

.gH0sTz 1N tH3 m4cH1nE.

# Aporia Neo-Tecnológica em Neuromancer



Alberto Viralhadas | Universidade do Porto

*This is a world based on the one and zero of life and death.*  
Thomas Pynchon

*Aporia*, no radical grego, define a existência de uma dúvida ou irresolução perante um dilema: a impossibilidade de analisar um domínio para lá da consciência humana. Derrida invocou o termo para definir uma falácia incontornável no seio de uma argumentação lógica e aplicou-o, na obra *Aporias*, no estudo do papel da dúvida na definição da impossibilidade de análise de um estado último. Este derradeiro mistério, nas palavras de Derrida, é a morte humana: “What is it to pass the term of one’s life (*terma tou biou*)? [...] The “I enter,” crossing the threshold, [...] puts us on the path, if I may say, of the *aporos* or of the *aporía*: the difficult or the impracticable, here the impossible, passage, the refused, denied [...]” (*Aporias* 8).

O mistério incontornável da morte (sobre a qual subsistem infindas histórias, teorias e representações – todas igualmente válidas, nenhuma verdadeira) constitui uma base natural do conhecimento humano e apresenta-se, no entanto, intransponível à nossa compreensão: a efemeridade da nossa condição apoia uma perspectiva transitória do mundo, simultaneamente universalizando o ser humano e particularizando a sua experiência. Por outras palavras, a perspetivação da morte relativiza a condição humana e constitui uma das várias incertezas quanto ao que significa, na verdade, *ser humano* num mundo em que o nosso antropocentrismo e auto-intitulada supremacia não nos

Citação: Alberto Viralhadas, “.gH0sTz 1N tH3 m4cH1nE. Aporia Neo-Tecnológica em Neuromancer”. Via Panorâmica: Revista Electrónica de Estudos Anglo-Americanos / An Anglo-American Studies Journal. 3rd series. 2 (2013): 122-153. ISSN: 1646-4728. Web: <http://ler.letras.up.pt/>.

forneceram ainda os instrumentos para escaparmos ao mesmo destino de qualquer outro ser vivo.

O fascínio da morte, simultaneamente a mais democrática e inacessível experiência humana enquanto estado e domínio, combina fascínio e repulsa, uma ambivalência que está no cerne da religião cristã. Nesta, a morte é um estado transitivo para uma dimensão alternativa determinada pelas ações tomadas pelos crentes ao longo da sua vida: um reino paradisíaco em que os virtuosos serão compensados ou as profundezas infernais, local de tormento dos pecadores.<sup>1</sup> Nesta concepção, resistem duas preconcepções relativamente à morte enquanto estado. Por um lado, existe uma contiguidade (ou a ansiedade desta) entre a vida e a morte, uma perpetuação das ações humanas que determinará uma existência não-orgânica após a essência espiritual abandonar o corpo. A nossa consciência persistiria portanto numa forma imaterial.<sup>2</sup> Por outro lado, o sistemático repúdio do suicídio nestes sistemas de crença<sup>3</sup> sugere uma ambivalência denunciada face à irreversibilidade da morte enquanto estado final. Neste domínio, o debate intenso que se verificou desde a ascensão do Humanismo e do cientificismo cartesiano admite que a existência humana após a morte se localiza no domínio do não-verificável: uma *aporía* de estado e de ser à luz da razão e raciocínio humanos.

Ao longo deste artigo, irei tecer algumas considerações – necessariamente limitadas, dada a abrangência do tema –, sobre a *aporía* enquanto essência do pensamento pós-humano, do qual faz parte essencial a obsolescência dos limites da experiência humana. Neste intuito, explorarei três domínios fundamentalmente humanos, e a sua representação na moldura estética do *cyberpunk* e, especificamente, de *Neuromancer*: redefinições da morte, do sexo e do corpo.

## 1. “There Are Only So Many Tomorrows”: Morte, Superstição e Espírito

A perspectivação de uma existência para além da morte, perpetuando e reconfigurando o indivíduo, assumiu contornos místicos ao longo da história humana mas assume agora um papel diferente, relevante para o estudo pós-humano contemporâneo. Ao problematizar um futuro para lá da existência orgânica, a definição convencional de “morte” sugere agora a aniquilação da consciência e o cessar da sua interactividade e poder de resposta ao meio que o envolve e não apenas o cessar das suas funções vitais biológicas. Livre dos parêntesis demarcados pelo nascimento biológico e pela morte orgânica, esta transitividade fundamenta a perspectivação do ser humano como um contíguo de movimento, independentemente do receptáculo que o acolhe: uma fugaz sombra reincarnada, tendo na transformação a índole da sua existência, escapando ao binómio vida/morte que estigmatizou a existência humana desde o despertar da consciência humana.

Esta redefinição do conceito de morte está intimamente ligada à evolução tecnológica, o motor histórico que reconfigurou dramaticamente as ambições humanas e cujo peso retórico (frequentemente pejorativo) nas instituições sociais adquire um novo protagonismo. No contexto contemporâneo, em que a transitividade paradigmática é fundamento subjacente à ontologia moderna, arquétipos fantásticos e supersticiosas coabitam de forma cada vez mais tensa com o materialismo científico. No entanto, a integração entre a tecnologia e o sobrenatural não é necessariamente mutuamente exclusiva.<sup>4</sup>

Como Malinowski demonstrou no seu estudo das isoladas tribos das Ilhas Trobriand (Young), o desenvolvimento – e manutenção cuidada - de tecnologia aplicável ao quotidiano social não exclui a integração de uma teologia própria e de um ritualismo místico a nível cultural, que pode complementar a segurança da previsibilidade que a ciência providencia com aquela que é, afinal, uma

necessidade fundamental humana: o apoio e reconforto da incerteza pessoal através da atribuição das variáveis para lá do nosso controlo a um poder superior, particularmente perante situações perigosas ou de difícil confronto emocional.<sup>5</sup>

Situações análogas são observáveis na nossa sociedade contemporânea, em que a tecnologia domina todos os aspectos das nossas vidas, mas em que a religiosidade (residual, em alguns casos) se manifesta ainda em diversos aspectos do nosso quotidiano, bem como a bipolaridade do receio e fascínio pelo Divino. Heranças de um passado nebuloso marcado pela implementação do Humanismo, conceitos como “fantasma” ou “monstro” navegam ainda no discurso cultural das sociedades ocidentais, a sua suposta obsolescência rendida à sua natureza arquetípica e não exclusivamente figurativa, como o prova a nossa aceitação passiva da astrologia no *mainstream* social e a crescente penetração das disciplinas *new age* na Europa e na América.<sup>6</sup> No entanto, estes elementos assumem novas contextualizações devido à crescente industrialização, particularmente com o fenómeno da globalização.<sup>7</sup>

A tecnologia foi sempre impregnada de superstição. Num dos exemplos mais marcantes de penetração do folclore místico no domínio tecnológico, os pilotos da II Guerra Mundial atribuíram avarias inexplicáveis nos seus aviões à acção meliante de *gremlins*, pequenas criaturas diabólicas semelhantes a *goblins* cuja acção era caótica e frequentemente tinha consequências imprevisíveis (Leach & Fried 466).<sup>8</sup> Associando um modelo orgânico ao artificialismo tecnológico, criava-se um carácter de representatividade e proximidade que não escondem, no entanto, uma profunda inquietação com a inércia do aço inoxidável, do *chip* de silício e da estrutura de betão.

