mas algum tipo de garantia que uma vida autêntica é possível sob condições totalitárias e reguladoras. Eu justificaria que, acima de tudo, é sobre isso que o filme trata: resistência à interferência do Estado na vida cotidiana. A especulação central do filme é se algum tipo de liberdade restaria caso o Estado tivesse poder irrestrito. Em outras palavras, se ele tivesse o poder de julgar uma forma de vida inaceitável ou promover um genocídio contra ela, poderia esta forma de vida persistir? Ou ela desapareceria? (BUCHANAN, 2000, p.132, tradução nossa).

Desta forma, as lutas de caráter *macropolítico* se dão através de ataques à determinados centros de poder. Mas que identifiquemos formas condensadas de exercício do poder, isso não implica que o poder não esteja micropulverizado em toda parte como afirma Foucault (2011). Entretanto, nas análises *macrofísicas* o poder está sempre encarnado em um determinado grupo social ou em alguma pessoa, afinal, o regime das molaridades é também o das visibilidades, das representações. Trabalhar dentro deste regime é necessário, porque tanto a vida cotidiana, quanto a produção de subjetividades, os sistemas semióticos, a simbolização, as relações de afeto, todas dependem das visibilidades e das referências. A vida só é possível porque em algum momento os fluxos pousam e se condensam em determinados territórios, adquirindo formas concretas, ainda que instáveis.

Este regime de organização *macropolítico* só se torna um problema quando se pretende que estes condensados, estas referências, se tornem a única forma possível de vida, a única condição desejável e permitida. Que se ataque os valores dominantes não significa que existam outros valores mais adequados para serem colocados em seu lugar, pois trocar a posição das peças do jogo implica em conservar uma dada hierarquia. Neste sentido, a luta

não deve ser empreendida contra apenas um tipo de subjetividade específica, mas contra a tirania de qualquer subjetividade que se pretenda colocar como centralizadora ou referencial, ou seja, que invista na recuperação dos processos singularizadores, trazendo-os de volta para modos seriados e dominantes de subjetivação.

Existe um argumento frequentemente encontrado nas análises de *Blade Runner* que afirma que os replicantes vão se humanizando ao longo do filme, e que ao final, se mostram mais humanos que os próprios humanos (BARROS; CASTRO, 2012; MARTINS, 2002; ALLIEZ; FEHER, 1988; LASCH, 2009; BUKATMAN, 2002; HAYLES, 1995, PUHL; AMARAL, [20--]). Recusamos veementemente esta interpretação, pois o que ela faz é justamente recuperar os focos de singularização que emergem nas subjetividades replicantes subordinando-as a uma matriz humanista. Se eles são "mais humanos que os humanos" é apenas no lema finamente irônico da corporação Tyrell. Pois, assegurar que os replicantes se humanizam ao longo da história é eliminar a contradição interna da obra, introduzindo um julgamento moral e neo-humanista. *Ao invés de pensar os replicantes em sua dimensão singular e na potência subversiva que eles carregam, os argumentos que identificam humanidade na ética/estética/política replicante acabam por reforçar um modelo de humanismo ideal, um modelo tão absurdo que nem mesmo os humanos conseguem atingir.* Essa interpretação subordina os replicantes e outras categorias de não-humanos à lógica humanista, como se eles tivessem que se tornar humanos para que sua vida pudesse fazer sentido e ser respeitada. Estes replicantes não desejam "ser gente" como o boneco Pinóquio. Como afirma Haraway, "não se pode proceder por analogia, porque não se quer antropomorfizar os parceiros não-humanos como um jeito de ir ao seu encontro. Quem precisa disso?" (HARAWAY; GANE, 2010, n.p.). Como vimos anteriormente, este não é um jeito viável de caminhar em direção ao pós-humano, pois é uma relação negativada pelos sentimentos de falta e culpa dos humanos. E aos replicantes nada falta que precise ser restituído. A singularidade de *Blade Runner* não está em simplesmente inverter a polarização humano/inumano, bem/mal, mas ao contrário, busca romper com esta estrutura óbvia e recorrente nas narrativas de ficção científica.

Este argumento do processo de humanização vitimiza os replicantes, colocando-os em uma situação de perseguidos pelo humano "maldoso", quando, de fato, a situação é bem mais complexa e ambivalente do que o argumento prevê. Não estamos negando sua condição de oprimidos, mas dizer que eles são apenas isso é reduutivo. O grande risco quando trabalhamos sob o regime das referências *macropolíticas* é cair em discursos identitários simplificados. E embora reconheçamos que existe um atravessamento de múltiplas

identidades na pós-modernidade que configuram nosso caráter conflituoso de sujeito (HALL, 2011), a noção de identidade por si só é bastante limitada e atrelada a determinadas representações que se fazem dela.

A rebelião dos replicantes comandada por Roy Batty falha por cair nas armadilhas do plano das *molaridades*. Por um lado, com seus atributos físicos e mentais aguçados, os replicantes conseguem exercer um significativo nível de controle sobre alguns humanos. E eles não medem o uso destes atributos para conseguir seus objetivos. O grande problema não é, portanto, a finalidade de sua investida, pois toda luta por libertação é legítima. Mas os meios que utilizam nesta guerra são as mesmas armas dos humanos: a violência e o terror. E embora esta seja uma luta pela vida, é também uma luta que se conquista paradoxalmente através de outras mortes.

Por outro lado, Roy se ilude ao acreditar que existe apenas um inimigo a ser combatido. Em sua lógica um tanto inocente, Tyrell seria o cérebro por trás de tudo, e que do mesmo modo que este lhe tirava a vida através de sua programação limitada, também poderia lhe dar, se assim quisesse. Contudo, Tyrell é apenas um foco de poder espalhado entre outros tantos. E uma vez ativada a programação não haveria hipótese de reversão, pois o controle da vida dos replicantes não se trata de um mecanismo cruelmente imposto por Tyrell, mas a exigência de um enorme conglomerado econômico que visa satisfazer a manutenção e maximização do lucro obtido no sistema produtivo. Androides com prazo de expiração seriam mais dóceis porque não teriam tempo suficiente para desenvolver por completo formas autônomas de subjetivação, além de precisarem ser substituídos a cada quatro anos, o que manteria aquecido o ritmo de sua comercialização.

No entanto, para além da organização *macropolítica* dos replicantes, Blade Runner também apresenta um processo de singularização de ordem *microfísica*. Neste campo os embates e as resistências se dão nos interstícios, nas coexistências, nos encontros fragmentados entre humano e replicante capazes de reinventar outras expressões de sensibilidade e percepção que frustram os mecanismos de retroalimentação das subjetividades normativas, mesmo que de maneira imperceptível. Esta dimensão do agenciamento humano-máquina não é desvinculada da ordem das representações, mas suas fraturas se manifestam em um nível muito mais sutil de experimentação. Aqui também estamos diante de um processo revolucionário, mas que assume uma configuração diversa das lutas sociais de afirmação e de visibilidade, como nos movimentos sociais e identitários, já que nesta perspectiva

[...] é muito mais difícil identificar o inimigo, pois não se trata como no nível molar de um inimigo de classe que vai se encarar num ou noutro líder. O inimigo nesse caso é algo que se encarna em nossos amigos, em nós mesmos, em nossas fileiras, a cada vez que o problema remete a um agenciamento de enunciação de um outro tipo. Por exemplo, uma militante feminista pode ter uma posição, uma prática desalienante na relação homem-mulher, mas descobrir de repente que ela tem um comportamento incompatível, microfascista mesmo, em relação a seu filho ou em relação a si própria. Vemos assim que nesse nível da análise das formações do desejo no campo social, nível da micropolítica, não funciona uma lógica maniqueísta, a partir da qual os 'bons' poderiam fazer um agrupamento programático ente si para ir atacar os 'maus'. Nesse nível, nunca se pode confiar definitivamente num líder, numa organização, num programa: é preciso, ao contrário, criar dispositivos para que a problemática esteja sempre se colocando e se recolocando (GUATTARI; ROLNIK, 2013c, p.156).

Portanto, se no nível *micropolítico* não faz sentido pensar em uma lógica de oposições identitárias e morais, também não é mais útil tentar categorizar quem é humano e quem é replicante, uma vez que estas definições pertencem à dimensão da *macropolítica*. Neste momento estamos preocupados com os resultados do agenciamento humano-máquina que arrastam estes componentes para outra condição na qual já não são mais necessariamente humano *ou* máquina, onde talvez sejam agora humano *e* máquina, ou ainda alguma outra coisa que não poderia ter sido prevista antes desse encontro.

Estes encontros com a diferença, que nem sempre se dão de forma tranquila (e *Blade Runner* demonstra bem isso), são capazes de deslocar o fluxo das subjetividades normativas, já que todo ponto de singularidade que emerge dentro de um sistema entra em conflito com suas produções dominantes. Toda singularidade é um ruído, é uma engrenagem solta dentro das máquinas sociais atrapalhando o fluxo produtivo, reduzindo, ainda que minimamente, sua performance. Deste modo, a produção de singularidades tem a ver com a experiência vivida e com a maneira com a qual nos deixamos afetar por fluxos diversos capazes de produzir algum tipo de alteração nos conteúdos das subjetividades. São processos inteiramente variáveis que podem produzir uma modificação inesperada nos territórios do sensível. Uma conversa, uma leitura, uma música, uma pintura, um filme, um encontro com um desconhecido podem desencadear processos de singularização que fazem com que depois desta experiência não sejamos mais os mesmos.

Estes processos de microrevoluções são chamadas *moleculares* porque se dão em um regime que não é o da visibilidade, das estratificações. Por este motivo, a produção de subjetividades não deve confundir-se com o sujeito. Elas são produtoras de modos de existência e não de identidades. Os modos de existência (em Deleuze), ou estilos de vida (em Foucault) dizem respeito a formas de composição de subjetividades que são ao mesmo tempo

éticas e estéticas. É também o que Nietzsche descobriu com a operação artística da vontade de potência, a invenção de "novas possibilidades de vida" (DELEUZE, 2010a).

Ética e estética são temas estritamente relacionados, mas que de maneira geral, contrapõem-se a uma valoração moral. Pois enquanto a moral "[...] se apresenta como um conjunto de regras coercitivas de um tipo especial, que consiste em julgar ações e intenções referindo-as a valores transcendentos (é certo, é errado...) [...], a ética "[...] é um conjunto de regras facultativas que avaliam o que fazemos, o que dizemos, em função do modo de existência que isso implica" (DELEUZE, 2010a, p.129-130). A estética se liga a ética justamente por meio do ato criativo de invenção de um estilo de vida. Consequentemente, os modos de existência não podem ser julgados em termos de bons ou maus (não existem existências melhores que outras), mas precisam ser considerados a partir da construção de posicionamentos éticos, estéticos, e políticos que assumam a responsabilidade por suas escolhas e garantam a intensificação da vida.

Blade Runner apresenta ao longo da narrativa um processo *micropolítico* de reinvenção dos modos de existência do personagem protagonista, Deckard, que se esquia tanto de formas territorializadas, endurecidas, simbióticas, intoxicadas de familismos, quanto também de formas desterritorializadas, puramente intensivas, celibatárias, sem pouso, e sem destino. Entre esses dois extremos, Suely Rolnik (2013) afirma que Blade Runner conta a história da criação de novos modos de existência, de outros estilos de viver possíveis e afastados de subjetividades especulares, obcecadas pela busca do semelhante e da completude. A estes processos que modulam outras expressões da subjetividade a autora corresponde uma *nova suavidade*, produto de sensibilidades transversais que permitem a experimentação de novos territórios do desejo. De acordo com Rolnik (2013), o agenciamento entre humano e replicante personificado por Deckard e Rachael é capaz de construir uma relação situada para além das formas estéreis de territorialização do amor (nas quais se imobiliza o desejo e se idealiza a simbiose completa), e das formas fluídas e covardes de desterritorialização (que ao invés de ser vivida como um aspecto necessário para a criação de outros territórios, passa a ser vivida como uma finalidade em si mesma).

O desejo de simbiose se expressa nas narrativas naturalizadoras e de reintegração do ser a um conjunto maior do qual ele teria sido separado. A nosso ver, este é o grande desconforto gerado pelo final idílico das versões para o cinema de Blade Runner. Ele recupera os processos de singularização colocados em movimento por meio do romance dos dois e os reinscreve em modelos tradicionais e familiares. Rachael quase deixa de ser androide, já que neste final Deckard descobre que ela não possui a data de expiração característica dos

replicantes. Assim, eles não apenas encerram o filme como humanos, mas como homem e mulher, partindo em fuga em meio a campos verdejantes e montanhas nevadas⁴⁴. A reintegração é completa: Deckard recupera sua socialidade, ele não está mais sozinho; recupera sua conjugalidade, já que nesta versão ele havia sido casado; recupera sua relação com a natureza, pois é reinserido em um ambiente de bosques, água limpa e sol brilhante; e acima de tudo, ele recupera uma finalidade de vida, uma vez que o encerramento dá a entender que eles viverão felizes, mesmo que Deckard não tenha certeza de por quanto tempo.

