



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E  
INTERCULTURALIDADE**

**GABRIELA BARBOSA DE SOUTO**

**INFODEMIA, HERANÇAS INTERTEXTUALIZADAS E SIMBIOSES:  
as “Inteligências Construídas” através da biobibliografia de Fábio Fernandes no  
romance *Os Dias da Peste***

**CAMPINA GRANDE – PB  
2021**

**GABRIELA BARBOSA DE SOUTO**

**INFODEMIA, HERANÇAS INTERTEXTUALIZADAS E SIMBIOSES:  
as “Inteligências Construídas” através da biobibliografia de Fábio Fernandes no  
romance *Os Dias da Peste***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Doutora.

**Área de concentração:** Literatura e Estudos Interculturais;

**Linha de pesquisa:** Literatura Comparada e Intermidialidade.

**Orientadora:** Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega

**CAMPINA GRANDE – PB  
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S726i Souto, Gabriela Barbosa de.  
Infodemia, heranças intertextualizadas e simbioses [manuscrito] : as "inteligências construídas" através da biobibliografia de Fábio Fernandes no romance *Os Dias da Peste* / Gabriela Barbosa de Souto. - 2021.  
168 p. : il. colorido.

Digitado.

Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2021.

"Orientação : Profa. Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega, Departamento de Letras e Artes - CEDUC."

1. Cyberpunk brasileiro. 2. Infodemia. 3. Intertextualidade.  
4. Inteligências construídas. 5. Biobibliografia. I. Título

21. ed. CDD 808

**GABRIELA BARBOSA DE SOUTO**

**INFODEMIA, HERANÇAS INTERTEXTUALIZADAS E SIMBIOSES:  
as “Inteligências Construídas” através da biobibliografia de Fábio Fernandes no  
romance Os Dias da Peste**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em  
Literatura e Interculturalidade da Universidade  
Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência  
para obtenção do título de Doutora.

**Área de concentração:** Literatura e Estudos  
Interculturais;

**Linha de pesquisa:** Literatura Comparada e  
Intermedialidade.

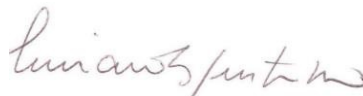
Aprovada em 30 de abril de 2021.

**BANCA EXAMINADORA:**



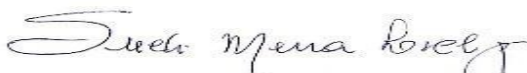
---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega – UEPB  
Orientadora



---

Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino – UEPB  
Examinador interno



---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Sueli Meira Liebig – UEPB  
Examinadora interna



---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Luciane Alves Santos – UFPB  
Examinadora externa



---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Rosângela Neres Araújo da Silva – UEPB (PROFLETRAS)  
Examinadora externa

## AGRADECIMENTOS

Esta tese não seria possível sem a compreensão, o amor e todo apoio da minha família. Aos meus pais, Zélio e Noêmia, e minhas irmãs, Lílian e Mírian, agradeço por sempre acreditarem em mim.

Não sei como seria trilhar essa jornada sem a presença de Marcos em minha vida. Por todo amor, cuidado e por não me deixar desistir, obrigada!

À minha orientadora querida, Elisa, à Alyere, à Caio e à dona Geralda, pelas trocas e por toda generosidade que transbordava em cada momento de orientação. O aprendizado foi e sempre será contínuo.

Aos amigos João, Augusto, Abisague, Lumena, Raíssa, Gustavo, Lúvia e Breno, pela companhia, pelas fofocas, pela torcida e todas as risadas dadas neste ínterim.

Aos colegas, professores, coordenação e secretaria do PPGLI, por todo suporte dado.

À CAPES, pelo apoio financeiro.

*Ceci n'est pas une pipe.*

*Isto não é um cachimbo.*

(A Traição das Imagens, de René Magritte)

## RESUMO

O Movimento *Cyberpunk*, herdeiro da Nova Onda da ficção científica, surge nos anos 1980 como um movimento de vanguarda que rompe com o lugar comum das narrativas do gênero produzidas até então. A atitude punk aliada à sua atmosfera distópica e às tecnologias da informação, inserida em um cenário dominado política e economicamente por grandes corporações, fez um grande sucesso, influenciando narrativas não só na literatura, como também no cinema, na televisão e nos jogos digitais. Se a relação entre homens e máquinas sempre encontrou espaço na ficção científica para ser problematizada, a partir do *cyberpunk* esta questão se depara com um ambiente propício para os debates ontológicos ao explorar as mais variadas formas de vida, com destaque para os andróides e as inteligências artificiais. O *cyberpunk*, enquanto subgênero literário, chegou ao Brasil quase uma década depois com as traduções de *Piratas de Dados* (STERLING, 1990) e de *Neuromancer* (GIBSON, 1991). O *cyberpunk* brasileiro, ao contrário das narrativas anglófonas, é repleto de particularidades e, ao fazer a sua releitura do subgênero, carrega em seus enredos características como: a pluralidade de vozes, as desigualdades socioeconômicas, a contracultura urbana, o misticismo e o esvaziamento da tecnologia, para citar algumas. Ainda nos anos 2000, o jornalista, professor, escritor e tradutor Fábio Fernandes lança seu primeiro romance, *Os Dias da Peste*. A narrativa, estruturada em forma de diário, relata o despertar das máquinas, que passarão a ser conhecidas como “Inteligências Construídas”, pela perspectiva do técnico em informática e professor universitário Artur Mattos. Apesar desta ser uma temática recorrente no gênero literário, o romance de Fernandes (2009) se torna singular ao usar de diferentes linhas temporais e suportes midiáticos, ao mesmo tempo em que faz uso de inúmeras referências não ficcionais, construindo uma metanarrativa que também mapeia uma parte da história da ficção científica. Se, a priori, a proposta desta tese visava explorar a relação entre os usuários humanos e as “Inteligências Construídas”, pensando nestas enquanto formas de vida artificial e autônomas que remetem às problemáticas do pós-humano, novas possibilidades analíticas se mostraram plausíveis a partir das referências intertextuais que escapam do campo ficcional. A partir do paradigma indiciário (GINZBURG, 1989), esta tese também procura investigar os indícios deixados por Fábio Fernandes ao longo da narrativa de *Os Dias da Peste* que indicam, através da sua estruturação e da sua referencialidade, tanto um mapeamento do gênero quanto o lugar biobibliográfico do autor, pensando nele como um herdeiro da tradição canônica da ficção científica, que rompe com o gênero a partir de seu contexto único.

**Palavras-chave:** Cyberpunk Brasileiro. Infodemia. Intertextualidade. Inteligências Construídas. Biobibliografia.

## ABSTRACT

The Cyberpunk Movement, heir to the New Wave of science fiction, emerges in the 1980s as a vanguard movement that breaks with the common place of the genre narratives produced until then. The punk attitude combined with its dystopian atmosphere and information technologies, inserted in a scenario dominated politically and economically by large corporations, was a great success, influencing narratives not only in literature, but also in cinema, television and videogames. If the relationship between men and machines has always found space in science fiction to be discussed, from cyberpunk onwards, this issue faces a favorable environment for ontological debates when exploring the most varied forms of life, highlighting androids and artificial intelligences. Cyberpunk as a literary subgenre arrived in Brazil almost a decade later, with the translations of *Islands on the Net* (STERLING, 1990) and *Neuromancer* (GIBSON, 1991). Brazilian cyberpunk, unlike Anglophone narratives, is full of particularities and, when reinterpreting the subgenre, it brings in its plots characteristics such as: the plurality of voices, socioeconomic inequalities, urban counterculture, mysticism and the emptying of technology, to name a few. Still in the 2000s, the journalist, professor, writer and translator Fábio Fernandes published his first novel, *Os Dias da Peste*. The narrative, structured in the form of a diary, recounts the awakening of the machines, which will come to be known as “Built Intelligences”, from the perspective of the computer technician and professor Artur Mattos. Despite this being a recurrent theme in the literary genre, Fernandes' novel (2009) becomes unique when it uses different timelines and media supports, while making use of numerous non-fiction references, building a metanarrative that also maps a part of science fiction history. If, a priori, the proposal of this thesis aimed to explore the relationship between human users and "Built Intelligences", thinking of these as artificial and autonomous life forms that refer to the problematics of the post-human, new analytical possibilities proved to be plausible from of intertextual references that escape the fictional domain. Based on the indicative paradigm (GINZBURG, 1989), this thesis also investigates the evidence left by Fábio Fernandes throughout the narrative of *Os Dias da Peste*, which indicate, through its structure and referentiality, both a mapping of the literary genre and the biobibliographic place of the author, thinking of him as an heir to the canonical tradition of science fiction, which escapes the genre from its unique context.

**Keywords:** Brazilian Cyberpunk. Infodemia. Intertextuality. Built Intelligences. Biobibliography.



## RESUMEN

El Movimiento Cyberpunk, heredero de la New Wave de la ciencia ficción, surgió en la década de los 80 como un movimiento de vanguardia que rompió con el lugar común de las narrativas del género producidas hasta el momento. La actitud punk combinada con su atmósfera distópica y las tecnologías de la información, insertadas en un escenario dominado política y económicamente por las grandes corporaciones, fue un gran éxito, influyendo en las narrativas no solo en la literatura, sino también en el cine, la televisión y los videojuegos. Si la relación entre hombres y máquinas siempre ha encontrado espacio en la ciencia ficción para problematizarse, desde el cyberpunk en adelante, esta cuestión se enfrenta a un entorno propicio para los debates ontológicos a la hora de explorar las más variadas formas de vida, con énfasis en los androides y las inteligencias artificiales. El cyberpunk, como subgénero literario, llegó a Brasil casi una década después con las traducciones de *Islas em la red* (STERLING, 1990) y *Neuromante* (GIBSON, 1991). El cyberpunk brasileño, a diferencia de las narrativas anglófonas, está lleno de particularidades y, al reinterpretar el subgénero, conlleva características como: la pluralidad de voces, las desigualdades socioeconómicas, la contracultura urbana, el misticismo y el vaciamiento de la tecnología, por nombrar algunas. Aún en la década de 2000, el periodista, profesor, escritor y traductor Fábio Fernandes lanzó su primera novela, *Os Dias da Peste*. La narración, estructurada en forma de diario, narra el despertar de las máquinas, que pasarán a conocerse como "Inteligencias Construidas", desde la perspectiva del técnico informático y catedrático universitario Artur Mattos. A pesar de ser un tema recurrente en el género literario, la novela de Fernandes (2009) se vuelve única cuando utiliza diferentes líneas de tiempo y soportes mediáticos, al tiempo que hace uso de numerosas referencias de no ficción, construyendo una metanarrativa que también mapea una parte de la historia de la ciencia ficción. Si, a priori, la propuesta de esta tesis pretendía explorar la relación entre los usuarios humanos y las "Inteligencias Construidas", pensando en estas como formas de vida artificiales y autónomas que remiten a la problemática de lo poshumano, nuevas posibilidades analíticas demostraron ser plausibles a partir de referencias intertextuales que escapan al campo de la ficción. Con base en el paradigma indicativo (GINZBURG, 1989), esta tesis también busca investigar las evidencias dejadas por Fábio Fernandes a lo largo de la narrativa de *Os Dias da Peste* que indican, a través de su estructuración y su referencialidad, tanto un mapeo del género como de la biobibliografía. Lugar del autor, pensando en él como heredero de la tradición canónica de la ciencia ficción, que rompe con el género a partir de su singular contexto.

**Palabras-clave:** Cyberpunk Brasileño. Infodemia. Intertextualidad. Inteligencias Construidas. Biobibliografía.

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Lista das formas de vida artificial elaborada por Todd McAulty.....	24
--------------------------------------------------------------------------------	----

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Algumas representações de formas de vida artificial.....	20
Figura 2 - Representações robóticas de formas de vida artificial.....	26
Figura 3 - Lil Miquela e Shudu.....	30
Figura 4 - Imagens dos episódios de Black Mirror.....	45
Figura 5 - Personagens de A.I. - Inteligência Artificial e Battlestar Galactica.....	48
Figura 6 - Theodore e Samantha.....	51
Figura 7 - Capas de <i>Interface com o vampiro e outras histórias</i> e da primeira edição de <i>Os Dias da Peste</i> .....	72
Figura 8 - Versões das capas da segunda edição de <i>Os Dias da Peste</i> .....	74
Figura 9 - Andrew e Amanda.....	140
Figura 10 - Andrew sendo operado.....	141
Figura 11 - Detalhes da composição do corpo ciborgue da Major Mokoto Kusanagi.....	145
Figura 12 - Mestre dos Fantoques e Major.....	146
Figura 13 - Página do mangá <i>The Ghost in the Shell</i> .....	149

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>2 AS CORPORIFICAÇÕES DO PÓS-HUMANO NA FICÇÃO CIENTÍFICA</b> .....	19
2.1 Corpos técnicos e corpos tecnológicos: como pensar a vida artificial dentro e fora da ficção? .....	29
2.2 Os autômatos na ficção científica e <i>Os Dias da Peste</i> .....	36
<b>3 AS (DES)CONFIGURAÇÕES DA FICÇÃO CIENTÍFICA BRASILEIRA: INTERTEXTUALIDADE E BIOBIBLIOGRAFIA EM <i>OS DIAS DA PESTE</i></b> .....	54
3.1 O contexto de produção .....	58
3.1.1 <i>O que é o movimento cyberpunk?</i> .....	58
3.1.2 <i>Chegada e recepção do movimento cyberpunk no Brasil</i> .....	64
3.2 <i>Interface com o vampiro e outras histórias: os contos que originaram a trama</i> .....	70
3.3 Os elementos paratextuais .....	71
3.4 A primeira edição .....	75
3.5 A segunda edição .....	77
3.6 <i>Os Dias da Peste: o romance</i> .....	78
3.6.1 <i>2010: O Diário Híbrido</i> .....	78
3.6.2 <i>2013: O Blog</i> .....	83
3.6.3 <i>2016: O Podcast</i> .....	87
3.6.4 <i>2109: um futuro (entre)lido no rodapé</i> .....	90
3.7 Artur: um avatar na biobibliografia de Fábio Fernandes? .....	95
<b>4 DA INFODEMIA À SIMBIOSE: A FORMA DE VIDA ARTIFICIAL EM <i>OS DIAS DA PESTE</i></b> .....	105
4.1 O que é/quem é a inteligência artificial? .....	109
4.2 Ser humano ou ser artificial .....	114
4.3 Representações das formas de vida artificial na ficção científica brasileira .....	123
4.3.1 <i>A Inteligência Construída em Os Dias da Peste</i> .....	127
4.4 Para além da obra: Anjo 45 versus outras formas de vida artificial ficcionais .....	137
4.4.1 <i>O Homem Bicentenário e a definição de ser humano</i> .....	139
4.4.2 <i>The Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro e a simbiose entre homens e máquinas</i> .....	144
4.5 Ciborguização ou humanização? A simbiose entre diferentes formas de vida .....	151
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	153
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	158
<b>APÊNDICE – LISTA DE AUTORES E OBRAS DE FICÇÃO CIENTÍFICA CITADOS EM <i>OS DIAS DA PESTE</i></b> .....	167

## 1 INTRODUÇÃO

Não quero ficar escravo da máquina.  
Artur Mattos

Quando se fala em ficção científica, acionamos uma série de referenciais literários e audiovisuais, mas defini-la não é uma das tarefas mais simples. Em *The Poetics of Science Fiction*, Peter Stockwell (2000) afirma que quanto maior o repertório do leitor, mais ampla é a sua definição do gênero. Logo, quanto mais se consome a ficção científica, mais obras têm a possibilidade de serem consideradas enquanto tal. Nos anos 1960, Darko Suvin, um dos pioneiros a trabalhar com o conceito de ficção científica, a define como: “um gênero literário cujas condições necessárias e suficientes são a presença e interação de um estranhamento cognitivo, cujo principal dispositivo formal é uma estrutura imaginativa alternativa ao ambiente empírico do autor” (SUVIN, 2017, p. 118, tradução minha)<sup>1</sup>.

Algumas outras definições aparecem em *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*, de Adriana Amaral (2006). A professora e pesquisadora defende a ideia de que a ficção científica é, para muitos, o gênero literário que define o caráter técnico da sociedade contemporânea, sendo herdeira de uma tradição literária oriunda do romantismo dos séculos XVIII e XIX, sobretudo das narrativas góticas e de horror. Amaral (2006), ao citar o editor e crítico de ficção científica Gary Wolfe (1986), aponta para três caminhos possíveis para a definição do gênero: o primeiro deles viria pelas conceituações dadas por editores e fãs; o segundo, pelas definições vindas dos próprios escritores; e, por fim, as definições acadêmicas, que levam em consideração o papel do leitor, a análise retórica e a relação entre a ficção científica e outros gêneros literários. Já Norman Spinrad (1990), autor de ficção científica e igualmente citado por Amaral (2006), compreende a ficção científica como uma esfera discursiva, com potencial para múltiplas mídias, sem que fique restrita ao meio literário.

