

DA CIBERÉTICA À CIBERCULTURA E A REPRESENTAÇÃO DO ANDROIDE NO FILME BLADE RUNNER¹

Ráisa Lammel Canfield²

Resumo

Este trabalho tem como objetivo produzir uma análise do que representa o androide do filme Blade Runner (1982) dentro da perspectiva da cibernética. Primeiramente será feito um estudo acerca de como surgiu e no que consiste a cibernética e, conseqüentemente, problematizar o que caracteriza os termos ciborgue e androide. Após, será feita uma breve problematização a respeito da relação entre cinema e cibercultura dando ênfase na ficção científica e na relação do filme Blade Runner com essas temáticas, principalmente no que se refere à relação homem-máquina e à dicotomia entre mente e corpo.

Palavras-chave: Cibernética. Ciborgue. Androide. Blade Runner.

Origem da cibernética, dos ciborgues e andróides

A cibernética foi originada na década de 1940, logo após a Segunda Guerra Mundial, pelo matemático Norbert Wiener e estava relacionada com o mundo do armamento, sobretudo com o objetivo de serem criadas máquinas cada vez mais capacitadas. Sua função inicial foi direcionada para que os mecanismos de regulação de controle em máquinas e seres vivos pudessem ser estudados e, de acordo com Kim (2004), atualmente, a cibernética não é mais considerada uma ciência, entretanto, ela foi bastante importante para o conhecimento cultural acerca dos significados das coisas. De acordo com seu criador, a cibernética seria uma teoria das mensagens,

¹Este trabalho originou-se a partir da disciplina Antropologia e Imagem ministrada pelos professores Francis Almeida e Débora K. Leitão no 2º semestre de 2013 na UFSM.

² Graduanda do 9º semestre do curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria – Santa Maria/RS. E-mail: raisalammel@gmail.com

[...] um campo mais vasto que inclui não apenas o estudo da linguagem mas também o estudo das mensagens como meios de dirigir a maquinaria e a sociedade, o desenvolvimento de máquinas computadores e outros autômatos [...] (WIENER, 1984, p.15 apud KIM, 2004).

Após a Segunda Guerra Mundial as tecnologias se transformaram com a criação de novas máquinas, novas formas de organização e novas ideias, e os estudos da cibernética foram os principais precursores da mudança de estatuto das máquinas. Para Nobert Wiener, essas máquinas atuam de modo semelhante aos organismos biológicos, e seu funcionamento baseia-se na troca de mensagens com o ambiente a fim de diminuir a entropia³, ou seja, a fim de diminuir o processo pelo qual o sistema possa chegar à uma desorganização, gerando uma desintegração e, por fim à morte. Esse processo atua no tratamento da informação no interior dos processos mecânicos, os chamados Feedbacks por Wiener, onde há um processo de codificação e realimentação das informações no sistema, onde os feedbacks consistem na tentativa de correção contínua dos erros cometidos pelo sistema, diminuindo assim, a entropia.

Hoje, a robótica, inteligência e vida artificial buscam conceder às máquinas habilidades cognitivas e sociais, fazendo com que os robôs sejam cada vez mais feitos à nossa imagem e semelhança. Em relação a isto, Le Breton fala que “Wiener foi decerto o primeiro a embaralhar as fronteiras do autômato e do vivo. Da mesma maneira que ele dissolve a especificidade do homem sob o ângulo do mecanismo, proporciona à máquina um sistema de organização que a aparenta ao vivo” (Le Breton, 2003, p.182 *apud* Kim, 2005). Dessa forma, a cibernética consiste, basicamente, em “um estudo de um sistema elétrico-mecânico que fosse desenhado para usurpar uma função especificamente humana” (KIM, 2004).

Podemos perceber que esta relação entre vivo e não vivo consiste em uma relação entre humano e máquina no sentido de que a cibernética, na perspectiva abordada neste artigo, surge como uma possibilidade de aperfeiçoamento do humano enquanto corpo⁴. Essa concepção do que consiste o ser vivo e não vivo resultou em

³ Segundo Wiener, "a soma de informação em um sistema é a medida de seu grau de organização; de seu grau de desorganização; um é o negativo do outro". Ou seja, o grau de desorganização está ligado à entropia, se há perda de informação, há entropia.

