

# Sujeito pós-moderno: de andrógino a pós-humano

SÓNIA SEBASTIÃO \*

## **Introdução: estudos culturais e o pós-humano**

Stuart Hall é um autor que se destacou no âmbito dos estudos culturais contemporâneos, apresentando várias dimensões das implicações da globalização e da liquidez moderna na criação da identidade individual e colectiva. Na sua concepção, o eu moderno unificado encontra-se em acelerada «descentralização», da mesma forma que as identidades colectivas que serviram de referência ao homem moderno se fragmentam, criando o paradoxo entre um pós-moderno global e o ressurgimento do nacionalismo, das etnias e do fundamentalismo (Hall, 1992: 274).

Para Hall, existem três compreensões principais da identidade, que podem ser inscritas em tempos históricos determinados: o sujeito na compreensão iluminista; o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno (Hall, 1992: 275). Na primeira, o indivíduo é concebido como completamente centrado e unificado, dotado das capacidades da razão, da acção e da consciência. Destacam-se neste entendimento as concepções de Descartes e de Locke.

O sujeito sociológico, por sua vez, reflecte a complexificação do mundo moderno e a percepção de que o indivíduo não é auto-suficiente, nem autónomo, pois existe na medida em que coexiste com o outro, numa interacção simbólica constante. Consequentemente, na concepção sociológica do sujeito existe a percepção da ligação entre um «interior» e um «exterior», entre o mundo privado/pes-

---

\* Professora auxiliar do Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas da Universidade Técnica de Lisboa e investigadora do CAPP – Centro de Administração e Políticas Públicas.

soal e o mundo público/social (Hall, 1992: 276). Neste caso, assumem importância fundamental as teses de Karl Marx e dos seus seguidores (de onde destacamos Althusser), que punham as relações sociais no centro da formação da identidade; Freud e a «descoberta» do inconsciente, e a ênfase que lhe foi dada na formação da identidade; Saussure e a importância da linguagem na criação do significado social; Foucault e a sua percepção do panopticismo; e, por fim, as correntes feministas que questionaram as dimensões do público e do privado, da vida social, da sexualidade, da diferença de géneros.

O questionamento das estruturas modernas conduz naturalmente ao terceiro entendimento sobre o sujeito: o sujeito pós-moderno, caracterizado pela ausência de uma identidade fixa, essencial ou permanente, uma vez que a mesma se transforma continuamente e à medida que as representações do sistema cultural que o rodeia vão variando. Por isso, a identidade é histórica e não biologicamente definida. Sendo o sistema cultural flexível no tempo e no espaço, e movimentando-se o sujeito entre vários, é normal que também a sua identidade se adapte ao sistema onde se encontra momentaneamente inserido (Hall, 1992: 277).

Por outro lado, a sua identidade e existência encontram-se ensombradas pelo debate em torno de um «futuro pós-humano», que preocupa Francis Fukuyama (2002). Na sua opinião, a biotecnologia humana promove o bem e o mal, ou seja, tanto fomenta o desenvolvimento da espécie, ao apresentar curas para certas doenças, como ameaça a sua dignidade, uma vez que procura eliminar o acaso da lotaria genética, substituindo-o pela escolha no momento da concepção *in vitro*, em que cabe aos pais decidir as características dos filhos. Esta possibilidade levanta várias questões filosóficas e morais, pois o ser humano actual resulta de um processo evolutivo histórico, não existindo características humanas fixas, à excepção do livre arbítrio, isto é, da capacidade de escolha e de mudança de acordo com os nossos desejos.

É precisamente esta natureza humana que a biotecnologia ameaça, apresentando-nos um cenário futuro de estágio pós-humano, dados os avanços verificados no estudo do cérebro e das fontes biológicas do comportamento humano, na clonagem, na investigação em torno das células estaminais, do aperfeiçoamento genético e do prolongamento da vida e na farmacologia e manipulação das emoções e dos comportamentos humanos (Fukuyama, 2002: 38).

O desafio impõe-se não apenas a nível moral e ético, mas igualmente a nível político. Por isso, Fukuyama defende que este futuro «pós-humano» deve ser acompanhado pela regulamentação por parte de autoridades supranacionais e nacionais, que velem pela boa aplicação da biotecnologia, nem que para isso imponham limites à investigação (Fukuyama, 2002: 282-283).

Os receios de Fukuyama sobre os efeitos nefastos que os conhecimentos biotecnológicos podem ter quando usados para fins não éticos são ilustrados, por exemplo, por: *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, obra literária de Robert Louis Stevenson, de 1886, com várias adaptações ao cinema e à televisão, que retrata a criação de uma poção que permite a divisão do homem no seu lado bom e no seu lado mau, ou animalesco; *The Island of Dr. Moreau*, livro de H. G. Wells (1896), com adaptações cinematográficas de Don Taylor (1977) e de John Frankenheimer (1996), em que um cientista que vive isolado numa ilha procura transformar animais (ursos) em seres humanos; *Hulk*, banda desenhada de Stan Lee e Jack Kirby que também conheceu várias versões no cinema, em que é relatada a história de um cientista que, ao realizar experiências em si próprio e na sua família, acaba por se infectar com raios gama, provocando mutações genéticas que, de acordo com fortes estados emotivos, especialmente de raiva, lhe conferem um porte monstruoso e uma força sobrenatural; o filme *The Unborn* (1991), de Rodman Flender, sobre a manipulação genética e os efeitos perversos da utilização de humanos (no caso concreto, de mulheres) para a gestação de seres modificados; *The 6th Day* (2000), com Arnold Schwarzenegger que retrata as consequências da clonagem humana e dos usos malévolos da mesma; a série de televisão produzida por J. J. Abrams, *Fringe*, que aborda vários assuntos relacionados com as engenharias genética e cibernética, a cognição e o teletransporte, com o retrato das suas consequências e da impossibilidade humana de as explicar e controlar.