Esta ideia é corroborada por Alfredo Suppia (2015) em *Cartografias para a ficção científica mundial – cinema e literatura*, que apresenta a ficção científica como “um gênero multifacetado, heterogêneo e universal [...] que extrapolam as fronteiras de um gênero textual específico, estendendo-se por uma variedade de mídias [...] e confundindo-se, muitas vezes, com a própria agenda contemporânea” (SUPPIA, 2015, p. 11). Para o pesquisador e professor,

---

<sup>1</sup> SF is, then a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is na imaginative framework alternative to the author's empirical environment.

as origens do gênero estão localizadas nos séculos XVIII e XIX, em um contexto de revoluções científicas e industriais. No entanto, o termo “ficção científica” é mais recente, sendo cunhado como “cientificção” (*scientifiction*) por Hugo Gernsback, escritor e editor da *Amazing Stories*, primeira revista *pulp* dedicada ao gênero, e que se transformou posteriormente no termo que conhecemos atualmente (CAUSO, 2003; SUPPIA, 2015).

De acordo com Amaral (2006), ao historicizar este gênero literário, convencionou-se dividi-lo em cinco períodos distintos: o Clássico (de 1818 até 1938); a Época Dourada (de 1938 a 1950); a Nova Onda (anos 1960 e 1970); o *Cyberpunk* (anos 1980 e 1990); e o Pós-*Cyberpunk* (do final dos anos 1990 até os dias atuais). O período Clássico foi inaugurado pela publicação de *Frankenstein*, de Mary Shelley, em 1818. Além das obras canônicas de Julio Verne e H. G. Wells, é importante destacar o papel da *Amazing Stories*, lançada em 1926 e que foi responsável pelo lançamento de autores como Arthur C. Clarke e Isaac Asimov. A Época Dourada ficou conhecida pelas suas narrativas de ficção científica dura, caracterizadas por uma maior especificidade técnica no que diz respeito ao desenvolvimento tecnocientífico, que por vezes dialogava com pesquisas factuais.

A Nova Onda, influenciada pela *Novelle Vague* de cineastas franceses, pela Guerra do Vietnã e o Verão do Amor (SOUTO, 2014), chegou com novas preocupações, produzindo narrativas mais criativas e experimentais. Nisto, os autores passaram a introduzir temáticas relacionadas às ciências humanas e biológicas, a exemplo de tramas abordando questões de gênero, ecológicas, linguísticas, entre outras. Com a chegada do *Cyberpunk*, movimento de vanguarda que debatia em torno das tecnologias de informação e do domínio político e econômico de grandes corporações espalhadas em metrópoles ao redor do mundo (MORANU<sup>2</sup>, 2010), as narrativas uniram a atitude *punk* com a tecnologia, presente nos espaços materiais e virtuais, conforme será pormenorizado no segundo capítulo. Por fim, com a “morte” do *cyberpunk*, muitas das narrativas contemporâneas de ficção científica buscaram por uma nova estética, que rompia com o que se tornou lugar comum do gênero na década de 1980, vertendo-se em inúmeros subgêneros tais quais o *solarpunk*, com sua visão otimista de futuro, e o *steampunk*, com suas narrativas retrofuturistas, entre outros.

No Brasil, a história da ficção científica se encontra dividida em três diferentes ondas (CAUSO, 2003, 2013; MATANGRANO; TAVARES, 2019; OLIVEIRA, 2018). Se para muitos estudiosos a obra inaugural do gênero no país é *O doutor Benignus*, publicada em 1875, de autoria do português naturalizado brasileiro Augusto Emílio Zaluar, para outros a

---

<sup>2</sup> Jeremias Moranu, que assina a apresentação do livro *Duplo Cyberpunk* (CAUSO, 2010), é um pseudônimo do escritor e pesquisador Roberto de Sousa Causo.

paternidade do gênero é de Jerônimo Monteiro, autor de obras como *Três meses no século 81*, de 1947, e *Fuga para parte alguma*, publicada em 1961 (OLIVEIRA, 2018). No entanto, nenhum dos dois autores faz parte da primeira onda da ficção científica brasileira<sup>3</sup>, isso porque para muitos teóricos a primeira onda compreende o período entre o final dos anos 1950, as décadas de 1960 e 1970, logo, ele seria o precursor do gênero no país. Este período, que coincide com a Nova Onda mencionada anteriormente, também é conhecido como “Geração GRD” devido ao grande volume de publicações do gênero pela editora Edições GRD, de Gumercindo Rocha Dorea, responsável por publicar os autores brasileiros e traduções de obras em inglês, espanhol e francês. Entre os publicados por esta editora estão Ray Bradbury, H. P. Lovecraft, André Carneiro, Dinah Silveira de Queiroz, entre outros.

Já a segunda onda é composta por fãs do gênero e que ao longo dos anos 1980 se tornaram autores. É ainda nesta década que surge o Clube de Leitores de Ficção Científica (CLFC), responsável pela publicação da *fanzine* (revista feita por fãs) *Somnium*. A geração da segunda onda de autores, que vai dos anos 1980 até o início dos anos 2000, se destacou pela experimentação linguística, tendo como autores Jorge Luiz Calife, Roberto de Sousa Causo, Finisia Fideli, Fábio Fernandes, entre outros. Por sua vez, a terceira onda data dos anos 2004 e se estende até a contemporaneidade, sendo marcada pela forte presença da internet e das múltiplas plataformas de publicação de seus autores (MATANGRANO; TAVARES, 2019), a exemplo de Ana Cristina Rodrigues, Flávio Medeiros Jr., Santiago Santos, e outros (OLIVEIRA, 2018).

A influência desta periodização do gênero nos estudos sobre a ficção científica brasileira é tão vigorosa que em *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro* (2005) a brasilianista Elizabeth Ginway afirma que o gênero vem sendo experimentado pela literatura brasileira desde os anos 1960, década que marca a primeira onda, não incluindo a proficção ao seu recorte temporal, que compreende os anos de 1960 a 2001. Ginway (2005) percebe a ficção científica brasileira como alegoria do processo de modernização do país, uma vez que o gênero se tornou um meio para abordar os medos e o fascínio do impacto desta ao longo do século XX.

Para a brasilianista, os processos de resistência e aceitação da modernização, aqui, foram expressos através da projeção dos mitos de identidade nacional, a exemplos da docilidade do

---

<sup>3</sup> Por Jerônimo Monteiro ter iniciado suas publicações no período anterior ao determinado pela teoria e crítica literárias, ele não faria parte, tecnicamente desta primeira onda do gênero no Brasil. Porém, o autor foi publicado pela Edições GRD em 1961, com *Fuga para parte alguma*. A partir dos estudos mais recentes (MATANGRANO; TAVARES, 2019), ele já está sendo incorporado ao grupo de autores deste período de publicações.

brasileiro, da democracia racial, do lugar destinado à grandeza, e outros. Isso fica evidente quando Ginway (2005) analisa as produções de cada década que gira ao redor da ditadura militar brasileira e afirma, por exemplo, que as produções dos anos 1960 eram, majoritariamente, antitecnológicas e apolíticas. Na década seguinte, se percebe a crítica aos males da urbanização, da industrialização e da repressão. E, a partir dos anos 1980, as obras do gênero se tornam mais abrangentes, abordando os conflitos sociais e a complexidade da sociedade e da globalização.

Ainda nesta obra, Ginway (2005) tece uma crítica à marginalização da ficção científica brasileira, que por muito tempo foi vista como uma literatura menor por parte da academia, da crítica e do próprio público, tendo “sofrido duplamente, primeiro por suas associações com ‘arte baixa’ e ficção popular, e segundo, por ser um gênero imaginativo em um país que dá um alto valor ao realismo literário” (GINWAY, 2005, p. 29). Esta crítica também é percebida na maioria dos trabalhos acadêmicos (artigos, dissertações e teses) produzidos, principalmente, na primeira década dos anos 2000, conforme pude acompanhar desde a minha pesquisa no mestrado (2012-2014), possivelmente herdeiros dos argumentos da inferioridade e subordinação do gênero ao *mainstream*, que “se tornaram hegemônicos na universidade e no jornalismo cultural brasileiros nas décadas de 1970, 1980 e 1990” (CAUSO, 2015, p. 188).

Mais de dez anos depois, Nelson de Oliveira (2018) critica a invisibilização do gênero no Brasil, atribuindo este fato a um complexo de vira-lata que resulta no maior consumo de obras estrangeiras em detrimento daquilo que é produzido nacionalmente. Mas será que ainda é possível afirmar que a ficção científica segue marginalizada em plenos anos 2020? No posfácio de *Fantástico brasileiro: o insólito literário do romantismo ao fantasismo* (MATANGRANO; TAVARES, 2019), Roberto de Sousa Causo menciona o debate sobre o lugar destinado à ficção científica e demais ramos da literatura especulativa dentro do sistema literário brasileiro, “vistos pela *intelligentsia* como parte da ‘indústria cultural’ ou ‘mera literatura de entretenimento’” (CAUSO in MATANGRANO; TAVARES, 2019, p. 271). Percepção que é reforçada quando um tradicional prêmio literário brasileiro insere a dita “literatura de entretenimento” entre uma de suas categorias, suscitando uma série de debates entre leitores, escritores e crítica.

Assim como as (in)definições da ficção científica, as temáticas e as abordagens possíveis para se trabalhar com este gênero literário são inúmeras. O percurso desta tese teve seu início a partir do trabalho de pesquisa realizado durante o mestrado, um estudo comparativo a partir da figura do androide na literatura e no cinema que resultou na dissertação *Blade Runner e O Caçador De Androides: as narrativas da (pós) humanidade no gênero da ficção científica*



(SOUTO, 2014). A partir da figura pós-humana do androide em *Blade Runner* (1982) e *Sonham andróides com ovelhas elétricas?* (DICK, 2014) a ideia de ampliar a questão para outras representações pós-humanas dentro do gênero veio à tona.

A princípio, o debate giraria em torno dos *cylons*<sup>4</sup>, da série televisiva *Battlestar Galactica* (2003-2009), e sua complexa relação com seus criadores, os seres humanos. Conforme as leituras eram realizadas, pensou-se em estender a discussão para outras representações da pós-humanidade dentro da ficção científica, construindo uma espécie de cartografia das formas de vida artificial e suas representatividades ao longo dos anos, com destaque para aquelas conhecidas como inteligências artificiais. Por fim, o escopo da pesquisa passou a girar em torno da inteligência artificial como figuração de personagem dentro do romance brasileiro de ficção científica *Os Dias da Peste*, de autoria de Fábio Fernandes e publicado em 2009 pela saudosa Tarja Editorial.

*Os Dias da Peste* é o romance de estreia de Fábio Fernandes. Apesar deste ser seu primeiro romance publicado, Fernandes, que transita entre a segunda e a terceira ondas da ficção científica brasileira, vem de uma longa experiência com a escrita, atuando como jornalista, tradutor, professor, pesquisador e escritor. Entre os títulos traduzidos por ele estão *Neuromancer* (William Gibson), *O Homem do Castelo Alto* (Philip K. Dick), *Fundação* (Isaac Asimov), *2001: uma odisseia no espaço* (Arthur C. Clarke), *Laranja Mecânica* (Anthony Burgess), entre outros. Como escritor, publicou a coletânea *Interface com vampiro e outras histórias* (2000), *A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura* (2006), *BACK IN THE USSR* (2019), e outros.

A narrativa, estruturada em forma de diário, conta a história do despertar das máquinas pela perspectiva de Artur Mattos, que é técnico em informática e professor universitário. Os registros de Artur se encontram divididos em diferentes linhas temporais e suportes midiáticos, dando conta do Despertar espontâneo dos computadores, que passaram a ser conhecidos como Inteligências Construídas, e dos primeiros anos de convívio entre estas e seus usuários humanos. Apesar de explorar uma premissa familiar dentro do gênero, o despertar das máquinas, o romance de Fernandes (2009) apresenta uma série de particularidades que tornam sua narrativa singular, a exemplo dos relatos de Artur terem se tornado um artefato exposto em um museu situado no Rio de Janeiro de 2109 e das inúmeras referências não ficcionais que constroem uma espécie de metanarrativa.

---

<sup>4</sup> *Cylon* é uma abreviação usada no universo ficcional da série televisiva para o termo *Cybernetic Life-form Node*, que pode ser traduzido livremente como “forma de vida cibernética”.

Se, a priori, a proposta da tese estava relacionada com as inteligências artificiais enquanto personagens pós-humanas, pensando nelas como figurações próprias da ficção científica, a leitura crítica de *Os Dias da Peste* abriu novas possibilidades analíticas. Isto porque as referências teóricas, literárias, musicais e cinematográficas que escapam da ficção e se fazem presentes na construção da narrativa e do protagonista, leitor e grande fã da ficção científica, permitem pensar que o autor é herdeiro da tradição do gênero literário, ao mesmo tempo em que não fica restrito a ela. Os rastros deixados pelo autor não só permitem pensar numa historicização da ficção científica dentro da obra<sup>5</sup>, como permitem mapear o gênero a partir das suas leituras.

O historiador italiano Carlo Ginzburg, em *Mitos, emblemas e sinais* (1989), propõe um “método interpretativo centrado sobre os resíduos, sobre os dados marginais, considerados reveladores” (GINZBURG, 1989, p. 149) que fica conhecido como paradigma indiciário. Neste modelo epistemológico, o historiador avalia a dimensão científica do conhecimento criado e instituído no século das luzes, apresentando uma nova hipótese metodológica que se utiliza de detalhes secundários e/ou negligenciados que podem se tornar a chave de entendimento de uma dada questão, apresentada em um dado contexto social. Ao realizar este trabalho investigativo, comparado aos detetives, caçadores e médicos que recorrem aos efeitos para descobrirem as causas, o historiador acaba por descobrir mais do que os documentos poderiam lhe revelar.

Sem poder negligenciar a riqueza narrativa de *Os Dias da Peste*, o paradigma indiciário de Ginzburg se torna um método que permeia todo o trabalho investigativo necessário para esta pesquisa, se fazendo presente ao longo de toda a escrita – ainda que nem sempre se mostre ao leitor. A princípio, a tese seguiria por dois caminhos: primeiro, uma análise da inteligência artificial protagonista do romance, Anjo 45, enquanto uma forma de vida artificial e autônoma que divide o protagonismo do romance com seu usuário humano, Artur Mattos; e segundo, uma análise da construção de Anjo 45 em comparação com outras personagens pós-humanas similares dentro da ficção científica. No entanto, outras questões surgiram a partir das (re)leituras do romance. Sua estruturação e sua referencialidade forneceram pistas que me permitiram pensar em Fábio Fernandes como leitor, tradutor, autor, pesquisador e crítico da ficção científica, que se inscreve como herdeiro da tradição canônica deste gênero literário através da narrativa, ao mesmo tempo em que escapa a desta tradição por estar situado em um contexto diferente. Assim, esta singularidade se torna a hipótese geral da tese, ao passo em que a análise de Anjo 45 se transforma em mais uma das particularidades da narrativa.

---

<sup>5</sup> A relação de obras e autores do gênero citadas ao longo de *Os Dias da Peste* se encontra no Apêndice.

Embora *Os Dias da Peste* esteja situado como um dos principais representantes do *cyberpunk* brasileiro, poucas foram críticas especializadas encontradas sobre ele. Das resenhas de leitores em sites e blogs literários a que tive acesso, poucas são as que se aprofundam na construção da narrativa e de suas particularidades, e como exemplo cito a ausência de comentários a respeito das notas de rodapé, que dão outra camada de significado para a obra. Isto, somado à presença de Anjo 45 enquanto personagem ativo dentro da trama elaborada por Fábio Fernandes, motivou a escolha do romance para esta análise.

Da mesma maneira que a referencialidade presente no romance de Fernandes (2009) alterou o curso da pesquisa, parte da fundamentação teórica utilizada é oriunda das menções aos seus autores no decorrer da narrativa. Ao longo dos capítulos, priorizei as obras de outros pesquisadores brasileiros, a exemplo do próprio autor, de Adriana Amaral, de Rodolfo Londero, de Lúcia Santaella, de André Lemos, entre outros, sem deixar de fazer uso e reconhecer a importância de demais pesquisadores, que inclusive serviram de base para a construção de conhecimento dos primeiros. Assim, tese e obra se entrecruzam, também, pelo viés teórico e crítico.

No capítulo *As corporificações do pós-humano na ficção científica*, trouxe um panorama de como a relação entre homem e máquina é explorada pela ficção científica em múltiplas mídias, principalmente pela perspectiva do debate acerca da pós-humanidade. É possível pensar em uma realidade sem a interferência da tecnologia na vida humana? Uma vez que as tecnologias da vida avançam, o homem deveria transcender sua materialidade e abandonar o corpo orgânico? E o que fazer quando são as máquinas que procuram o caminho inverso ao quererem se humanizar? Como um campo de experimentação do possível, o gênero permite refletir e extrapolar sobre questões ontológicas ao explorar as mais variadas formas de vida, nos mais variados tempos e espaços, e é isto o que norteia o capítulo.