À medida que o pendor tecnológico da vida contemporânea promove o desaparecimento progressivo das fronteiras ontológicas tradicionais, contudo, o século XXI traz um novo desafio, colorido com estranheza e resistência social a

vários níveis: a integração entre tecnologia e humano a um nível inaudito. A história do século XX trouxe uma mudança profunda de perspectiva do Humano. O antropocentrismo, cedendo à pressão do modelo capitalista em ascensão, rendeu-se à fragmentação e descentralização minuciosa que o Pós-Modernismo augurou.<sup>9</sup> E, de igual forma, a identidade da morte foi alterada, tanto na vertente orgânica como na vertente biotecnológica. Os avanços biomédicos estenderam a longevidade, melhoraram as condições de vida geral e reduziram a mortalidade devido a doenças crónicas. Todavia, todos estes avanços indiciam apenas que estamos agora na meia-vida da evolução tecnológica que permitirá explorar (e expandir) os limites da existência humana.

No entanto, estes limites foram explorados atentamente pela ficção científica, e a impenetrabilidade absoluta da morte foi contrariada frequentemente pela abordagem especulativa deste género. Contrariamente à restante literatura, a ficção científica debruça-se sobre este tema com uma perspectiva única, trabalhando com um pendor analítico a obsolescência da morte enquanto potencial fim absoluto da experiência do sujeito (Yoke & Hassler). Embora a imortalidade fosse já um tema recorrente nas obras de Frank Herbert (*The Eyes of Heisenberg, Dune*), Robert A. Heinlein (*Time Enough for Love, Methuselah's Children*) e Larry Niven (*Time Out of Mind*), entre outros, o motivo da longevidade assumia particular relevância na ficção científica clássica quando combinado com outro elemento: a transcendência do ser e da sua forma física convencional.<sup>10</sup>

A ficção científica clássica trabalhava, então, motivos que desabrocharam por completo no *cyberpunk*, que incorpora liberalmente conceitos radicais de reformulação corporal, questões de identidade e novas formas de “embodiment” que obrigam a uma reconcepção da morte e da definição tradicional de “vida”. Em *Neuromancer*, de William Gibson (2004), indubitavelmente o mais marcante romance deste sub-género literário, estas

questões são equacionadas indirectamente através da exploração de uma concepção pós-humanista em que a morte física não implica a extinção da consciência. Um dos processos possíveis para esta evasão da extinção consiste no *upload* digital da personalidade para o interior da “Matrix”, a rede computacional em que Inteligências Artificiais e projecções digitais de seres humanos convivem num único espaço de interacção virtual.

No caso das personalidades humanas projectadas no ciberespaço, vemos denunciada uma dissociação entre o sujeito e o corpo orgânico com a sugestão da morte cerebral de Case, um *hacker* mercenário, quando este se encontra “jacked-in”: “I know what you're doing. I'm flatlined. [...] I'm out on my ass in that library and my brain's dead. And pretty soon it'll *be* dead [...]” (Gibson 309). Em *Neuromancer*, “flatlined” eufemiza a morte física a que sobrevive a projecção cibernética do sujeito, que persiste materializada no reino digital. No entanto, esta perpetuação da existência não implica uma contiguidade perfeita da identidade e inteligência humanas. Dixie é um exemplo de um *cybercowboy* cuja morte cerebral não implicou a extinção da sua consciência, com a sua projecção digital a sobreviver-lhe no ciberespaço e a ser posteriormente integrada num corpo na forma de um *construct ROM* (“Read-Only Memory”, uma condição que implica a impossibilidade de aprendizagem ou absorção de novo conhecimento) como se da instalação de uma aplicação sobre um computador se tratasse:

“You know that the Dixie Flatline's dead?”

He nodded. “Heart, I heard.”

“You'll be working with his construct.” [...]

“Well, if we can get the Flatline, we're home free. He was the best. You know he died brain death three times?”

She nodded.

“Flat lined on his EEG. Showed me tapes. 'Boy, I was daid.' ”

(Gibson 66-67)

“Construct”, neste contexto, é uma manifestação reconstruída da identidade de Dixie por terceiros, e não a projecção perfeita da sua personalidade humana. Persiste aqui o “purismo” da transmutação da existência que não pode, no entanto, ser reproduzida com absoluta fidelidade ao original – uma herança matricialmente essencialista do discurso humanista.

Ao ser projectada e reproduzida num meio completamente artificial, vemos a concepção humanista de “self” subvertida através da sua manifestação no ciberespaço enquanto cisão completa entre *corpo* e *mente*. Esta reconfiguração da sua identidade efectivamente transforma-a em um novo elemento virtual a ser integrado no ciberespaço: a *consciência* de Case é transfigurada sinteticamente, assumindo uma nova forma de vida que continua a sua identidade sem constrangimentos orgânicos. Este processo de transmutação para uma imortalidade inorgânica denuncia o contraste negativo entre a fisicalidade e a materialidade da consciência, colocando esta última como a entidade primariamente cognoscente, reduzindo o corpo a um papel secundário: “Information is the putative origin, physicality the derivative manifestation” (Hayles 37).

A consciência humana (um “ghost”), dissociada de um contexto orgânico único, pode ser integrada em qualquer corpo (a máquina que a abriga no mundo físico e material), incluindo uma versão clonada do seu corpo original. Baudrillard renunciou a ideia de que não existe um selo de autenticidade sobre nenhum elemento ou identidade: a lógica *copy and paste* é igualmente aplicável a todos os domínios, biológico, digital ou ideológico. No ciberespaço, como no espaço material, poderão circular várias cópias (talvez até várias versões, dotadas de ligeiras modificações executadas por terceiros) de personalidades humanas habitando diferentes casulos/corpos que obedecem a diferentes propósitos funcionais e/ou estéticos, perfeitamente concebidos e adaptados.<sup>11</sup> Nesta

perspectiva, a morte é um estado transitório em que “matter [is] taken as an arrangement of energy created, destroyed and recreated over and over again, endlessly” (Lyotard 130).

Esta perspectiva manifestamente pós-humanista (Kurzweil; Moravec) alberga no entanto a questão da reconfiguração da identidade humana para lá da materialidade orgânica. Ao transgredir o modelo tradicional do Humano com a sua descentralização radical do corpo humano, o símbolo máximo do essencialismo (Balsamo 28-29), a iconização orgânica perde as suas referências e a mutação individual torna-se um factor inescapável. Esta dissolução do corpo e consequente “libertação” da mente implica o risco do descontrolo da descentralização e disseminação individual, ao transfigurar a identidade através da perda das referências emocionais e físicas e a transformação num “sujeito fractal”: “both subdivisible to infinity and indivisible, closed on himself and doomed to endless identity” (Baudrillard, *Impossible exchange* 47-48).<sup>12</sup>

A fragmentação do sujeito estende-se ao corpo físico. No início do século XXI, a cultura do corpo constitui um dos fundamentos da vida contemporânea e desempenha um papel preponderante na economia, com múltiplas propostas de produtos de beleza, serviços para a manutenção e melhoria física (ginásios, *spas*) e novas dietas e soluções medicinais para preservar a saúde e aparência. No entanto, soluções mais radicais para o corpo humano começam também a penetrar o vernáculo social, apresentando-se como natural evolução dos tradicionais cuidados de saúde, com as cirurgias plásticas e prostéticas a augurarem um factor de “perfectibilidade” do corpo humano, numa incessante procura da vitalidade isenta de rugas e flacidez muscular.<sup>13</sup>

Na sociedade polidiscursiva e culturalmente dividida de *Neuromancer*, o ideal de beleza andrógina e cândida reflecte a redefinição (obsolescência?) da natureza do género, consequência inevitável da distorção do “embodiment” em meio a uma sociedade polifónica, multicultural e multisssexual. Esta nova



identidade híbrida é apenas um dos reflexos possíveis das novas identidades sugeridas por Donna Haraway na sua conceptualização do *cyborg* enquanto reacção a uma significação e estranhamento sociais que se inscreveram no pendular discurso ocidental e votaram minorias e sexos à discriminação e ao estigma preconceituoso (Haraway 50-57). A existência superficial de Julius Deane representa uma cândida expressão de androginia impermeável face aos efeitos avassaladores do envelhecimento celular:

Julius Deane was one hundred and thirty-five years old, his metabolism assiduously warped by a weekly fortune in serums and hormones. His primary hedge against aging was a yearly pilgrimage to Tokyo, where genetic surgeons re-set the code of his DNA, a procedure unavailable in Chiba. Then he'd fly to Hong Kong and order the year's suits and shirts. Sexless and inhumanly patient, his primary gratification seemed to lie in his devotion to esoteric forms of tailor-worship. (Gibson 16)

Sem sexo/género discernível, dotado de uma fria cortesia impessoal, escravo das tendências da moda, Deane apresenta-se como um modelo genérico que escapa aos tradicionais papéis de género e inscreve-se como uma figura de poder, mercê dos seus contactos e conhecimentos, encarnando de forma tensa, a relação entre paranóia psico-social e poder material.<sup>14</sup> A carne humana, para Julius Deane, é um apetrecho acessório a que este dedica atenção cuidada, à semelhança do cuidado com que um coleccionador poderá tratar as peças da sua colecção: a posse de um bem privilegiado, mas limitado na sua funcionalidade, cuja aparência reluzente constitui o seu principal atractivo. Esta distorção das normas regulatórias e performativas de “género” não se resume a um mero fetichismo tecnológico. A tecnologia não tem género; a Humanidade absorve características da Máquina, perdendo especificidades únicas nesse processo.

Na tecnocivilização do *cyberpunk*, do mais baixo elemento social aos magnatas invisível e anónimos das corporações internacionais, a crescente

comodificação do corpo humano é um vector transversal que aglutina a progressiva “fragmentation of the body into organs, fluids and gene codes” (Balsamo 5). A composição física humana é encarada como uma estrutura alterável, sujeita à substituição e construção discriminatórias. Esta perspectiva intui uma nova concepção intelectual do corpo como um produto modular e em permanente intercâmbio com o meio externo e interno, e não uma identidade monolítica e intrinsecamente coesa:

The body [...] is not a reality to be uncovered in a positivistic description of an organism nor is it a transhistorical set of needs and desires to be freed from an equally transhistorical form of repression. The body is instead a reality constantly produced, an effect of techniques promoting specific gestures and postures, sensations and feelings. Only in tracing these modes of its construction can one arrive at a thick perception of the present “state of the body. (Featherstone & Burrows 217)

Esta decomposição intelectual do conceito de *corpo* implica o desaparecimento peripatético da identidade una do corpo humano. Ao rejeitar a natureza orgânica, dá-se a sublimação do ardil do desejo primitivo e directo, sendo substituído pela racionalidade cibernética num processo imanente que materializa o corpo como um simulacro sem profundidade, uma superfície comodificada a ser coberta com *graffiti* cultural: “anything will serve to write the cultural order on the body” (Baudrillard, *For a Critique of the Political Economy of the Sign* 94)

A própria semiótica do orgânico assume frequentemente um carácter pejorativo, manifesto através das múltiplas referências à carne humana como “meat” na obra. Numa das passagens mais significativas de *Neuromancer*, Case reprime um assomo emocional, atribuindo o peso das suas emoções instintivas aos desígnios orgânicos do seu corpo:

“Numb,” he said. He'd been numb a long time, years. All his nights down Ninsei, his nights with Linda, numb in bed and numb at the cold sweating center of every drug deal. But now he'd found this warm thing, this chip of murder. *Meat*, some part of him said. *It's the meat talking, ignore it.* (Gibson 197)

“Meat”, neste contexto, assume um contexto de “embodiment” enclausurador, definida por Gibson como uma prisão limitadora: “The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh.” (Gibson 7). Este indício físico do limite orgânico estende-se, contudo, também, à profunda ironia da perspectivação da emoção como a evidência pejorativa de uma humanidade sensível, volátil e subversora da razão fria e analítica – um princípio a que qualquer sistema cibernético deverá obedecer. Esta crença denuncia a ambição do sujeito tecnocrático em *Neuromancer*: aproximar o Humano do funcionamento clínico e retilíneo de uma máquina. Não obstante a ironia ácida com que a obra aborda esta perspectiva, esta é uma exacerbação de uma perspectiva lógica do Homem enquanto ser-tecnológico. Desde os primórdios da sua evolução, em que a sua interferência e manipulação no meio natural o colocaram numa posição de domínio sobre os restantes seres vivos, somos seres tecnológicos por natureza e tradição. Como Bruce Mazlish afirma, “man and the machines he creates are continuous” (*apud* Halberstam & Livingston 76).

## 2. “A Little Nova”: Reconstrução da Intimidade Emocional

A desvalorização radical implícita na ambivalência do termo “meat” oculta uma visão determinista da influência biológica na personalidade e comportamento humanos que coloca, de forma acutilante, o *credos* do *cyberpunk* à luz da instabilidade humana: a inteligência deve deter um poder absoluto, inibindo e, se possível, descartando a emoção.

Não existe melhor exemplo desta perspectiva do que as “meat puppets”, uma forma de prostituição feminina reduzida ao mero aluguer físico do corpo sob o efeito anestésico de drogas. A comodificação da carne não intui, no entanto, uma dualidade física completamente isolada a nível sensível e emocional, conceptualizando uma actualização da perspectiva cartesiana na terceira pessoa. Para enfatizar a distanciação emocional do acto sexual, Molly refere: “It’s like cyberspace, but blank. [...] You can see yourself orgasm, it's like a little nova right out on the rim of space.” (Gibson 192)

É significativo que o momento orgástico seja identificado com uma perda da identidade própria (Springer 61). Gibson intui, neste momento, a dissociação completa entre sujeito, envolvido na relação sexual física, e a projecção da sua consciência, abstraída e insensível. Nesse momento, na “mindscape” (um sucedâneo pessoal do ciberespaço induzido pelo consumo de uma droga que reduz a sensibilidade nervosa) em que a consciência de Molly se encontra projectada, o orgasmo, resultante de um acto profundamente humano, é mediatizado através da interferência de drogas que efectivamente dissociam o indivíduo da sua natureza sensível.

A experiência de Molly enquanto “meat puppet” intui a criação de um “mindscape” particular e privado: uma esfera privada construída psicologicamente, um paradigma que se aproxima da concepção do *id* freudiano. A distanciação entre a consciência e a emoção, projectada numa reflexão mediatizada do sujeito, apela a uma noção Escolástica<sup>15</sup> de distinção entre a emoção e o “proprium” (o sujeito dotado de intenção) que se aproxima das concepções dos fisiólogos Buytendijk e Allport relativamente à manifestação da emoção na *psyché* humana: “[...] the separation of emotion from the intentional subject does not mean its exclusion from the subject altogether. It is simply located in another subjective field – ego-alien or involuntary—but still intra-subjective.” (Hillman 138)

A abstracção sexual coloca a identidade do desejo num plano de conflito entre o físico e o imaterial, em que as tradicionais motivações orgânicas (reprodução e disseminação genética) não são já válidas. Aquilo a que se assiste entre Molly e Case é uma partilha de intimidade desvirtuada a que se sobrepõem as suas identidades físicas adulteradas. O acto sexual é desprovido de carícias ou marcas de ternura: "She threw a leg across him and he touched her face. Unexpected hardness of the implanted lenses. 'Don't,' she said, 'fingerprints.'" (Gibson 44). Neste caso, a relação é mantida utilitária e puramente carnal, prisioneira das funções que o corpo de Molly deve desempenhar enquanto assassina contratada.