O certo é que, apesar de provocar um manifesto optimismo com a possibilidade de se criar um mundo livre, igualitário, próspero, com maior esperança média de vida e melhor saúde para o homem, «o mundo pós-humano pode vir a ser muito mais hierarquizado e competitivo do que o presente, e por isso mesmo repleto de conflitos sociais», pondo em perigo a noção de «humanidade partilhada» perante a mistura de genes de várias espécies, que torna impossível a identificação do que é um ser humano (Fukuyama, 2002: 326).

Já anteriormente, Edgar Morin, na obra *Science avec conscience* (1990), denunciara que a capacidade de manipulação e de destruição proporcionada pelas tecnociências contemporâneas apresenta aos cientistas, aos poderes políticos, aos cidadãos e a toda a humanidade o problema do controlo ético e político da actividade científica.

Por outro lado, os avanços tecnológicos associados ao «pós-humanismo» impõem várias interrogações ao nível da definição e da caracterização do género. Afinal, estes seres «tecnologicamente modificados» esbatem as diferenças entre os estereótipos sociais do masculino e do feminino.

## Andrógino, ou o corpo sem género

O mito do andrógino é característico dos cultos lunares primitivos, associados à devoção da deusa Mãe. Segundo este mito, o primeiro ser era simultaneamente macho e fêmea, reinando sobre a natureza e as suas criaturas. Este ser primordial, recuperado pela tradição hermética, era criador e ordenador do mundo à sua volta, constituindo, desta forma, uma ideia transcendental. Trata-se, portanto, de um símbolo de união, em que nenhum dos seus componentes – masculino/feminino; sol/lua – é superior ao outro (Durand, 1963: 312-314). Esta «religião universal» foi dando lugar a diversas manifestações da divindade primordial, que foram repartidas e atribuídas a outros deuses.

Na figura do andrógino, a função sexual é omissa, representando a inocência primordial e acultural pela inexistência de papéis ou estereótipos sociais. A predominância social da mulher ou do homem varia, conseqüentemente, de povo para povo, de tradição para tradição, sendo possível encontrar sociedades primitivas em que não existe a preponderância de nenhum dos géneros<sup>1</sup>. Portanto, a figura do andrógino elimina (ou antecede) o estereótipo do género.

Com a alteração dos cultos primitivos, que foram dando lugar aos cultos solares, a deusa Mãe foi sendo substituída pelo seu símbolo masculino: o «filho». Assim, e segundo Gilbert Durand, o símbolo do «filho» é uma tradução tardia do andrógino primitivo, característico das divindades, pois conserva a valência masculina e a feminilidade da mãe celeste. Contudo, a relação entre a mãe e o filho mantém o seu ciclo com a emergência do complexo de Édipo freudiano: a mãe dá à luz o filho que dela se enamora e se torna amante. O filho mantém um carácter ambíguo na sua posição entre o céu e a terra e entre a terra e o inferno, ou seja, na sua participação de duas naturezas (feminina/masculina; divina/humana), sendo chamado a desempenhar um papel de intermediário e de guia no caminho para a salvação. Neste contexto, o arquétipo do andrógino adquire a sua expressão na figura de Cristo/Messias: Filho de Deus e da Virgem Maria, redentor da humanidade. Este arquétipo está na base da concepção do rei sacerdote e legislador, de quem todo o espaço ideal dependerá: o Grande Monarca (*o Desejado*)<sup>2</sup>.

No entanto, e com a constatação do efeito da modernidade e da obsessão com a perfeição, conceito utópico e castrador da vontade humana, o arquétipo de andrógino reaparece na pós-modernidade, não necessariamente associado à espiritualidade e à religião tradicional, mas associado às «religiosidades» contemporâneas: o consumo e a estética.

O corpo desempenha neste processo um papel fundamental, e é um projecto individualizado; isto é, o modelo de corpo ideal é já uma opção individual, com a

confusão dos papéis de género tradicionais. Assim sendo, o ideal andrógino sugere o desejo por uma identidade que transcende as estruturas sociais assentes na materialidade do corpo, ou seja, a androginia procura ultrapassar as contradições entre natureza e cultura, com a prevalência da cultura escolhida, usando-se a mente para dissociar o «eu» das limitações físicas. O andrógino é, deste modo, o ideal contemporâneo do corpo abstracto (James & Carkeek, 1997: 120).