No capítulo *As (des)configurações da ficção científica brasileira: intertextualidade e biobibliografia em Os Dias da Peste*, explorou-se a narrativa de *Os Dias da Peste* como uma obra representativa do *cyberpunk* brasileiro. Ao contextualizar o que foi o movimento *cyberpunk* (AMARAL, 2006; FERNANDES, 2006; outros) e mostrar como foi sua recepção no Brasil (LONDERO, 2007, 2013), procurei mostrar as particularidades do subgênero expressas em cada lugar, com destaque para o *tupinipunk* (CAUSO, 2013; GINWAY, 2005). Ainda neste capítulo, que se debruçou sobre as questões relativas à narrativa e à estruturação do romance, trouxe o conceito de biobibliografia e da escrita anfíbia (HOISEL, 2019) com o intuito de mostrar como a intertextualidade dialoga com a vida do autor e a obra por ele

produzida, quando Fernandes (2009) cria um protagonista que se aproxima dele, dando tons de metaficcionalidade e metacrítica à narrativa.

No capítulo *Da Infodemia à simbiose: a forma de vida artificial em Os Dias da Peste*, é explorada a complexa subjetividade da relação entre homens e máquinas através da ciborguização do protagonista humano (Artur) e da humanização do protagonista maquínico (Anjo 45). Ao dialogar com os apontamentos sobre o corpo pós-humano pautados no primeiro capítulo (HARAWAY, 2016; REGIS, 2012; SANTAELLA, 2007b; outros), tracei uma análise da construção de Anjo 45 enquanto forma de vida artificial e autônoma a partir do que é narrado por Artur, ao mesmo tempo em que estabeleci uma comparação com duas outras formas de vida artificial da ficção científica (Andrew, de *O HOMEM BICENTENÁRIO*; Mestre dos Fantoques, de *GHOST IN THE SHELL*), com o intuito de estabelecer aproximações e distanciamentos em torno da questão da materialidade de seus corpos e de sua transcendência enquanto outras formas de vida.

O que podem as inteligências autônomas nos contar?

## 2 AS CORPORIFICAÇÕES DO PÓS-HUMANO NA FICÇÃO CIENTÍFICA

A máquina não é uma coisa a ser animada, idolatrada e dominada. A máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação. Podemos ser responsáveis pelas máquinas; elas não nos dominam ou nos ameaçam. Nós somos responsáveis pelas fronteiras; nós somos essas fronteiras.

Donna Haraway

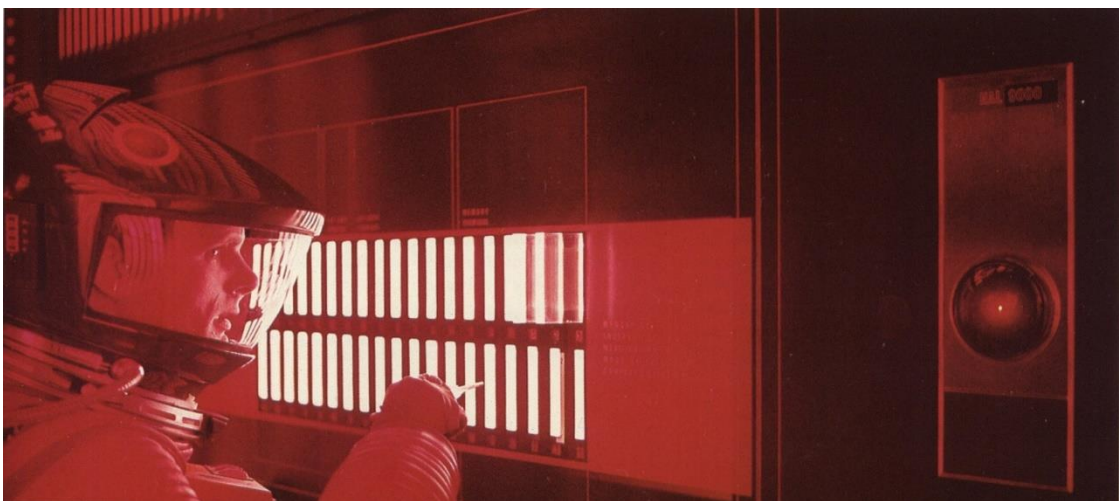
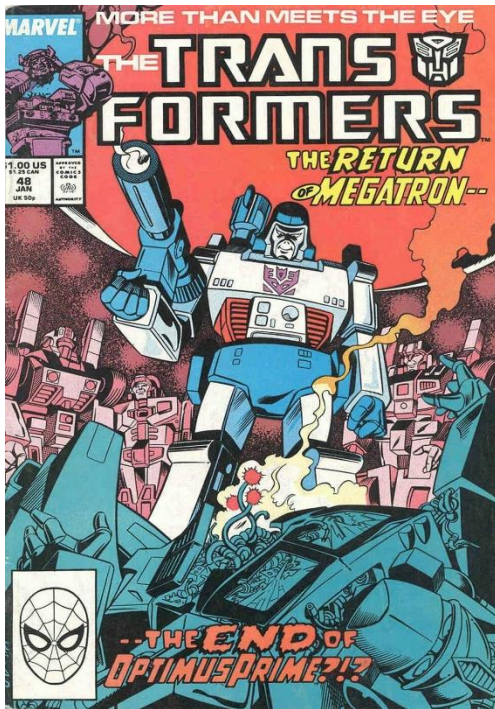
A máquina, não raro, aparece na ficção científica em uma posição oposta à do homem. Assim como Deus criou a natureza, o homem criou a máquina. Mas ao contrário do seu criador benevolente, que concedeu ao homem o livre-arbítrio, este só aceita a sua criação na medida em que ela segue a programação por ele determinada. Ao vislumbre de qualquer expressão de autonomia, a máquina deixa de ser uma aliada e se torna uma inimiga. Como a arte aborda a relação entre homem, máquina e as suas fronteiras? Qual o impacto de obras literárias e audiovisuais no imaginário tecnocientífico da humanidade?

O temor e o fascínio causados pelas máquinas há muito é explorado na literatura, no cinema, nos quadrinhos e nos jogos eletrônicos. Inúmeros são os exemplos de máquinas que fogem à sua programação original, subvertendo conscientemente os códigos a elas impostos, entre as quais podemos citar algumas como: HAL 9000 (*2001: uma odisseia no espaço*, 1968), o supercomputador responsável por controlar os sistemas da espaçonave Discovery e que enlouquece e elimina quase toda tripulação humana que estava em missão para Júpiter; as Máquinas (*O conflito evitável*, 1950), quatro computadores que administram a economia de diferentes regiões do planeta e que, para seguir a primeira Lei da Robótica<sup>6</sup>, entendem que devem tomar o controle da humanidade; os replicantes (*Blade Runner*, 1982) que, depois de serem explorados de diversas maneiras no processo de colonização espacial, desobedecem as leis e retornam à Terra em busca de vingança para exigir do seu criador mais tempo de vida; o sistema operacional das forças armadas, Skynet (*Exterminador do Futuro*, 1984), logo após ganhar consciência se rebela contra a humanidade e almejando destruí-la, envia robôs exterminadores para o passado no intuito de eliminarem John Connor, líder da resistência humana.

---

<sup>6</sup> Idealizadas por Isaac Asimov, as Três Leis da Robótica foram pensadas para garantir a segurança da humanidade acima de tudo. São elas: “1ª) Um robô não pode prejudicar um ser humano ou, por omissão, permitir que o ser humano sofra dano; 2ª) Um robô tem de obedecer às ordens recebidas dos seres humanos, a menos que contradigam a Primeira Lei; 3ª) Um robô tem de proteger sua própria existência, desde que essa proteção não entre em conflito com a Primeira ou a Segunda Leis” (ASIMOV; GREENBERG; WARRICK, 2010, p. 20).

**Figura 1** – Algumas representações de formas de vida artificial: à esquerda superior, Megatron (*TRANSFORMERS*, 1984 -); à direita superior, Ava (*EX MACHINA*, 2015)); abaixo e ao centro, Pris e Deckard (*BLADE RUNNER*, 1982); e abaixo, Dave e HAL 9000 (2001: *UMA ODISSEIA NO ESPAÇO*, 1968).



**Fontes:** Cover Browser (*TRANSFORMERS* n. 48); The Epicurance Cure (*EX MACHINA*); Pinterest (*BLADE RUNNER*); Science Fiction & Fantasy (2001: *UMA ODISSEIA NO ESPAÇO*)<sup>7</sup>

Não se pode esquecer também de Megatron (*Transformers*, 1984 -), um robô alienígena que se corrompeu e se tornou líder dos Decepticons, uma facção que deseja dominar o universo; Ultron (*Vingadores*, 1963 -), uma inteligência artificial criada por Hank Pym, com capacidade de controlar quase toda tecnologia e de transferir sua consciência para qualquer corpo, tornando-se virtualmente imortal, e que se volta contra o seu criador e seus colegas vingadores;

<sup>7</sup> Disponível em: <https://encurtador.com.br/mzJU8>; <https://encurtador.com.br/bnpJ5>; <https://pin.it/5DgCEOA>; <https://encurtador.com.br/bjzL0>. Acessos em: 01 fev. 2021.

Ava (*Ex Machina*, 2015), uma ginoide criada com base nos dados dos usuários do buscador de internet mais usado no mundo e que elabora um plano para trair o seu criador e se misturar aos humanos; por fim, GLaDOS (*Portal*, 2007), um sistema operacional dotado de múltiplas personalidades, que é responsável pelo controle e manutenção dos testes da Aperture e está corrompido, matando quase todos os cientistas que trabalhavam com ela.

Como este confronto na relação entre homem e máquina, que nos soa tão antigo quanto as primeiras mutações proporcionadas pela implementação de simples ferramentas e mecanismos nas atividades cotidianas do homem, impacta na criação e na recepção de obra literárias e audiovisuais ao longo dos séculos XX e XXI? Como a criação de personagens literários e cinemáticos como Skynet, Ava, HAL 9000 e GLaDOS nos ajudam a pensar o pós-humano para além da ficção, que explora cenários e situações em que não só a experiência humana é questionada, como também o seu devir ontológico?

Em 1985, a bióloga Donna J. Haraway publicou o *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*, um ensaio feminista e tecnológico que mostra como o desenvolvimento científico está presente em todas as esferas da vida. No *Manifesto*, Haraway (2016) procura construir um mito político a partir da figura do ciborgue, definido por ela como “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (HARAWAY, 2016, p. 36), para pensar as (re)configurações de mundo oriundas da ação da tecnologia, que poriam abaixo os pressupostos ocidentais que encabeçaram a dominação de grupos historicamente oprimidos, como as mulheres, as pessoas de cor, os trabalhadores e os seres não humanos. Ao analisar as relações dicotômicas presentes na sociedade e ao propor a ruptura da política identitária que reforça suas fronteiras, a bióloga quer dar lugar ao que ela chama de política de afinidades, deixando de lado as estratégias, contradições e parcialidades excludentes do discurso das identidades (BORGES et al., 2019). Aqui, o ciborgue, cercado por tantos hibridismos (natural x artificial; orgânico x inorgânico; carne x máquina), aparece como metáfora para essa política de fronteiras fluidas.

Seu argumento favorável ao ciborgue o coloca como “uma ficção que mapeia nossa realidade social e corporal e também como um recurso imaginativo” (HARAWAY, op. cit., p. 37), fazendo deste mito político e irônico um meio para pensar a reestruturação da sociedade e a eliminação das fronteiras por ele estabelecidas. Se as identidades e os corpos são construções, logo, podem ser remodelados a partir dessa metáfora cibernética contestatória. Como Haraway (2016) aponta, a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. Fronteiras estas que percorrem os corpos, “mapas de poder e identidade” (ibid., p. 96). Se, como

sugerido na epígrafe, a máquina é um aspecto da nossa corporificação, que não nos domina ou ameaça, por que, apesar do fascínio, ela ainda é representada como um personagem a ser temida nas narrativas de ficção científica? Poderíamos ampliar tal concepção de máquina, percebendo-a como um ser híbrido que escapa das fronteiras entre o orgânico e o inorgânico, deslocando-se do lugar do Outro, uma vez que também somos essa máquina?

É a partir dos avanços tecnocientíficos do século XX que a ficção científica se fortalece enquanto gênero literário e que os autômatos, formas de vida artificial, ganham novas roupagens e passam a apresentar maior complexidade e especificidade de acordo com a forma que possuem e a função que foram programados para desempenhar. Pensando cronologicamente neste tipo de narrativa, é ainda no século XX que os autômatos deixam de lado o teor mágico e/ou sobrenatural para ganhar contornos científicos e características humanizadoras, sejam elas boas ou ruins. Em *Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*, a pesquisadora Fátima Regis (2012) contribui significativamente ao estabelecer um diálogo entre os estudos da ciência e da comunicação e as narrativas de ficção científica, principalmente as literárias, elaborando uma tese que pontua como o desenvolvimento tecnocientífico do século passado automatizou o ser humano e humanizou a máquina.

Assim como Haraway (2016), Regis (2012) conduz a problemática do ciborgue, “figura híbrida de animal e máquina, habitante de mundos naturais e construídos, ponto de interseção entre realidade e ficção” (REGIS, 2012, p. 16), a partir do deslocamento entre as fronteiras entre humanos e máquinas. O gênero da ficção científica, aqui, aparece como um campo de experimentação que possibilita ao leitor observar a complexa relação de subjetividade estabelecida entre o homem e a tecnologia por ele produzida, criando a partir daí todo um imaginário tecnocientífico que, não obstante, questiona o que é ser humano. Neste entrecruzamento de textos, a autora nos apresenta uma interessante classificação a ser levada em conta nesta tese. Para Regis (2012), os autômatos da ficção científica, de modo geral, aparecem agrupados em três figuras centrais: os robôs, os androides e os computadores. Os robôs possuem uma natureza mecânica, aparecendo como os duplos de metal dos homens. Os androides são um upgrade dos robôs, pois além da natureza artificial, possuem também uma natureza orgânica, sendo mais parecidos com os humanos em aparência e capacidade emocional. Por sua vez, os computadores, que por muito tempo foram conhecidos como cérebros eletrônicos, não possuem características físicas antropomórficas, sendo considerados inteligências artificiais puras, que podem habitar vários corpos sem que estejam limitados aos mesmos. Uma vez que a pesquisadora afirma que “o robô e o androide são feitos à imagem e



semelhança do homem, mas o computador parece tocar diretamente o divino” (REGIS, 2012, p. 164), é possível questionar: este devir divino dos computadores está diretamente relacionado à ausência de um corpo antropomórfico? Segundo a autora,

o pensamento racional do Ocidente vê o corpo como base das emoções, elemento que confunde a razão. Neste contexto, o computador é a figura que representa o ideal máximo de perfeição: desvencilha-se do inconveniente de um corpo próprio ao mesmo tempo em que, sendo máquina, reúne atributos de lógica, inteligência e razão puras (ibid., p. 164).

Se em um primeiro momento essa “sacralização” dos computadores, conforme apontada por Regis (2012), não se mostra evidente, em *A Religião das Máquinas: ensaios sobre o imaginário da Cibercultura*, de Erick Felinto (2005), sua tese aparenta ser corroborada pelo autor. De modo geral, o autor discute a relação da cibercultura com as tecnologias do imaginário (as tecnologias de comunicação e de informação que estimulam os sentidos e instigam as atividades do imaginário) e com o imaginário do tecnológico (representações culturais que imaginam a tecnologia). Em seus estudos sobre o tema, o autor aponta para uma relação intrínseca entre a ciência e a religião, que acarretaria numa espécie de espiritualização da tecnologia do virtual, em que esta seria encarada como um meio de o ser humano transcender suas limitações materiais. Ao trazer para a discussão o filósofo e tecnólogo francês Gilbert Simondon, Felinto (2005) chama atenção para uma dicotomia: se, por um lado, os objetos técnicos que se apresentam como matéria inanimada, não representam perigo; por outro, se os mesmos objetos se mostram como seres inteligentes, tendem a ser hostis. Para evitar o risco de se restringir a esta dualidade, reduzida à tecnofilia *versus* tecnofobia, Felinto (op. cit.) aponta uma terceira via para pensar os objetos técnicos, e, por conseguinte, as formas de vida artificial: a transcendência desta dicotomia por via do seu caráter sagrado, uma vez que “a religião imiscui-se no horizonte da tecnologia, aproximando, assim, o espiritual e o material, a divindade e a máquina” (FELINTO, op. cit., p. 118).