No contexto da tensão entre a consciência pura e o sujeito corporal, a descrição do encontro sexual entre Case e Molly adquire uma dimensão de descentralização do sujeito sensível e da percepção física:

[...] she straddled him again, took his hand, and closed it over her, his thumb along the cleft of her buttocks, his fingers spread across the labia. As she began to lower herself, the images came pulsing back, the faces, fragments of neon arriving and receding. She slid down around him and his back arched convulsively. She rode him that way, impaling herself, slipping down on him again and again, until they both had come, his orgasm flaring blue in a timeless space, a vastness like the matrix, where the faces were shredded and blown away down hurricane corridors, and her inner thighs were strong and wet against his hips. (Gibson 44)

Mesmo no momento mais primitivamente físico, a intimidade é artificializada; a sensação é mediatizada, como na mais vívida experiência sentida no ciberespaço. Ao colocar os sinais eléctricos transmitidos pelos nervos epidérmicos num acto materialista de comunhão física ao mesmo nível do "simstim" ("simulation stimulation"), Gibson sobrepõe a natureza do erótico à artificialidade, em que os sujeitos podem materializar as suas experiências no

mais virtual (e individualmente customizado) dos ambientes. A sobreposição do momento orgástico e uma visão em mosaico da infinitude do ciber-espço revela a dissociação sensível do sujeito face à sua interpretação mental da realidade. Aqui, a identidade pessoal entrevê-se na expansão do espaço físico que o corpo próprio não pode conter: o orgasmo de Case resulta da sua percepção do ciberespaço enquanto espaço receptivo ao alongamento e refinamento do sujeito interno e introspectivo. Neste sentido, o sujeito em tensão entre o físico e o imaterial hesita numa rendição incompleta da sua identidade física, investindo num carácter de telepresença a mediatização da sensação.

O corpo humano é um conjunto complexo de sensores nervosos cuja interpretação neurológica é muitas vezes díspar (por ex., a dor pode ser vista como fonte de prazer) e ambígua. Na emanção digital de um ser vivo, de que forma poderão ser mediatizadas as emoções, ao estarem tão intimamente ligadas à natureza orgânica do corpo? Na lógica pós-humana explorada no romance, existe uma contiguidade entre a racionalidade material e aquela demonstrada no reino digital, mantendo desejos e memórias intactos – e, por conseguinte, a identidade própria – num meio polimorfo em que os estímulos estimulam o *avatar* (representação individual) de uma forma tão ou mais complexa que a realidade em si mesma. Como Hayles o coloca, “the abstract pattern can never fully capture the embodied actuality, unless it is as prolix and noisy as the body itself” (Hayles 22).

Esta diferenciação de “embodiment” potencializa a tecnologia como uma prótese literal dos sentidos e capacidades físicas humanas reconfigurando-as através da sua projecção na experiência ultra-real e multinivelada do ciberespaço. Neste sentido, a visão de Gibson de uma sensibilidade artificialmente exacerbada e dividida entre o sensível e a ilimitude do prótico imaterial aproxima-se da perspectiva de Arthur Kroker, que ao defender a obsolescência do corpo humano e a sua transfiguração num meio digital, coloca

a reconfiguração da actividade sexual como uma consequência natural dessa mutação: "The organic body shatters into mirrored fractals, vision explodes into a delirium of virtual optics, speech dissolves into the ecstasy of the rhetoric machine, and the sex organs happily opt for the alt.bondage file of future sex" (Kroker & Weinstein 77).

A sexualidade pós-humana é problematizada em diversas dimensões em *Neuromancer*, particularmente na construção de identidade de género. Thomas Foster examina a implementação da androginia tecnológica no modelo *cyborg* de Molly, "the cyborg body and its apparent rejection of dualistic categories like plenitude and lack or masculine and feminine" (71), integrando-o num plano de construção de identidades diferenciais que, pela versatilidade de possibilidades, são também dadas a desconstruções de molduras ideológicas tradicionais como a primazia do masculino e a subjugação redutível do feminino. Numa das cenas providas de maior subtexto psicanalítico, a encenação holográfica de Riviera no restaurante, a que atribui o nome sugestivo de "The Doll", sob a presença voyeurística de Molly e Case, é demarcada uma projecção masculina sobre o desejo de posse e redefinição do feminino com laivos de tecnofetichismo. A encenação tem início com a lenta incorporação ("embodiment") do modelo físico projectado de uma figura psico-estilizada de Molly sob o toque deliberado e figurativo de Riviera, terminando numa relação sexual figurativa que termina com a "morte" do homem sob as garras prostéticas do modelo feminino.

Desta forma, dissociar a subjectividade emocional de um contexto físico e corporal no ciberespaço funciona também como uma dicotomia desincorporizadora ("disembodiment"), mas também como uma perda de identidade humana, devido à reconfiguração essencialista de um sistema psico-codificado único e "livre". Ao longo de *Neuromancer*, a noção de fuga das amarras do corpo físico aquando da entrada no ciberespaço associa-se à

libertação da parte espiritual do clássico dualismo cartesiano, mas também à reconfiguração do sujeito num novo contexto.

Um dos resultados mais concretos de tal desagregação, o *cyborg* (uma aglutinação da expressão “cybernetic organism”)<sup>16</sup> é também uma representação do ideal pós-humanista, inerente ao enredo de *Neuromancer*. Enquanto sujeito humano alterado pela tecnologia, Molly apresenta-se ao longo da obra como o exemplo mais personalizado da pós-modernidade transhumanista:

[...] the glasses were surgically inset, sealing her sockets. The silver lenses seemed to grow from smooth pale skin above her cheekbones, framed by dark hair cut in a rough shag. [...] She held out her hands, palms up, the white fingers slightly spread, and with a barely audible click, ten double-edged, four-centimeter scalpel blades slid from their housings beneath the burgundy nails. (Gibson 34)

Molly representa a encruzilhada de mutáveis e descentralizados papéis sociais: uma assassina fria, alterada ciberneticamente, extrapolando a identidade feminina tradicional a partir da ausência da passividade inerente ao papel feminino tradicional na ficção científica. No entanto, esta identidade não é estanque e a sua transfiguração oculta uma complexa sobreposição de expectativas e modelos transformativos. Os implantes cibernéticos de Molly acentuam um conjunto de características convencionalmente associadas à feminilidade - “[they] literalize the characteristically threatening nature of her female body” (Balsamo 129) – e, ao fazê-lo, sobrepõem a distinção transhumanista do sujeito alterado prosteticamente com o carácter inefavelmente sensível e humanista do corpo enquanto expressão do sujeito.

A aniquilação do sujeito físico assume uma dimensão da perda de identidade própria, sugerida na imagem de “faces [...] shredded”, cultivada pela transfiguração da sexualidade no ciberespaço enquanto espaço de contaminação com o Outro,<sup>17</sup> num plano que propicia o desaparecimento de significados fixos e



referências locativas, mas em que as tradicionais identidades de género heterossexuais se mantêm.

No entanto, *Neuromancer*, ao rejeitar estes estereótipos masculinos, também os recicla, como se verifica no *bravado* protagonizado por Case quando Molly é momentaneamente capturada durante o ataque à *villa* Straylight (então colocada na posição condescendente de “donzela em perigo”), numa clara homenagem, em termos narrativos, aos papéis clássicos de homem-herói/mulher-vítima. No entanto, Molly sobrepuja frequentemente Case em várias instâncias ao longo da obra, ameaçando-o até fisicamente numa clara demonstração de supremacia física: “[...] you try to fuck around with me, you'll be taking one of the stupidest chances of your whole life.” (Gibson 35).