⁴ Para exemplificar: Em 2011 o velocista sul-africano Oscar Pistorius foi o primeiro biamputado a se classificar para um mundial de atletismo. No entanto, houve uma polêmica em relação ao fato, pois, para

novas formas de pensar o corpo fazendo com que cada parte do corpo seja um objeto passível de ser substituído ou melhorado por máquinas, tendo em vista o desempenho de acordo com as possibilidades tecnológicas que estavam e estão sendo desenvolvidas continuamente. Vinícius Andrade Pereira (2006), explica que o *embodiment* ou corporificação, está relacionado a como o corpo se adapta às novas tecnologias que surgem diariamente em nosso mundo. De acordo com Pereira, *embodiment* significa

afirmar a necessidade de recuperar o corpo como objeto privilegiado no campo da comunicação, ou seja, um novo olhar sobre o corpo. [...] Uma das ideias mais interessantes que o conceito de *embodiment* pode trazer é aquela que aposta que o corpo atua como mais um dos agentes que compõem o conjunto de práticas culturais e subjetivas – a partir de características somáticas, fisiológicas e funcionais as mais variadas – e não apenas, como um produto de tais práticas (PEREIRA, 2006, pg. 95).

Em relação a isso, Pereira (2006), explica que o conjunto de mudanças que se deram em relação às novas tecnologias comunicacionais pode refletir em dimensões e características das materialidades e funcionalidades do corpo humano.

Com o desenvolvimento da cibernética e a biologia molecular nas décadas de 1940 e 1950, os robôs começam a tornarem-se ainda mais semelhantes fisicamente aos humanos e a partir deste momento surgem os andróides. O uso atual do termo andróide denota robôs que reproduzem a aparência humana, podendo ser produzidos com substâncias orgânicas ou revestidos com materiais sintéticos que imitam fielmente musculatura e pele. Em geral, os andróides são considerados seres mais evoluídos que os robôs podendo alcançar níveis de complexidade mental e até emocional (OLIVEIRA, 2003, p.189), como é o caso, por exemplo, dos andróides apresentadores de telejornal no Japão⁵. Em uma exposição chamada “Android: What is a Human?”, apresentada em Tóquio ainda este ano (2014), o professor e diretor do Laboratório de Robótica Inteligente da Universidade de Osaka, Hiroshi Ishiguro, apresentou seu recente projeto: dois apresentadores de telejornal que são andróides. Com faces e corpos humanos, os

alcançar esse feito Pistorius se utilizou de duas pernas mecânicas. No entanto, o sul-africano foi impedido de competir, pois seu estado apresentava uma vantagem artificial contra seus competidores.

⁵ Para saber mais, acesse: <http://www.tecmundo.com.br/robotica/58372-japao-tem-primeiros-apresentadores-androides.htm>

dois andoides podem interagir com seres humanos, ler notícias, tweets e previsão do tempo com várias vozes diferente.

Já o termo Ciborgue consiste na relação entre homem e máquina que não incorpora apenas as questões de definição do humano e da técnica, mas também a capacidade de intervenção do homem sobre os mecanismos da vida e da realidade (OLIVEIRA, 2003). A palavra ciborgue – do inglês *cyborg* – é a abreviatura para organismos cibernéticos. Donna Haraway (2009) em seu texto “Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX” define ciborgue como “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também a criatura de ficção” (p.36). As definições de ciborgue mais recentes incluem todo tipo de intervenção tecnológica, seja o uso de medicamentos, seja a conexão com instrumentos de mecânica, eletrônica ou informática, trazendo à tona a reflexão sobre o humano e as novas experiências possibilitadas pela interação com a tecnologia. Donna Haraway fala também que “a ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues – criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados” (p.36).

A partir disso, podemos compreender que o corpo se adapta às novas tecnologias surgidas e, conseqüentemente, as tecnologias são criadas visando essas transformações tanto na sociedade como nos indivíduos. Dentro deste contexto, o ciborgue tornou-se uma referência emblemática do que podemos chamar de uma “nova ordem do real” que projeta o sistema antigo de interpretação da realidade sob novas formas, ou seja, onde a questão do que consiste o ser humano possa ser entendido de uma outra forma, como veremos mais adiante. Este termo “nova ordem do real” é utilizado por Kim (2004), onde ele se baseia em Lévi-Strauss (2002), quando fala que o surgimento de seres ou coisas ambíguas dentro de uma ordem já estipulada pode ser considerado como uma ameaça às próprias convicções acerca da ordem no mundo, ou seja, quando novas descobertas possam contradizer as fronteiras estabelecidas entre as categorias classificatórias existentes. Dessa forma “O que comumente tem se chamado de “cibercultura” é uma resposta positiva da cultura na criação de uma “nova ordem do real” frente aos novos contextos práticos que desafiam as categorias tradicionais de interpretação da realidade” (KIM, 2004). Para exemplificar essa ideia, no próximo tópico será feita uma relação entre a conexão humano e máquina e sua relação com o filme Blade Runner como uma perspectiva do que foi proposto até o momento.