Os estudos sobre o corpo são uma das áreas de investigação coerente e séria na teoria sociológica pós-moderna. Num estudo sobre a genealogia e o corpo, onde destaca os trabalhos de Nietzsche, de Foucault e de Deleuze, Scott Lash (1990: 55-77) distingue as concepções de corpo orgânico (Nietzsche), corpo passivo (Foucault) e corpo como máquina de desejo (as *desiring machines*, de Deleuze e Guattari).

Na concepção de Nietzsche («A Vontade de Poder»), o corpo é um conjunto de processos orgânicos e experimenta as sensações de prazer e de dor enquanto manifestações da vontade de poder do indivíduo e da sua necessidade de preservação. Em sociedade, os corpos encontram-se interligados, resistindo contra outras forças. O corpo é, assim, uma estrutura política, onde células e tecidos lutam, onde os inferiores são subjugados pelos superiores (*apud* Lash, 1990: 70-71).

Conclui-se que para Nietzsche, e de acordo com a análise de Lash, os órgãos – especialmente os órgãos dos sentidos – são fundamentais para o corpo, o que também seria defendido por Maurice Merleau-Ponty (1962), quando apresenta o corpo como condição permanente para a experiência, ou seja, o corpo como primado da percepção e da experiência, da condição de *being in the world*.

Para Foucault (*The Genealogy of Morals*, de 1977), o corpo é moldado pela actuação do sistema social sobre o mesmo, nomeadamente pelas contingências do trabalho, do castigo, do descanso e das férias, pela comida e pelos hábitos alimentares, pelos valores e pelas leis morais. Consequentemente, o corpo definido por Foucault é desprovido de poderes causais (*apud* Lash, 1990: 61).

Finalmente, em Deleuze e Guattari (*Anti-Oedipus*, de 1977), e seguindo a concepção foucaultiana, o indivíduo não percebe o corpo enquanto entidade biológica, mas enquanto corpo social. Assim sendo, o corpo é percebido como uma máquina de desejo marcada por uma dinâmica esquizofrénica (*apud* Lash, 1990: 68-69). Ou seja, o corpo é a superfície de intersecção entre forças libidinais e forças externas, sendo o jogo entre as mesmas que determina a configuração e as qualidades do corpo.

Com a pós-modernidade, os teóricos que investigam o corpo e as suas configurações aceitam as contribuições destes autores, enfatizando a dimensão orgânica ou social. Todavia, a questão da reprodutibilidade e dos géneros acentua-se,

assim como o domínio do inconsciente enquanto princípio organizador em termos de representações artísticas (Lash, 1990: 77).

Abundam os estudos sobre o corpo na teoria social contemporânea. Destacam-se: Turner (1984, 1996); Freund (1982); Hirst e Wolley (1982); Johnson (1983); O'Neil (1985); Martin (1989); Featherstone, Hepworth e Turner (1991); Scott e Morgan (1993); Shilling (1993); Falk (1994); Grosz (1994); entre outros, e ainda a revista *Body & Society*, editada pela *Sage Publications*.

Estes estudos são agrupados por Mike Featherstone na categoria de «*body modification*», ou seja, na longa lista de práticas desenvolvidas para alterar a aparência e/ou a forma do corpo humano, que inclui: cortar, tatuar, furar (*piercings*) ou maquilhar o corpo, comer ou não comer, inserir no corpo implantes e outros recursos tecnológicos (nanotecnologia, próteses), e bronzear, entre outras práticas. Todos estes procedimentos são inseridos num projecto pessoal de alteração do corpo que visa a construção de uma identidade própria e um compromisso para consigo mesmo (Featherstone, 1999).

Como exemplo, temos o *bodybuilding*, ou seja, a concepção do corpo como um projecto de construção individual, em que se inserem as dietas alimentares e a frequência de ginásio. Neste âmbito, referem-se os estudos de Shilling, *The Body and Social Theory* (de 1993), e de Lee Monaghan, *Creating the "Perfect Body": A variable project* (de 1999).

Na busca perfeccionista por um ideal estético de magreza, o humano funde-se com o não-humano (a tecnologia), que lhe proporciona outros caminhos para a demanda. As cibertecnologias, as cirurgias, a engenharia genética e a realidade virtual exploram, já não as possibilidades de viver num corpo, como os estudos anteriores, mas as potencialidades de alteração das dimensões do corpo de acordo com o tempo e o espaço. Destacam-se, neste âmbito, o trabalho de Mellor e Shilling (*Re-forming the Body*, de 1997) e o de Sterlac.

Os estudos do corpo também se podem relacionar com os estudos do género, mais concretamente com o feminismo e com o controlo das mulheres sobre o seu corpo, libertando-se das restrições e da coação tradicional sofrida pelas mesmas. Nesta matéria, e para além de *Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir (1949), que despertou a necessidade de estudos nesta área, destaca-se a investigação de Oakley (*The Captured Womb*, de 1984), de Grosz (*Volatile Bodies*, de 1994) e, em Portugal, de José Gil (1980) e de Maria João Cunha (2004 e 2008).