As questões de género são problematizadas de forma particular no *cyberpunk*, um género de ficção científica que se distingue por uma quase ausência de autoras célebres. Pat Cadigan é a única autora *cyberpunk* de relevo. Alguns críticos vêem neste facto razão para denegrir o movimento em função da sua exploração excessiva de arquétipos masculinos e preconceitos femininos: “one barely needs to scratch the surface of the cyberpunk genre, no matter how maturely sketched out, to expose a baroque edifice of adolescent male fantasies” (Ross 145).<sup>18</sup> Joan Gordon argumenta que o momento histórico do seu surgimento e temática geral da estética contribuíram para o seu branqueamento relativamente à influência feminina:

Virtually every feminist SF utopia dreams of a pastoral world, fueled by organic structures rather than mechanical ones, inspired by versions of the archetypal Great Mother [...]. Because cyberpunk extrapolates from the 1980's - not a sterling time for feminism in the world at large - it's no wonder few women are presently involved in the movement [...]. Feminist SF consistently avoids the kind of intrusive technology cyberpunk embraces. (in McCaffery 199)<sup>19</sup>

No entanto, a problematização do género e da androginia no *cyberpunk* aborda a relutante afirmação da obsolescência do dimorfismo sexual (e da materialidade orgânica) em meio a um período de transição. O instinto ainda governa, os ditames orgânicos ainda conduzem as necessidades corporais, mas simultaneamente o *cyberpunk* concebe já a artificialidade de género como uma reflexão de uma sociedade em que papéis tradicionais de uma sociedade patriarcal convivem de forma desconfortável com um futuro pós-humano em que a redefinição – e reconstrução – dos géneros é o fim supremo.

### **3. “Pornographic Culture”: O Corpo como Artefacto, O Nome Como Identidade**

No discurso pós-humanista da realidade virtual que constitui o pilar da experiência sensível do ciberespaço, o sujeito é, portanto, transfigurado não só a nível físico como no aspecto da identidade, se considerarmos que a alteração personalizada do aspecto "físico" ou em forma de "avatar" influi na identidade psicológica. Ao proporcionar um horizonte ilimitado de possibilidades de "embodiment", a realidade virtual do ciberespaço possibilita não só a reconfiguração da identidade pessoal como permite ainda a libertação de estigmas sociais tradicionalmente associados a caracteres biofísicos como beleza estética, etnia ou género.

Com a perfeita dissolução do sujeito num meio crescentemente desprovido de barreiras divisórias definidas, a paisagem digital condiciona e altera a sensibilidade física ou a interpretação mental desta. A fenomenologia subjectiva, no contexto do ciberespaço, é reduzida a focos interpretativos da informação de subsistemas de pendor cibernético, e é neste ponto que a ficção científica encontra o simbolismo sugerido por Derrida e continuado por McLuhan: as tecnologias expandem o espectro de acção e sensibilidade humana a um nível

sensível e inteligível, constituindo uma "prótese do interior" (Derrida, *Archive Fever* 19; minha tradução).

Baudrillard, ao discutir o processo de transformação da realidade num não-lugar, evocou o familiar processo de *sedução* como o principal responsável pelo adensamento das aparências e conseqüente desfiguramento ideológico: "a ritual, a game, with its own rules, charms, snares and lures [taking] place on the level of appearance, surface and signs, [...] is thus fundamentally artificial, unlike the 'natural' pursuit of sexual pleasure" (Kellner, *Jean Baudrillard* 144). Uma tática pós-moderna de insinuação, a "sedução" reduz o significado imanente da matéria e distorce a realidade, ao produzir uma "cultura pornográfica" (Botting 196; tradução minha) em que o real é esviscerado e recomposto numa sucessão de imagens aparentes que não podem corresponder ao original devido à ausência de referências unívocas. Esta amplificação *overdrive* do concreto até ao ponto da estática indiscernível auxilia a vulnerabilização diegética e estrutural do corpo, expondo-o ao comercialismo massificado contemporâneo e degradando o seu poder significativo e representativo.

Podemos concluir, portanto, que o corpo, no *cyberpunk*, assume um carácter não-transcendente, que escapa à sua concepção humanista clássica. Este será reduzido a uma mera natureza material em que qualquer valor intrínseco, seja ele estético, ético-moral ou biológico, é alvo de erosão e recontextualização. Em *Neuromancer*, o corpo humano é vulnerável e permeável. A tecnologia próstética é omnipresente, desde "head jacks" a implantes nervosos, particularmente nas classes criminais a que Case pertence, e a engenharia genética e tratamentos criogénicos constituem uma funcionalidade acessível a todos. Gibson, no entanto, associa a rudimentar rugosidade das "ruas" e do *low-tech* clandestino à resistência à polidez hipócrita de uma tecnologia sã e esteticamente atraente associada à utopia clássica da ficção científica:

Ratz was tending bar, his prosthetic arm jerking monotonously as he filled a tray of glasses with draft Kirin. He saw Case and smiled, his teeth a web work of East European steel and brown decay. [...] His ugliness was the stuff of legend. In an age of affordable beauty, there was something heraldic about his lack of it. The antique arm whined [..]. It was a Russian military prosthesis, a seven-function force-feedback manipulator, cased in grubby pink plastic. (Gibson 3-4)

Estas manifestações tecnológicas são, portanto, algo *utilitário* a ser utilizado por aqueles que povoam as ruas de um futuro tão distópico neste aspecto quanto a negra fantasia futurista fumarenga e ferrugenta de Terry Gilliam, *Brasil*, ou as ruas chuvosas e enegrecidas de *Blade Runner*. Na atmosfera *noir* de *Neuromancer*, onde os sujeitos se apresentam tão degradados quanto os corpos orgânicos que os encerram, a resistência minimalista ao discurso dominante relaciona-se claramente com a identidade *punk* do idioma estético prevalente que, mesmo na sua crueza artística, privilegiava uma “aggressive projection and manipulation of the self” (Landy 33), encontrando um paralelo no ideal pós-humano, que extrema esta reconfiguração pessoal a nível pessoal e estende-a aos níveis mais elementares da representação tradicional do ser “humano”.

Esta teoria implícita da identidade leva-nos a explorar novas concretizações da sobreposição entre Humano e Tecnologia. Na sociedade retratada em *Neuromancer*, em que a cibernética se encontra integrada nos mais variados domínios, Inteligências Artificiais navegam livremente pelos corredores do ciberespaço e a robótica é intrínseca ao tecido social. Os humanos devem, por pressão social ou outra, comportarem-se como máquinas produtoras, de forma mecânica e funcional. Na realidade ultra-capitalista da obra, a organização social depende da funcionalidade, produção e consumo, prostrando os princípios básicos do discurso Humanista (nomeadamente, a concepção de direitos universais e o valor intrínseco do ser humano) à mercê do capitalismo selvático e

reductor. Gibson equipara a sociedade de *Neuromancer* a uma experiência laboratorial, desumanizada e analítica: “Night City was like a deranged experiment in social Darwinism, designed by a bored researcher who kept one thumb permanently on the fast-forward button.” (Gibson 221)

Não obstante a ênfase da perspectiva social nesta passagem, a narrativa de *Neuromancer* incide essencialmente no meio individual, passando por uma procura de identidade que metaforiza a fragmentação e demanda de centralização do indivíduo mesmo no caso de uma existência completamente dissociada de uma realidade física.

Um *nome* pode ser interpretado como uma forma de evocação de uma determinada entidade, emprestando-lhe unicidade e carácter. O próprio nome, *Neuromancer*, é revelador: o *portmanteau* combina o termo *necromancer* (um feiticeiro tradicionalmente associado à magia negra, demonologia e ao mundo espiritual), cujo radical *nekrós* significa “mortos” em Grego, com o termo *neuro*, associado ao sistema nervoso. Esta intersecção entre a dimensão mística e a biologia, com um forte pendor tecnológico, constitui o cerne da conflituosidade retórica na obra: um momento histórico em que as três tendências coexistem simultânea e desconfortavelmente, e teorizando implicitamente que nenhum discurso deontológico é exclusivo de um momento histórico. A justaposição da demonologia e da tecnologia é notória:

To call up a demon you must learn its name. Men dreamed that, once, but now it is real in another way. You know that, Case. Your business is to learn the names of programs, the long formal names, names the owners seek to conceal. True names...  
(Gibson 319)