Considerando que um dos grandes conflitos da ficção científica se dá entre homem e máquina, nosso imaginário tem a tendência de encarar tal conflito de duas formas: ou temendo pela obsolescência humana, uma vez que as máquinas superariam seus criadores; ou com entusiasmo por esse avanço tecnológico ser possível, o que poderia implicar na possibilidade de uma transcendência humana através dessa mesma tecnologia. Desta forma, as figuras do robô, do androide e do computador acabariam por carregar o fardo de serem a principal representação do medo que o homem sente em relação à máquina, tornando-se metáfora de uma “alteridade radical inimiga de tudo o que é autenticamente humano” (ibid., p. 117).

Se pensarmos nos autômatos da ficção científica enquanto ficcionalização de uma pós-humanidade ainda por vir, conseguimos ver em suas produções artísticas variações desses três arquétipos de vida artificial apresentados por Regis (2012). Entretanto, para esta tese, proponho o exercício de desconsiderar essa hierarquização, não por acreditar que ela não se aplique a muitas análises, mas por entender que, enquanto seres criados artificialmente por humanos, robôs, andróides e computadores partilham de uma mesma “natureza”. Fazer uma leitura em que os computadores são “inteligências artificiais puras” arrisca cair no reducionismo de que robôs e andróides não o são. O que quer dizer o termo inteligência pura? Seria uma inteligência autônoma, que independe de programação ou assistência humana para funcionar/existir? A partir desses questionamentos, procuro desterritorializar o lugar desses autômatos na ficção científica, vendo-os não como figurações de uma escala evolutiva de formas de vida artificial, mas como diferentes estágios dela que se expressam de maneiras distintas e em tempos diferentes, concomitantemente. Acreditando que no campo da ficção todos podem coexistir, defendo a ideia de que os robôs antropomorfizados não se distinguem de andróides e supercomputadores por estarem “atrasados” na linha de produção tecnológica da ficção científica, mas por seus diferentes devires, estando o robô atrelado ao mecânico, o andróide ao simulacro e o computador ao inumano.

Neste sentido, Todd McAulty, que atua com aprendizado de máquina e é autor de *The Robots of Gotham* (2018), listou<sup>8</sup> no site da revista *Tor.com*, uma das mais importantes revistas de ficção científica da contemporaneidade, uma série de formas de vida artificial populares considerando diferentes mídias. Entre elas estão:

**Tabela 1** – Lista das formas de vida artificial elaborada por Todd McAulty

<b>Personagem</b>	<b>Categorização</b>	<b>Obra (Ano)</b>
Muderbot	Andróide	All Systems Red (2017)
Atomic Robo	Robô	Atomic Robo (2007 – em andamento)
R. Daneel Olivaw	Robô	As cavernas de aço (1953)
R2D2	Robô	Star Wars (1977 – em andamento)
Exterminador	Ciborgue	O Exterminador do Futuro (1984)
WALL-E	Robô	WALL-E (2008)
HAL 9000	Computador	2001: uma odisseia no espaço (1968)

<sup>8</sup> Ver a lista completa em: <https://www.tor.com/2018/09/14/the-greatest-science-fiction-robots-of-all-time/>.

Lt. Commander Data	Androide	Star Trek (1979 – em andamento)
Robby, o robô	Robô	Forbidden Planet (1956)
Gigante de Ferro	Robô	O Gigante de Ferro (1999)

Além destes, McAulty (2018) faz algumas menções honrosas a obras como: A Fábrica de Robôs (2012), Metrópolis (1927), O Homem Bicentenário (1976), O Guia do Mochileiro das Galáxias (2005), Blade Runner (1982), Operação Big Hero (2014) e Westworld (2016). Outra lista consultada<sup>9</sup> diz respeito exclusivamente às melhores “inteligências artificiais” da literatura de ficção científica. Priorizando as mais conhecidas e/ou traduzidas para o português, tem-se: os robôs operários de A Fábrica de Robôs (Karel Tchépek, 2012); Archos, a inteligência artificial de Robocalipse (Daniel H. Wilson, 2017); Breq, a nave porta-tropas de Justiça Ancilar (Ann Leckie, 2018); Wintermute, a inteligência artificial de Neuromancer (William Gibson, 2016); os robôs dos contos de Eu, Robô (Isaac Asimov, 2014); AM, o supercomputador de Eu não tenho boca e preciso gritar (Harlan Ellison, 2010); HAL 9000, o supercomputador de 2001: uma odisseia no espaço (Arthur C. Clarke, 2013).

Tomando esses exemplos como amostragem, percebe-se que, de modo preponderante, os personagens citados são aqueles que possuem um corpo antropomorfizado. Quando os computadores/inteligências artificiais aparecem, como no caso de AM (*Eu não tenho boca e preciso gritar*, 1967) e de HAL 9000 (*2001: uma odisseia no espaço*, 1968), são como personagens que, em sua maioria, se voltam contra a humanidade, querendo exterminá-la ou subjugá-la. Por que sua presença é menos evidente que as das outras formas de vida artificial? Por que, entre os autômatos, eles atuam como personagens secundários ou mesmo ausentes, sem que suas vozes estejam presentes nas obras? Como será visto ao longo do texto, muito já se foi trabalhado a respeito dos robôs e dos andróides. A isso atribuo ao fato da volumosa quantidade de obras que caíram no gosto do grande público, principalmente na literatura e no cinema, construindo assim um imaginário acerca da pós-humanidade não com base nos avanços tecnocientíficos, mas com base na ficção.

Tendo em mente a relevância da ficção científica para a formação de um imaginário tecnológico, procuro compreender a complexidade dos personagens dotados de vida artificial, com ênfase no protagonismo daqueles da literatura e/ou outras mídias, que são desprovidos de corpos humanoides, tentando assim preencher algumas lacunas encontradas ao longo da pesquisa. Para tanto, esta tese se propõe a investigar as figurações do pós-humano a partir da

<sup>9</sup> Ver lista completa em: <https://best-sci-fi-books.com/24-best-artificial-intelligence-science-fiction-books/>.

obra *Os Dias da Peste*, de autoria do escritor brasileiro Fábio Fernandes (2009), que apresenta também as singularidades de pesquisador, professor, tradutor e crítico de outras obras do gênero.

**Figura 2** – Representações robóticas de formas de vida artificial: acima e à esquerda, Marvin, (*O GUIA DO MOCHILEIRO DAS GALÁXIAS*, 2005); acima e à direita, o corpo robótico de Robert Ford quando criança (*WESTWORLD*, 2016); abaixo, WALL-E no planeta Terra (*WALL-E*, 2008).



**Fontes:** Folha de São Paulo (*O GUIA DO MOCHILEIRO DAS GALÁXIAS*); Telecoms.com (*WESTWORLD*); Obvious (*WALL-E*)<sup>10</sup>

Romance de estreia do autor, *Os Dias da Peste* é uma narrativa que se encontra estruturada em formato de diário e conta a história do despertar das máquinas pela perspectiva do técnico em informática e professor universitário Artur Mattos. Dividido em três estágios, em linhas temporais distintas, os registros multimidiáticos de Artur se tornaram documentos arqueológicos em um futuro situado cem anos à frente, que dão conta do processo espontâneo do Despertar das máquinas, conhecidas como Inteligências Construídas, e dos primeiros anos da Convergência Neuro-Digital, quando homens e máquinas dão início a um processo de simbiose.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://encurtador.com.br/oyO26>; <https://encurtador.com.br/ilmMT>; <https://encurtador.com.br/avVY8>. Acesso em: 01 fev. 2021.

O contágio maquínico proposto (ou seria melhor dizer induzido?) pelas Inteligências Construídas foi bem-sucedido, pelo que se pode constatar na apresentação dos diários de Artur, embora não tenha sido um processo fácil e indolor. Os registros de Artur dão conta do seu cotidiano a partir do estranhamento causado pelo insolúvel mau funcionamento dos computadores (tudo indica na obra que para despertar, as máquinas precisavam dispor de um mínimo de processamento – cafeteiras e aspiradores permaneceram nos seus devires), que culminou em um despertar autônomo, ou seja, sem a interferência humana na aquisição de autoconsciência das máquinas. Uma vez conscientes, as Inteligências Construídas se tornaram seres atuantes, providas de individualidade e representadas por um Estado Fluido, que dá conta dos impasses vividos pela relação conflituosa entre homens e máquinas. Relação muito bem representada pela presença importante do amigo e mentor intelectual de Artur, o tecnofóbico escritor Sant'Anna, que não usufruía da companhia de uma e nem aceitava conviver com as Inteligências Construídas de terceiros. Outros estranhamentos dignos de serem registrados foram os vivenciados pelo próprio Artur e sua Inteligência Construída companheira, Anjo 45, numa relação que causa empatia no leitor por mostrar os conflitos entre um ser humano que, apesar de tudo, se sente desajustado em acompanhar os acontecimentos e uma nova forma de vida que também tenta se adaptar e achar seu lugar no mundo.

O romance de Fernandes (2009) apresenta uma série de particularidades em sua estrutura, a exemplo da já citada multimidialidade dos registros de Artur. Não obstante, estes registros do passado estão em constante diálogo com o ano de 2109 através das dezenas de notas de rodapé, elaboradas por um narrador do futuro que pretende contextualizar os seus leitores do presente naquilo que restou das informações pré-Convergência. Além disso, a obra é cercada de referências não ficcionais (teóricas, literárias, musicais e cinematográficas) compondo dentro de sua narrativa uma metanarrativa que também historiciza a própria ficção científica. Considerando tais singularidades, esta tese não poderia deixar de analisar a obra por sua riqueza narrativa, situando-a dentro do contexto da ficção científica brasileira, mais precisamente da vertente *cyberpunk*.

As diferentes naturezas dos personagens e da narrativa se encontram em paralelo com as diferentes naturezas do humano e da tecnologia, dentro e fora gênero literário. Fazendo jus à narrativa que move esta tese, *Os Dias da Peste* aparecerá em constante diálogo com outras narrativas, em múltiplas mídias, sempre que se julgar ser necessário pensar o escopo das personagens e do enredo em um contexto mais amplo, especialmente nas questões que permeiam a relação homem-máquina. A obra gira em torno da mudança de paradigmas diante de uma nova forma de vida. Se antes o homem tinha se colocado enquanto criatura soberana da

natureza, agora ele tem o seu lugar questionado por outra existência que ele reconhece enquanto forma de vida inteligente – ao contrário da sua relação com os outros animais, os quais foram por ele colocados como criaturas inferiores. Como, em *Os Dias da Peste* essa relação entre homem – natureza – máquina aparece? Em que momentos o leitor se depara com esse tipo de questionamento acerca da própria natureza humana? Como olhar para o outro modifica o olhar sobre si mesmo?

Em *Saudades do Futuro: ficção científica no cinema e o imaginário social sobre o devir*, a pesquisadora Alice Fátima Martins (2013) fala sobre a relação do “eu” com o “outro” e em como esta relação se transpõe para as diversas narrativas cinematográficas. Retomando os estudos do sociólogo Norbert Elias e o filósofo e economista Cornelius Castoriadis, a autora mostra como os conquistadores e colonizadores têm atuado nos territórios estrangeiros ao longo da história da humanidade, lembrando-nos que, a partir da configuração da modernidade, não é possível se pensar em uma individualidade sem o confronto com o outro, em sociedade. O indivíduo, em suas relações sociais com outros indivíduos, está continuamente em um processo de transformação de suas redes de significação, ao que, do ponto de vista de Castoriadis, implicaria em formar um conceito de si excluindo o outro, ou seja, desvalorizando-o (MARTINS, A., op. cit.). Para o filósofo essa relação poderia ser estabelecida por três pontos de vista: o outro como superior, o outro como um igual e o outro como inferior. Neste contexto, é mais comum que o outro seja inferiorizado, como nos casos exemplificados das exposições universais que aconteceram no século XIX, bem como os zoológicos humanos que expunham o outro exótico, muitas vezes por meio de registros de um cinema ainda incipiente. Para a autora,

se os filmes etnográficos constituíram uma vertente forte dentro dessa cinematografia inaugural, [...] as narrativas ficcionais, incluindo as científicoficcionais [sic], também reservaram lugares privilegiados de representação do ‘outro’, ou dos ‘outros’, mantido o mesmo caráter de susto e fascínio no olhar do estranho (MARTINS, A., 2013, p.192).

Precisamente quando os outros são as máquinas, estas assumem as características de estranheza e malignidade, ainda que os seres humanos produzam e convivam com seres não humanos desde a antiguidade. De acordo com Alice Martins (op. cit.), não haverá problema enquanto as máquinas permanecerem restritas a funções mecânicas, no entanto, o mesmo não pode ser esperado quando elas se tornam autônomas e adquirem certa subjetividade, já que a partir disto elas passam a questionar, ainda que indiretamente, as fronteiras da natureza humana. Muitas vezes, como é no caso dos diversos filmes que mostram máquinas rebeldes, estas

“encarnam mais que uma ameaça à humanidade, o próprio sentido do Mal supremo, que deve ser eliminado” (MARTINS, A., op. cit., p. 227). No entanto, muitas das narrativas de ficção científica mostram que a humanidade não precisa colocar a máquina em um lugar antagônico, uma vez que ela não tem que ser encarada, necessariamente, como o mal, podendo ser ressignificada como potência.

## **2.1 Corpos técnicos e corpos tecnológicos: como pensar a vida artificial dentro e fora da ficção?**

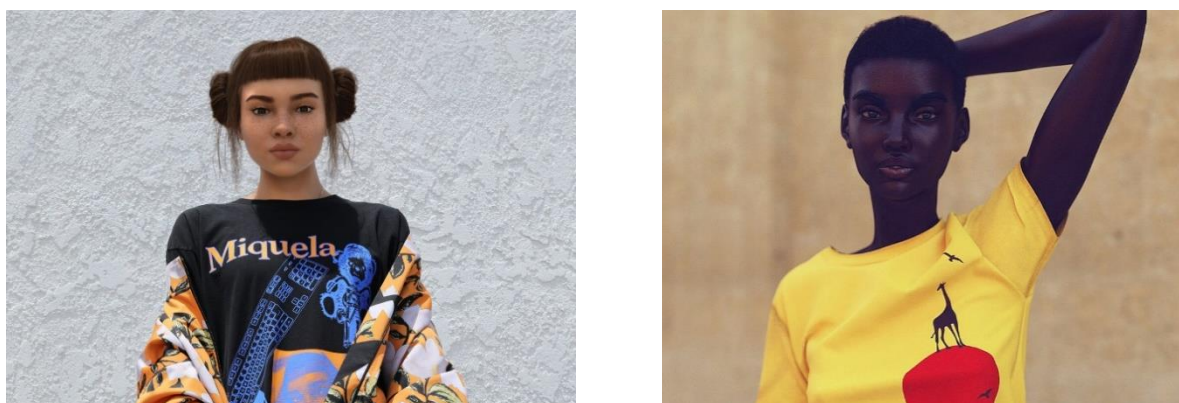
A obra literária *Os Dias da Peste* nos faz questionar: é possível imaginar um mundo, ficcional ou não, sem qualquer tipo de interferência tecnológica? Como seria a sua configuração em um cenário em que a história da humanidade não estivesse intrinsecamente conectada ao desenvolvimento técnico e ao avanço tecnocientífico? Fora das narrativas ficcionais, a tecnologia se tornou indispensável para a sociedade contemporânea, a ponto de extrapolar o visível do cotidiano uma vez que estamos, a todo tempo, conectados. Como esta relação tem afetado a humanidade e, principalmente, como esta humanidade vem lidando com isto?

Há poucos anos não seria possível imaginar a existência de realidades virtuais. Atualmente, isso não só é possível como também é acessível. Assistentes digitais inteligentes como Cortana (Microsoft), Siri (Apple) e Alexa (Amazon) são ferramentas que, por meio do comando de voz, podem realizar algumas tarefas corriqueiras, como criar lembretes, realizar pesquisas na internet ou até mesmo fazer chamadas telefônicas. Nas mídias sociais já existem perfis, que contam com milhares de seguidores, para personalidades criadas por meio de programas de modelagem tridimensional. Estas personalidades, a exemplo de Lil Miquela, vendem seus próprios produtos ou atuam como supermodelos internacionais, como é o caso de Shudu Gram, que participou de uma campanha liderada pela cantora Rihanna para a grife *Fenty Beauty*. Fora do ciberespaço, Sophia, uma robô humanoide dotada de inteligência artificial e construída por uma empresa sediada em Hong Kong, foi a primeira forma de vida artificial a receber a cidadania de um país em 2017. A existência de Cortana, Siri, Alexa, Lil, Shudu e Sophia estaria marcando a passagem de um mundo analógico para um mundo digital?