Já nas outras versões (*workprint*, *Directors Cut*, e *Final Cut*), a ausência desta sequência torna o final muito mais perturbador e ambivalente. O filme encerra no elevador sem oferecer qualquer pista sobre o que acontecerá com os dois: teriam conseguido fugir? As ironias de Gaff então ecoam: "É uma pena que ela não vai viver...", o que sugere que Rachael ainda possui um tempo limitado de vida de no máximo quatro anos; por outro lado, o próprio Deckard começa a suspeitar de que talvez ele também possa não ser humano. Não há reintegração com a humanidade, com a sociedade, ou com a natureza. Mas apesar de tanta austeridade e incerteza, criam-se aqui novas possibilidades de vida, talvez ainda mais ricas porque incertas.

Estamos diante do surgimento de uma *nova suavidade*. De fato, Deckard e Rachael não se completam, eles não se preenchem. Mas *eles criam juntos*. E juntos reinventam um novo território onde a vida e o afeto não seriam possíveis *a priori*. A ordem social cria modos de representação ideais para o humano, maneira certas, ou pelo menos mais "convenientes" de amar, de viver, de desejar, de se relacionar com o mundo, de morrer... Nesta ordem, não há permissão para modos de existência que confrontem a norma. E, no entanto, Deckard e Rachael mostram que é possível produzir a diferença e reinventar novos territórios para além das formas mais ou menos rígidas e humanas, demasiadamente humanas, que conhecemos.

⁴⁴ As paisagens montanhosas exibidas no final estendido de Blade Runner são exatamente as mesmas do início de "O iluminado" (*The shining*, 1990) de Stanley Kubrick. O diretor Ridley Scott conta que, como as filmagens realizadas para Blade Runner não ficaram satisfatórias, ele recorreu a Kubrick pedindo a gentileza de utilizar algumas imagens da introdução de "O iluminado" que foram gravadas mas não utilizadas (SAMMON, 1996).

6.1 A IMINÊNCIA DO CIBORGUE E A DISSOLUÇÃO DAS FRONTEIRAS

"Sim, tu *Cyborg*, és tudo o que desejo
e estou na treva observando o teu fulgor,
serás apenas a miragem ou o grito
que de noite atormenta o meu furor,
desta loucura agora todo eu me quero entranhar
até em parte alguma jamais de novo poder estar"

[Primeira oração a Cyborg - Alexandre Vargas]

A vontade de viver que transborda nos replicantes sugere uma outra montagem de territórios do desejo que é capaz de estabelecer vínculos e afetividades onde a subjetivação normativa não seria capaz de reconhecê-la. Entretanto, os agenciamentos humano-máquina podem produzir reverberações que vão muito além do estranho romance entre Deckard e Rachael. Eles são capazes de promover éticas/estéticas/políticas da existência que, mesmo sem desconsiderar as singularidades de cada *phylum*⁴⁵, contribuem para a desestabilização da hierarquia taxonômica encabeçada pelo Homem, que identifica e separa componentes humanos de não-humanos, orgânicos de não-orgânicos. Assim, as *micropolíticas* pós-humanas funcionam como disparadoras de processos que subvertem os mecanismos de dominação agenciados pela máquina, oferecendo outras possibilidades de reinvenção do humano. Estas mudanças qualitativas apontam para o fato de que

[...] antes, as máquinas de guerra, as máquinas militares, as grandes máquinas industriais eram a única condição para o desenvolvimento das sociedades. Era a força física, a força militar, a afirmação dos valores *viris* que funcionavam como garantia da consistência de uma sociedade. Sem elas, a devastação era total. Isso existe ainda na Rússia, em todos os países fascistas, nos Estados Unidos etc. Mas hoje em dia as margens (os *Marginati*), as novas formas de subjetividade, também podem se afirmar em sua vocação de gerir a sociedade, de inventar uma nova ordem social, sem que, para isso, tenham de nortear-se por esses valores falocráticos, competitivos, brutais etc. Elas podem se expressar por seus devires de desejo (GUATTARI; ROLNIK, 2013a, p.341-342).

Donna Haraway foi uma das autoras que investiu na reversão do aspecto alienante e destrutivo das máquinas de guerra capitalistas, dobrando as forças de composição do humano e da máquina para formas afirmativas e produtoras de subjetividades desterritorializadas. Seu "Manifesto Ciborgue", foi um texto-base decisivo para catapultar,

⁴⁵ Ou *filo maquinístico*: conceito empregado por Deleuze e Guattari para designar os diferentes tipos de máquina - técnica, vivas, abstrata, estéticas que se distribuem como em filamentos de espécies vivas. Embora existam singularidades entre elas, estes filamentos estão a todo o momento entrando em agenciamento maquinístico uns com os outros.

ainda na década de 1980, os estudos sobre a cibernética e os sistemas informacionais para uma perspectiva pós-humana. Nele, Haraway (2009) opera um deslocamento das representações convencionais do ciborgue (máquina desumanizada, masculinista, poderoso, aniquilador) transformando-o em uma figura híbrida que transgride as fronteiras entre o organismo e a máquina, oferecendo outras possibilidades de reinvenção da política na era cibertecnológica.

Para Bukatman (2002), Haraway redefine os valores do ciborgue de uma maneira muito mais pertinente para a discussão das ambiguidades de *Blade Runner*. Já Adriana Amaral e Paula Puhl ([20--]), empregam a teoria feminista de Haraway para propor uma leitura possível dos replicantes através da figura do ciborgue. Também David Le Breton (2003, p.206-207), ressalta a importância do manifesto de Haraway para compreender como "o ciborgue tornou-se [...], em alguns anos, um paradigma incontornável para pensar o mundo contemporâneo". Para Le Breton, a imagem do ciborgue emerge como a figura emblemática da pós-modernidade, pois ele está contido de forma onipresente nas referências literárias, no cinema, nas HQs, desenhos animados, e nos videogames. Outros muitos autores ainda destacam a relevância do trabalho de Haraway para os estudos da teoria social contemporânea (BRAIDOTTI, 2013; FEATHERSTONE; BURROWS, 1996; FELINTO; SANTAELLA, 2012; GRAHAM, 2002; HAYLES, 1995; SIBILIA, 2002; SILVA, 2000).

A grande contribuição do Manifesto ciborgue é que ele discute temas pouco palpáveis como a cibernética, a informática, e as realidades virtuais sem abrir a mão de seu aspecto material. É uma teoria localizada que lida com as questões das subjetividades sem se render aos fascínios da descorporificação trans-humanista. Haraway, então, trás o ciborgue do campo da ficção para a realidade social, afirmando que na contemporaneidade, somos todos ciborgues, já que a menor interferência da máquina e da biotecnologia em nossos corpos, em nossas roupas, em nossa comida, remédios, cosméticos, etc., nos torna, pelo menos em parte, máquina. Deste modo, o ciborgue funciona como um argumento teórico especialmente útil ao feminismo, pois não sendo humano, mas um híbrido construído, o ciborgue também não possui uma "natureza" ou uma origem. Ele não possui gênero, ou sexualidade, raça, classe, cultura, etc., o que torna possível pensar em um mundo deslocado das identidades rígidas que estratificam os corpos e subsidiam a organização hierárquica violenta encabeçada pelo homem, branco, heterossexual, eurocêntrico, colonizador, cristão. Mas isso só é possível por causa da apropriação e subversão que Haraway faz deste conceito.

Originalmente, o termo ciborgue (contração de *CYBernetic ORGanism*, organismo cibernético) foi criado para designar um agenciamento material entre humano e máquina desenvolvido para compor um sistema auto-regulatório das funções corporais de astronautas em ambientes extraterrestres. Seus projetistas, os cientistas Manfred Clynes e Nathan Kline (1995), publicaram em 1960 um artigo enumerando uma série de dificuldades que se colocavam diante do humano em ambientes hostis e sugerindo hipóteses de como superá-las através de melhoramentos biotecnológicos como próteses, roupas, e medicamentos. Sob a concepção cibernética, o humano passava a ser pensado como um sistema de processamento de informação, assim como qualquer máquina de análise de dados, levando em consideração os processos de controle e comunicação de forma a aumentar a performance *input/output*.

No entanto, não demorou muito para que essa figura se tornasse referência para a ficção científica passando a ser representado como um ser artificial em contraste binário com a natureza humana. Em Guerra nas Estrelas (*Star Wars*, 1977, 1980, 1983), o vilão Darth Vader é claramente um tipo de ciborgue. Tendo grande parte de seu corpo destruído, ele recebe implantes robóticos e uma armadura que o permite respirar e conservar a vida. Em "O exterminador do Futuro" (*The Terminator*, 1984), um ciborgue hipermasculinizado demonstra todo o seu poder bélico na caçada de um alvo humano que colocaria em risco à supremacia das máquinas no futuro. Em "Robocop" (1987) o policial morto é transformado em ciborgue através de próteses mecânicas, tornando-se um robô combatente do crime. Mas este processo só é possível porque ao morrer, o humano é esvaziado de sua humanidade, podendo assim ser preenchido por uma essência de máquina.

Os ciborgues foram se aperfeiçoando na ficção científica de maneira tão radical que, em o "Homem Bicentenário" (*Bicentennial Man*, 1999), baseado em no conto homônimo do escritor Isaac Asimov, o protagonista androide se educa através da leitura de livros, substitui suas partes mecânicas por órgãos sintéticos, implanta pele artificial para modificar sua aparência, se apaixona por uma humana, e finalmente recusa sua imortalidade, lutando nos tribunais pelo direito de ser reconhecido juridicamente como humano. Entretanto, é preciso lembrar que os ciborgues já possuíam antecedentes no cinema de ficção científica, como é o caso da robô de Metropolis (1927) que é uma cópia mecânica mal-intencionada da mocinha do filme.

Todos estes exemplos pertencem a uma concepção tradicional de ciborgue, uma vez que eles se diferenciam radicalmente do humano, podendo até haver a possibilidade de transposição de uma natureza para a outra, com a condição de que a anterior seja abandonada. Não há ambiguidade, pois ou se é humano, ou se é androide. Ainda é perceptível certa

oposição dualista que caracteriza a mente humana como uma entidade bondosa, natural e desejável, enquanto a vida tecnológica não-orgânica é vista como desumana, invasiva, estéril, algo que o humano deve resistir o quanto possível, já que até os ciborgues em seus sonhos mais íntimos desejam também ser humanos. *Blade Runner*, ao contrário, instaura dúvidas nesta suposição dualista humano/máquina, mente/corpo, bem/mal, demonstrando que o cenário é muito mais complexo e menos polarizado do que frequentemente costuma-se estabelecer nas narrativas comuns (FEATHERSTONE; BURROWS, 1996).

Haraway (2009) opera, deste modo, uma subversão da figura do ciborgue em favor de uma leitura de nossa condição pós-humana segundo a qual as interferências da indústria biotecnológica, os procedimentos estéticos (farmacológicos ou cirúrgicos), os alimentos transgênicos, a engenharia genética e a nanotecnologia teriam modificado radicalmente nossos corpos de maneira que não poderiam mais ser dissociados dos agenciamentos com a máquina. O ciborgue serve, nesta perspectiva, como um recurso ficcional que mapeia nossa realidade social e corporal, mas também como uma ferramenta teórica que diz respeito diretamente à nossa realidade vivida, oferecendo resistência às imagens dos discursos dominantes e normatizadores sobre a máquina. Haraway aponta que, ao evidenciar que o humano não é um ser natural, mas construído e projetado da mesma forma como construímos circuitos integrados, o ciborgue introduz mais uma ferida no narcisismo humano além daquelas já propostas por Sigmund Freud no passado (HARAWAY; GANE, 2010, n.p.).

De acordo com Freud (2010, p.183-184), o narcisismo geral, o amor-próprio da humanidade sofreu ao longo da história três grandes afrontas por parte da ciência. A primeira, *cosmológica*, foi a revolução copérnica, que retirou o privilégio do humano como centro do universo. "A posição central da Terra era garantia de seu papel dominante no universo, e parecia condizer muito bem com a tendência humana de sentir-se dono deste mundo". A segunda, *biológica*, trata-se da revolução darwiniana, que desaba a crença de que o humano é uma criatura superiora por possuir uma alma imortal, "[...] invocando para si uma procedência divina, que lhe permitiu romper os laços com o mundo animal". A terceira, *psicológica*, diz respeito à ilusão de que o humano é soberano de sua própria psique ou de qualquer identidade. Pois antes de ser algo simples, a psique é "[...] uma profusão de impulsos que, independentes uns dos outros, lutam pela realização, de modo correspondente à multiplicidade de instintos e de relações com o mundo externo, que frequentemente se antagonizam e são incompatíveis" (FREUD, 2010, p.184).