Um nome é uma identificação personalizada, uma afirmação semântica que reforça o carácter único e individual de um ente. A nomenclatura atribui uma

identidade e um conjunto de expectativas e características que demarcam e dão forma e relevância psicológica a um objecto ou sujeito: no reino digital, é impossível aceder directamente a qualquer informação sem que esta possua uma identificação única e exclusiva. Ao denunciar o papel de Case como o "investigador de nomes" (e atribuindo-lhe um papel utilitário e não auto-determinado), Wintermute admite a sua incapacidade de transcender os limites da sua programação ao ser incapaz de nomear o alheio, de identificar o Outro a que ambiciona unir-se. A falha da designação reflecte a falta de controlo sobre o processo identificativo, algo que uma IA não conseguirá controlar. Aqui reside o poder evocativo de um nome:

The proper name does not indicate a subject; nor does a noun take on the value of a proper name as a function of a form or a species. The proper name fundamentally designates something that is of the order of the event, of becoming or of the necessity. (Deleuze & Guattari 291)

Estas qualidades não são vulgarmente associadas às IA, mas Gibson não concebe as inteligências artificiais como entidades rígidas e mecânicas desprovidas de sentido de humor e com uma segurança absoluta em relação a todo e qualquer "facto" que se possa enquadrar numa moldura de previsibilidade racional. Os "constructs" e as IA possuem uma esfera de consciência limitada pela natureza da sua comunicação cibernética: "You might say what I am is basically defined by the fact that I don't know, because I can't know. I am that which knoweth not the word. If you knew, man, and told me, I couldn't *know*. It's hardwired in." (Gibson 226)

Aqui demarca-se um dos vectores da perspectiva dissimuladamente humanista que se movimenta sob a superfície de *Neuromancer*. Embora as IA constituam entidades conscientes no sentido tradicional da palavra, e portanto possam ser concebidas enquanto sujeitos vivos ainda que num meio inorgânico,

a sua humanidade é limitada pela própria natureza da sua programação. Uma IA é forçosamente condicionada pelo código que a constitui, pelas regras do sistema de rede em que existe, tal como qualquer outro programa informático dos nossos dias: Gibson insinua pois que, independentemente das mutações internas que possam sofrer ou do desenvolvimento de uma personalidade própria, as IA não poderão jamais extrapolar o sistema de regras interno a que se submetem. A humanidade das IA, expressa no uso de linguagem vernacular vulgar e na manifestação de reacções emocionais (como o riso) desapropriadas ou exageradas, apenas acentua a desumanidade do seu carácter:

'Me, I'm not human either, but I respond like one. See?'

'Wait a sec,' Case said. 'Are you sentient, or not?'

'Well, it feels like I am, kid, but I'm really just a bunch of ROM. [...] I ain't likely to write you no poem, if you follow me. Your AI, it just might. But it ain't no way *human*.'

(Gibson 171)

Gibson efectivamente distingue um sistema programado para responder inteligentemente de uma verdadeira identidade "humana", embora este se lhe possa assemelhar em todos os aspectos intelectuais e emocionais. Esta conceptualização de uma identidade "humana" inefável e vagamente etérea recupera uma perspectiva humanista e essencialista do sujeito humano, imbuído de uma qualidade intransmissível e que resiste à reprodução artificial.

Verificamos, portanto, que a transformação e desvalorização radicais do corpo e da fenomenologia presentes no *cyberpunk* constituem a materialização literária das aspirações pós-humanistas. Veronica Hollinger, num dos mais influentes ensaios neste domínio de análise, defende que o núcleo da ficção *cyberpunk* depende destas concepções na emanação de uma perspectiva claramente antihumanista: "[cyberpunk novels] radically decenter the human body, the sacred icon of essential self, in the same way that the virtual reality of

cyberspace works to decenter conventional humanist notions of an unproblematic 'real.'" (Dery 128).

#### 4. Conclusão

A presença de uma ideologia pós- e transhumanista enquanto idioma no *cyberpunk* pode ser analisada em dois níveis: subliminar e explicitamente. Subliminarmente, em *Neuromancer*, são reconcepcionados os paradigmas modernos da redefinição do corpo enquanto entidade mutável e sujeito a uma comodificação comercial, a problematização das questões sexuais e de género, bem como as questões de “embodiment” e transformação da subjectividade. As manifestações explícitas destes movimentos filosóficos, por outro lado, apresentam-se de forma evidente na apologia de uma estética *cyborg* (que pode ser transposta metaforicamente para o campo da subjectividade física e psicológica permeável à tecnologia), a circunstancialidade da manipulação genética e o seu uso generalizado para fins estéticos e de prolongamento da longevidade.

Os princípios do Pós-Humanismo sugeridos nas páginas de *Neuromancer* constituem um princípio de análise cínica aos paradoxos da condição moderna (ou pós-moderna): receamos a morte pessoal quando a experiência da morte não constitui já um enigma transversal à experiência humana. Se tanto, esta pode ser evitada graças à transformação do corpo humano numa comodidade, prestando-se a expansões, melhoramentos e cuidados de manutenção ao nível da melhor maquinaria industrial: enganamos sucessivamente o espectro da morte ao estender a longevidade humana, evitando doenças crónicas e atrasando o envelhecimento celular. O *cyberpunk* demonstrou, contudo, que a *aporía* filosófica da morte se encontra afinal ao alcance da percepção e da experiência; a morte pode ser *sentida* em todas as suas implicações mas, mais



importante do que isso, o Pós-Humanismo propõe uma abertura aos instrumentos necessários para modelar a experiência subjectiva da morte orgânica e da ressurreição digital mediadas por meios artificiais (McHale 264-267).<sup>20</sup>

Com a crescente comodificação da existência orgânica e a adopção pela ordem social de novos sistemas disjuntivos de contaminação cultural e social, a relação entre consciência e corpo não é unívoca, e a expressão “ghost in the machine”, à luz do ideal pós-humanista, reveste-se de especial significação. Consciências digitais à deriva por um espaço euclidiano, abstraidamente capturadas num mundo virtual, ou meros espíritos inteligentes cartesianos habitando corpos geneticamente alterados e construídos à medida de modas ou funcionalidade? Verificamos que o espaço subjectivo do Humano sofre actualmente uma agressiva recontextualização, à qual o *cyberpunk*, dentro das suas identidades artística e filosófica relativamente restritas, dedica um olhar artificioso, mas cínico e realista sobre a dualidade obsoleta sugerida por Pynchon. A vida e a morte não representam já uma escolha binária restrita ao âmbito individual, mas um contíguo entre potenciais estados de existência independentes da condição orgânica. Como o Marquês de Sade coloca numa passagem belamente fraseada:

At the instant we call *death*, everything seems to dissolve [...]. But this death is only imaginary, it exists figuratively but in no other way. Matter, deprived of the other portion of matter which communicated movement to it, is not destroyed for that; it merely abandons its forms, it decays [...] There is, in the final analysis, no essential difference between this first life we receive and this second, which is the one we call death. (*apud* Klossowski & Lingis 89)

À semelhança da perspectiva metafísica de Sade, para o Pós-Humanismo, a morte não é um fim último ou derradeiro, assumindo antes diferentes

dimensões: a morte do corpo físico metaforiza um processo de transcendência biológica mas, e fundamentalmente, ontológica. Em *Neuromancer*, o enfoque não repousa apenas na redefinição da sensibilidade humana individual ou na procura da identidade, constituindo antes estes temas a plataforma para a problematização da transição paradigmática a que assistimos à entrada do século XXI. Ao longo da obra, assistimos a vários motivos subtis que nos permitem construir um estudo de uma sociedade numa ebulição de “*near-death experiences*” a nível individual e social, um estado que pode ser facilmente equiparado aos desafios que enfrentamos actualmente. Estes advêm directamente da nossa capacidade de explorar domínios tradicionalmente para lá da nossa capacidade analítica e na versatilidade das soluções ao nosso dispor para explorar o valor da *aporía*, dissecando-a e transformando-a de dúvida em sentido e direcção. O irreconhecível passa a familiar: a nossa evolução obedece agora a um caminho auto-proposto, mercê das pressões que colocámos sobre nós mesmos enquanto espécie.