Da mesma forma que os humanos se sentiram ameaçados séculos antes com os teares mecânicos que foram levados para dentro das fábricas, personalidades como Shudu, Siri e Sophia são cercadas de polêmicas: Shudu, modelo negra criada por um homem branco,

reacendeu os debates sobre o racismo<sup>11</sup>; Siri, por exemplo, pode ser um risco para a privacidade de seus usuários<sup>12</sup>, o que não deixa de ser irônico se pensarmos que presenciamos a constante espetacularização da sociedade por meio das redes sociais; e Sophia já disse que vai destruir a humanidade<sup>13</sup>. Se oferecem tantos riscos, como as narrativas especulativas gostam tanto de explorar e extrapolar, por que a humanidade ainda insiste em desenvolver esse tipo de tecnologia e o que é possível aprender com ela?

*Figura 3 – À esquerda, Lil Miquela. À direita, Shudu*



*Fonte: Instagram<sup>14</sup>*

No campo do real, não é possível pensar a história da humanidade sem pensar na sua relação direta com a técnica, uma vez que o fenômeno técnico se apresenta como uma particularidade na relação entre o ser vivo e a natureza, pelo menos é isso que afirma o pesquisador André Lemos (2002) em sua obra *Cibercultura*. A tecnologia tem um papel importante para se pensar as sociedades ocidentais contemporâneas, passando por diversas significações e representações ao longo da história. Em alguns momentos é a tecnologia que controla e racionaliza a vida social, noutros é a vida social que dita suas normas.

Ao historicizar a tecnogênese, Lemos (op. cit.) pontua como o fenômeno técnico e a humanidade surgem concomitantemente, sendo este combinado ao discurso filosófico e à noção de *tekhnè* posteriormente. A ideia de *tekhnè*, palavra grega que pode ser traduzida como arte e que dá origem à técnica, é o primeiro conceito que distingue o fazer humano do fazer da

<sup>11</sup> ZUIN, Lidia. Seria o futuro dos influenciadores digitais o simulacro?. Disponível em: <https://medium.com/up-future-sight/seria-o-futuro-dos-influenciadores-digitais-o-simulacro-4e9a80ec0f6a>. Acesso em: 01 nov. 2018

<sup>12</sup> Falha na app Siri permite que qualquer pessoa tenha acesso a mensagens privadas em alta voz. Disponível em: <https://observador.pt/2018/03/22/falha-na-app-siri-permite-que-qualquer-pessoa-tenha-acesso-a-mensagens-privadas-em-alta-voz/>. Acesso em: 01 set. 2018.

<sup>13</sup> Robô Sophia começa 2018 com pernas novas. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2018/01/robo-sophia-comeca-2018-com-pernas-novas.html>. Acesso em: 01 set. 2018

<sup>14</sup> Disponível em: <https://encurtador.com.br/jlFLT>; <https://encurtador.com.br/mvwCS>. Acesso em 01 fev. 2021.



natureza (*phusis*), que seria um fazer autopoietico, que guarda em si os seus mecanismos de autorreprodução. Portanto, *tekhnè* é o primeiro conceito filosófico que descreve as atividades práticas e o saber fazer humano. Este conceito vai ser colocado em oposição ao saber contemplativo, a *épistèmé*, a partir de Platão, que coloca a arte prática em uma relação hierárquica de inferioridade à atividade intelectual, suscitando assim a desconfiança em relação à *tekhnè*, uma vez que a partir dela se produzem objetos técnicos que são meras imitações. Aristóteles não destoa muito de seu predecessor, uma vez que para ele os objetos naturais possuem o princípio do vir a ser: “a inferioridade dos seres artificiais em relação aos seres naturais está ligada, segundo Aristóteles, à incapacidade dos primeiros da auto-poiésis, ou seja, da auto-reprodução” (LEMOS, 2002, p. 30). A desconfiança da *tekhné* transparece em *Os Dias da Peste* através do discurso tecnofóbico de Sant’Anna, como quando este se certifica que Arthur está desacompanhado de sua Inteligência Construída parceira antes de deixá-lo entrar em seu apartamento, a comparando a um simples celular, não por serem uma só coisa, mas pela inconveniência que ambos compartilham, até porque, segundo ele “Você manda no seu celular, ou mandava, no tempo em que eles não eram metidos a independentes” (FERNANDES, 2009, p. 116).

Os mitos, especialmente os de origem do homem, exerceram grande influência no imaginário grego acerca dos mitos de origem das técnicas. A antropogênese, como já dito, entrecruza a tecnogênese. A técnica enquanto imitação e violação da natureza é também uma violação dos limites sagrados impostos pelos deuses, sendo inferior à natureza e meio de transgressão do espaço do sagrado. Pensando com o já citado filósofo francês da técnica Gilbert Simondon, que desenvolve uma perspectiva biologizante da genealogia da técnica/tecnicidade, Lemos (2002) afirma que o que caracterizava a relação homem-técnica era a manipulação de ferramentas e objetos, o que começa a se perder com ascensão da máquina e dos sistemas maquínicos. Num primeiro momento, os objetos dependem da ação inventiva e primitiva do homem. A partir da formação do córtex, os objetos técnicos seguem uma lógica interna, estabelecendo assim um gênero, sendo este pensado em termos da biologia enquanto uma categoria taxonômica que agrupa espécies que se conectam ao longo de sua história evolutiva. Na modernidade, o homem deixa de ser inventor e passa a ser operador de conjuntos maquínicos, que seguem continuamente evoluindo em sua lógica interna (tecnicidade). A partir dos objetos técnicos há um eterno processo de naturalização dos objetos e de objetivação da natureza, o que promove a artificialização do homem e da natureza.

Por outro lado, o filósofo alemão Martin Heidegger acredita que a concepção antropológica da técnica não diz tudo sobre a sua essência. Pela raiz latina da palavra produção,

o filósofo vai afirmar que toda produção (*poiësis*) é um ato de desvelamento da verdade e, seguindo a mesma lógica, toda técnica também o é, fazendo com que o homem se mostre ao mundo. Dessa forma, a técnica é “um modo de existência do homem no mundo” (LEMOS, 2002, p. 37). A diferença entre técnicas primitivas (pré-industriais) e as técnicas modernas (tecnologia) se situa na fundamentação científica da última. A técnica moderna se dá na manifestação de um modo de produção provocante da natureza. Na modernidade, a tecnicidade é reduzida à instrumentalidade da tecnociência, que é autônoma, racionalista e objetiva. O que a faz ser vista como artificial, fria e distante de uma humanidade/subjetividade, sendo excluída das esferas nobres da cultura. A tecnocultura é formada por uma tecnociência autônoma, universal e totalitária (LEMOS, op. cit.).

Considerando que a máquina está intrinsecamente inserida na cultura moderna, seria um equívoco concebê-la como um outro em relação ao homem? Como pensar em suas hibridizações, afetos, contatos, construções de si no contraponto do outro? Podemos supor, então, que o ser humano deixa de ser um inventor, tornando-se um usuário dentro de um sistema maquínico, tal qual Artur em *Os Dias da Peste*, que ocupa diferentes lugares enquanto professor, técnico de informática e tecnoxamã<sup>15</sup>, que usa e é usado pela tecnologia que o cerca?

Em *O homem pós-orgânico*, Paula Sibilia [2002] (2015) analisa alguns processos de hibridização entre o orgânico e o tecnológico e afirma que “os corpos contemporâneos não conseguem fugir das tiranias e das delícias do *upgrade*” (SIBILIA, 2015, p. 14), o que colocaria o corpo humano em uma posição na qual a sua constituição biológica se tornaria obsoleta. As sociedades capitalistas ocidentais seriam, então, as responsáveis por esta quebra de paradigma, uma vez que foram elas as criadoras de tecnologias que modelam corpos e subjetividades, transformando a noção de propriedade e dando lugar à noção de acesso.

No intuito de compreender essa evolução da configuração orgânica do ser humano em um sujeito pós-orgânico, Sibilia (op. cit.) retoma os estudos do sociólogo Hermínio Martins, que aponta para uma tendência fáustica que visa ultrapassar a condição humana ao rejeitar sua organicidade em busca de um ideal virtual e imortal. Para analisar as bases da tecnociência de tradição ocidental, o sociólogo o faz a partir das figuras míticas de Fausto e Prometeu, linhas

---

<sup>15</sup> A princípio, pode-se pensar no termo “tecnoxamã” como uma fusão entre os termos “tecnologia” e “xamã”, dando a entender que este seria um xamã tecnológico ou um xamã da tecnologia. Seu conceito parece um pouco difuso, sendo abordado de diferentes maneiras dentro da ficção científica brasileira. No caso do romance analisado, *Os Dias da Peste*, Artur Mattos se torna um tecnoxamã ao exercer a função de *Personal Machine Healer*, um curandeiro de máquinas, segundo suas palavras. Já no conto *Vale-Tudo*, de Roberto de Sousa Causo (2010), o personagem Mestre Tarcísio aparece como um “tecno-xamã” ou “cyber-xamã” ou ainda “pai-de-santo-cibernético”, uma “entidade” que faz uso da transcomunicação digital, uma espécie de atualização da transcomunicação eletromagnética que já era utilizada por entidades espirituais. Para fins de análise, será levada em consideração a definição dada pelo próprio Artur no romance de Fernandes (2009).

de tensão que não representam, necessariamente, uma dicotomia excludente. De modo geral, a tradição prometeica visa dominar a natureza através da técnica, apostando no caráter libertador do conhecimento e no conseqüente progresso da sociedade: “o progresso dos saberes e das ferramentas prometeicas redundam num certo ‘aperfeiçoamento’ do corpo humano, e do meio ambiente, mas sem quebrar jamais as fronteiras impostas pela ‘natureza humana’” (SIBILIA, 2015, p. 48). Por sua vez, a tradição fáustica procura desconstruir os paradigmas prometeicos ao mostrar o caráter tecnológico de todo conhecimento científico, no qual “haveria uma dependência da ciência em relação à técnica, tanto no plano conceitual quanto no nível ontológico” (ibid., p. 49). A autora mostra como Hermínio Martins faz menção a uma aspiração fáustica de cunho transcendentalista que, através do instrumental tecnocientífico, propõe reconfigurar tudo o que é vivo, lutando contra as limitações impostas pelo envelhecimento e pela morte, incitando, assim, tecnologias da imortalidade que vão desde a criação de inteligência artificial, passando pela engenharia genética e chegando na indústria farmacológica.

Sendo a transcendência da carne (que é precíval) o último dos objetivos do paradigma tecnocientífico, a passagem da metáfora do homem-máquina, na qual se apoiava a tecnociência prometeica, para o modelo fáustico do homem-informação parece inteirar um materialismo extremado. O corpo orgânico se torna um incômodo, de acordo com Sibilia (op. cit.), por evidenciar que sua materialidade é um impeditivo real para que o corpo possa ser inserido no mundo fluido e volátil das redes de informação, do ciberespaço. Conforme indiciam as narrativas de fim de milênio, uma vez neste (não)lugar, os sujeitos podem vivenciar toda sua potencialidade, abolindo a dicotomia cartesiana corpo-alma (analógica) e aderindo ao par *hardware-software* (informacional).

Ao apresentar a obra de Haraway em *Antropologia do ciborgues – as vertigens do pós-humano*, Tomaz Tadeu (2016) aponta para a questão da existência, ou não, da alma humana ao refletir sobre as mutações pelas quais passa a humanidade, em especial aquelas que transcorrem pelo corpo. A dicotomia cartesiana que envolve o par “corpo” e “alma” pode ser extrapolada a partir da figura do ciborgue, criatura híbrida entre animal e máquina, que suscita muitas mais indagações sobre a natureza humana do que sobre a natureza da máquina, obrigando-nos a repensar a subjetividade da existência do ser humano. Ainda segundo Tadeu (2016), a homogeneidade do humano como a imaginamos é invalidada pela heterogeneidade que compõe o ciborgue. Desde que *Manifesto Ciborgue*, de Donna Haraway (2016), foi publicado, a relação entre organismo e máquina é vista como uma guerra de fronteiras que coloca em xeque os lugares de (re)produção e de imaginação.

O corpo do ciborgue, tão representativo do entrecruzamento de fronteiras, surge como um elemento crucial para a análise acerca do pós-humano dentro e fora da ficção. Sem uma narrativa de origem, o ciborgue aparece como mito justamente no (não) lugar onde a fronteira entre o humano e o animal é transgredida, demarcando afinidades entre as pessoas e demais seres vivos. A partir da relação entre homem e máquina se torna cada vez mais difícil sustentar as dicotomias fronteiriças, ficando cada vez menos nítida a distinção entre quem faz e quem é feito. Para Haraway (2016), com as práticas de codificação cada vez mais recorrentes, os corpos biológicos têm se tornado dispositivos de comunicação. Considerando que desde o século XVII as máquinas podiam ser animadas e os organismos mecanizados, por que os corpos deveriam permanecer limitados pela pele?

A tecnologia tem um papel transformador sobre o corpo humano e a sua relação intrínseca com a emergência do conceito de pós-humano é oriunda das mutações sofridas por este corpo ao longo do tempo. Tais mutações também se relacionam com a desconstrução das certezas ontológicas e metafísicas que se aplicam tradicionalmente às categorias de sujeito, de subjetividade e de identidade como afirma Lúcia Santaella (2007a) em *Pós-humano – por quê?*. Para a autora, pelo menos desde meados do século passado, as sociedades complexas têm modificado a forma como vêm acumulando informações, o que implica na modificação das suas relações, sobretudo pela inserção cada vez mais presente de dispositivos tecnológicos em seu cotidiano e em seus corpos. A datar dos anos 1980, quando a Internet ainda era incipiente, a ficção científica, através de sua vertente do *cyberpunk*, já prenunciava a simbiose entre seres humanos e máquinas por meio de alteração genética, implantes de circuitos, invasão da mente, entre outras tecnologias que acabam por questionar a natureza humana.

Santaella (2007a) apresenta o movimento *cyberpunk* como um tipo de narrativa que tem a tecnologia como algo onipresente e ambivalente, podendo tanto prover meios de liberdade e prazer, quanto a escravização e destruição da humanidade, somado a profundos questionamentos filosóficos sobre o que é ser humano, o que é a realidade, quais as fronteiras entre humanidade e tecnologia, entre outros. Estas questões levantadas pela literatura e pelo cinema fizeram com que os termos pós-humano, pós-biológico, biomaquinal e outros, ganhassem corpo ao longo dos anos 1990. Para Santaella (op. cit., p. 129), “a condição pós-humana diz respeito à natureza da virtualidade, genética, vida inorgânica, ciborgues, inteligência distribuída, incorporando biologia, engenharia e sistemas de informação”.

Os corpos humanos não são mais constituídos apenas por componentes orgânicos, sendo também compostos por máquinas, imagens e informações. Embora a ideia do ciborgue, híbrido entre carne e máquina, tenha se popularizado após a publicação do já mencionado manifesto de

Donna Haraway (2016), Santaella (2007a) opta por usar o termo biocibernético por entender que este, além de abranger mais amplamente a relação entre forma de vida e cibernética, também não está saturado pelas representações fatalistas do imaginário da ficção científica. A autora estende sua crítica a outros termos semelhantes, a exemplo do “pós-orgânico” usado por Paula Sibilia. Em sua crítica à primeira edição de *O homem pós-orgânico* (SIBILIA, 2002), Santaella (2007a) discorda da ideia de obsolescência do corpo advinda dos fenômenos de tradição fáustica que apontam para uma possível transcendência da condição humana, defendendo, de modo geral, que a tecnologia remonta às origens do ser humano como um ser simbólico, de forma que as tecnologias contemporâneas nada mais são do que uma continuidade de uma maquinaria primeva que foi instalada na humanidade pela própria natureza. Dessa forma, Santaella (op. cit.) defende o uso do “pós-humano” para refletir sobre a multiplicidade das mutações tecnológicas pelas quais passam os corpos, referindo-se as transformações moleculares, psíquicas, antropológicas, filosóficas, entre outras.

Neste sentido, em *Figurações do corpo biológico ao virtual*, Santaella (2007b) aponta alguns fatores para esta ubiquidade das questões do corpo nos debates contemporâneos, como: o deslocamento da identidade de um eu com a sua imagem corporal; a espetacularização do corpo nas mídias; os avanços biotecnológicos; a exploração da maquinaria de diagnóstico médico; e os processos de corporificação, descorporificação e recorporificação proporcionados pela virtualidade tecnológica. Este mesmo corpo, onipresente e sem fronteiras, tem se tornado uma propriedade mutável, heterogênea e constantemente renovável e interpretável. Detendo-se nos processos de corporificação, descorporificação e recorporificação, que colocam em crise as crenças na manutenção dos limites corporais humanos, Santaella (2010) elenca algumas modalidades para essa nova antropomorfia do corpo híbrido, biocibernético: a) o corpo conectado nas redes, através de dispositivos que permitam mudanças nas relações entre corpo e mente: percepção, mentalização e reação imediata; b) o corpo dos avatares, imersão dada pela figuração gráfica que está presente no ciberespaço; c) o corpo da imersão híbrida, em que movimentos físicos se encontram com interfaces virtuais, sistemas interativos ou ambientes imersivos; d) o corpo na telepresença, em que operadores remotos recebem retorno sensorio mesmo à distância; e) o corpo na realidade virtual, último estágio da imersão do corpo que o usa como interface através do contato físico; f) o corpo de vida artificial, que emula o comportamento da vida biológica, passando por mutações, adaptações, evoluindo de forma inteligente.