A quarta grande afronta ao narcisismo humano, sugerida por Haraway, estaria relacionada com a questão das máquinas cibernéticas de terceira geração, com os dispositivos digitais, e com o silício. Esta ferida é o reconhecimento da fragilidade da pretensa superioridade do humano frente ao que não é humano e não-orgânico, implicando que a própria existência do *homo sapiens sapiens* dependeria de seu vínculo com um mundo pós-humano (HARAWAY; GANE, 2010, n.p). Assim, a imagem do ciborgue e de seus circuitos de silício colocam em cheque a ontologia humana e suas subjetividades ao ressaltar a inviabilidade da separação entre máquina e organismo, já que as políticas ciborgues não recorrem a uma narrativa de origem humanista que se apegue a mitos fundadores de unidade. Ao contrário, o ciborgue está preocupado com a qualidade do prazer que ele pode extrair da confusão entre essas fronteiras, as quais nós mesmos inventamos por meio de relações de poder-saber (HARAWAY, 2009). Deste modo, nas definições de Haraway, um ciborgue é

[...] um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo. [...] O ciborgue é uma matéria de ficção e também uma experiência vivida, [...] mas a fronteira entre a ficção científica e a realidade social é uma ilusão ótica. [...] (p.36) No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos - teóricos e fabricados - de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política (p.37). [...] O principal problema com os ciborgues é, obviamente, que eles são filhos ilegítimos do militarismo e do capitalismo patriarcal, isso para não mencionar o socialismo de estado. Mas os filhos ilegítimos são, com frequência, extremamente infieis às suas origens. Seus pais são, afinal, dispensáveis (p.40) [...] um mundo de ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias (p.46) (HARAWAY, 2009, p.36-46);

Portanto, a imagem pós-humana do ciborgue marca o agenciamento simbiótico entre máquina e organismos que torna cada vez mais difícil a distinção de um e do outro. Segundo Silva (2000, p.19), o filme *Blade Runner* trata dessa questão ao confrontar replicantes (máquinas) e humanos para afirmar que "não é que as máquinas se tornem 'humanizadas', mas o contrário: são os seres humanos que são expostos em toda sua artificialidade". Se o humano é uma permanente construção, da mesma forma suas subjetividades se produzem dentro de um complexo cruzamento de fronteiras entre humanos e não-humanos, entre cultura e natureza, entre processos diversos de subjetivação. Nesta perspectiva, o mundo não seria constituído de unidades fechadas, de sujeitos autocentrados, mas por correntes e circuitos de intensidades, como fluxos elétricos, que conectam orgânicos e não-orgânicos em agenciamentos produtivos.

Para Hayles (1995), a emergência de subjetividades ciborgues choca-se diretamente com narrativas culturais humanistas conservadoras, pois os modos discursivos produzidos a partir de agenciamentos tecnológicos não podem ser reduzidos a uma orientação humana ou de máquina, mas operam sempre nos dois registros. É precisamente essa localização indefinida que permite que os ciborgues arrastem as narrativas culturais para novas direções pós-humanas. Segundo Hayles, essa ambivalência atravessa o enredo de "Androides sonham com ovelhas elétricas", e manifesta-se nos momentos mais vertiginosos da trama, quando a linha tênue que separa humano de máquina entra em colapso. No livro, esse momento se dá quando Deckard desconfia que um outro policial *bounty hunter* possa ser um androide com *microchips* de memória implantados, o que faz com que ele não tenha consciência de sua condição de máquina. A tensão toma conta de Deckard, pois essa hipótese permite pensar que qualquer um pode ser inconscientemente um androide, inclusive ele próprio.

No filme esse momento de vertigem ocorre principalmente a partir da relação que Deckard estabelece com Rachael. Desde a ocasião em que ele descobre que Rachael não é humana, instaura-se um tensionamento entre as seguranças do *bladerunner* e as dúvidas que este fato coloca. Pois se existem modelos aperfeiçoados de replicantes mais difíceis de serem reconhecidos e que ignoram sua condição de máquina em razão das memórias artificiais, nada garante que ele não possa ter convivido com outros replicantes sem ao menos saber que se tratavam de androides. E se a discernibilidade entre humano e máquina começa a ficar cada vez mais ameaçada, a pergunta de Rachael parece fazer ainda mais sentido: "Você já 'aposentou' um humano por engano? Em sua posição, este é um risco".

Uma vez que os personagens e o próprio enredo de *Blade Runner* são construídos de forma a manter certa ambiguidade e contradições que não se resolvem, a imagem do ciborgue é muito apropriada para pensar as relações que os personagens do filme mantêm com a tecnologia. Embora haja um discurso de diferenciação entre humanos e replicantes, eles parecem muito mais próximos dessa figura híbrida proposta por Haraway capaz de corromper três fronteiras cruciais: entre humano e animal, entre organismo e máquina, e entre o físico e o não-físico.

Este trabalho se concentra claramente na segunda fronteira, embora as outras duas também possam ser verificadas em *Blade Runner*. A questão animal é debatida através do teste de empatia, principalmente no livro "Androides sonham com ovelhas elétricas" onde a ênfase no animal é mais elaborada. Já a questão do não-físico diz respeito à invisibilidade da tecnologia. Ela tem se miniaturizado ao ponto de coincidir com nossos corpos. Assim, ela

pode habitar implantes subcutâneos, órgãos sintéticos, marca-passos, reposições hormonais, drágeas digeríveis, e *microchips* de informação, como as memórias protéticas de Blade Runner. Os corpos replicantes possuem uma constituição biológica, pois apresentam órgãos, ossos, sangue e por isso podem passar despercebidos. No entanto, eles são maquinaria pura, já que de acordo com essa terceira fronteira rompida pelo ciborgue, a tecnologia não precisa se fazer perceptível, pois praticamente tudo o que nos cerca, incluindo nos mesmos, está submetido a sua interferência. O que faz com que os limites entre substâncias pretensamente naturais e artificiais se tornem indetermináveis.

6.2 REPLICANTE OU HUMANO? ERIGINDO UM PLANO DE EQUIVOCIDADE

"Passamos o ponto do qual não há retorno
O último limite
Que cálidos segredos não confessos iremos descobrir,
para além do ponto sem retorno?"

[The point of no return - The Phantom of the Opera]⁴⁶

A partir desta análise, percebemos que Blade Runner comporta uma dimensão ambivalente na qual, logo no início, não temos a certeza se alguns personagens são replicantes ou não, já que o argumento da memória protética implica que qualquer um possa sê-lo, inclusive seu protagonista. Ao explorar essa dúvida, o filme estabelece um *plano de equivocidade* no qual as contradições não se decidem, evidenciando o caráter de totalidade aberta do filme. Dependendo da maneira como se compreende a condição humana ou replicante de Deckard, o todo do filme ganha outros contornos, novas possibilidades e suscita diferentes questionamentos. Seria Deckard uma máquina? E nós, espectadores, que somos? É possível manter alguma garantia da natureza humana, ou já nos tornamos todos ciborgues? - Híbridos de humano, animal e máquina, mas também de realidade social e ficção científica.

Este plano de equivocidade do filme não é construído ou enfatizado da mesma maneira em todas as versões. Em algumas, como nas versões do cinema, essa questão é muito diluída em virtude da narração *over* que dá a Deckard um passado, uma história no departamento de polícia, uma ex-esposa. É certo que existe a possibilidade de que estas informações e experiências também sejam frutos de implantes de memória, mas de qualquer

⁴⁶ "Past the point of no return/ The final threshold/ What warm unspoken secrets will we learn/ beyond the point of no return?"

forma, elas reforçam as garantias humanas de Deckard, não oferecendo tantas margens para suspeitas. Sua humanidade parece preservada no final estendido, quando não há referências ao sonho com o unicórnio, e com um Deckard seguro de sua condição ao lado de sua companheira replicante sem data de expiração, uma quase mulher.

Já em outras versões, como é o caso da última (*Final Cut*), o debate se complica pois existem detalhes colocados intencionalmente por Ridley Scott (SAMMON, 1996) para intensificar o nível de ambiguidade do filme. Este é um dos motivos pelos quais decidimos trabalhar com esta versão, pois ela eleva essa dúvida a um nível de tensão máxima. Nesta versão, Scott remove todas as adições que foram feitas no original e insere as que ele gostaria de ter colocado desde o início, o que faz com que a composição do personagem ganhe complexidade. A estrutura do filme é montada de forma a lançar informações à conta-gotas para o espectador com o intuito de mantê-lo confuso sobre a "natureza" de seu protagonista. Assim, o agenciamento das imagens cinematográficas insere o público em um jogo de pistas (falsas ou verdadeiras) que pode levá-lo a conclusões diferentes. Isto não significa que uma interpretação seja correta e a outra errada, pois o mais importante não é a conclusão do pensamento, mas justamente a multiplicação de realidades possíveis que estas hipóteses inauguram. De acordo com Bukatman (2002), neste caso, perguntar é mais importante que responder, pois no final das contas, essa dúvida não é sobre Deckard, é sobre nós mesmos.

A questão é que não existe um veredicto sobre o assunto, apenas evidências maiores ou menores de acordo com cada versão. Até mesmo a interpretação dos roteiristas e atores envolvidos na produção é contraditória. O roteirista original do filme, Hampton Fancher, afirma que quando escreveu o primeiro roteiro, desejava colocar ao final uma pista de que Deckard *poderia* ser um replicante. Mas essa revelação teria um tom moral humanista, pois para Fancher o sentido do filme seria: "[...] faça seu próprio teste de empatia. Monitore constantemente sua temperatura emocional. Perceba quão humano você realmente é, porque nós somos sempre melhores ao sermos humanos" (SAMMON, 1996, p.360, tradução nossa). Mas ao substituir Fancher, o roteirista David Peoples⁴⁷ ofereceu uma interpretação diferente para a questão. No final de seu roteiro Deckard pensaria em voz *over*:

⁴⁷ Hampton Fancher foi o roteirista original de Blade Runner. Foi ele quem procurou o produtor Michael Deeley e ofereceu a primeira adaptação de "Androides sonham com ovelhas elétricas?". Mas sua inflexibilidade em alterar cenas do *script* e uma série de desentendimentos com Ridley Scott levaram à sua substituição por David Peoples. Ambos são creditados no filme, mas esta não foi uma criação conjunta de roteiro. Os detalhes desta disputa são explicados no documentário "Dangerous Days: making Blade Runner" (2007).

Eu me pergunto quem desenhou aqueles como eu... e quais escolhas nós realmente temos, e quais nós apenas pensamos que temos. Eu me pergunto se eu realmente a amei. Eu me pergunto quais de minhas memórias são reais e quais pertencem a outras pessoas. O grande Tyrell não me desenhou, mas seja quem tenha sido, não me fez muito melhor. 'Você também é programado', ela me disse, e ela estava certa. Do meu próprio jeito, eu era um modelo de combate. Roy Batty foi meu último irmão (SAMMON, 1996, p.361, tradução nossa).

Essa epifania de Deckard seria uma tomada de consciência de que não somos tão livres quanto imaginamos. De uma forma ou outra, também nos comportamos como escravos, semelhantemente aos replicantes. Segundo Flusser (2007), todas nossas escolhas são programadas, e se existe algum grau de liberdade, é de uma liberdade falseada, pois nossas escolhas se dão dentro de um número finito de alternativas que nos são oferecidas. Neste sentido, temos a impressão de que somos livres para trocar de canal, ouvir uma música, ou disparar uma arma. Mas tudo o que fazemos é optar por uma ou outra programação. Nossos canais, nossa notação musical, o gatilho da arma, todos são limitados a um número determinado de opções, dentre as quais escolhemos apenas algumas. Este raciocínio implica que a sociedade é dividida em duas classes: a dos programadores e a dos programados. Porém, os programas estão cada vez melhores e oferecem uma quantidade de possibilidades de escolha que ultrapassa a capacidade de decisão do humano. Desta forma, ele nunca se depara com os limites do programa, o que lhe dá a ilusão de que não existem limites, e que ele é livre para decidir.