A configuração demográfica das sociedades actuais e o envelhecimento populacional levaram ao interesse pelo estudo do envelhecimento do corpo e pela procura de soluções de «eterna juventude», assim como ao debate sobre o direito à morte (eutanásia) e ao aumento de solicitações de serviços sociais e cuidados

médicos. Sublinha-se, neste tema, o trabalho de Turner: *The Body and Society* (1984).

Finalmente, a estrutura capitalista faz apelo ao consumo para o corpo, para a sua beleza e configuração estética, de acordo com modelos socialmente definidos e disseminados pelos *media*, particularmente pela publicidade. O corpo é o protagonista da contemporaneidade. Vive-se do e para o culto da imagem; a importância da aparência cria uma indústria dinâmica e inovadora, com propostas diferentes constantes, que visam a experimentação sensorial. Os indivíduos recorrem a cirurgias estéticas, a cosméticos, a ginásios, à ingestão de produtos específicos, a regimes alimentares, à moda e ao *design*, procurando incansavelmente o ideal de juventude eterna, ilusoriamente acessível a todos. Os *consuming bodies* foram particularmente estudados por Featherstone, Hepworth e Turner (1991), em *The Body. Social Process and Cultural Theory*.

A importância dos estudos sobre o corpo é significativa. Para isso contribui o facto de o corpo ser um objecto cultural e social, alvo de observações tecnológicas que visam a sua reprodução e recriação de forma artificial, dando largas ao poder criador do homem que se arvora em deus. Por outro lado, se o corpo é fonte de prazer e de sensualidade para o homem, é também a origem de todos os seus limites. Procurar estudar esses limites, minimizando-os ou anulando-os, é um sonho que lhe assiste, incrementando desta forma o seu projecto individual em torno do microcosmo que alberga o seu espírito e a sua consciência, cada vez mais subordinados a uma vontade de poder e de controlo sobre tudo.

Em suma, e sublinhando o pensamento de Baudrillard, «na panóplia do consumo, o mais belo, precioso e resplandecente de todos os objectos [...] é o corpo» (1970). O corpo é uma evidência, e nele recai a essência da existência actual perante a nossa dependência da imagem. O corpo exerce, assim, um singular terrorismo moral, assumindo-se como repressor e violento, sob a capa da beleza e da perfeição. Consequentemente, o corpo é o objecto que mais nos consome e inquieta.

### «Descorporização» do corpo: ciborgue, clone e híbrido

O termo *cyborg* (ciborgue) foi patenteado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para designar um organismo cibernético. Actualmente, um ciborgue resulta de uma síntese entre humanos e máquinas, associada a experiências com artefactos e dispositivos tecnológicos. Assim sendo, basta ter um dispositivo tecnológico acoplado ao nosso corpo (um *pacemaker*, uma prótese, uma cirurgia estética) para sermos um ciborgue. Na sua concepção, Donna Haraway defende

mesmo que actualmente, diante da nossa dependência da tecnologia, somos todos ciborgues, ou seja, «the cyborg is a kind of disassembled and reassembled, postmodern collective and personal self» (1991: 163).

Para Haraway, o ciborgue é simultaneamente uma metáfora pós-moderna da identidade e do jogo político e uma realidade vivida das novas tecnologias, assumindo-se como uma imagem condensada da imaginação e da realidade material (Haraway, 1991: 150). Em termos concretos, Haraway define o ciborgue como: um organismo cibernético; um híbrido entre máquina e organismo; uma criatura da realidade social e uma criatura de ficção (1991: 149). O ciborgue caracteriza-se, ainda, como uma criatura do mundo «pós-género», sem problemas relacionados com os referentes psicanalíticos (Édipo ou Narciso) nem inquietações femininas ou masculinas. Uma vez que o ciborgue não existe como natureza ou cultura, mas antes como um híbrido de ambos e algo mais, acaba por não ser limitado pelos tradicionais binómios ou paradigmas duais.

Existem três orientações sobre a formação do ciborgue que nos conduzem a uma problematização moral:

1. Humano e animal: relacionado com o desenvolvimento da teoria biológica e da evolução;

2. Organismo e máquina: os seres humanos são acoplados com máquinas para finalidades médicas: *pacemaker*, diálise, membros artificiais e junções, próteses, etc.;

3. Orgânico e inorgânico: «our best machines are made of sunshine; they are all light and clean because they are nothing but signals, electromagnetic waves, a section of a spectrum [...]. People are nowhere near so fluid, being both material and opaque» (Haraway, 1991: 153).

Podemos associar a esta concepção de ciborgue os estudos de Bruno Latour (1987, 1992, 1994) sobre a antropologia das coisas não-humanas e o reconhecimento das ligações entre o organismo biológico e os seus acrescentos tecnológicos. Nomeadamente, o reconhecimento da continuidade – e não da oposição dicotómica – entre o humano e o não-humano, e entre a subjectividade e objectividade. Para Latour, estas dicotomias não se opõem: antes crescem em conjunto, quebrando a divisão entre o tradicional e o moderno (1994).

Estas dicotomias são peculiarmente ilustradas no filme de Jean-Pierre Jeunet, *La cité des enfants perdus* (1995), concretamente no terceiro olho dos Cyclops, dispositivos metálicos que permitem a homens cegos aceder ao mundo das aparências, das coisas materiais, e assim raptarem as crianças para as entregarem a Krank, que, por sua vez, utilizando artefactos laboratoriais, rouba os sonhos das



crianças para retardar o seu próprio processo de envelhecimento, acelerado pela sua condição de clone.