Da cibernética à cibercultura

A cibernética não se consolidou no ramo científico, mas influenciou de forma relevante a cibercultura. Uma das influências mais importantes que a cibernética legou à cibercultura foi a visão de que os seres vivos e as máquinas não são essencialmente diferentes, principalmente em relação às tecnologias especializadas em mimetizar e manipular a vida, no sentido de aperfeiçoamento dos corpos, como vimos no caso do sul-africano anteriormente.

A partir da década de 1980, popularizou-se um tipo de ficção científica que ficou conhecida como “*cyber punk*”, um gênero literário que teve sua disseminação principalmente através do cinema e a sua influência foi determinante também para a disseminação das conotações que o “cibernético” tem hoje, com um discurso intimamente relacionado com a ampliação e aperfeiçoamento dos limites humanos por meio da sublimação do corpo, manifestados na imagem do ciberespaço, o qual relaciona-se a um espaço virtual, e no ciborgue, com a possibilidade de aperfeiçoamento tanto de máquinas com do corpo humano (KIM, 2005). O *cyberpunk* agregou a visão do movimento *punk* e os estereótipos de seu estilo de vida ao imaginário futurista no qual as *gadgets* cibernéticas e os ciborgues foram amplamente incorporados ao cotidiano (KIM, 2005, p.28). Philip Dick foi um dos precursores do gênero e através das características de seus contos e das adaptações cinematográficas de suas obras podemos analisar visões de mundo relacionadas a cultura e tecnologia, onde se tem a visão de que os seres vivos e as máquinas não são tão diferentes quanto aparentam ser como podemos ver no filme *Blade Runner*, por exemplo.

O filme “*Blade Runner, o Caçador de Androides*” é um filme de ficção científica, dirigido por Ridley Scott em 1982, e é constituído por um imaginário visual do cibernético. O roteiro, escrito por Hampton Fancher e David Peoples, foi baseado no romance “*Do Android Dream of Electric Sheep?*”, de Philip K. Dick. No filme, o futuro do planeta é sombrio e assustador, há um crescimento descontrolado das grandes metrópoles aliado a uma destruição do meio ambiente causando profundas alterações climáticas e sociais. Em função disso, há exploração de colônias espaciais, onde apenas uma parcela da população pode migrar e a Los Angeles do futuro passa a ser um lugar abandonado por todos os seres a quem era permitida a passagem pelos controles de imigração para outros planetas. Sobre isso, Baudrillard (1991), nos ensina que

(...) quando já não há território virgem, e logo disponível para o imaginário, quando o mapa cobre todo o território, qualquer coisa como o princípio de realidade desaparece. A conquista do espaço constitui neste sentido um limiar irreversível para a perda do referencial terrestre. Há hemorragia da realidade como coerência interna de um universo limitado quando os limites deste recuam para o infinito. A conquista do espaço, que veio depois da do planeta, equivale a desrealizar o espaço humano, ou a revertê-lo para um hiper-real de simulação (BAUDRILLARD, 1991, p. 154).

Dentro desse contexto existem seres artificiais (androides) que foram criados pela Tyrel Corporation com força e resistência espetaculares para dar início a essas explorações e serem como escravos dos humanos. Esses androides são chamados de replicantes e são como máquinas orgânicas esteticamente parecidos aos humanos, porém aperfeiçoados e com capacidades superiores às dos humanos, o que os diferencia de outros androides é a capacidade de possuir empatia. Os replicantes eram programados de maneira a assimilar identidades impostas, hiper-reais, para induzi-los programaticamente à escravidão. Os da geração Nexus 6 que aparecem no filme foram criados ainda mais ágeis, fortes e tão inteligentes quanto os engenheiros genéticos que os criaram. De acordo com Cavalcante (2006) “replicante significa um ser sintetizado, produzido biologicamente com capacidades físicas e mentais sobre-humanas”. A identidade dos replicantes passa a ser modelada como uma configuração de qualidades técnicas, e não mais pela afiliação biológica e heranças sanguíneas de famílias.