Com essa narração *over* Peoples gostaria de propor um questionamento existencial no qual humanos não seriam tão diferentes de replicantes. Para o roteirista, eles desejam coisas semelhantes, e estão subordinados a princípios aproximados de "programação" e de "expiração". No entanto, no roteiro e na interpretação de Peoples, Deckard *permaneceria* como humano. O que ele desejava era apenas problematizar a noção de liberdade que o humano acredita ter. Mas então, Ridley Scott leu seu roteiro e deduziu que se tratava de outra coisa, entendendo que Peoples sugeria que Deckard fosse um replicante.

Aquilo que eu pretendia como um tipo de especulação metafísica, Ridley compreendeu de forma diferente, mas eu percebo agora que não há nada de errado com sua leitura. A confusão foi minha culpa. Eu escrevi essa voz *over* de forma tão ambígua que ela poderia significar exatamente o que Ridley entendeu. E eu acredito que foi assim que a ideia toda sobre Deckard ser um replicante começou. (SAMMON, 1996, p.361, tradução nossa).

Portanto, nem mesmos os roteiristas chegavam a um consenso sobre o tema. Já o ator Harrison Ford não queria que seu personagem fosse compreendido como um replicante: "O maior problema foi... no final. [...] [Ridley] queria que o público descobrisse que Deckard era um replicante. Eu lutei contra porque eu sentia que o público precisava de alguém para se identificar" (SAMMON, 1996, p.362, tradução nossa). Também o produtor Michael Deeley afirmou que não desejava esta problematização: "Isto foi uma grande besteira, uma pequena camada extra que Ridley sobrepôs ao filme. Mas também uma ofuscação. Eu não apenas nunca acreditei que Deckard fosse um replicante, como também acho fútil transformá-lo em um" (SAMMON, 1996, p.362, tradução nossa).

De acordo com Sammon (1996), foi muito difícil tanto para os produtores quanto para o público geral aceitar o argumento de que Deckard *podia* ser um replicante. O autor especula que, talvez, essa rejeição esteja relacionada ao fato de que os espectadores não gostem que seus heróis se revelem como alguma coisa que é tida como inferior a um humano. Não existe valor de identificação. Assim, tanto a defesa de Harrison Ford, quanto a especulação de Sammon remetem a necessidade de identificação compulsória que a matriz humanista reforça, e também para uma certa vaidade em assumir o humano como o maior objeto de interesse e identificação do próprio humano.

No entanto, tudo não passa de possibilidades. O filme não deseja solucionar essa tensão, mas devolvê-la para o público. Por esta razão acreditamos que a maneira como Haraway emprega a figura do ciborgue, é extremamente útil para pensar essa ambiguidade sem resposta de Blade Runner. De qualquer forma, podemos arriscar dizer que, em algumas versões, Deckard é humano, enquanto em outras ele *provavelmente* é replicante (BUKATMAN, 2002), o que complica ainda mais a situação. Ao longo do filme, são oferecidos indícios aos espectadores de cada uma destas possibilidades, mas elas não são claras o suficiente para se chegar a uma conclusão.

Acreditamos que o filme constrói essa relação ambivalente por meio de um processo de agenciamento de imagens caracterizada por Deleuze (1985, p.200) como um esquema sensório-motor 'Ação-Situação-Ação' (A-S-A'), o qual determina que uma ação qualquer (A) vai implicar em uma situação (S) que não pode ser prevista, mas que encadeará uma nova ação (A'). Nesse tipo de agenciamento, a situação só pode ser compreendida por meio do desenvolvimento das diferentes ações das personagens, que a cada movimento, a cada comportamento, vão dando forma à situação. Desta maneira, "[...] de ação em ação, a situação surgirá pouco a pouco, variará, e finalmente se esclarecerá ou conservará seu mistério".

Em *Blade Runner*, a situação não é completamente revelada ao final do filme, o que leva a crer que ele pertence ao segundo caso, aos esquemas que conservam seu mistério. Neste sentido, ele comporia um tipo de narrativa indicial, pela qual o espectador tenta desvendar a situação a partir de ações (ou um equivalente de ação, gestos, comportamentos, olhares) e por meio de raciocínios relativamente complexos. Através de indícios (que não são necessariamente verdadeiros), o espectador é capaz de problematizar uma situação que o filme não resolve. Portanto, o agenciamento de imagens em *Blade Runner* se dá através de um signo indicial de equivocidade, no qual

É como se uma ação, um comportamento, encobrisse uma pequena diferença que basta no entanto para remetê-lo simultaneamente a duas situações inteiramente distintas, completamente afastadas. Ou então é como se duas ações, dois gestos, fossem muito pouco diferentes e no entanto, em sua diferença ínfima, remetessem a duas situações oponíveis ou opostas. As duas situações podem ser de tal ordem que só uma é real e a outra, aparente ou mentirosa; mas ambas também podem ser reais; e, enfim, elas podem se intercambiar tão bem que uma se torna real e a outra aparente, e vice-versa (DELEUZE, 1985,p.202).

Nesta análise, temos o personagem principal, Deckard, imerso em uma situação na qual ele pode ser tanto humano (como acredita que é), quanto replicante (já que eles possuem memórias implantadas). São suas ações, falas, expressões, olhares que darão indícios de uma situação ou de outra, mas o que é mais importante é que ambas são possíveis e estão em alternância e tensionamento. Tudo depende de pequenas diferenças no comportamento e ações envolvendo Deckard que irão nos fazer hesitar entre as diferentes situações. De acordo com Deleuze (1985), este esquema indicial de equivocidade funciona como uma elipse já que as duas situações estão muito próximas, quase se tocando, mas posicionadas em um duplo foco que pode, inclusive, se intercambiar. Esquematizamos este argumento na seguinte figura

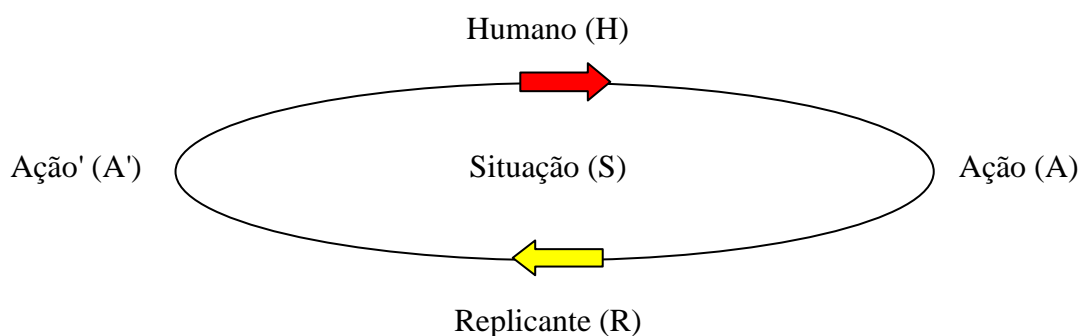


Imagem 37: Diagrama de autoria própria baseado no esquema sensório-motor da pequena forma da imagem-ação, proposta por Deleuze (1985).

Mas entre os diversos indícios oferecidos pelo filme, existe uma sequência em particular que por muito pouco não rompe os limites desta equivocidade. Trata-se da visão que Deckard possui de um unicórnio galopando na floresta (presente apenas nas versões *Director's Cut* e *Final Cut*). Antes de analisá-la, é preciso lembrar que ao longo do filme, o policial Gaff realiza três dobraduras de origami. A primeira é uma galinha, que Gaff faz ainda na delegacia, quando Deckard recusa a intimidação do delegado Bryant. A segunda é um humanoide com o pênis ereto, quando eles estão investigando o apartamento de Leon. A terceira é um unicórnio, que ele deixa na porta do apartamento de Deckard na última cena.

Em um primeiro momento, estas dobraduras podem ser pensadas como metáforas do estado de espírito do protagonista: no início ele teme sua missão, pois não deseja mais matar; em seguida, começa a se interessar pela investigação, e sentir excitação pela caçada. Mas e o unicórnio? O que ele "significa"? Essa é uma lacuna que fica aberta nas versões de *Blade Runner* produzidas para o cinema, já que a dobradura do unicórnio parece não fazer contraponto com outras cenas.

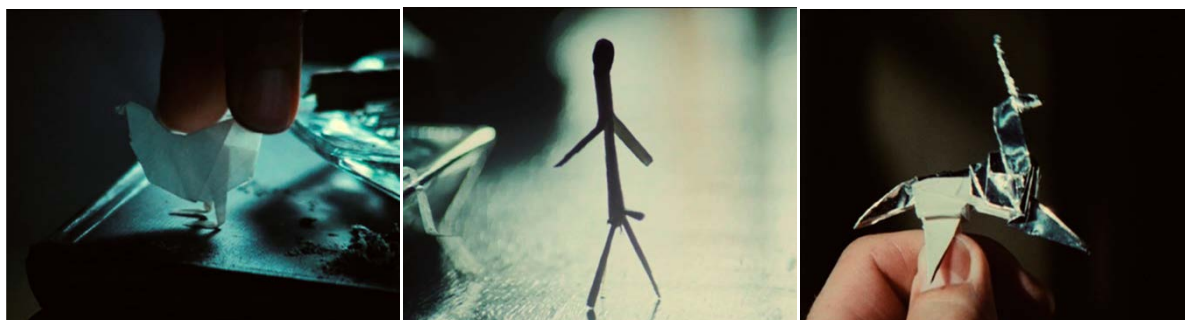


Imagem 38: As três dobraduras feitas por Gaff: galinha, humanoide, e unicórnio.

A história por trás dessa cena é bastante curiosa, já que as imagens do unicórnio galopando haviam sido produzidas com a intenção de serem incluídas na versão original, mas sua inserção não foi autorizada pelos produtores. E embora autores como Lasch (2009) e Bukatman (2002), ofereçam interpretações simbólicas para a escolha do unicórnio, a verdade é que Scott preferiu esta figura por um motivo muito funcional: "[...] deveria ser algo que não apareceria em mais nenhum momento do filme", e "[...] uma imagem tão particular que só poderia pertencer aos pensamentos mais íntimos de uma pessoa" (SAMMON, 1996, p.376-377, tradução nossa). A razão para tamanho cuidado é que Ridley Scott gostaria que este fosse o indício mais forte de que Deckard *poderia* ser um replicante.

Mas os produtores do filme não gostaram de sua ideia. Segundo o supervisor de edição, Terry Rawlings, "[...] os caras da grana encheram Ridley com questões do tipo, 'Qual

é a desse unicórnio?', 'O que ele significa?' Ao que Ridley respondia, 'Se não fez sentido para você, qual é a necessidade de lhe explicar?' (SAMMON, 1996, p.359, tradução nossa). Desta forma, a cena foi cortada da produção final. No entanto, Scott afirma que enquanto as pessoas debatem sobre um possível significado para o unicórnio, elas não se atentam para uma questão mais ampla: "Não é o unicórnio propriamente que é importante. É a paisagem em torno dele - o cenário verde - eles deveriam ter notado" (SAMMON, 1996, p.377, tradução nossa). Para Scott, esta deveria ter sido a única paisagem "natural" exibida no filme, e mesmo assim ela só existiria nos pensamentos de Deckard.

Três importantes diferenças nas versões do filme apenas complicam ainda mais esta relação: 1) nas versões para o cinema, a cena não existe; 2) na *Director's cut*, Deckard está dormindo sobre o piano e sonha com o unicórnio; 3) na *Final Cut*, ele está com os olhos abertos e não sonha, o unicórnio é um pensamento, uma imagem mental que vem a sua cabeça. Através destas mudanças na relação novas possibilidades se abrem e as dobraduras de Gaff deixam de ser apenas metáforas dos sentimentos de Deckard, tornando-se indicativos que, de alguma forma, Gaff sabia exatamente o que se passava na cabeça de Deckard. Mas como Gaff poderia ter acesso aos pensamentos de Deckard senão através de informações disponibilizadas pela Tyrell sobre o conteúdo de uma *possível* memória protética implantada no cérebro de Deckard?



Imagem 39: Dr. Tyrell esboça um lento e sarcástico sorriso no final da cena em que Deckard descobre que existem memórias protéticas que fazem com que os replicantes ignorem sua condição de máquina.