A criação de um robô inteligente é uma ambição dos redutos científicos, acadêmicos e industriais, uma vez que as funções do cérebro humano lhe são adicionadas, criando-se uma «nova espécie», obra do homem, e dessa forma desmistificando-se a limitação criadora e fundadora dos seres humanos, que podem assim «brincar», fazendo de deus.

A criação de seres com aparência de humanos surge no clássico literário de Mary Shelley, *Frankenstein*, onde um aprendiz de médico assume o sonho de contrariar a morte, servindo-se de pedaços de cadáveres e de choques eléctricos para criar um «humano». Contudo, é na ficção científica que esta temática conhece grandes representações, por exemplo, em *Star Wars* (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005), com os andróides C-3PO e R2-D2, em *Blade Runner* (1982), em *Terminator* (1984, 1991, 2003, 2009), em *Transformers* (1986, 2007, 2009), em *RoboCop* (1987, 1990), em *I, Robot* (2004) e em *The Matrix* (1999, 2003).

A criação do ciborgue surge em laboratório e atravessa, na prática, quatro fases assinaláveis:

1. Substituição ou aumento do esqueleto humano;
2. Substituição ou aumento do músculo;
3. Substituição ou aumento de partes do sistema nervoso periférico;
4. Substituição ou aumento de partes do sistema nervoso central.

Kevin Warwick, da Universidade de Reading, é um pioneiro na experimentação de dispositivos cibernéticos. Utilizando o seu corpo e *chips* implantados que emitem um sinal identificativo, conseguiu criar um sistema de accionamento de luzes e de abertura de portas e operar com computadores sem mexer o braço.

Por outro lado, a criação do ciborgue surge associada à concepção do obsoletismo do corpo de Sterlac, artista australiano. No seu trabalho, Sterlac explora o corpo e a sua relação com dispositivos tecnológicos que potenciam as suas qualidades e aumentam as suas capacidades. Para isso, incorpora engenhos robóticos, prostéticos, de realidade virtual e Internet para criar experiências alternativas, íntimas e involuntárias.

Sterlac terá usado dispositivos tecnológicos para aumentar as potencialidades do seu corpo. Como exemplos, temos: o *Third Hand*, o *Extra Ear*, o *Exoskeleton* e o *Stimbod*, entre outros<sup>3</sup>. A ideia é criar um corpo artificial, o que, por enquanto, pertence ao domínio da ficção científica.

Com a experimentação cibernética e a criação do ciborgue, o corpo entra em crise enquanto categoria de base da experiência (Miranda, 2002: 101). No entanto,

longe estamos da resolução do problema da consciência «cibórgica», assumindo-se a consciência humana como uma distinção entre os homens e as máquinas, e as suas derivações (Hakken, 1999: 73-78). Esta questão é ilustrada no filme *Ghost in the Shell* (1995), realizado por Mamoru Oshii e baseado na manga de Shirow Masamune. Em *Ghost in the Shell*, desenvolve-se a problematização sobre a existência da alma ou consciência humana (*ghost*), encerrada num corpo cibernético – um ciborgue (*shell*) –, dotado de uma inteligência e de uma memória que tanto poderiam ser originais da vida humana, como simplesmente gravados a partir da rede virtual e de acordo com as necessidades das elites dominantes da sociedade representada por Oshii. Assistimos no filme à luta da protagonista para descobrir a verdadeira natureza do seu *ghost* e à sua perseguição ao Puppet Master, entidade viva criada no espectro da informação, que se tornara *hacker* da rede adulterando os diferentes *ghosts*.

Finalmente, é importante assinalar que o ciborgue dispensa a reprodução e o prazer sexual, substituindo as emoções humanas por inteligência tecnológica. Podemos assinalar como exemplo disto mesmo a continuação da saga: *Ghost in the Shell – Innocence* (2004). Neste outro filme, Oshii ilustra a satisfação do prazer sexual com recurso a entidades cibernéticas – as bonecas Gynóides –, que, uma vez obsoletas, são postas de lado pelos donos. Contudo, as Gynóides percebem a rejeição e revoltam-se, assassinando os antigos donos e suicidando-se de seguida.

A interferência das emoções nas criações mutantes e «cibórgicas» está também ilustrada em vários filmes e em várias séries de televisão. Destacamos, a título ilustrativo, o sexto episódio da primeira temporada de *Doctor Who?* (BBC), onde o andróide Dalek, último da sua espécie e aprisionado pelos humanos, é regenerado pelo ADN da co-protagonista, Rose (Billie Piper), dando início ao processo de um soldado programado para obedecer e exterminar o que fosse diferente de si. Em contacto com o ADN humano, Dalek começa a sentir e a pensar, criando a dúvida que ensombrará a sua existência, caindo em depressão e hesitando na sua acção. É então que suplica a Rose que lhe dê a ordem final para se auto-exterminar, pois viver com emoções, como um ser humano, não é sequer estar vivo.