A trama do filme desenvolve-se em volta da busca de quatro androides, os quais se rebelam buscando uma alternativa de viver por mais tempo. A partir disso, surge o *blade runner* Deckard, um policial especializado em caçar os replicantes. Sua tarefa é “aposentar” esses quatro replicantes que se rebelam: Roy, Pris, Zhora e Leon. A fuga desses androides ocorre porque eles tem o objetivo de adquirir aspirações realmente humanas, por isso vão atrás de seu criador para descobrir como aumentar a expectativa de vida para além dos 4 anos programados. Em relação aos replicantes, Cavalcante (2006) afirma que

Os replicantes buscam, em todo o seu tempo, uma humanidade-identidade-tempo-memória perdida, não só para eles, mas perdida no próprio homem que vive em um mundo cujo sentido não é mais visível e imediato, onde tudo o que parecia ser fácil transforma-se em indagações que escorrem inquestionavelmente por entre os nossos dedos (p.72).

Os replicantes imitam os seres humanos até mesmo em suas memórias e sentimentos, no entanto, essa mesma imitação leva-os em direção à sua singularidade. Assim como os humanos, eles também apreciavam a vida e, por serem semelhantes a eles, buscam sua absoluta diferença. Assim, os androides passam a ser o ideal máximo de perfeição, como podemos perceber na passagem onde Tyrel diz: “Nossa meta é o comércio. Nosso lema é mais humanos que os humanos”. Os replicantes do filme parecem adquirir características humanas e as questões que os afligem acabam se tornando as mesmas que afligem os humanos.

A partir dessa pequena perspectiva acerca do filme podemos analisar a categoria dos replicantes Nexus 6 do filme como sendo um simulacro do ser humano. Ou seja, uma cópia idêntica visualmente, mas com força física superior, bem como apresenta uma inteligência equivalente com a dos humanos. Para Baudrillard (1991), a categoria de simulacro dentro da ficção científica

(...) não é senão uma *projecção* desmedida, mas não qualitativamente diferente, do mundo real da produção. Prolongamentos mecânicos ou energéticos, as velocidades ou as potências passam à potência *n*, mas os esquemas e os cenários são os mesmos da mecânica, da metalurgia, etc. (...) Ao universo potencialmente infinito da produção, a ficção científica acrescenta a multiplicação das suas próprias possibilidades (BAUDRILLARD, 1991, p.152).

Na perspectiva clássica, a tecnologia é entendida como um prolongamento do corpo, tornando-se a sofisticação funcional de um organismo humano que lhe permite igualar-se à natureza, “tornando-se assim, prolongamentos de uma natureza idealmente destinada a tornar-se o corpo orgânico do homem” (BAUDRILLARD, 1991, p. 153). É nessa perspectiva que a imagem de corpos reconstruídos pela realidade virtual ou biotecnologia tem um apelo irresistível, pois manifestam a ampliação das possibilidades da biomaquinaria sem agredir a integridade das aparências do corpo humano valorizado como máquina (KIM, 2005, p.179). Nesse sentido, a imagem do androide exaltada no cinema é a imagem do corpo reconstruído e remodelado artificialmente em corpos não só melhores e mais eficientes do que o corpo de carne e osso, mas também mais belos. Assim, o culto à beleza coincide com o culto ao desempenho: os androides e entidades ciberespaciais mais que humanos são modelos de beleza cujos corpos podem quebrar coisas mais sólidas que o aço e vencer os limites físicos humanos.

Essa relação entre humanos e a tecnologia dificulta a resposta à questão sobre onde os seres humanos acabam e as máquinas começam. Para Haraway, essa relação híbrida entre humanos e máquinas representa a composição do mundo ciborgue, sendo este “um tipo de corpo que representa a quintessência da tecnologia”. Enfim, quanto mais nos relacionarmos com a temática, podemos descobrir que talvez as fronteiras entre androide e humano possam se tornar mais do que uma ficção.

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacro e Simulação**. Lisboa: Ed. Relógio d'Água, 1991.
- CAVALCANTE, Felipe. **Blade Runner e a Crise da Modernidade: análise fílmica e interpretação**. Curitiba. 2011.
- HARAWAY, Donna J. **Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano/organização e tradução Tomaz Tadeu – 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- KIM J. Ho, **Cibernética, Ciborgues e Ciberespaço**: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n.21, p.199-219, jan./jun 2004.
- _____, **Imagens da Ciberultura**: As figurações do ciberespaço e do ciborgue do cinema. São Paulo, 2005.
- OLIVEIRA, F. R. **Ficção científica, uma narrativa da subjetividade homem-máquina**. Anais do 26. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte-MG, setembro de 2003. São Paulo: Intercom, 2003, pág. 177-198.
- PEREIRA, Vinícius A. **Reflexões sobre as materialidades dos meios: *embodiment*, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias**. **Revista Fronteiras** – Estudos midiáticos – Vol. VIII N° 2 – maio/agosto de 2006.