Outro indício que sugere a inumanidade de Deckard é quando Rachael questiona se ele já aplicou o teste *Voight-Kampff* em si mesmo. Neste momento, a câmera se prende na expressão de dúvida de Rachael em um dos primeiros planos mais longos do filme. O rosto de

Rachael adquire uma *reflexividade* na qual seus traços permanecem "[...] reunidos sob o domínio de um pensamento fixo ou terrível, mas imutável e sem devir, de certo modo eterno" (DELEUZE, 1985, p.117). De acordo com Deleuze, o tipo de *rosto reflexivo* opera como uma placa receptora de inscrição, uma unidade refletora e refletiva que se fixa em um determinado objeto em admiração ou espanto e instaura um suspense impassível. Corresponde à pergunta "em que você pensa?" Esta qualidade de espanto e dúvida expressa pelo rosto de Rachael parece suspensa durante os 18 segundos em que ela quase congela na espera de uma resposta que nunca chegará. Mas, de qualquer modo, a resposta de uma expressão reflexiva é frequentemente arbitrária, pois só podemos saber o que ela pensa quando um plano de rosto é precedido (ou antecedido) por uma outra imagem, por meio da qual pode-se entender (ou não) essa relação, já que "[...] é preciso esperar, e o vínculo parece apenas associativo" (DELEUZE, 1985, p.117). Esse "entendimento" poucas vezes é oferecido em *Blade Runner*, pois esse tipo de associação dificilmente acontece, deixando o espectador em dúvida sobre a "natureza" dos afetos que experimentam os personagens em cada cena.



Imagem 40: Um dos primeiros planos mais longos do filme. 18 segundos de silêncio e tensão.

Se a hipótese de Deckard ser um replicante fosse confirmada, ele se tornaria ao final da história aquilo que passou o filme todo perseguindo. O caçador se torna caça de si mesmo. Nossa expectativa e angústia, portanto, se revelam no mesmo rosto de Rachael, aflito por uma resposta. Mas o que Deckard é ou deixa de ser só nos incomoda porque denuncia que pouco sabemos sobre nós mesmos. E é precisamente neste ponto em que o humano se aproxima dos replicantes. Assim como Deckard começa a suspeitar da segurança de sua humanidade, os humanos também têm começado a duvidar desta e de outras categorias construídas em algum lugar do tempo. Tratamos nossas "verdades" como as memórias

protéticas replicantes, não nos importando se estas "verdades" são fabricadas ou não, apenas levando em conta a segurança que nos oferecem. Uma frágil segurança de que a vida sempre fora assim, e continuará sendo. Mas como já vimos com Foucault (2007), estas verdades não são perenes como o humanismo deseja fazer crer. A imagem do humano que conhecemos tem aproximadamente apenas dois séculos e já se transformou em outra coisa que por hora ainda não podemos diagnosticar.

6.3 COMO CONSTRUIR UMA MÁQUINA ABSTRATA - SEGUNDA SÍNTESE DO INUMANO

"Existiriam assim dois tipos de inumano. É indispensável mantê-los dissociados. A inumanidade do sistema em curso de consolidação, sob o nome de desenvolvimento (entre outros), não deve ser confundida com aquela, infinitamente secreta, de que a alma é refém. Acreditar, como aconteceu comigo, que a primeira possa substituir a última, dar-lhe expressão, é cair no engano".

[O inumano: considerações sobre o tempo - Jean-François Lyotard]

De acordo com Bukatman (2002), Blade Runner nos coloca diante de duas oposições: humano/replicante e humano/inumano. Para o autor, a primeira distinção é pouco importante. Ela leva a questão "Como saber se somos humanos?" Mas a segunda oposição é urgente e nos convida a problematizar "O que significa ser humano?" Embora no livro de Philip K. Dick estas perguntas ainda estejam atreladas a perspectivas morais, são elas que nos permitem avançar no debate sobre as pós-humanidades. Em "Andróides sonham com ovelhas elétricas" e Blade Runner, a quantidade de testes que existem (testes para determinar quem é humano, quem pode reproduzir, quem é apto para emigrar...) denuncia certa obsessão pelas fronteiras, definições e normalizações. Quando tantos testes precisam ser aplicados para determinar os limites e localizações de cada indivíduo, significa que estes limites já estão imersos em uma profunda crise (BUKATMAN, 2002).

Diante desta confusa questão da dificuldade de discernimento entre humano e máquina, Žižek afirma que Blade Runner opera uma torção nas distinções frequentemente construídas entre humanos e andróides, pois o argumento filosófico que está por trás do filme propõe que o humano é como um replicante que ainda não se conscientizou de sua condição artificialmente fabricada. Paradoxalmente, *seria apenas no momento em que assumimos nossos status de replicante que finalmente nos tornamos humanos*. Assim como na fórmula de

Althusser na qual só é possível romper com o círculo vicioso da ideologia quando assumimos que também estamos dentro da ideologia, o humano só pode resolver as suas contradições com a máquina no dia em que ele for capaz de admitir que faz parte dela (ŽIŽEK, 1993).

Deste modo, Blade Runner não faz uma série de alusões ao filósofo Descartes senão para desconstruir a segurança oferecida pela ideia do *cogito* unificado, centro do pensamento e referência no mundo. Assim, a dúvida que inquieta Deckard é também a desconfiança do sujeito cartesiano a respeito do quanto de autonomia mantemos sobre quem achamos que somos. Segundo Žižek, a provocação filosófica de Blade Runner é: se "eu penso, logo, existo", onde está o *cogito*, o local da minha autoconsciência, no momento em que descubro que todos os meus pensamentos e tudo o que acredito ser não passam de uma fabricação? Corpos, olhos, e até mesmo as mais íntimas lembranças se revelam como matérias maleáveis, construídas e desconstruídas, frequentemente por mãos alheias (ŽIŽEK, 1993).

É desta maneira que o conceito de produção de subjetividades procura avançar na discussão diante das limitações do sujeito. Se estamos sendo continuamente fabricados, não nos cabe mais pensar em termos de sujeitos fechados, unificados, mas justamente discutir por meio de quais processos temos construído e mantido essa condição de sujeitos. Por isso, não é o caso de afirmar "o sujeito está morto", já que percebemos na pele todas as estratificações que se fazem sob sua figura e que continuam vigorando e recapturando para seu centro os fluxos de intensidades e experimentações que poderiam ser capazes de desconfigurá-lo. Trata-se, portanto, de assumir que ainda nos reconhecemos através dos desígnios do sujeito, mas que este sujeito só existe enquanto determinado por construções sociais, históricas, artificiais, replicantes, já que

Ele é um agenciamento que está continuamente estragando, vazando em todas as direções. E contudo o sujeito funciona; ele reintegra incessantemente tudo que pareceria escapar a suas esferas de influência. Em toda a parte, trata-se de um acoplamento de fluxos assimétricos: desterritorialização e re-territorialização; codificação e sobre-codificação; des-construção e re-construção; tantas articulações duplas e tantos movimentos de pinça que tornam (o lugar do) sujeito uma inescapável obra-em-andamento: sujeito haverá (DOEL, 2001, p.92).

Assim, levamos em conta que "não existe sujeito ou subjetividade fora da história e da linguagem, fora da cultura e das relações de poder" (TADEU, 2009, p.10). E o debate sobre a máquina se insere aqui de forma insistente, uma vez que, na contemporaneidade, os mais variados processos que nos atravessam são produzidos por agenciamentos que dependem dela. Por esta razão, atentar-se para as formas de subjetivação produzidas pelas máquinas, não implica em um estudo desinteressado. Ao contrário, é preciso discutir que tipo de

agenciamentos materiais e semióticos a máquina tem produzido para que possamos reinvesti-los na construção de modos de vida que se pautem por uma ética/estética/política menos sedimentadas em formas opressivas e normalizadas de subjetivação.

Segundo Haraway, mergulhar na dimensão da máquina, não significa que ela deva ser animada, idolatrada ou sequer dominada, uma vez que "a máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação". Por isso, o que Haraway propõe é aceitar nossa parcela de responsabilidade nestes processos, por essas fronteiras que dependem apenas de nós. Este é um processo de criação de mundos possíveis (*worlding*), nos quais "é melhor viver sendo algo mais que uma vítima. É melhor assumir que a dominação não é a única coisa que está acontecendo aqui" (HARAWAY; GANE, 2010, n.p.). Portanto, mais que um trabalho de diagnóstico, os estudos sobre as novas tecnologias precisam se comprometer com os usos e consequências das máquinas, a fim de reverter projetos de dominação e normalização da produção da economia subjetiva na contemporaneidade. Deste modo,

[...] ecoamos a proposta foucaultiana de se considerar a *vida* como um objeto *político*, de estudá-la em sua encarnação nas lutas históricas das diversas formações sociais, procurando detectar aqueles instantes preciosos em que ela, inexplicável em sua vontade, se rebela contra as forças que procuram sujeitá-la, criando outros mundos e espaços-tempos, enriquecendo as subjetividades e ampliando o escopo do que é. Não estranha, portanto, que tenha sido a vida o alvo predileto das lutas políticas dos últimos séculos, afinando o foco até atingir o nível molecular, pois as suas representações mudam mas ela continua a encarnar a plenitude do possível: tudo o que se é e o que se pode ser (SIBILIA, 2002, p.212, grifos da autora).

Na intenção de produzir outras formas de subjetivação não sedimentadas em modelos seriais capitalistas é preciso fazer com que os agenciamentos humano-máquina produzam fluxos variados, que coloquem em movimento devires-outros na criação de modos de existência afirmativos. Isso significa sermos capazes de aprender a construir nossas próprias *máquinas abstratas*. A máquina abstrata coincide com o quarto aspecto dos agenciamentos, o pólo de *desterritorialização* ou *descodificação*. É este aspecto que é responsável por abrir o agenciamento para alguma outra coisa, para agenciamentos variados de outros tipos (DELEUZE; GUATTARI, 2012b).

A *desterritorialização* é o movimento através do qual se abandona um dado território, levando uma estratificação a se decompor em linhas de fuga para que possa vir a se recompor em um novo território. Ao abandonar o território, a máquina abstrata faz com que se deixe para trás os aspectos materiais e semióticos do agenciamento. Portanto, ela ignora as formas e substâncias, os conteúdos e expressões, mas de igual maneira, as ordens de

grandeza, as distâncias, e as distinções entre natural e artificial, abrindo o agenciamento para um plano de variação contínua (DELEUZE; GUATTARI, 2012b). Por esta razão, pouco importa o status humano ou replicante de Deckard. O que nos interessa é precisamente a indefinição que permite que o personagem se desterritorialize e componha um outro território da existência junto com Rachael, se desvinculando dos modelos de referência humanistas que ele carregava até então. Trata-se de um processo em que se torna novamente possível pensar e

[...] construir modos de sensibilidade, de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade que produzam uma subjetividade singular. Uma singularização existencial que coincida com um desejo, com um gosto de viver, com uma vontade de construir o mundo no qual nos encontramos, com a instauração de dispositivos para mudar os tipos de sociedade, os tipos de valores que não são os nossos" (GUATTARI; ROLNIK, 2013b, p.22-23).

Abrir os agenciamentos humano-máquina para outras formas implica em investir em produções subjetivas que saibam lidar com a situação de ubiquidade das máquinas na contemporaneidade, evitando o quanto possível deixar-se capturar por modos dominantes que sedimentam as expressões de desejo em modelos pré-estabelecidos. Um agenciamento se aproxima das máquinas abstratas todas as vezes que se permite fazer múltiplas conexões, que intensifica os fluxos que correm por entre elas, que pluraliza suas possibilidades de expressão. Mas inversamente se afasta delas sempre que substitui as conexões criadoras por modelos sedimentados em modos serializados, moralistas, estéreis que bloqueiam os fluxos de intensidades e a produção da diferença.

A *desterritorialização* e a reconstrução de outros territórios do sensível entre humano-máquina depende, portanto, da singularização e dos encontros com a diferença que evocam uma dimensão descentralizada dos referenciais humanistas. Para Lyotard (1997a), *é apenas na dimensão do inumano em que podemos encontrar essas forças criadoras e singularizantes*. Paralelamente ao desenvolvimentalismo científico que produz um tipo de inumanidade sub-humana ou desumana (discutida no capítulo anterior), Lyotard propõe uma outra maneira de encarar o inumano enquanto potência de superação da própria identidade humana. Neste segundo sentido, o inumano diz respeito à percepção de que existe uma dimensão do desconhecido, do não referencial, do indeterminado, do assignificante, no qual é possível se desvencilhar dos modos identitários e das velocidades aceleradas dos modos de produção serializados dominantes. Para ilustrar seu pensamento, ele oferece o exemplo da educação, afirmando que

Se os humanos nascessem humanos tal como os gatos nascem gatos (com poucas horas de diferença), não seria possível - nem sequer digo desejável, o que torna a questão diferente - educá-los. Que devamos educar as crianças é uma circunstância resultante apenas do facto de elas não serem todas pura e simplesmente conduzidas pela natureza, de não estarem programadas. As instituições que constituem a cultura preenchem esta falta natural (LYOTARD, 1997a, p.11).