As páginas de *Neuromancer* sugerem que a reconfiguração do Humano a partir dos estilhaços tecnológicos não constitui o caminho ideal para um futuro utópico. Em *Neuromancer*, a tecnologia é invasiva, não complementar, e as reminiscências do discurso humanista levam o romance a ponderar implicitamente, de forma amplificada, a condição do Humano face a um meio social fora de controlo. No entanto, estas pressões são tão inescapáveis quanto figuradas, e o *cyberpunk* constitui uma problematização particular de um futuro específico, isento de nostalgia e optimismo, uma das muitas tangentes possíveis no nosso presente momento histórico. Como Jameson defende, estas manifestações artísticas permitem-nos “understand our position as individual and collective subjects” (Jameson 54), perspectivando também possíveis movimentos de reacção e resposta a um futuro indesejável.

Neste panorama transitivo, o Pós-Humanismo enquanto corrente de pensamento, tem um papel fundamental na dissolução das dualidades paradigmáticas e códigos sociais obsoletos. No motor retórico da nossa ontologia moderna, este permite-nos problematizar a condição do Humano isentos da exclusividade pseudo-moral e dos preconceitos culturais que tradicionalmente serviram de mecanismos de controlo da trilha acidentada que percorremos enquanto civilização: um caminho cujo alcance cresce a cada inovação tecnológica e cujo destino é, actualmente, tão incerto quanto inescapável. A *aporía* do futuro é a única que se mantém, por enquanto, inviolável.

## Notas

---

<sup>1</sup> A este propósito, é significativa a afirmação de Lucrecio, em 55 a.C., no sentido de que o receio da morte foi responsável pela criação da mitologia divina. A religião e a filosofia estão também ligadas à nossa angústia sobre a nossa própria mortalidade, manifesta ao longo da história e literatura de múltiplas formas (Piven) A influência que o terror da morte nutriu sobre o pensamento humano, e a sua interrelação com a religião, são temas que se inter cruzam de forma directa com os pensamentos pós- e transhumanista.

<sup>2</sup> A perspectiva que privilegio, neste capítulo, deriva da concepção tradicional da teologia cristã, mas existem diversas perspetivações sobre a morte, metafórica ou não, nos estudos pós-modernos, particularmente no domínio das artes de espectáculo. Um destes exemplos pode ser encontrado na crítica à dança moderna da autoria de Jeliça Sumic-Riha (1997), no seu artigo *The diasporic dance of body enjoyment*, onde a investigadora associa o movimento da dança à desconstrução do corpo enquanto significante – constituindo, portanto, a “morte” deste na tradicional concepção semiótica.

<sup>3</sup> Tal como o Cristianismo, também o Judaísmo e o Islamismo renegam de forma inequívoca o suicídio, mas a distinção que estas religiões delineiam entre suicida e mártir sacrificial é por vezes ténue.

<sup>4</sup> A aparente oposição entre a ficção científica e o fantástico deriva da perspectiva racionalista e ultra-cognitiva das normas que definem o seu tom narrativo. Todorov considerou que o fantástico “puro” demarcava-se pela sua tensão irresolúvel, da ausência de explicação para o *metafísico* e da atemporalidade do fantástico (Brooke-Rose 72-101), características que não são normalmente associadas à ficção científica, que se distingue pela sua narratividade lógica, linguagem técnica e temas fundamentados no momento presente. No entanto, existem alguns admiráveis exemplos de utilização de elementos místicos e sobrenaturais na ficção científica enquanto veículos narrativos ou elementos temáticos, como por exemplo em *Solaris* (Stanislaw Lem), *2001* (Arthur C. Clarke) e *The Calcutta Chromosome* (Amitav Ghosh).

---

<sup>5</sup> Neste caso específico, Malinowski observou que a avançada tecnologia náutica das tribos das Ilhas Trobriand era complementada por complexos rituais de apaziguamento e devoção divina antes do início de cada viagem.

<sup>6</sup> Estes artefactos culturais traem também o declínio da Igreja Católica na Europa e na América do Norte, embora a instituição continue a crescer na América Latina, África e Ásia.

<sup>7</sup> A Revolução Industrial e a mudança social insinuada pelas suas consequências não diminuíram esta tendência, particularmente quando as primeiras fábricas alcançaram áreas remotas de países em desenvolvimento. Por exemplo, a monstruosidade inerte e alienatória de engrenagens, rodas dentadas e mecanismos altamente especializados era observada com apreensão pelos trabalhadores das fábricas no Sudeste Asiático, como atestam vários casos de exorcismos e ataques de histeria em massa em fábricas internacionais instaladas na Malásia nos anos 70 e 80 (Lock & Farguhar 512-530).

<sup>8</sup> Este conceito folclórico foi mais tarde aproveitado por Hollywood nos populares filmes de comédia/horror dos anos 80.

<sup>9</sup> O conceito de “fragmentação” do sujeito é complexo e representa um longo processo de problematização de questões da identidade que tem as suas raízes, segundo Christopher Norris (McRobbie 27-28), no Estruturalismo com Saussure. Ao atravessar o Pós-Estruturalismo e a psicanálise de Lacan até desaguar nas concepções de Baudrillard, a fragmentação assume-se como uma quebra paradigmática com a concepção clássica do sujeito, promovendo uma deslocação da identidade para a auto-difusão.

<sup>10</sup> A exemplo, a transcendência da vida humana foi também tratada indirectamente por Arthur C. Clarke em *2001: A Space Odyssey* quando o protagonista, Rob Bowman, obtém a sua reencarnação como uma “starchild”: uma entidade consciente capaz de navegar livremente pelo Universo, completamente abstraída de quaisquer limites físicos ou orgânicos.

<sup>11</sup> A perfeição da cópia de um qualquer modelo no meio digital assemelha-se de forma assombrosa à magnífica capacidade de auto-preservação do ADN humano. Tal como ficheiros copiados entre discos rígidos, “[g]enes [...] can self-copy for ten million generations, and scarcely degrade at all. [T]he copying process is perfect.” (Dawkins 19)

<sup>12</sup> A modulação da identidade do “eu” através da subliminação dos instintos correlacionados com o orgânico que determinam aspectos comportamentais em oposição à moldura geral que os enquadra é um tema vulgar nas narrativas sobre *cyborgs*.

<sup>13</sup> Mark Dery (237-242) salienta a relação ambígua que a difusão generalizada na sociedade destes processos implica. A definição de “perfeição” facial e corporal depende da perspectiva cultural da “beleza” num dado momento histórico. Nas sociedades ocidentais, esta é actualmente veiculada através dos meios de comunicação, arte e meios publicitários. Numa era em que qualquer imagem é tratada minuciosamente, através da edição e recomposição gráficas, o “ideal” de beleza a que somos sujeitos transitou da naturalidade da pele maculada e rugosa e do corpo dotado de saudáveis acumulações de celulite para uma imagem inteiramente polida e suavizada, efectivamente tornando o ideal de beleza “inumano”, reduzindo a estética feminina a meras versões animadas de bonecas Barbie (Dery 241).

---

<sup>14</sup> Aqui reside uma das teorias sociais implícitas em *Neuromancer*: o *bricolage* na posse de Deane, bem como os seus dispendiosos tratamentos anti-envelhecimento e fascínio *haute couture*, são-lhe garantidos pela sua extraordinária fortuna. No entanto, as classes empobrecidas, que têm acesso a uma cultura profundamente tecnológica apenas através de próteses de baixo nível e alterações cibernéticas efectuadas em clínicas com condições inapropriadas para tais operações. São estes os “postmodern primitives” da selva urbana (Dery 251). O fosso sócio-económico e a lógica de exclusão manifestos em *Neuromancer* derivam certamente das observações de Gibson da sociedade entusiasticamente capitalista da década de 1980. Em *Virtual Light* (1993), o autor previa que em 2005 não existiria já classe média e as duas classes de cidadãos (baixa e alta) desta sociedade em ruínas apenas entrariam em contacto através de actividades marginais e criminais. Como Kellner correctamente observa, os aspectos políticos e de observação social constituem parte essencial deste sub-género literário: “cyberpunk science fiction can be read as a sort of social theory, while Baudrillard's futuristic postmodern social theory can be read in turn as science fiction. This optic also suggests a deconstruction of sharp oppositions between literature and social theory, showing that much social theory contains a narrative and vision of the present and future, and that certain types of literature provide cogent mappings of the contemporary environment and, in the case of cyberpunk, of future trends” (Kellner, *Media Culture* 299).