Na mesma série, mas no sexto episódio da segunda temporada (*Age of Steel*), o cientista Lumic cria uma nova espécie – os *cybermen* – com um corpo de metal sem enfermidades e um cérebro humano, munidos de um inibidor emocional que permite que o cientista controle a sua criação. Contudo, e uma vez devolvidas as emoções, os robôs autodestroem-se quando se apercebem do «ser» em que foram transformados. Desta forma, os autores do episódio voltam a sublinhar a importância da autoconsciência e das emoções humanas na definição da espécie e no

controle da destruição do mundo. A autoconsciência e as emoções humanas definem a espécie humana, pois não podem ser reproduzidas no ciborgue. Por outro lado, impedem o homem de destruir o mundo devido a constrangimentos éticos e morais.

Contrariando, em certa medida, o culto do corpo consumista, Sterlac explicava que o corpo está obsoleto, que se torna irrelevante perante as possibilidades cibernéticas. Assim sendo, a era cibernética representa um estágio pós-humano caracterizado pela virtualização do homem e pela escravização deste pelas máquinas.

Dá-se, assim, a transformação radical da imagem, que se tornou mais autônoma e maquinal, e adquiriu vida própria com a erupção de uma nova estética, em que a profundidade, a narrativa e os significados são substituídos pelo prazer de uma experiência sensorial e por efeitos especiais.

Verifica-se a imersão da cultura contemporânea em sociedades virtuais. As novas tecnologias de simulação permitem criar ambientes imersivos, que deslocam para si a experiência do monumental, da arquitetura, do urbanismo (no fundo, da corporalidade baseada na presença e em mútuas presenças). Consequentemente, a virtualidade cria novas esferas, que conduzem a novas formas de liberdade, uma vez que libertam os indivíduos da complexidade de práticas sociais que anteriormente constituíam a base da sua existência.

Igualmente relacionados com a evolução científica e tecnológica e com a desvalorização do corpo humano enquanto um todo composto por órgãos e emoções, está a criação do clone: cópia genética e orgânica (por reprodução assexuada) de um organismo vivo. A criação do clone surge como alternativa à utilização de cobaias de laboratório para a experimentação de curas e de novos alimentos. Os cientistas teriam um ser vivo igual ao humano na sua composição genética, mas sem emoções nem inteligência, e poderiam utilizá-lo nos seus testes (por exemplo, para o transplante de órgãos) sem temer os efeitos colaterais.

Daniel Cohen, na obra *Cloning* (1999), analisa a história, o desenvolvimento e as implicações éticas da clonagem e da manipulação genética. Na sua opinião, o poder dos biólogos ameaça a ideia do que é humano. Enquanto a bomba atômica põe em causa a existência do planeta e da vida humana, a clonagem lança o debate aceso e, por vezes, violento, entre a comunidade científica e o público em geral, relativamente a questões morais limitativas do poder dos cientistas (1999: 9).

Todavia, é inegável que, com a clonagem, os cientistas poderão estudar a evolução celular e, quem sabe, encontrar as respostas para o processo de envelhecimento e o desenvolvimento do cancro (Cohen, 1999: 14).

A história da clonagem é marcada por vários episódios e protagonistas. Em 1979, o biólogo celular Robert Gilmore McKinnell lançou o debate sobre a clo-

nagem humana, representada por Huxley em *Brave New World* (1932)<sup>4</sup> e por Ira Levin, em 1970, com *The Boys from Brazil*<sup>5</sup>. Contudo, seria em 1978, com *In His Image: The cloning of man*, de David Rorvik, que a atenção da comunidade científica e dos *media* se concentraria na clonagem. Utilizando, alegadamente sem autorização, as ideias da dissertação de doutoramento do biólogo Derek Bromhall, Rorvik desenvolve a história da criação de um clone humano a pedido de um empresário. A aparente veracidade da história acaba por desencadear processos judiciais e autênticas demandas na procura do menino-clone.

Apesar de provado o embuste, a atenção estava captada e o tema da clonagem seria desenvolvido pelos cientistas, numa tentativa infunda de criar clones de organismos vivos. No entanto, os cientistas moleculares que se dedicaram à clonagem seriam desacreditados, tal como Rorvik.

Não obstante, não foi o descrédito que afastou os cientistas do seu intento. A atenção do mundo seria de novo captada para o tema em 1996, quando Ian Wilmut apresentou à comunidade a primeira ovelha clonada – a célebre Dolly, que morreria em 2003, com 6 anos de idade.

O fenómeno da clonagem é abordado em vários filmes, nomeadamente em *Star Wars II – Attack of The Clones* (2002), em *The 6th Day* (2000) e em *The Island* (2005), entre outros. Em qualquer destes filmes, os clones ganham personalidade e inteligência, pondo em perigo a vida humana e mostrando os efeitos malévolos da clonagem de seres humanos. No caso de *The Island*, os clones produzidos em laboratório são uma «cópia de segurança» do ser humano que reproduzem. Esta cópia pode, por exemplo, ter filhos em vez da mulher ou ceder os seus órgãos em caso de doença ou acidente. Os clones são, portanto, descartáveis, e visam prolongar o tempo de vida dos homens, com a minimização dos efeitos dos acidentes, das doenças e dos comportamentos de risco.