Se somos ensinados a ser humanos, disso decorre que nascemos inumanos, ou seja, sem códigos, normas, ou limitações. O inumano está, portanto, relacionado com a condição de indeterminação que todos compartilhamos nos primeiros anos de vida, a qual é preenchida ao longo de nosso crescimento com as regras de socialização e de cultura. Este é o motivo pelo qual Guattari considera a cultura um conceito profundamente reacionário, que separa as variadas atividades semióticas em esferas determinadas e relativamente fixas, dentro das quais as formas de vida são categorizadas, padronizadas, instituídas e capitalizadas para o modo de produção subjetiva dominante (GUATTARI; ROLNIK, 2013b). É a cultura que produz, portanto, humanos individuados. Diante deste impasse, Lyotard (1997a) então questiona "o que é próprio do humano?" A indeterminação própria de sua infância ou sua capacidade de adquirir uma "segunda" natureza por meio do processo de cultura, afim de que possa partilhar a vida em sociedade com outros humanos?

Lyotard então responde que é próprio do humano ser habitado por forças inumanas que se conflitam com sua humanidade. Assim, toda indeterminação e estranhamento que ameaça o instituído é também uma força inumana de desregulação, que não se esgota na infância, mas que persiste durante toda a vida. Podemos abafar ou resgatar esta potência inumana na medida em que nos permitimos à experimentações diversas. Embora a inumanidade esteja relacionada a uma dimensão irracional, é também o que permite a expressão de modos criativos, artísticos, sensíveis, não domesticados e docilizados pelas subjetividades dominantes.

Para Lyotard (1997a), a única maneira de conservar certa liberdade e possibilitar o pensamento criativo diante do apelo técnico e desenvolvimentalista da ciência na contemporaneidade, é recorrendo a nossa inumanidade, e deste modo, combater os aspectos inumanos excessivamente racionais da tecnociência (primeira síntese) através de uma sensibilidade inumana indeterminável (segunda síntese). Portanto, enfrentar os discursos desumanizadores (*sujeição social e servidão maquínica*) do capitalismo configura-se em um ato de resistência política que só se torna possível quando compreendido a partir desta dimensão do estranhamento, da diferença, da desfamiliarização, e da indeterminação, que é a ordem do inumano.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS: "MAS PENSANDO BEM, QUEM É QUE VIVE"⁴⁸?

"Eu vi coisas nas quais as pessoas não acreditariam
 Naves de combate ardendo nas fronteiras de Órion
 Eu vi raios-C cintilando na escuridão junto ao portal de Tannhäuser
 Todos estes momentos irão se perder no tempo...
 ...como lágrimas na chuva... Hora de morrer..."

[Roy Batty - Blade Runner]

O solilóquio de Roy Batty ao final do filme é um poema e um lamento sobre as memórias que se perdem no tempo. Mas de muitas maneiras, um documento monográfico é também um esforço para conservar memórias e pensamentos sobre um determinado assunto da ação abrasiva de um tempo que põe fim a tudo. Chegamos, pois, agora ao nosso fim. *Time to die...* Mas assim como Batty, podemos afirmar que ao longo da caminhada "vimos coisas nas quais as pessoas não acreditariam". Coisas interessantes e outras nem tanto, provocações do pensamento que incomodaram, afligiram, ou pareceram por vezes risíveis, mas que, acima de tudo, deixaram marcas indeléveis. Suely Rolnik (1993) costuma dizer que são as marcas que escrevem, marcas que surgem a partir da relação com um ou vários outros que absolutamente não são apenas humanos. Cada um destes encontros são também agenciamentos, desequilíbrios, provocações que desembocam em estados inéditos que podem nos parecer inteiramente estranhos. E destas marcas faz-se necessário criar um novo corpo. De alguma maneira, este texto é extensão deste corpo, dessa mistura de forças de composição que se agitam, se inquietam, e que entram em formação com outras potências humanas e não-humanas, orgânicas e não-orgânicas, físicas e não-físicas.

A proposta deste trabalho foi, desde seu início, problematizar a crescente complexidade dos agenciamentos humano-máquina e os modos de subjetivação que estes agenciamentos produzem a partir da análise do filme Blade Runner. Para isso, nos valem do conceito de agenciamento para pensar os diversos aspectos envolvidos neste encontro de mundos tão diferentes e que, surpreendentemente, se revelam tão próximos. Retomamos aqui, portanto, os *quatro aspectos dos agenciamentos* discutidos ainda na introdução, e após o trabalho de análise e das discussões pontuadas em cada capítulo, concluímos que o agenciamento entre humanos e máquinas, o qual denominamos pós-humano, se apresenta da seguinte maneira em Blade Runner:

⁴⁸ ("[...] *but then again, who does [live]?*") Frase de Blade Runner proferida pelo personagem Gaff.

Em seu primeiro aspecto, *agenciamento maquínico de corpos* (conteúdo), acoplam-se substâncias orgânicas e inorgânicas, corpos humanos e não-humanos, subjetividades e linhas de código, físico e não-físico, pensamento analógico e digital, e todas as novas relações que se estabelecem entre as dinâmicas sociais e os dispositivos tecnológicos que fundem simbioticamente as forças de composição que resultam em uma forma-humano e forças diversas que compõem uma forma-silício. Mas embora estas forças de composição do humano e da máquina se manifestem em substâncias diferentes, *elas não se polarizam*. Isso quer dizer que não é porque o corpo humano se revela em toda sua efemeridade que os corpos não-humanos sejam, por oposição, estáveis. Em *Blade Runner*, *as máquinas diferenciam-se, mas não se opõem aos humanos*, uma vez que sua constituição material também é limitada e se degenera, inclusive ainda mais rapidamente. O pensamento digital se revela instável e sensível a estímulos emocionais como a amizade, a compaixão, a raiva, a ira, o amor... Já as formas de sociabilidade humanas e replicantes se demonstram organizadas em torno de identidades e modelos representacionais, embora ambos rompam com esses modelos e lógicas de obviedade ao longo do filme. Desta forma, humanos e replicantes apresentam composições diferenciadas, mas indetermináveis no campo dos comportamentos e dos afetos. Ambos são capazes de serem sensibilizados pela diferença no momento em que se permitem afastar das subjetividades normalizadas e construir seus próprios pontos de singularização e autonomia.

Com relação ao segundo aspecto, *agenciamento coletivo de enunciação* (expressão), pudemos observar a partir das discussões nos capítulos 2 e 3 que, ao nível da narrativa, as configurações da sociedade globalizada de *Blade Runner*, misto de *sociedade disciplinar* e de *controle*, tornaram possível a aproximação e coexistência de conjuntos semióticos heterogêneos até então mantidos afastados por barreiras espaço-político-temporais. Pensando na máquina não apenas como sinônimo de replicante, mas em toda uma matriz sociotécnica agenciada pelas máquinas sociais e produtivas, *vemos como o sistema capitalista amalgamou diferentes culturas*, signos, linguagens, códigos corporais, vestuários, gerando não apenas uma metrópole multicultural, como também varrendo diversas expressões de subjetividades e achatando os pontos de singularização em favor de uma subjetivação capitalista dominante modeladora de formas de expressão serializadas. Um exemplo notório é o *cityspeak*, a língua da cidade, uma formação cultural que homogeneíza conjuntos semióticos variados em uma expressão unificada. *Não obstante, é perceptível que ainda há focos de resistência* e de recusas aos modelos dominantes de subjetivação. Certos grupos étnicos que aparecem no filme conservam algumas características, convivendo em meio a um conflito

urbano de identidades múltiplas e fragmentadas no qual reconhecemos traços do que chamamos na teoria social de *pós-modernidade*.

Se pensarmos agora na relação exclusiva entre humano e replicante, veremos que, embora os replicantes tenham uma pré-subjetividade artificialmente preenchida por memórias protéticas (*microchips* de memória), eles apresentam algumas singularidades em sua maneira de expressão. A mais marcante é a que os denuncia através do teste *Voight-Kampff* que, ao contrário do que o filme sugere, é mais uma característica de expressão própria dos replicantes (movimento de dilatação involuntária da pupila) do que exatamente de empatia, já que ao longo do filme fica bastante evidente que os replicantes também são capazes de demonstrar afeto pelos seus semelhantes e também por alguns de seus diferentes (humanos).

Já no nível da forma fílmica é possível pensar que a estética do filme agencia formas de expressão incorpóreas que, no entanto, atribuem transformações aos corpos. Vimos no capítulo 4 como a influência *noir* trabalha no sentido de "quebrar" as expressões faciais e corporais de seres animados e inanimados através de recortes de sombras "dançarinas" que dão sobrevida a objetos, construções, e máquinas, arrastando todos os seres humanos e não-humanos para uma *dimensão da vida não-orgânica*. As influências arquitetônicas que compõem os cenários, juntamente com a trilha sonora agenciam semióticas diferentes, conjuntos estilísticos de artes visuais e musicais que combinam elementos característicos da tradição oriental, ameríndia, e árabe na criação da atmosfera cosmopolita do filme.

Estes são, portanto, os dois primeiros aspectos dos agenciamentos humano-máquina: *acoplamentos de regimes materiais de corpos e regimes semióticos coletivos*. A partir destes encontros, produzir-se-ão linhas de *territorialização e desterritorialização* capazes de estabilizar o agenciamento ou abrí-lo em favor de outras composições. No entanto, a territorialização não se resume a um aspecto reacionário dos agenciamentos, pois o estabelecimento de territórios é premissa básica para que os agenciamentos sejam possíveis. Isso significa que o território não é apenas dominação e controle, mas momentos nos quais os fluxos se estabilizam em determinadas formações históricas. A questão é que o regime de produção capitalista está permanentemente desterritorializando e reterritorializando as subjetividades em favor da manutenção de uma economia subjetiva que beneficia apenas a máquina produtiva. É necessário que bens materiais, padrões estéticos, tendências artísticas, pautas midiáticas, e até mesmo modos de existência e produções de afeto, tornem-se obsoletos e sejam rapidamente substituídos por outras formas de produção para que haja consumo permanente e manutenção dos lucros.

No capítulo 5 discutimos quais estratégias de controle e dispositivos de poder as configurações do capitalismo próprio de *Blade Runner* empregam para subordinar humanos e máquinas à sua matriz produtiva e que conseqüentemente estabilizam estes agenciamentos em modos normatizados de subjetivação. Embora estes dispositivos sejam diferentes para humanos e replicantes, eles possuem uma finalidade semelhante: *capturar pontos de singularidade e submetê-los a uma produção subjetiva dominante que fabrica corpos dóceis e assujeitados ao sistema produtivo*. Por um lado, as estratégias de *sujeição social* regulam a distribuição de papéis sociais e hierarquizam uma matriz cultural que reduz as multiplicidades de expressões possíveis em dualismos polarizados, determinando assim, identidades e indivíduos. Por outro, as estratégias de *servidão maquínica* trabalham em favor de uma massificação da vida, nivelando humanos e máquinas dentro do sistema de produção, fazendo com que todos se tornem peças necessárias, porém intercambiáveis e facilmente substituíveis dentro da máquina social. Desta forma, as subjetividades normativas operam através de dispositivos de especialização, mas também de homogeneização que objetivam a manutenção e aumento da performatividade do sistema. Ao eliminar a diferença de singularidade entre humanos e máquinas, o agenciamento resulta em uma estratificação de seus componentes em formas engessadas e previsíveis produzindo, assim, uma inumanidade própria do sistema (primeira síntese).

Entretanto, no capítulo 6, vimos que *é possível produzir uma desterritorialização do agenciamento em favor da criação de outros modos de existência que se afastam dos modelos sedimentados no capitalismo*, através da produção de singularidades que rompem com estes modos serializados de subjetivação em níveis *macropolíticos* e *micropolíticos*. A recusa dos replicantes em permanecer como escravos e sua organização política para invadir a Terra constituem-se em um primeiro vetor de singularização que se manifesta em nível *macropolítico*. Já a transformação nos modos de existência e adoção de atitudes inesperadas de alguns personagens após deixarem-se afetar mutuamente, aponta para uma transformação em nível *micropolítico*. O fato de Deckard se apaixonar por uma replicante; Rachael salvar a vida de um *bladerunner*; Batty poupar a vida de Deckard; e até mesmo Gaff permitir que Deckard e Rachael fujam juntos, apontam para microrevoluções nas subjetividades dos personagens. Neste sentido, o filme que inicia pautado pela insensibilidade tanto de humanos quanto de replicantes (ambos capazes de cometer crimes para satisfazer seus objetivos), começa a sofrer alterações no momento em que pontos de singularização brotam nestas relações. O agenciamento abre-se, então, de forma a se reterritorializar em outros modos de existência pautados por uma ética/estética/política pós-humana. Estamos diante de uma

segunda inumanidade que remete à ambiguidade, à equivocidade, e à multiplicidade de possibilidades de realização do humano que não cessa de se produzir e que escapa à norma e à educação para o comportamento social (segunda síntese).