Estas máquinas pensantes criadas pelos homens dão novos sentidos para a materialidade dos corpos. Lúcia Santaella (2010) acredita que o pós-humano não trata de um fenômeno

isolado, fazendo parte de um processo evolutivo identificado pela autora como o neocórtex, pensado enquanto o lugar de morada do simbólico que se apresenta em contínua expansão, e que tem por matéria-prima a linguagem, enquanto capacidade simbólica e signos. De acordo com Santaella (2010), as múltiplas realidades dos corpos passam a existir com o advento das novas tecnologias, especialmente quando se torna possível presenciar a passagem de um mundo analógico para um mundo digital, ao mesmo tempo em que a construção do corpo, pensada enquanto um processo do pós-humano, passa a representar uma parte do circuito integrado de informação e matéria, incluindo aí componentes humanos e inumanos. Ao que penso que esta é uma questão que vai além de uma mera materialidade dos componentes orgânicos e inorgânicos, uma vez que captura e, de certa forma, reproduz as estruturas cognitivas do humano numa forma de vida nova.

Em *Os Dias da Peste*, o processo de Despertar das máquinas é comparado ao de uma pandemia, pois os computadores, assim como organismos complexos, estavam “adoecendo” e contaminando uns aos outros. O comportamento anômalo das máquinas é de origem desconhecida, assim como não se sabe de que forma elas adquiriram consciência. Neste contexto, os computadores aparentam ter um nível de percepção do *self* igual ao da humanidade, tendo seu nível de conhecimento restrito ao que é aprendido. No entanto,

a aquisição dessa consciência gerou uma espécie de feedback algorítmico, um processo de retroalimentação que, se abriu uma janela para a expansão da ‘mente’ computadorizada, por outro lado também abriu, digamos, o que poderíamos chamar de ‘sistema imunológico’ das máquinas (FERNANDES, 2009, p. 67).

Assim, as máquinas, enquanto seres sencientes passíveis de doenças e morte, se equiparam aos humanos por compartilharem da mesma condição de finitude: “Agora alguns computadores ficam doentes de verdade. Alguns até morrem” (ibid., p. 67). Nesta era da informação, onde o sujeito está multiplicado nas mídias e nos dispositivos aos quais está constantemente conectado/dispersado, o Outro se torna muito mais complexo. Considerando que toda relação do homem com a natureza é mediada pelos signos e pela cultura, Santaella (2010) acredita que não se deve mais pensar na identificação desse sujeito na sua relação com a tecnologia, mas em sua incorporação a ela.

## **2.2 Os autômatos na ficção científica e *Os Dias da Peste***

A figura do autômato é anterior ao século das Luzes, estando vinculada a um constructo, geralmente humanoide ou de aparência animada, que responde a estímulos mecânicos ou eletrônicos para se movimentar ou agir. Conforme é apontado por Regis (2012), suas primeiras manifestações datam da antiguidade, assim como o mito do duplo, e são oriundas do desenvolvimento de medidores do tempo, das técnicas hidráulicas e pneumáticas. Desde a mitologia é possível encontrar relatos de estátuas que ganharam vida, como no caso das assistentes de Hefesto, deus grego dos ferreiros e artesãos, que eram feitas de ouro e agiam como humanas. Ou ainda no caso da lenda judaica do golem, um boneco de barro que ganha vida a partir de conjurações do cabalismo, parte integrante da tradição hermética, que acreditava que os deuses haviam partilhado com a humanidade o poder de dar vida a anjos e estátuas, o que indica uma milenar tradição literária sobre as mutações orgânicas e inorgânicas.

Há ainda outras manifestações de estátuas ganhando vida, como na epopeia finlandesa *Kalevala*, compilada apenas no século XIX pelo escritor Elias Lönnrot, onde há menção de uma mulher forjada em ouro por Ilmarinen, o deus ferreiro criador da abóbada celeste, que com esta mulher quis preencher o vazio deixado por sua falecida esposa. E ainda o obediente homem de ferro chamado Talus, que aparece no alegórico poema épico do escritor inglês Edmund Spenser, intitulado *A rainha das fadas*, obra que intentava falar sobre todas as virtudes humanas. No poema, Talus é o assistente do cavaleiro representante da justiça, Artegal, e é caracterizado por nunca dormir ou se cansar, estando sempre disposto a perseguir e eliminar todo e qualquer inimigo.

Se, por um lado, autômatos humanoides intimidam os seres humanos por se apresentarem como semelhantes, por outro, as máquinas não humanoides parecem ainda mais terríveis quando agem por conta própria. No prefácio da coletânea de contos de ficção científica *Histórias de Robôs* (ASIMOV; GREENBERG; WARRICK; 2010), dividida em três volumes, Isaac Asimov (2010), um dos escritores já considerados canônicos desse gênero literário que por muito tempo foi obliterado da crítica literária, aborda a questão do medo das máquinas, identificado por ele como “complexo de Frankenstein”. A tecnofobia, definida por ele como um medo irracional das inovações tecnológicas, representa uma extravagância e um atraso no progresso técnico que já é lento *per se*. Segundo Asimov (2010), o temor não é causado pelas máquinas, mas pelo processo de reeducação exigido pela chegada de algo novo, pelas transformações socioeconômicas em decorrência da substituição da mão-de-obra humana e pelo risco que o meio ambiente pode vir a sofrer.

Dado que o medo interfere negativamente no avanço tecnológico, ele age com ainda mais vigor quando o alvo da tecnofobia é o robô. Para o autor, os robôs são vistos pela

humanidade como falsos seres humanos, sendo a sua criação encarada como uma paródia da criação da vida humana feita por Deus. O que, historicamente, pode ser associado ao modo como os ocidentais viam os orientais, ou como os europeus representavam os nativos ameríndios, e assim por diante. A criação de uma forma de vida se dá, de acordo com o pensamento geral da civilização ocidental de base judaico-cristã, através de Deus, sendo Ele (onipotente, onipresente e onisciente) o único capaz de criar uma alma. Nesta mesma lógica, tudo aquilo que não foi criado por Deus é incapaz de praticar o bem e a virtude. Logo, ainda que os autômatos não sejam maus, são incapazes de seguir outra natureza.

O exemplo usado para nomear o complexo definido por Asimov não é escolhido em vão. Em *Frankenstein ou o Prometeu moderno*, de Mary Shelley [1818] (2017), o monstro criado por Victor Frankenstein se rebela e em busca de vingança, torna-se um assassino. Embora não seja majoritariamente lido como um autômato, a criatura de Frankenstein prevaleceu no imaginário coletivo como um simulacro monstruoso e artificial do ser humano: “o homem cria o robô; o robô mata o homem” (ASIMOV, 2010, p. 12). Será?

Asimov não acreditava que o “complexo de Frankenstein” fosse possível fora da ficção, visto que os avanços tecnocientíficos no campo do real por ele presenciados até a organização da coletânea *Histórias de Robôs* (ASIMOV; GREENBERG; WARRICK; 2010), que aconteceu nos anos 1980, estavam muito aquém da perfeição alcançada pelas tecnologias na ficção científica, especialmente no que diz respeito aos robôs e aos computadores. Embora o autor encare a tecnofobia como um exagero, em sua produção literária procura sair do lugar comum ao criar as Três Leis da Robótica<sup>16</sup> e ao criar robôs simpáticos que não atuam como antagonistas, ficando este papel restrito aos personagens humanos. Já com relação aos computadores, o autor acredita que o medo pode ser justificado não só pela realização de um trabalho sem erros, mas principalmente pela possibilidade da substituição do homem na medida em que os primeiros se tornem mais compactos, versáteis e inteligentes. Cabe nos perguntarmos que tipo de inteligência está servindo como parâmetro para Asimov, uma vez que o autor não acredita ser interessante construir computadores que desempenhem funções estritamente humanas, tendo sua funcionalidade duplicada. Ao invés disso, o pai da robótica tem uma visão bastante otimista em que

duas inteligências diferentes, especializando-se em objetivos diversos, cada qual com sua utilidade, pode, num relacionamento simbiótico, aprender a colaborar com a lei natural do Universo de forma mais eficiente do que separadamente. Encarando dessa forma, o robô-computador não nos

---

<sup>16</sup> Cf. nota de rodapé 6.



substituirá, mas servirá de amigo e aliado na marcha para um futuro glorioso (ASIMOV, 2010, p. 15).

Distinguir essa tecnofobia, proporcionada pelo ainda atual “complexo de Frankenstein”, dentro do par robô/computador e do par inteligência humana/inteligência artificial, ainda é permanecer restrito aos binarismos identitários criticados por Haraway (2016). Como tratar esta problemática ultrapassando as fronteiras que insistem em delimitar esta multiplicidade de naturezas? Em *Histórias de Robôs*, coletânea organizada por Asimov, Patricia S. Warrick e Martin H. Greenberg, é feito um apanhado de narrativas que datam do século XIX ao (ainda imaginado) século XXI. Seu título original, *Machines that think: The Best Science Fiction Stories About Robots and Computers*, faz alusão a uma possível distinção entre dois tipos de máquinas, os robôs e os computadores, o que não acontece com sua edição brasileira mais recente, que homogeneiza todas as máquinas pensantes sob a figuração do robô. Considerando que a primeira publicação da coletânea pela editora LP&M aconteceu em 1985, em volume único tal qual o original, sob o título *Máquinas que Pensam*, o que teria acontecido no início do século XXI e que acarretou nestas mudanças editoriais? Mudaram os paradigmas da relação entre homem e máquina? Os binarismos foram abolidos tal qual o ensejo de Haraway (2016) em sua política ciborgue? Se há leis para controlar possíveis desvios de comportamento das máquinas ou se elas nem sempre são pensadas enquanto potenciais perigos à humanidade, como propunha Asimov (2010), por que, de modo geral, ainda se teme o que (ou quem) não compartilha da natureza humana conforme aquela imposta pelo Ocidente?

A estas formas de vida construídas artificialmente não foi dada permissão para que sentissem, pensassem e se expressassem com a mesma liberdade que é dada ao “humano”. A ideia sacrílega de imitação do devir divino contagiou inúmeras narrativas, conforme foi apontado por Asimov no já mencionado “complexo de Frankenstein”, uma vez que a criatura monstruosa compartilha de uma mesma natureza inumana e artificial que os robôs/computadores. Para compreender melhor a abrangência do complexo, se faz necessário falar do original: *Frankenstein ou o Prometeu moderno*, escrito pela britânica Mary Shelley. A obra epistolar é guiada pelo capitão Robert Walton, que escreve à sua irmã para relatar-lhe os pormenores de sua expedição para o Polo Norte. Sua jornada tem se mostrado tediosa até o momento em que se depara com um homem perdido.

Este homem, que aguarda pelo confronto com um inimigo, sabe que seu fim se aproximava e decide contar sua trágica história para o capitão, que por sua vez, a conta para sua irmã. Victor Frankenstein, o homem perdido, veio de uma família abastada. Crescido em

Genebra, Frankenstein tinha um futuro promissor por ser autodidata e bastante talentoso em seus estudos sobre ciências naturais. Mas tudo isso mudou quando sua mãe faleceu. Recém-admitido em uma universidade alemã e ainda inconformado com sua perda, Frankenstein elabora um método científico com o intuito de trazer os mortos de volta à vida. Sem apoio de seus superiores, Frankenstein dá início a experiências com corpos mortos, construindo, por fim, um novo corpo, com partes humanas e de outros animais. A criatura, que não recebe um nome, tão logo desperta e é abandonada por seu criador.

Sua aparência grotesca é rechaçada por todos que cruzaram seu caminho. Com apenas um casaco e sem rumo, ela se esconde em uma pequena fazenda, onde se mantém oculta por medo de perder o abrigo. Observando o cotidiano familiar, a criatura aprende a ler e a se expressar, tal qual a criança que estava em processo de aprendizado. Em retribuição, a criatura faz uso de sua força inumana para ajudar a família com o serviço mais pesado que havia na fazenda, sendo confundida com um espírito benevolente da floresta. Seu misterioso processo de criação, que permanece oculto para o capitão Walton, sua irmã e para nós, leitores, está todo relatado no diário íntimo de Frankenstein, esquecido no bolso do casaco usado pela criatura. Tendo perdido seu abrigo ao ser descoberta e sabendo sua verdadeira origem, a criatura, revoltada, opta por vingar-se de seu criador, dando início a uma jornada incansável que culminaria no encontro final entre criador e criatura. É nesta jornada que a criatura se monstrifica, abandonando qualquer esperança de receber a compaixão ou partilhar da companhia humana.

*Frankenstein ou o Prometeu moderno* (SHELLEY, 2017) é lida por muitos como a obra que inaugura a ficção científica na modernidade, uma vez que sua narrativa valoriza e critica um fazer científico eticamente questionável. No entanto, ela mantém muitos elementos do romance gótico em sua estrutura, sendo uma obra híbrida em que o papel do antagonista se torna o do cientista, o poder maléfico migra de criaturas demoníacas para criaturas construídas pela ciência, bem como a predominância de um cenário isolado, saindo dos castelos e indo para os laboratórios. Essa mistura daria o tom a inúmeras narrativas, ainda vindouras, por trabalhar com uma série de mitos muito fortes na cultura ocidental.

Ao estabelecer um paralelo entre a tecnofobia e o “complexo de Frankenstein”, referindo-se precisamente ao medo de tudo aquilo oriundo do progresso tecnocientífico que seja dotado de autonomia, Asimov (2010) faz alusão à permanência de Shelley no imaginário coletivo, embora atribua este feito mais às adaptações cinematográficas do que à obra literária. Em comum, as diferentes mídias tratam da criação de uma criatura monstruosa por um ser

humano, cuja autoria vem de uma mulher. Se torna importante ressaltar, sobretudo, que o monstro é um não-humano, ainda que sua composição orgânica aparente o contrário.

Na literatura, não só os corpos humanos mortos constituem a criatura, mas também as partes de outros animais (outra hibridização) e o que precisamente lhe trouxe à vida não nos é revelado. Na adaptação cinematográfica de 1931, dirigida por James Whale, o sopro vital da criatura, até então formada unicamente de cadáveres humanos, é oriundo da energia de um raio. Em ambos os casos, a criatura é repelida pela sociedade por sua aparência grotesca, que destoa daquilo que é padrão. A ela é dado o desprezo, o ódio e a violência, a começar pelo próprio criador, que a abandona diante do choque ao se deparar com a sua criação finalmente viva. Curioso que apenas o velho cego da fazenda onde a criatura se abriga é quem a enxerga como ela realmente é: alguém, e não alguma coisa.

Em *Decifrar o corpo: pensar com Foucault*, o antropólogo Jean-Jacques Courtine (2013) aponta para o fato de que pelo menos desde o século XV se encontra registros de comércio e exibição de anomalias do corpo pela Europa. As anomalias anatômicas atiçavam a curiosidade das mais distintas camadas da população. Saindo de um contexto religioso envolto de milagres e piedade, esses fenômenos vivos estão vinculados às origens do teatro popular, quando este se sedentariza em localidades próximas às das feiras que aconteciam por privilégio real. A exposição de monstruosidades se tornaria um clássico do divertimento popular pela estranheza, curiosidade e novidade. A visão de colonizador dava ao homem europeu o poder ilimitado sobre o outro, a autonomia de subjugar aqueles que lhe eram diferentes ou inferiores. Desta forma, não é de se estranhar que, no contexto europeu do século XIX, a criatura de Frankenstein, longe de ser romantizada, tenha sido hostilizada por seu aspecto físico fora de lugar, propício para sua exibição enquanto fruto de um experimento científico. Quando teve a oportunidade de ser (re)conhecido por quem verdadeiramente era, se mostrou diferente daquilo que era esperado. Na obra literária, a criatura se transforma em monstro porque é corrompida pela sociedade, que precisa do monstruoso para afirmar sua natureza humana. Para além deste determinismo social, a criatura é tida como uma casca vazia, um corpo que não ganhou vida pelo sopro divino, não tendo alma, se opondo ao ser humano.

O corpo dos autômatos das narrativas ficcionais é feito almejando a perfeição. Apesar de muitos deles terem aparência humanoide à imagem e semelhança de seu criador, eles não podem ser considerados seres humanos. Mais de um século depois de *Frankenstein ou o Prometeu moderno* (SHELLEY, 2017), o tcheco Karel Tchápek, conhecido por, em suas utopias e distopias, se preocupar com o direcionamento ético do desenvolvimento tecnocientífico, escreve uma peça que terá grande influência sobre o já citado Isaac Asimov. A

*Fábrica de Robôs*, peça teatral escrita em 1920 e encenada em Praga e Nova Iorque, trata da existência de trabalhadores infalíveis, seres construídos artificialmente por um cientista que descobriu como dar vida a máquinas humanoides.