A clonagem afigura-se um golpe irreversível na existência humana, já que prevê a criação de um «homem sintetizado, plastificado, copiado a papel químico». Mas este homem novo, «preparado, refinado, branqueado, conservado e fortificado artificialmente, cozido com absoluta uniformidade e confinado numa pele de plástico» é destituído de alma (Rorvik, 1983: 27). Mas até que ponto o espírito do homem, de si fragilizado, se afundaria ainda mais com a clonagem de si mesmo?

Finalmente, a evolução da genética molecular tem igualmente permitido o cruzamento de espécies orgânicas e inorgânicas com um propósito determinado, criando-se, deste modo, os chamados «híbridos».

Podemos encontrar híbridos em diferentes áreas, nomeadamente: na mitologia, onde existem criaturas que combinam partes do corpo de diferentes espécies (o centauro, o Minotauro, as sereias, o hipogrifo); nos transportes, em veículos que

combinam pelo menos dois tipos de fontes de energia; e na biologia, resultantes do cruzamento de plantas e animais (os zebróides: o *zeedonk*, o *zorse*, o *zony*, a mula).

O estudo e a criação de ciborgues, clones e híbridos por parte dos cientistas têm como principais objectivos o aperfeiçoamento do corpo humano, através da eliminação de imperfeições e das incertezas resultantes da lotaria genética, e o melhoramento das capacidades do corpo humano, em si mesmo limitado. São precisamente estes objectivos que impõem questões sobre a transformação do ser humano em algo diferente: o pós-humano. Este tema é abordado na sua perspectiva genética e relacionado com a cibernética, a informática e a criação artística por Katherina Hayes (*How We Became Posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, de 1999) e numa perspectiva relacional entre as teorias da história, da medicina, da tecnologia e do feminismo por Irma Van Der Ploeg (*Prosthetic Bodies: The construction of the fetus and the couple as patients in reproductive technologies*, de 2001).

O mundo pós-humano resultante da criação de ciborgues, clones e híbridos humanos é ilustrado por vários autores de ficção científica, dos quais destacamos Philip K. Dick, William Gibson e Bruce Sterling. Este último terá mesmo criado uma panóplia de aventuras entre Modeladores e Mecanicistas, que decorrem no universo de *Schismatrix* (1995) e envolvem conflitos entre superpotências circum-solares e piratas espaciais terroristas oriundos de micronações. *Schismatrix* representa a unidade na diversidade, composta pelas várias facções que se unem depois de a humanidade enfrentar os extraterrestres.

### Considerações finais

Ao longo do presente artigo procurámos enquadrar os estudos do género no contexto dos estudos culturais e a sua relação com a emergência da condição pós-humana.

Na pós-modernidade, a liquidez e a ambivalência (Bauman, 2000 e 2007) dos fenómenos permitem-nos «desconstruir» o estereótipo do género e evidenciar a desadequação da discussão do que é masculino e do que é feminino num ciborgue e num clone.

Por outro lado, procurámos ilustrar o contributo das temáticas do pós-humano para a criação fílmica, televisiva e literária, e para as trocas simbólicas globais, sem esquecer o debate criado pelos inconvenientes das modificações tecnológicas no corpo humano, especialmente ao nível da chamada «consciência cibórgica».

## NOTAS

- <sup>1</sup> Sobre a predominância dos géneros em diferentes culturas primitivas, ver: Sabrina Petra Ramet (coord.), *Gender Reversals & Gender Cultures*, Londres: Routledge, 1996.
- <sup>2</sup> Ver o desenvolvimento desta temática na tese de doutoramento da autora.
- <sup>3</sup> Para imagens e especificações dos referidos trabalhos ver: Sterlac – [www.stelarc.va.com.au](http://www.stelarc.va.com.au) (consulta a 25 de Maio de 2009).
- <sup>4</sup> No seu romance, Huxley apresenta seres humanos com diferenças físicas e psicológicas, que são clonados para realizarem determinadas tarefas, de acordo com as suas características.
- <sup>5</sup> Levin descreve um cientista nazi louco, escondido num laboratório na selva brasileira, onde produzia clones de Adolf Hitler.