Mediante ao exposto no trabalho, concluímos que *Blade Runner* é um filme de ficção científica no qual a polarização entre humanos e máquinas é atenuada ao ponto de chegar a um *campo de indeterminação no qual não se sabe mais quem é humano e replicante*, como demonstrado na discussão em torno da condição de Deckard. No entanto, mais importante do que isso, é que a diferenciação entre eles se torna desnecessária já que os dois se aproximam em inúmeros pontos. Assim, a abordagem de *Blade Runner* é importante não apenas para a história do cinema de ficção científica como também pode servir à teoria social como exemplo de discussão sobre a artificialidade das forças de composição da forma humana, já que essa formação não é naturalizada, essencial e universal como a história do humanismo pode fazer crer.

Blade Runner dialoga com as teorias sociais e filosóficas discutidas neste trabalho, pois trata de denunciar como *a produção de subjetividades é comprometida pelas estratégias de saber-poder-prazer produzidas no capitalismo*. Entretanto, o filme também deixa margens para mostrar que nem tudo é dominação e controle, e que *focos de resistência e afirmatividade são possíveis de serem oferecidos*. Desta maneira, o descentramento de subjetividades modeladas no capitalismo e matrizes identitárias humanistas permite colocar em ação processos de ruptura com as formas normativas de subjetivação e a construção de modos de existência mais autônomos e singulares. É justamente por esses processos múltiplos de resistência que o debate acerca da transgressão das fronteiras entre humano e máquina se torna tão relevante na contemporaneidade, quando a proliferação vertiginosa das tecnologias se torna uma realidade incontestável. Se esse movimento não pode ser interrompido, ao menos é possível tentar deslocá-lo para se pensar em formas de agenciamento com a máquina que sejam mais responsáveis e conscientes dos perigos de cooptação que podem ser engendrados e da alteração nos conteúdos das subjetividades que certamente está sendo produzida.

O que *Blade Runner* evidencia é que essa relação entre humano e máquina é bastante complexa e não se dá sem tensionamentos. Contudo, as produções destes agenciamentos não são nem boas nem más, uma vez que critérios morais próprios do humano não servem para balizar a máquina. De tal modo, não podemos pensar que este agenciamento produz apenas uma única coisa, já que sabemos que um agenciamento conjuga seus quatro componentes em velocidade infinita. *Não é possível pensar em territorialização sem*

desterritorialização, em normatização sem singularidade, em controle sem resistência. Focos múltiplos de embate estão em constante movimento e produzindo subjetividades variadas, ora mais enrijecidas,oras flexíveis, singularizadoras e criativas.

Talvez a pista para a lógica do filme esteja no próprio nome que designa o modelo dos replicantes: *Nexus* é uma palavra que vem do latim e significa conexão, hiperligação, estar junto. E não é justamente esta a questão entre humanos e máquinas que abordamos a partir do conceito de agenciamento? Sem oferecer respostas determinantes, o agenciamento pós-humano pode significar um desinvestimento em políticas de subjetivação construídas sob matrizes hierarquizadas e regimes excludentes de certas expressões de vida. A aceitação de nossa condição pós-humana nos liberta de ter que repetir eternamente a pergunta "o que significa ser humano?". Deste modo, paramos de desperdiçar energias em busca de respostas para essa indagação que constitui um verdadeiro buraco negro do qual não se pode escapar ileso. Ao desvincularmo-nos de determinadas linhas de montagem de subjetividades normalizadas e normatizadoras, também nos permitimos escolher outras linhas mais maleáveis de fluxos variados, a partir das quais se criam novos territórios do sensível, inventam-se outros mundos. Seja na ficção científica, na teoria social, ou na realidade vivida, a questão que aproxima as três parece ser o movimento de criação que abandona territórios estéreis e se põe em construção de outros modos de existência mais livres, possíveis e desejáveis.

REFERÊNCIAS

ALLIEZ, Eric; FEHER, Michel. A cidade sofisticada. In: ALLIEZ, Eric; FEHER, Michel; Gille, Didier. *Contratempo: ensaios sobre algumas metamorfoses do capital*. Tradução Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense-universitária, 1988. p.215-235.

BARROS, Eduardo; CASTRO, Carlos Alfredo. Blade Runner depois dele mesmo: ambiguidade e fotogenia no pós-humano. In: *Logos: Comunicação e entretenimento: práticas sociais, indústrias e linguagens*. Rio de Janeiro: UERJ, Faculdade de Comunicação Social. 36. ed. v. 19, n.1, 2012. p.43-54. ISSN: 0104-9933. Disponível em:<http://www.logos.uerj.br/PDFS/36/03_logos36_barros_e_gadea_blade_runner.pdf>. Acesso em 20 out. 2014.

BLADE Runner: The final cut. Direção Ridley Scott. Produção Michael Deelay. Roteiro Hampton Fancher; David Peoples. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Música Vangelis. Los Angeles, California: Warner Bros Pictures, 2007. 1 DVD (117 min), widescreen, color. Baseado na novela “Do androids dream of electric sheep?” de Philip K. Dick. ISBN 1-4198-5004-0.

CLYNES, Manfred; KLINE, Nathan. Cyborgs and space. In: GRAY, Chris; FIGUEROA-SARRIERA, Heide; MENTOR, Steven. *The cyborg handbook*. London: Routledge, 1995, p.29-33. ISBN: 0-415-90849-3.

DANGEROUS days: making Blade Runner. Produção e direção Charles de Lauzirika. Los Angeles, California: Warner Bros Pictures, 2007. 1 DVD (214 min), widescreen, color.

BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. Cambridge: Polity, 2013. 230 p. ISBN 978-0-7456-4157-4.

BUCHANAN, Ian. Assemblages and utopia, or things don't have to be this way. In: _____. *Deleuzism: a metacommentary*. Durham, NC: Duke University; Edinburgh: Edinburgh University, 2000. p.117-142. (Post-contemporary interventions). ISBN 0-8223-2548-9.

BUKATMAN, Scott. Replicants and mental life. In: _____. *Blade Runner*. London: British Film Institute, 2002. p.64-85. (BFI Modern classics series). ISBN: 0-85170-623-1.

CUSSET, François. Introdução: o efeito Sokal. In: _____. *Filosofia francesa: a influência de Foucault, Derrida, Deleuze & cia*. Tradução Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2008a. p.13-23 ISBN 978-85-363-1240-8.

_____. Maquinações teóricas. In: _____. *Filosofia francesa: a influência de Foucault, Derrida, Deleuze & cia*. Tradução Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2008b. p.225-236 ISBN 978-85-363-1240-8.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: A imagem-movimento*. Tradução Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985. 267 p.

_____. As estratégias ou o não-estratificado: o pensamento do lado de fora (poder). In: _____. *Foucault*. Tradução Claudia Sant'Anna Martins; revisão da tradução Renato Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005a. p.78-100. ISBN 85-11-12050-5.

_____. Sobre a morte do homem e o super-homem. In: _____. *Foucault*. Tradução Claudia Sant'Anna Martins; revisão da tradução Renato Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005b. p.132-142. ISBN 85-11-12050-5.

_____. A vida como obra de arte. In: _____. *Conversações (1972-1990)*. Tradução Peter Pál Pelbart. 2. ed. São Paulo: 34, 2010a, p.122-130. (Coleção TRANS). ISBN 85-85490-04-2.

_____. Os intercessores. In: _____. *Conversações (1972-1990)*. Tradução Peter Pál Pelbart. 2. ed. São Paulo: 34, 2010b, p.155-172. (Coleção TRANS). ISBN 85-85490-04-2.

_____. Post-scritpium sobre as sociedades de controle. In: _____. *Conversações (1972-1990)*. Tradução Peter Pál Pelbart. 2. ed. São Paulo: 34, 2010c, p.223-230. (Coleção TRANS). ISBN 85-85490-04-2.

_____. Platão e o simulacro. In: _____. *Lógica do Sentido*. tradução Luiz Roberto Salinas Fortes. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2011, p.259-271. (Coleção Estudos, v.35). ISBN: 978-85-273-0138-1.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. As máquinas desejanter. In: _____. O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia. Tradução de Luiz Orlandi. São Paulo: 34, 2010a. p.11-71. (Coleção TRANS). ISBN: 978-85-7326-446-3.

_____. I. Filosofia. In: _____. *O que é a filosofia?* Tradução Bento Pardo Jr; Alberto Alonso Muñoz. 3. ed. São Paulo: 34, 2010b. p.23-101. (Coleção TRANS). ISBN 978-85-85490-02-7.

_____. 20 de novembro de 1923 - postulados da linguística. In: _____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2. v.2*. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. 2. ed. São Paulo: 34, 2012a. p.11-62. (Coleção TRANS). ISBN: 978-85-85490-65-2.

_____. Conclusão: regras concretas e máquinas abstratas. In: _____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2. v.5*. Tradução Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. 2. ed. São Paulo: 34, 2012b. p.229-246. (Coleção TRANS). ISBN: 978-85-7326-057-1.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. J de Joie [Alegria]. In: _____. O abecedário de Gilles Deleuze. Entrevista feita por Claire Claire Parnet, filmada e dirigida por Pierre-André Boutang. Divulgado no Brasil, pela TV Escola, Ministério da Educação. Tradução e Legendas: Raccord. 1997. Disponível em: <<http://vimeo.com/10185586>>. Acesso em 08 nov. 2014.

DESCARTES, René. Meditações sobre filosofia primeira. Tradução de Fausto Castilho. Campinas: Unicamp, 2004.

DEUTELBAUM, Marshall. Memory/Visual design: the remembered sights of Blade Runner. In: *Literature/Film Quarterly*, v.17, n.1, 1989, p.66-72. Disponível em: <https://www.academia.edu/519610/Memory_Visual_Design_The_Remembered_Sights_of_Blade_Runner>. Acesso em 25 fev. 2015.

DICK, Philip. Androides sonham com ovelhas elétricas? Tradução Ronaldo Bressane. São Paulo: Aleph, 2014. ISBN: 978-85-7657-160-5.

DOEL, Marcus. Corpos sem órgãos: esquizoanálise e desconstrução. In: SILVA, Tomaz (Org.). *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p.77-110. ISBN: 85-7526-025-1.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger. Cultures of technological embodiment: an introduction. In: _____ (Org.). *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk - Cultures of technological embodiment*. London: SAGE Publication Ltd; Thousand Oaks, California: SAGE Publications Inc; New Delhi: SAGE Publications India Pvt Ltd, 1996. p.1-19. ISBN 0-7619-5085-0.

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*. São Paulo: Paulus, 2012. (Coleção comunicação). ISBN 978-85-349-3379-7.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso: Aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970*. Tradução Laura Fraga de Almeida Sampaio. 20. ed. São Paulo: Loyola, 1996. 80 p. (Coleção leituras filosóficas). ISBN 978-85-15-01359-3.

_____. Prefácio. In: _____. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Tradução Salma Tannus Muchail. 9.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. p.ix-xxii. (Coleção Tópicos). ISBN 978-85-336-2390-3.

_____. Sobre a história da sexualidade. In: _____; MACHADO, Roberto (org.). Tradução Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2011, p.243-276. ISBN: 978-85-7038-04-6.

FLUSSER, Vilém. Bichos - IV. O bicho de sete cabeças. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 25 mar. 1972a. Caderno Ilustrada, p.31 Disponível em: <<http://acervo.folha.com.br/fsp/1972/03/25/21/4395223/>>. Acesso em: 08 nov. 2014.

_____. Formigas. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 22 mar. 1972b. Caderno Ilustrada, p.31 Disponível em: <<http://acervo.folha.com.br/fsp/1972/03/22/21/4394536/>>. Acesso em: 08 nov. 2014.

_____. A não-coisa [2]. In: FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (org.). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p.59-65. ISBN: 978-85-7503-593-1.

_____. Orders of magnitude and humanism. In: _____; STRÖHL, Andreas (Org.). *Writings*. Tradução Erik Eisel. Minneapolis, MN: University of Minnesota, 2002. p.160-164. (Electronic Mediations Series, v.6). ISBN 978-0-8166-3565-8

FREUD, Sigmund. Uma dificuldade da psicanálise. In: _____; SOUZA, Paulo César (org.). Obras completas volume 14: história de uma neurose infantil, ["O homem dos lobos"], Além do princípio do prazer e outros textos [1917-1920]. Tradução Paulo César de Souza. [S.l.]. Companhia das letras, 2010. p.179-187. ISBN: 978-85-8086-038-2.