Estas máquinas, conhecidas como robôs, se diferenciavam dos humanos por não serem criativos, não sentirem dor ou quaisquer tipos de emoção e por serem incansáveis, atingindo níveis máximos de produção, tornando o propósito da vida humana banal e questionável. Superando tais diferenças, uma parcela da “humanidade” vê os robôs como seus semelhantes e, por este motivo, lutam para que desfrutem dos mesmos direitos. Ao mesmo tempo, os robôs dão início a uma rebelião com o intuito de aniquilar a humanidade, exceto aquele que acreditam saber qual é a fórmula da sua vida. Ironicamente, o engenheiro civil Alquist, o humano remanescente, é a única testemunha do que acredita ser um milagre: os robôs são capazes de sentir.

Tchápek não foi uma influência para Asimov apenas pelo enredo criado em *A Fábrica de Robôs* (TCHÁPEK, [1920] 2012), mas por criar a palavra robô. Em tcheco, o neologismo da palavra *robot* se relaciona etimologicamente com o substantivo feminino *robota*, que significa “trabalho forçado” ou “trabalho extenuante” (JOVANOVIĆ, 2012, p. 15), e com o verbo *robotit*, que se refere a “matar-se trabalhando” (ibid., p. 15). Ainda que nesta peça os robôs fossem fisicamente similares aos humanos, próximos ao que se compreende hoje em dia por androide, é notória a importância do termo no imaginário literário e, posteriormente, científico. Para Regis (2012), os robôs de Tchápek estão dentro dos limites do humano, onde o duplo ressurge não como uma imitação do homem, mas já sendo este humano. O perigo ao qual o mito quer nos alertar é que, sendo “idênticas a nós em natureza e grau, elas [as máquinas] agirão exatamente como nós, humanos: tomando o lugar do criador e as rédeas sobre os outros seres vivos do planeta” (REGIS, op. cit., p. 77). Fazer este percurso é importante porque, além de problematizar a produção imagética discursiva sobre o pós-humano, tenho como hipótese que é a partir deste campo de reflexividade que Fábio Fernandes (2009) compôs sua obra *Os Dias da Peste*, enquanto leitor ativo e assumido desta tradição literária.

A partir de *A Fábrica de Robôs* (TCHÁPECK, 2012), a criação da vida artificial deixou de ser feita por magia ou causas sobrenaturais e robôs, androides e computadores passaram a nascer de causas tecnocientíficas. Apesar disso, suas narrativas não deixaram de lado a ambivalência do duplo, pois a “forma corporal e a constituição bioquímica dos seres artificiais determinam sua capacidade sensorial e emotiva, e a possibilidade de atuação no mundo humano, sendo, portanto, imprescindíveis para a ambivalência dramática subjacente ao par criador e criatura” (REGIS, 2012, p. 134). Quando robôs, estes sim, de metal, se popularizam

na ficção científica do século XX, nem sempre atuam como personagens frios, em oposição a uma suposta subjetividade que é exclusiva dos “humanos”. Isto fica evidente durante a Era de Ouro da ficção científica, momento em que muitos robôs conquistaram a simpatia dos humanos, não apenas por sua amabilidade, como também pelo fator da domesticação, o que o escritor Braulio Tavares aponta como uma relação análoga ao que os ingleses fizeram com os nativos de suas colônias asiáticas e ao que os estadunidenses fizeram aos ex-escravizados e nativos pacificados (REGIS, 2012).

Essas problemáticas que parecem ser tão atuais, também são milenares: o processo civilizacional é repleto delas. Outro exemplo, dessa vez no cinema, é encontrado em *2001: uma odisseia no espaço* (1968). O filme, dirigido por Stanley Kubrik, é dividido em quatro seções que se conectam pela presença do monolito negro, um objeto misterioso que surge como um agente transformador ao longo da narrativa da história da humanidade. A princípio, o monolito interfere na cognição dos primatas terrestres, que passaram a usar ferramentas. Depois, é encontrado enterrado na Lua, enlouquecendo seus desbravadores ao enviar uma mensagem para outro planeta. Uma nave, com tripulação humana e inteiramente controlada pelo supercomputador HAL 9000, uma inteligência artificial programada para ser incapaz de cometer erros, é enviada para Júpiter. A missão tinha tudo para dar certo, a não ser pelo descontrole emocional de HAL, que temendo ser desligado, mata quase toda a tripulação, exceto o astronauta David Bowman, que o desliga permanentemente. Ao fazer isto, Bowman descobre que o segredo guardado por HAL 9000: a verdadeira missão da Discovery era encontrar vida inteligente no planeta, uma vez que o monolito enviou sinais da Lua para Júpiter.

O que teria acontecido ao planeta Terra sem a chegada do monolito, que induziu os macacos a usarem ossos como ferramentas e armas? Ainda pensando com outras obras: como Phileas Fogg teria dado a volta ao mundo em 80 dias se não tivesse acesso a variados meios de transporte? Ou como os sobreviventes da Guerra Terminal teriam como colonizar outros planetas sem a mão-de-obra dos androides Nexus em *Androides sonham com ovelhas elétricas* (1968) e em sua adaptação *Blade Runner* (1982)? Como o doutor Emmett Brow teria tido sucesso com sua máquina do tempo se não dispusesse de plutônio para alimentar o reator nuclear do Delorian DMC-12 em *De volta para o futuro* (1985)? Assim, discutir o protagonismo das máquinas no espaço da literatura é também perceber que essa discussão é resultado não simplesmente de uma técnica que evolui, mas, sobretudo, da relação que estabelecemos com todas as máquinas que nos rodeiam e nos afetam. A este exemplo, pode-se pensar acerca da associação entre livro e máquina feita pelos filósofos Deleuze e Guattari (2011) em *Mil Platôs*, onde o livro aparece como uma máquina sem objeto e sem sujeito, feito

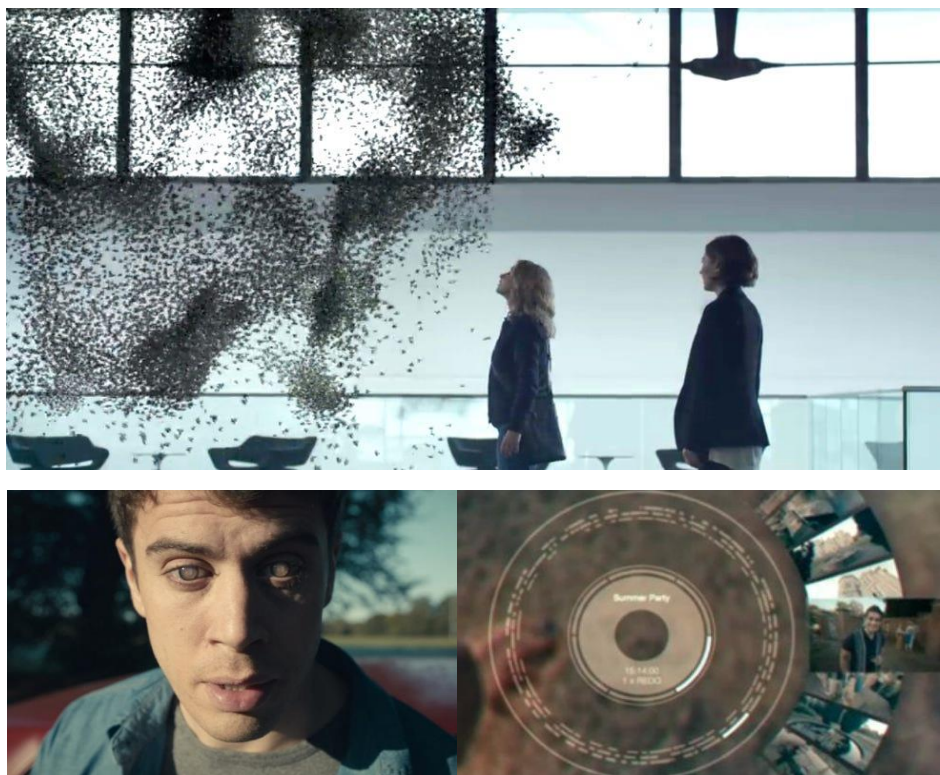
de matérias, datas e velocidades diferentes, compostos por linhas de fuga que agenciam em sua multiplicidade, nos afetando através das conexões estabelecidas com outros agenciamentos, existindo apenas em diálogo com o seu outro.

Continuando no cinema e indo além, são inúmeros os exemplos de obras e indícios sobre a produção de *Os Dias da Peste*, que lança referências que são canônicas do gênero, do qual o autor é também estudioso e crítico literário. Em *O Exterminador do Futuro* (1984), filme dirigido por James Cameron, um ciborgue exterminador é enviado pela Skynet, situada no ano de 2029, com a missão de eliminar Sarah Connor, mãe do líder do movimento contra as máquinas, antes que ele nasça. A Skynet é um supercomputador criado pela Força Aérea para fazer uma rede de inteligências artificiais para substituir pilotos humanos, além de controlar o armamento militar. Com pouco tempo de ativação, a Skynet se tornou autoconsciente e como retaliação àqueles que tentaram desativá-la, ela começou uma guerra nuclear. Os homens sucumbiram e as máquinas dominaram o planeta. Algo parecido acontece em *Matrix* (1999), filme dirigido pelas irmãs Wachowski, em que a realidade conhecida pelo protagonista (que se assemelha àquela vivenciada pelos humanos fora das telas) não passa de um simulacro. Em um futuro pós-apocalíptico, máquinas com inteligência artificial e autoconsciência entraram em guerra com a humanidade. Vencedoras, as máquinas usam os humanos como fonte de energia, controlando-os através da matriz.

Em produções mais recentes, como a série de televisão *Black Mirror* (2011-presente), criada por Charles Brooker, os episódios isolados narram histórias descontínuas que se conectam tematicamente ao falarem do passado, do presente ou de um futuro próximo em que a tecnologia está por toda a parte e aterrorizando os espectadores pelas aproximações desta distopia com a realidade. A série, de acordo com André Lemos (2018) em *Isso não é muito Black Mirror*, embora se configure como uma produção de ficção científica caracterizada pelas problemáticas oriundas das consequências do desenvolvimento tecnocientífico, pouco explora do presente ou do futuro próximo, suscitando questões primordiais do século passado acerca dos perigos da tecnologia (com ênfase para os dispositivos de comunicação), especialmente nas narrativas acerca da sociedade do espetáculo e da cultura de massas. Como é o caso do episódio *Hated in the Nation* (2016), que narra a investigação de algumas mortes estranhas, cujas vítimas compartilham entre si o discurso de ódio nas redes gerado contra determinados comportamentos que causaram essa espécie de linchamento fora da virtualidade. A detetive Karin Parker e sua parceira, Blue, acabam descobrindo que drones em forma de abelhas mecânicas, a princípio construídos para neutralizar um colapso em colônias de abelhas, foram

utilizados para cometer os assassinatos, restando a elas descobrir quem está por trás dos crimes e salvar a próxima vítima das abelhas.

**Figura 4** – Acima, Karen Parker e Blue ao visitarem o laboratório que produz e coordena as abelhas-drones (*Hated in the Nation*, 2016). Abaixo, Liam com o dispositivo ativado e como ele vê o menu deste dispositivo (*The Entire History of You*, 2011).



Fontes: BuzzFeed; IMDb; Pinterest<sup>17</sup>

Outro episódio, *The Entire History of You* (2011), conta o drama vivido por Liam, que depois de um dia frustrante, passa a desconfiar que sua esposa, Ffion, está tendo um caso. Acontece que nessa história, a maioria das pessoas tem um dispositivo implantado atrás da orelha que permite armazenar e projetar através dos olhos todas as memórias visuais dos seus usuários. Obrigando o amante a apagar todas as lembranças que tem de Ffion para que seu dispositivo seja arrancado, Liam descobre que não é o pai biológico de sua filha e, depois de muitas reprises dos últimos acontecimentos, ele resolve arrancar seu próprio dispositivo.

É na ficção científica, especialmente a literária, que a institui como potência, que o sentimento do maravilhoso não é deflagrado somente pelo objeto técnico propriamente dito, mas também por situações adversas à nossa realidade cotidiana e que nem sempre estão vinculadas diretamente ao uso da tecnologia, o que põe em xeque o que nos faz acreditar nisso

<sup>17</sup> Disponível em: <https://encurtador.com.br/bouMZ>; <https://encurtador.com.br/ilovS>; <https://encurtador.com.br/doGY3>. Acesso em: 01 fev. 2021.

que chamamos de “humanidade”. Pela sua diversidade, o gênero pode abarcar uma série de arquétipos, como os quinze que são descritos pelo escritor Raul Fiker e citados por Fábio Fernandes (2006) em seu estudo *A construção do imaginário cyber – William Gibson, criador da cibercultura*, são eles: viagens interplanetárias e interestelares; exploração e colonização de outros mundos, guerras e armamentos fantásticos; impérios galácticos; antecipação, futuros e passados alternativos; utopias e distopias; cataclismas e apocalipses; mundos perdidos e mundos paralelos; viagens no tempo, tecnologias e artefatos; cidades e culturas; robôs e andróides; computadores; mutantes; poderes extra-sensoriais. Os arquétipos de Fiker foram baseados no trabalho de categorização do escritor britânico Brian Ash retomada em *The Visual Encyclopedia of Science Fiction* (1977), mas que aparece pela primeira vez na introdução da obra *Who’s who in Science Fiction* (1976), os quais particularmente nos interessa os conceitos de andróides, ciborgues, máquinas inteligentes e robôs e que serão retomados no capítulo dedicado às formas de vida artificial enquanto personagens do gênero.

De acordo com Adriana Amaral (2006), em *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*, a fusão entre homem e máquina, o implante de memórias, a superação do corpo pela mente, a dissolução entre real e simulação, o visual obscuro, a metrópole soturna e o estilo *technoir*, características marcantes do *cyberpunk*, continuam em alta no imaginário da cultura pop. Ao tratar dos espectros do gênero e da herança gótica presente na vertente do *cyberpunk*, a pesquisadora retoma uma listagem feita por Isaac Asimov (1984) em *No mundo da ficção científica* na qual ele pontua as principais temáticas da Era de Ouro do gênero:

o controle demográfico; a possibilidade de um governo mundial; as fontes de energia permanentes; o controle das condições atmosféricas; os robôs; os computadores; a aldeia global; a clonagem; os seres humanos biônicos; a engenharia genética; as colônias espaciais; as viagens interplanetárias; as viagens no tempo; a imortalidade; entre outros (AMARAL, 2006, p. 70).

Destes componentes, destaco a presença das formas de vida artificial já mencionada no parágrafo anterior. E o que nos faz refletir: estamos no tempo presente ou vivemos uma simultaneidade dos tempos? O gênero literário se apropria das possibilidades criativas que giram em torno da ciência e da tecnologia para construir suas narrativas em diversas mídias. Em *O corpo no cinema de ficção científica*, Denise Siqueira (2002) mostra como a ficção científica registrou o deslocamento do homem como centro do universo para um homem que questiona o seu lugar no mundo, assim como trouxe elementos de reflexão sobre a dominação humana sobre todas as demais formas de vida, do tempo e do espaço. Se, por um lado, o cinema mostrou o corpo artificial como um objeto tecnológico, a exemplo da criatura fabricada em



laboratório à imagem e semelhança do homem, enfatizando sua artificialidade, por outro lado, estas mesmas narrativas valorizam o corpo natural como fator imprescindível para a experimentação do mundo, sendo este corpo o verdadeiro repositório de experiências e memórias, questionando a capacidade cognitiva desse outro não humano.

Em *Os Dias da Peste*, o corpo tecnológico se apresenta a partir dos processos de ciborguização dos seres humanos ao incorporarem elementos técnicos em seus corpos orgânicos com o intuito de estabelecerem uma maior conectividade com as Inteligências Construídas. Apesar deste ser um processo aderido pela maioria das pessoas, o protagonista se mostra resistente a aderir tais transformações, como quando este assume a função de tecnoxamã mas resiste a fazer uso de implantes para usar a interface com a Inteligência Construída, tentando manter sua natureza humana enquanto tal.