BIBLIOGRAFIA

- BAUDRILLARD, Jean (1970), *La société de consommation, ses mythes, ses structures*, Paris: Éditions Denoël.
- BAUMAN, Zygmunt (2000), *Liquid Modernity*, Cambridge: Polity Press.
- (2007 [1991]), *Modernidade e Ambivalência*, Lisboa: Relógio D'Água.
- COHEN, Daniel (1999), *Cloning*, Nova Iorque: Public Library.
- CUNHA, Maria João (2004), *A Imagem Corporal: Uma abordagem sociológica à importância do corpo e da magreza para as adolescentes*, Azeitão: Autonomia 27.
- DURAND, Gilbert (1963), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction à l'archétypologie générale*, Paris: Presses Universitaires de France.
- FEATHERSTONE, Mike (1999), «Body Modification: An introduction», *Body & Society*, Londres: Sage Publications.
- ; HEPWORTH, Mike; TURNER, Bryan (1991), *The Body. Social process and cultural theory*, Londres: Sage Publications.
- FOUCAULT, Michel (1977), *Discipline and Punish: The birth of the prison*, Nova Iorque: Vintage Books.
- FUKUYAMA, Francis (2002), *O Nosso Futuro Pós-Humano. Consequências da revolução biotecnológica*, Lisboa: Quetzal.
- GIBSON, William (2004 [1984]), *Neuromante*, 2.<sup>a</sup> ed., Lisboa: Gradiva.
- GIL, José (1980), *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa: Relógio D'Água.
- GROSZ, Elizabeth (1994), *Volatile Bodies: Toward a corporeal feminism (theories of representation and difference)*, Bloomington: Indiana University Press.
- HAKKEN, David (1999), *Cyborgs@cyberspace: An ethnographer looks to the future*, Nova Iorque: Routledge.
- HALL, Stuart (1980), «Cultural Studies: Two paradigms», *Media, Culture and Society*, n.º 2, Londres: Sage Publications, pp. 57-72.
- (1992), «The Question of Cultural Identity», in Stuart Hall; David Held; Tony McGrew, *Modernity and Its Futures*, Oxford: Open University, pp. 273-325.
- HARAWAY, Donna (1991), «A Cyborg Manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century», in *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of nature*, Nova Iorque: Routledge, pp. 149-181 ([www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html](http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html), consulta a 23 de Junho de 2009).
- HAYES, Katherina (1999), *How We Became Posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, Chicago: University of Chicago Press.
- JAMES, Paul; CARKEEK, Freya (1997), «This Abstract Body: From embodied symbolism to

- techno-disembodiment», in David Holmes, *Virtual Politics. Identity and community in cyberspace*, Londres: Sage Publications, pp. 107-124.
- LASH, Scott (1990), *Sociology of Post-Modernism*, Londres: Routledge.
- LATOUR, Bruno (1994), «Pragmatogonies – A mythical account of how humans and non-humans swap properties», *American Behavioral Scientist*, vol. 37, Thousand Oaks: Sage Publications, pp. 791-808.
- MELLOR, Philip; SHILLING, Chris (1997), *Re-forming the Body*, Londres: Sage Publications.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1962), *Phenomenology of Perception*, Londres: Routledge.
- MIRANDA, José A. Bragança de (2007 [2002]), *Teoria da Cultura*, 2.<sup>a</sup> ed., Lisboa: Século XXI.
- Monaghan, Lee (1999), «Creating the “Perfect Body”: A variable project», *Body & Society*, vol. 5, n.º 2-3, Londres: Sage Publications, pp. 267-290.
- MORIN, Edgar (1990), *Science avec conscience*, Paris: Seuil.
- OAKLEY, Ann (1984), *The Captured Womb*, Oxford: Blackwell Publishing.
- PLOEG, Irma Van Der (2001), *Prosthetic Bodies: The construction of the fetus and the couple as patients in reproductive technologies*, Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- RAMET, Sabrina Petra (coord.) (1996), *Gender Reversals & Gender Cultures*, Londres: Routledge.
- RORVIK, David M. (1983), *À Sua Imagem: O primeiro clone humano*, Lisboa: Europa-América.
- SEBASTIÃO, Sónia Margarida Pedro Sebastião (2008), *O Destino Manifesto Português*, Tese de doutoramento em Ciências Sociais, especialização em Ciências da Comunicação, Lisboa: ISCSP.
- SHILLING, Chris (1993), *The Body and Social Theory*, Londres: Sage Publications.
- STERLAC, [www.stelarc.va.com.au](http://www.stelarc.va.com.au) (consulta a 25 de Maio de 2009).
- STERLING, Bruce (1995), *Schismatrix*, Lisboa: Editorial Presença.
- TURNER, Bryan (1984), *The Body and Society*, Londres: Sage Publications.



OUTRAS REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

**Literárias**

BEAUVOIR, Simone de (1949), *Segundo Sexo*.

LEE, Stan; KIRBY, Jack (1962), *Hulk*, Marvel Comic Books.

SHELLEY, Mary (1831), *Frankenstein*.

STEVENSON, Robert Louis (1886), *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*.

WELLS, H. G. (1896), *The Island of Dr. Moreau*.

**Audiovisuais (cinema e televisão)**

ABRAMS, J. J. (2008), *Fringe*.

BAY, Michael (2005), *The Island*.

NEWMAN, Sydney; WEBBER, C. E.; WILSON, Donald (2005), *Doctor Who?*

FLENDER, Rodman (1991), *The Unborn*.

FRANKENHEIMER, John (1996), *The Island of Dr. Moreau*.

JEUNET, Jean-Pierre (1995), *La cité des enfants perdus*.

LEE, Ang (2003), *Hulk*.

LETERRIER, Louis (2008), *The Incredible Hulk*.

LUCAS, George (2002), *Star Wars II – Attack of the clones*.

OSHII, Mamoru (1995), *Ghost in the Shell*.

——— (2004), *Ghost in the Shell – Innocence*.

SPOTTISWOODE, Roger (2000), *The 6<sup>th</sup> Day*.

TAYLOR, Don (1977), *The Island of Dr. Moreau*.