FUGANTI, Luiz. Agenciamento. *Luiz Fuganti*, 11 jun. 2009. Disponível em: <http://www.luizfuganti.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=74>. Acesso em 21 fev. 2015.

GRAHAM, Elaine L. *Representations of the Post/Human: monsters, aliens and others in popular culture*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University; Manchester: Manchester University, 2002. ISBN 0-8135-3059-8.

GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. Tradução Suely Rolnik. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina*. 4. ed. Rio de Janeiro: 34, 1993. p. 177-191. (Coleção TRANS).

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. Amor, territórios de desejo e uma nova suavidade. In: _____. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013a. p. 21-31. ISBN 978-85-326-1039-3.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. Cultura: um conceito reacionário? In: _____. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013b. p. 21-31. ISBN 978-85-326-1039-3.

_____. Políticas. In: _____. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013c. p.149-238. ISBN 978-85-326-1039-3.

_____. Subjetividade e história. In: _____. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013d. p.33-148. ISBN 978-85-326-1039-3.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011. 104 p. ISBN 978-85-7490-402-3.

HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos pagu*, n.5, Campinas-SP, Núcleo de Estudos de Gênero - Pagu/Unicamp, 1995. p.7-41. ISSN 0104-8333. Disponível em: <www.biblioteca.digital.unicamp.br/document/?down=51046>. Acesso em 05 nov. 2014.

_____. Manifesto ciborgue. Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Tradução Tomaz Tadeu. 2. ed. Belo horizonte: Autêntica, 2009. p.33-118. (Coleção Mimo). ISBN 978-85-7526-395-2.

HARAWAY, Donna; GANE, Nicholas. Se nós nunca fomos humanos, o que fazer? In: *Ponto Urbe: revista no núcleo de antropologia urbana da USP*, ano 4. n.6, ago. 2010. Não Paginado. ISSN: 1981-3341. Disponível em: <<http://www.pontourbe.net/edicao6-traducao>>. Acesso em: 20 out. 2014.

HARVEY, David. O tempo e o espaço no cinema pós-moderno. In: _____. *Condição pós-moderna*. Tradução Adail Ubirajara Sobral. 16.ed. São Paulo: edições Loyola, 2007. p.277-289. ISBN:978-85-15-00679-3.

HAYLES, Katherine. The life cycle of cyborgs: writing the posthuman. In: GRAY, Chris; FIGUEROA-SARRIERA, Heide; MENTOR, Steven. *The cyborg handbook*. London: Routledge, 1995, p.321-335. ISBN: 0-415-90849-3.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Senac São Paulo, 2009. 288 p. ISBN 978-85-7359-866-7.

KELLNER, Douglas. Como mapear o presente a partir do futuro: de Baudrillard ao *cyberpunk*. In: _____. *A cultura da mídia: estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Tradução Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001. p.377-418. (Coleção Verbum). ISBN 85-7460-073-3.

KELLNER, Douglas; LEIBOWITZ, Flo; RYAN, Michael. Blade Runner: a diagnostic critique. In: *Jump cut*, n. 29, p.6-8, fev. 1984. Disponível em: < <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC29folder/BladeRunner.html>>. Acesso em 14 out. 2014.

LAKATOS; Eva Maria; MARCONI, Marina. Fundamentos de metodologia científica. 2.ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1990. 264 p. ISBN: 85-224-0549-2.

LASCH, Markus. Sonhos de andróides: Representações antropomórficas de seres artificiais em Blade Runner. In: COUTINHO, Eduardo; COCO, Pina. (Orgs.). *Beyond Binarism - Crossing and Contaminations: Studies in Comparative Literature*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009, v.2, p.349-356. ISBN: 9788578200152.

LAZZARATO, Maurício. Introdução: produção de subjetividade e ruptura (política) In: _____. *Signos, máquinas, subjetividades*. Tradução Paulo Domenech Oneto; Hortência Lencastre. São Paulo: Sesc São Paulo; n-1, 2014a. p.13-24. ISBN: 978-85-7995-099-5; 978-85-66943-12-2.

_____. Produção e produção de subjetividade: entre sujeição social e servidão maquínica. In: _____. *Signos, máquinas, subjetividades*. Tradução Paulo Domenech Oneto; Hortência Lencastre. São Paulo: Sesc São Paulo; n-1, 2014b. p.27-51. ISBN: 978-85-7995-099-5; 978-85-66943-12-2.

LE BRETON, David. O corpo como excesso. In: _____. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Tradução Marina Appenzeller. 3. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003. p.181-220. ISBN: 85-308-0724-3.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Tradução Ricardo Corrêa Barbosa. 14. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011. 136 p. ISBN 978-85-03-00638-5.

_____. Prefácio: do humano. In: _____. *O inumano: considerações sobre o tempo*. Tradução Ana Cristina Seabra; Elisabete Alexandre. 2. ed. Lisboa: Estampa. 1997a p.9-15. (Coleção Novos Rumos). ISBN 972-33-1264-6.

_____. Se pudermos pensar sem corpo. In: _____. *O inumano: considerações sobre o tempo*. Tradução Ana Cristina Seabra; Elisabete Alexandre. 2. ed. Lisboa: Estampa, 1997b p.17-31. (Coleção Novos Rumos). ISBN 972-33-1264-6.

MARTINS, Francisco. Homem, técnica e devir no imaginário Blade Runner. In: *Sessões do imaginário - cinema, cybercultura, tecnologias da imagem*. Porto Alegre: Famecos/PUCRS. n.8, ago 2002. p.42-43. ISSN: 1516-9294. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/fo/ojs/index.php/famecos/article/view/776/587>>. Acesso em 15 jan 2015

MASCARELLO, Fernando. Film noir. In: _____ (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006. p.177-188. (coleção Campo Imagético). ISBN 85-308-0818-5.

MASSUMI, Brian. Realer than real: the simulacrum according to Deleuze and Guattari. In: *Copyright*, n.1, p.90-97, 1987. Disponível em: <<http://www.brianmassumi.com/textes/REALER%20THAN%20REAL.pdf>>. Acesso em: 14 out. 2014.

MATOS, Marília. Blade Runner: o elogio do simulacro. In: *Recôncavos*. Revista do centro de artes, humanidades e letras. Cachoeira, BA: v.3 n.2, 2009. p.72-86. ISSN: 1983-5078. Disponível em: <http://www.ufrb.edu.br/reconcavos/edicoes/n04/pdf/marilia_mattos.pdf>. Acesso em: 20 out. 2014.

METROPOLIS. Direção Fritz Lang. Produção Erich Pommer. Roteiro Fritz Lang; Thea von Harbou. Intérpretes: Alfred Abel; ; Gustav Fröhlich; Brigitte Helm; Rudolf Klein-Rogge e outros. Aleman, 1927. (118 min) p&b.Baseado no romance "Metropolis" de Thea von Harbou. Disponível em: <<https://archive.org/details/FilmeMetropolis1927>>. Acesso em 01 fev. 2015.

MCLUHAN, Marshall. O meio é a mensagem. In: _____. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução Décio Pignatari. 4.ed. São Paulo: Cultrix, 1974. p.21-37.

MENEZES, Paulo. Blade Runner - entre o passado e o futuro. *Tempo Social: revista de sociologia da USP*. v.11, n.1, maio 1999. p.137-156. ISSN: 1809-4554. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12297/14074>>. Acesso em 06 jan. 2015.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Tradução Eliane Lisboa. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011. 120 p. ISBN 978-85-205-0598-4.

NIETZSCHE, Friedrich. *O nihilismo europeu*. In: _____. Tradução Mário D. Ferreira Santos. Rio de Janeiro: Ediouro, [19--]. p.85-119. (Coleção Clássicos de Bolso). ISBN 85-00-10988-2.

_____. Porque escrevo livros tão bons? In: _____. *Ecce homo*. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

_____. *Segunda consideração intempestiva: da utilidade e desvantagem da história para a vida*. Tradução Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2003. 104 p. (Coleção Conexões, v.20). ISBN 85-7316-329-1.

NOSFERATU. Direção Friedrich Wilhelm Murnau. Produção Enrico Dieckmann; Albin Grau. Roteiro Henrik Galeen. Intérpretes: Max Schreck; Gustav von Wangenheim; Greta Schröder e outros. Música Hans Erdmann. Alemanha, 1922. (91 min), p&b. Baseado no romance "Drácula" de Bram Stoker. Disponível em: <https://archive.org/details/Nosferatu_1922_58>. Acesso em 01 fev. 2015.

PETERS, Michael. *Pós-estruturalismo e filosofia da diferença*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. 96 p. (Coleção Estudos Culturais, 6). ISBN 85-86583-85-5.

PETTERSEN, Bruno. Blade Runner - Notas Filosóficas sobre a Ficção Científica. *Pensar: Revista Eletrônica da FAJE*, v. 4, n. 1, p. 97-101, 2013. ISSN 2179-9024. Disponível em: <<http://faje.edu.br/periodicos2/index.php/pensar/article/view/2224/2509>>. Acesso em 14 out. 2014.

PLACE, Janey; LOWELL, Peterson. Some Visual Motifs of Film Noir. In: SILVER; Alain; URSINI, James (orgs.). *Film noir reader*. New York: Limelight, 2006, p65-75. ISBN: 0-87910-197-0.

PLATÃO. Livro VI e livro VII. In: _____. *A república*. Tradução Maria Helena da Rocha Pereira. 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001, p.265-359.

PUCCI, Jr. Renato Luiz. Cinema pós-moderno. In: MASCARELLO, Fernando. *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006. p.361-378. (coleção Campo Imagético). ISBN 85-308-0818-5.

PUHL, Paula; AMARAL, Adriana. O feminino na tecnologia: uma proposta de leitura dos andróides de Blade Runner a partir de Donna Haraway, [20--]. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/puhl-paula-amaral-adriana-feminino-na-tecnologia.pdf>>. Acesso em 15 fev. 2015.

ROLNIK, Suely. Pensamento, corpo e devir: uma perspectiva ético/estético/política no trabalho acadêmico. In: *Cadernos de Subjetividade*, v.1 n.2, Núcleo de Estudos e Pesquisas da Subjetividade, Programa de Estudos Pós Graduated de Psicologia Clínica, PUC/SP. São Paulo, set./fev. 1993.p.241-251. ISSN: 0104-1231.

_____. Uma nova suavidade? In: GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. p.342-349. ISBN 978-85-326-1039-3.

SAMMON, Paul. *Future noir: the making of Blade Runner*. New York: HarperPrism, 1996. ISBN: 0-06-105314-7.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein ou o moderno Prometeu*. São Paulo: Círculo do livro, [19--].

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologia digitais*. 2. ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. (Coleção conexões, v.17). ISBN 85-7316-292-9.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da pedagogia crítica. In: COHEN, Jeffrey Jerome; SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Pedagogia dos monstros: Os prazeres e os perigos da confusão das fronteiras*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p.11-21. (Coleção estudos culturais, 3). ISBN: 85-86583-73-1.

_____. A produção social da identidade e da diferença. In: _____ (Org.). *Identidade e diferença: A perspectiva dos estudos culturais*. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. p.73-102. (Coleção educação pós-crítica). ISBN 978-85-326-2413-0.

SOARES, Leonardo; MIRANDA, Luciana. Produzir Subjetividades: o que significa? In: *Estudos e pesquisa em psicologia*. Rio de Janeiro: UERJ, ano 9, n.2, p.408-424, 2 sem. 2009. ISSN: 1808-4281. Disponível em: < <http://www.revispsi.uerj.br/v9n2/artigos/pdf/v9n2a10.pdf> >. Acesso em 21 fev. 2015.

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgue: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: _____ (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2. ed. Belo horizonte: Autêntica, 2009. p.7-15. (Coleção Mímo). ISBN 978-85-7526-395-2.

WILLIAMS, James. Introdução - o que é pós-estruturalismo. In: _____. *Pós-estruturalismo*. Tradução Caio Liudvig. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. (Série Pensamento Moderno). ISBN 978-85-326-4409-1.

TEMPOS modernos. Direção, produção e roteiro de Charles Chaplin. Intérpretes Charles Chaplin; Paulette Goddard; Henry Bergman e outros. Música Charles Chaplin. Estados Unidos, 1936. (87 min), p&B.

ŽIŽEK, Slavoj. "I or He or It (the Thing) Which Thinks". In: _____. *Tarryng with the negative: Kant, Hegel and the critique of ideology*. Durham: Duke University, 1993. p.9-44. (Post-Contemporary Intenientions). ISBN: 978-0-8223-1395-3.