<sup>15</sup> A escola de pensamento Escolástico foi particularmente preponderante durante a Idade Média, e teve na conciliação entre a teologia Cristã e a filosofia Grega o seu principal *modus operandi*. S. Tomás de Aquino foi o seu vulto intelectual mais preponderante e influente. Criticado pela maioria dos intelectuais ocidentais nos passados séculos, a Escolástica continua contudo a ser uma alternativa válida de argumentação filosófica. Heidegger considerou a Escolástica uma útil ferramenta de análise “concerned more with the *actual doing* of metaphysics than with methodological speculation *about how to do it*” (Cabezón 3)

<sup>16</sup> O termo “cyborg” foi proposto por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline em 1960 para identificar “self-regulating man-machine systems” (Murphie & Potts 109). Originalmente desenvolvido com um enfoque na exploração do Espaço, o sistema proposto pelos dois investigadores passava pelo desenvolvimento de um modelo que providenciava um “sistema organizacional em que os problemas de natureza robótica são tratados automática e inconscientemente, deixando ao homem a liberdade de explorar, criar, pensar e sentir” (*apud* Featherstone & Burrows 35; tradução minha). Clynes e Kline condensavam assim o espectro das interacções humanas a dois aspectos essenciais, homeostase e *feedback*, que desempenhariam um papel fundamental no desenvolvimento da retórica Pós-Humanista.

<sup>17</sup> Apesar de não se inscrever no âmbito desta dissertação, a questão do cibersexo que aflora no mediatismo despersonalizado e desencorporizado de uma união física/electrónica entre dois humanos é relevante e uma metaforização tangencial que é excelentemente equacionada por Hannu Eerikäinen no artigo “Cybersex: A Desire for Disembodiment” (Inkinen 203-242). Sherry Turkle (1997) apresenta uma problematização mais personalizada desta questão no secretismo da existência *online* contemporânea.

<sup>18</sup> Esta perspectiva superficial é contrariada pelas várias explorações analíticas citadas ao longo desta dissertação, e que perspectivam, particularmente no campo dos estudos pós-humanos, exactamente o oposto.

<sup>19</sup> Para uma resposta a esta perspectiva restritiva do papel feminino na ficção científica pós-moderna, tanto na temática quanto no elenco, consultar Flanagan & Booth.

---

<sup>20</sup> Em muitos campos da ficção científica, a experiência da morte pode também ser contextualizada num processo de “suspended animation”, um estado de pseudo-hibernação em que o corpo é congelado cronicamente ou mantido num ambiente estável que reduz o seu metabolismo ao mínimo. Exemplos clássicos deste estado abundam na ficção científica, particularmente como instrumento de preservação da tripulação em voos interestelares, incluindo em obras como *When the Sleeper Wakes*, de H. G. Wells (1899), *Planet of the Apes* (1968) ou *The Door Into Summer*, de Robert Heinlein (1957).

### Obras Citadas

Balsamo, Anne. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham: Duke UP, 1996.

Baudrillard, Jean. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. New York: Telos P, 1981.

Baudrillard, Jean. *Impossible exchange*. London and Brooklyn: Verso, 2001.

Botting, Fred. *Sex, machines and navels: fiction, fantasy and history in the future present*. Manchester: Manchester UP, 1999.

Brooke-Rose, Christine. *A rhetoric of the unreal: studies in narrative and structure...* Cambridge: Cambridge UP, 1983.

Cabezón, José Ignacio. *Scholasticism: cross-cultural and comparative perspectives*. New York: State U of New York P, 1998.

Deleuze, Gilles & Félix Guattari. *Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. London: Continuum International Publishing, 2004.

Derrida, Jacques. *Aporias*. Chicago, Stanford UP, 1993.

Derrida, Jacques. *Archive Fever: A Freudian Impression*. Chicago: U of Chicago P, 1996.

Dery, Mark. *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. New York: Grove P, 1996.

Eerikäinen, Hanny. "Cybersex: A Desire for Disembodiment." *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertext and Multimedial Communication*. Ed. Sam Inkinen. Berlin & New York: Walter de Gruyter, 1999.

Featherstone, Mike & Roger Burrows, eds. *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage Publications, 1996.

---

Flanagan, Mary & Austin Booth, eds. *Reload: rethinking women + cyberculture*. Cambridge: MIT P, 2002.

Foster, Thomas. *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*. Minneapolis: U of Minnesota P, 2005.

Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 2004 [1984].

Halberstam, Judith & Ira Livingston, eds. *Posthuman bodies*. Bloomington: Indiana UP, 1995.

Haraway, Donna. "A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s." *The gendered cyborg: a reader*. Ed. Gill Kirkup et al. London: Routledge, 2000. 50-57.

Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The U of Chicago P, 1999.

Hillman, James. *Emotion: a comprehensive phenomenology of theories and their meaning for therapy*. Evanston: Northwestern UP, 1992.

Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism: Post-Contemporary Interventions*. Durham: Duke UP, 1991.

Kellner, Douglas. *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Stanford: Stanford UP, 1989.

Kellner, Douglas. *Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics Between the Modern and the Postmodern*. London: Routledge, 1995.

Klossowski, Pierre & Alphonso Lingis, eds. *Sade my neighbor*. Evanston: Northwestern UP, 1991.

Kroker, Arthur & Michael A. Weinsten. *Data trash: the theory of the virtual class*. London & New York: Palgrave Macmillan, 1994.

Kurzweil, Ray. *The Age of Spiritual Machines*. New York: Penguin, 2000.

Landy, Leigh. *Technology*. New York: Rodopi, 1992.

Leach, Maria & Jerome Fried, eds. *Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend*. New York: Funk & Wagnall, 1972.

Lock, Margaret M. & Judith Farquhar, eds. *Beyond the body proper: reading the anthropology of material life*. Durham, Duke UP, 2007.

---

Lyotard, Jean-François. "Can Thought Go On Without a Body?" *Posthumanism*. Ed. Neil Badmington. Basingstoke: Palgrave, 2000.

McHale, Brian. *Constructing Postmodernism*. London: Routledge, 1992.

McRobbie, Angela. *Postmodernism and Popular Culture*. London & New York: Routledge, 1994.

Moravec, Hans. *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. New York: Oxford UP, 2000.

Murphie, Andrew & John Potts. *Culture and Technology*. Palgrave Macmillan, 2003.

Piven, Jerry S., ed. *The psychology of death in fantasy and history*. Westport, Praeger Publishers, 2004.

Porush, David. "Frothing the Synaptic Bath." *Storming the Reality Studio*. Ed. Larry McCaffery. Durham, Duke UP, 1993. 331-333.

Ross, Andrew. *Strange weather: culture, science, and technology in the age of limits*. London & New York: Verso, 1991.

Sumic-Riha, Jelića. "The diasporic dance of body enjoyment." *The Eight Technologies of Otherness*. Ed. Sue Golding. London, Routledge, 1997.

Turkle, Sherry. *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1997.

Yoke, Carl B. & Donald M. Hassler, eds. *Death and the Serpent: Immortality in Science Fiction and Fantasy, Vol. 13*. Westport: Greenwood Publishing, 1985.

Young, Michael W., ed. *The Ethnography of Malinowski: The Trobriand Islands 1915-18*. London, Routledge, 1979.