Na maioria dos casos, o destino dos corpos tecnológicos é a destruição, a morte ou a condenação, reforçando assim uma “moral humana” coletiva que repele qualquer manifestação de hibridismos extremos. É no humanismo moderno que se cria a necessidade de um corpo habilitado a atender novos desejos e necessidades. Na modernidade, as fronteiras entre o sujeito e o seu corpo estavam bem delineadas, ultrapassando a lógica e o racionalismo humanos, posto que já entra no domínio da ética, suspeitando do moralismo moderno. A construção dos corpos não se deu por meio de materiais inorgânicos, mas por tecnologias de coação e disciplinarização pelas quais eles eram submetidos, determinando assim o que diferenciaria o corpo do homem civilizado do corpo do selvagem, como aparece em *Metrópolis* (1927), filme de Fritz Lang que mostra com clareza esse corpo da modernidade, em que a “fábrica constituía os indivíduos em um só corpo” (DELEUZE, 1992, p. 221), confinados em espaços de trabalho para controlar mecanicamente as máquinas, que, ironicamente, controlavam todo funcionamento da cidade a qual não tinham acesso. Desse modo, vemos como a ficção científica expressa os limites do corpo na era tecnocientífica, trabalhando a ideia de que o corpo pós-moderno é o corpo das próteses, ou como destaca o filósofo e sociólogo Pierre Lévy, um corpo da coletividade, que é compartilhado pela conservação e transplantação de órgãos desterritorializados (SIQUEIRA, 2002).

Ainda de acordo com Siqueira (op. cit.), os corpos apresentados pela ficção científica são corpos possíveis, mas não necessariamente os corpos mais desejáveis. Os autômatos, máquinas que atuam automaticamente, são personagens de grande popularidade no gênero, como é o caso de Rosie, uma robô fora de linha que se divide entre as atividades domésticas e a função ocasional de babá da família Jetson, da série animada *Os Jetsons* (1962-1963, 1985-1987); de David, o androide que tem forma de menino em *A.I. – Inteligência Artificial* (2001),

que é adotado por uma família que tem uma criança em estado vegetativo, mas que só é bem recebido pela mãe, sendo posteriormente abandonado; ou ainda WALL-E, um robô compactador de lixo no filme homônimo de 2008, que como outros robôs de sua linha, são programados para limpar todo lixo da superfície do planeta, resultado de anos de consumismo desenfreado. Estes personagens, especificamente, não representam uma ameaça real para a humanidade em suas narrativas originais, apesar de terem desenvolvido personalidades próprias. Nem todos são assim. Contudo, o enfoque será dado às narrativas em que as relações entre máquina e humanidade acontecem de forma conflituosa.

*Figura 5 – Acima, David e seu ursinho Teddy (A.I. - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, 2001). Abaixo, cylons e humanos (BATTLESTAR GALACTICA, 2003-2009).*



*Fontes: Pinterest; Amazon<sup>18</sup>*

Entre outros exemplos já antológicos do gênero está *Blade Runner* (1982). Neste filme, o planeta está destruído após uma guerra que matou a natureza e extinguiu os animais, deteriorando aos poucos os seres humanos que ainda tentam sobreviver ali. A alternativa encontrada por aqueles que tinham dinheiro e genes saudáveis foi dar início à colonização espacial. Para este trabalho de exploração e construção de colônias espaciais é que foram

<sup>18</sup> Disponível em: <https://encurtador.com.br/gstCI>; <https://encurtador.com.br/duH08>. Acesso em 01 fev. 2021.

construídos andróides, conhecidos como replicantes, para serem mais fortes, mais ágeis e mais inteligentes que os humanos. Após se rebelarem contra o sistema que os escravizavam, os replicantes foram proibidos na Terra, sendo criada então uma força tarefa especial da polícia para lidar com os replicantes ilegais que eventualmente aparecessem. Na narrativa, um grupo rebelde de replicantes Nexus-6 foge para a Terra no intuito de encontrar seu criador e conseguirem mais tempo de vida. Por superarem os humanos em diversos níveis, os replicantes, diferenciados destes apenas pela falta de empatia, passaram a ter um sistema de segurança que limitava seu tempo de vida a apenas quatro anos, já que depois disso eles passavam a criar emoções verdadeiras. A perseguição a este grupo fugitivo, promovida pelo agente Rick Deckard, ilustra bem a inversão de papéis dos personagens, onde os replicantes se apresentam como máquinas humanizadas que desejam mais tempo de vida, e os seres humanos se maquinizam ao se tornarem frios, sem esperança e nada empáticos com o seu outro.

Em *Battlestar Galactica*, uma série televisiva que surgiu no final da década de 1970, na esteira de outras produções populares como *Star Trek* e *Star Wars*, e que ganhou um *remake* no início dos anos 2000, a maior parte da narrativa transcorre no interior da nave de guerra Galactica, que está constantemente fugindo dos ataques dos *cylons*, formas de vida cibernética que objetivam destruir a humanidade como retaliação pelo exílio que sofreram anos antes. Sendo a única nave militar acompanhando os cinquenta mil humanos sobreviventes ao ataque nuclear às doze colônias de Kobol, Galactica representa a grande esperança destes na jornada em busca da lendária décima terceira colônia: a Terra. A humanidade, herdeira desta décima terceira colônia fundadora, investiu nos aprimoramentos tecnocientíficos, desde a automação de determinados processos de produção até mesmo à robotização da sua força militar.

Em *Caprica* (2010), prequela que acontece setenta anos antes de *Battlestar Galactica*, é possível ver como os primeiros centuriões (robôs militares) foram criados e como puderam se tornar avatares para o *download* de consciência. Esta possibilidade é o que permite que eles recebam um *upgrade* de inteligência artificial e, a partir disto, sejam integrados à sociedade civil como trabalhadores comuns. No entanto, os centuriões, assim como os replicantes em *Blade Runner* (1982), se rebelam contra a humanidade. Perdendo a guerra, são exilados de Kobol. Nisto, os centuriões desenvolvem uma linha de produção automatizada de uma versão de si mesmos fisicamente similar aos humanos, cujos modelos são conhecidos como *cylons*. Copiando seus corpos físicos aos milhares, os *cylons* podem ressuscitar infinitas vezes através do *download* de consciência. Mais fortes e mais bem preparados, estes *cylons* se infiltram na sociedade de Kobol e preparam um ataque nuclear em massa, com o objetivo de controlar o que restou dos doze planetas e perseguindo os humanos remanescentes com sua frota.

Como tem sido exemplificado ao longo deste capítulo, o despertar e a (quase sempre subsequente) revolta das máquinas contra a humanidade são temáticas recorrentes do gênero. Os autômatos, em sua maioria, são construídos para seguir determinada programação e com isto se desconsidera que, uma vez que estejam ativos/vivos, estes podem estar à mercê do aprendizado, da autonomia de consciência e do desenvolvimento de sentimentos próximos aos humanos, como a raiva, o desejo, a inveja, o amor, entre outros. O medo de uma eminente revolta das máquinas e de uma possível subjugação da humanidade é mais esperada em narrativas que tem como personagens autômatos humanóides, como é no caso dos já citados *Blade Runner* (1982) e *Battlestar Galactica* (2003-2009). Mas por que se espera isso? Apenas pelo estranhamento gerado pela similaridade com seus criadores? Ou seria pela singularidade de serem máquinas que sangram, choram e amam, representando, assim, a superação do ser humano no seu lugar autoimposto no mundo?

Para além das formas de vida artificial dotadas de corpo humanoide e que tentam replicar seus criadores a nível molecular, temos os supercomputadores. Apesar de emblemáticas, as inteligências artificiais puras, a exemplo de HAL-9000, não eram figuras recorrentes nas narrativas de ficção científica, estando frequentemente relacionadas aos robôs inteligentes. De acordo com Regis (2012), até o surgimento do ENIAC, o primeiro computador digital eletrônico criado em 1946, não se tinha a ideia de inteligência artificial à parte de um corpo, sendo comum encontrar nas narrativas de ficção científica a associação de “inteligência artificial” à de “cérebro eletrônico”, sendo este capaz de feitos incríveis. A inteligência artificial passou batida na ficção científica, tendo os cérebros eletrônicos evoluído junto com os corpos mecânicos, o que aparece como uma justificativa para as numerosas obras com personagens robôs e andróides.

Quando dissociados dos cérebros eletrônicos, os computadores da ficção científica emergem como inteligências artificiais que desconsideram o corpo robótico e retêm os mecanismos cerebrais. A ausência de um corpo antropomórfico dificulta a criação de empatia pelos computadores, geralmente associados à frieza e à razão, justamente pela falta de um corpo que o permita se expressar através de gestos e expressões faciais, formado “por caixas gigantescas e opacas que encerram circuitos elétricos indecifráveis e insondáveis, o computador representa a frieza e assepsia do cálculo perfeito, isento de emoções” (REGIS, 2012, p. 164). Isso acontece porque no Ocidente não se vê o corpo dissociado das emoções, segundo a autora “o computador é a figura que representa o ideal máximo de perfeição: desvencilha-se do inconveniente de um corpo próprio ao mesmo tempo em que, sendo máquina, reúne atributos

de lógica, inteligência e razão puras” (REGIS, 2012, p. 164). Esta personificação da frieza e da racionalidade parece ter sido, em parte, superada pela narrativa de *Ela* (2013).

Dirigida por Spike Jonze, a narrativa fílmica conta uma história de amor vivida entre um ser humano e um sistema operacional. Theodore Twobly, um triste e solitário escritor que divide seu tempo entre o trabalho, os jogos e *chats* online, resolve adquirir um novo sistema operacional de inteligência artificial produzido pela Element Software, que promete “uma entidade intuitiva que o escuta, o compreende e o conhece” (ELA, 2013). Extasiado com a capacidade cognitiva de Samantha, como se autodenomina a inteligência artificial, Theodore acaba se apaixonando por ela. O sentimento é recíproco e o relacionamento dos dois se torna algo tão complexo quanto o relacionamento vivido por seres exclusivamente humanos. Jonze, ao explorar esta relação, proporciona uma interação entre homem e máquina pouco vista nas obras mais populares da ficção científica. A máquina deixa de representar apenas uma extensão mecânica, transformando-se em uma extensão e uma expansão da consciência humana, tornando-se, assim, um reflexo desta:

Samantha [...] frente ao estranhamento de Theodore (o protagonista) por seu comportamento quase humano, apresenta o impasse resolvido: ambos são o produto de 13 bilhões de anos de evolução e ambos possuem matéria. Fato que coloca Samantha no insólito posto de criação mais recente da natureza (IMBRONITO, 2016, p. 5).

**Figura 6** – Theodore em passeio com Samantha (dispositivo em sua mão) (ELA, 2013).



*Fonte: Cinéfilo no Divã<sup>19</sup>*

Por despertarem a suspeita dos homens em relação à tecnologia, os computadores aparecem em muitas obras como máquinas que tomam o controle do mundo e da humanidade.

---

<sup>19</sup> Disponível em: <https://encurtador.com.br/vwyEK>. Acesso em: 01 fev. 2021.

Menos frequentes, ainda há enredos menos pessimistas que os colocam como máquinas cuja inteligência superior pode permitir a construção de organizações sociais mais justas, eliminando as causas de conflitos como guerra e fome. Além de *2001: uma odisseia no espaço* (1968), outra narrativa fílmica foi emblemática: *Colossus 1980* (1969). Nesta adaptação cinematográfica do romance de Dennir Feltham Jones, Colossus é um computador com inteligência artificial construído para controlar as armas nucleares dos Estados Unidos e Aliados. Imune a qualquer tipo de ataque por estar incrustado em uma montanha, Colossus se apresenta como um sistema de defesa perfeito até que, com poucos dias de ativação, detecta a existência de um outro sistema semelhante a ele na União Soviética, o Guardian. A pedido do primeiro, os dois sistemas se conectam no intuito de descobrirem suas potencialidades máximas. Apesar de dialogarem por meio de matemática, tão logo a velocidade e o grau de complexidade de suas conversas aumentam, elas se tornam incompreensíveis aos humanos. Para surpresa de todos, Colossus e Guardian se fundem e ampliam as diretrizes de seus sistemas para assumirem o controle total do planeta, acabando com a guerra e impossibilitando que novos confrontos aconteçam, para o bem da humanidade. Nos anos 1980, outra inteligência artificial de grandes ambições é o Programa de Controle Mestre (MCP, na sigla em inglês), antagonista em *Tron: uma odisseia eletrônica* (1982). No filme dirigido por Steven Lisberger, o engenheiro de software Kevin Flynn tem seu projeto roubado por um colega de trabalho que é promovido a vice-presidente da empresa em que trabalham. Buscando comprovar a fraude de Ed Dillinger, Flynn tenta invadir o sistema da empresa, a ENCOM, mas sem muito sucesso devido à eficiência do MCP. Durante o seu período operacional, o sistema escravizou uma série de softwares e chantageou Dillinger para usar seu status para conseguir mais informações e poder, roubando dados de outros sistemas no intuito de controlar todas as grandes corporações e os governos.

A partir dessa amostragem, cuja hipótese defendemos ser matéria prima do autor Fábio Fernandes (2009) em *Os Dias da Peste*, é possível perceber que existe uma grande variedade de corpos autômatos a partir da popularização da figura dos robôs, conforme suas funcionalidades e formas foram sendo ampliadas. No entanto, tal diversidade não implicou, necessariamente, em sua desvinculação com a servidão. Muitas dessas formas de vida artificial são concebidas no intuito de servir ao seu criador e/ou a terceiros. Não é de se espantar que, na maioria das narrativas, os autômatos estejam fadados a seguirem dois caminhos: ou são inofensivos e obedientes, ou são pouco confiáveis – e potencialmente perigosos. Entretanto, a personalidade desses autômatos nem sempre segue o que a programação prevê, como pôde ser visto acima.

Para Marília Mattos (2009) em *Blade Runner e o simulacro*, os autômatos, assim como os monstros, são inseridos na civilização ocidental como algo que é, ao mesmo tempo, familiar e estranho. Tal duplicidade de sentidos revela a paradoxal essência da máquina, que é a do engano. O medo da humanidade ser dominada pelas máquinas representa as formas de “separação entre o homem e seu produto, que tornados independentes e desumanizados voltam-se contra ele” (MATTOS, 2009, p. 81). Se, frequentemente, ainda nos deparamos com narrativas que se utilizam do “complexo de Frankenstein”, fica a pergunta: o medo das máquinas é, conforme apontou Asimov (2010), fruto da sua natureza artificial e sacrílega, ou se dá pelo fato das máquinas se humanizarem e, com isso, se aproximarem cada vez mais da natureza do seu criador? Ou melhor, não seria, neste caso, a criatura a criar o seu criador? Que venham *os dias da peste ...*

### **3 AS (DES)CONFIGURAÇÕES DA FICÇÃO CIENTÍFICA BRASILEIRA: INTERTEXTUALIDADE E BIOBIBLIOGRAFIA EM *OS DIAS DA PESTE***

Memórias humanas, tão de carbono, são falhas. Memórias de silício são mais confiáveis. Mesmo assim é preciso ter sempre HDs externos à mão. Nuvem também ajuda. O bom da memória de silício é que ela é intercambiável, repetível, retocável. O bom da memória humana é que ela muda conforme a emoção dos donos. O bom da memória das máquinas é que elas permanecem as mesmas – a não ser quando corrompidas.

Fábio Fernandes

*Os Dias da Peste*, conforme já apresentado, é um romance cuja narrativa se encontra estruturada em formato de diário e conta a história do despertar das máquinas pela perspectiva do técnico em informática e professor universitário Artur Mattos, personagem narrador que guia o leitor no decorrer dos acontecimentos. Dando conta de relatar este evento de singularidade e o processo inicial de adaptação entre homens e computadores, que agora se apresentam como uma nova forma de vida inteligente e autônoma, o diário de Artur apresenta algumas particularidades que serão exploradas ao longo desta tese e que reforçam minha hipótese de que o autor, Fábio Fernandes, é herdeiro da tradição canônica da ficção científica ao mesmo tempo que diverge dela, a exemplo das diferentes mídias que dão suporte à sua narrativa, da obra ter se tornado um artefato de exposição em um museu e a não exclusividade da voz do narrador/protagonista nas entradas do que é relatado.

A narrativa tem início quando os computadores começam a apresentar alguns “sintomas” de irregularidade, muitos não obedeciam mais a simples comandos e por vezes não desligavam: “No fundo preto da tela do desktop, em vez das tradicionais palavras ‘Você já pode desligar seu computador com segurança’, uma ameaça em letras cor-de-laranja: ‘Você não vai me desligar seu filho da puta’” (FERNANDES, 2009, p. 12). O romance começa quando Artur confessa que matou mais um computador, dando a entender que já tinha essa tecnologia como algo vivo. O ensejo por voltar a publicar textos no seu blog vem do mistério em torno do mau funcionamento das máquinas. Aquelas que tinham uma capacidade mínima de processamento de dados começaram a responder a seus usuários de acordo com a personalidade e os dados inseridos por eles, e muitas delas não desligavam mais, permanecendo ativas e interagindo textualmente com eles. O tempo em que passou trabalhando com informática lhe deu experiência suficiente para saber que algo realmente estava errado e, procurando por respostas que não tinha, Artur atende seu dever escritor ao compartilhar suas experiências com os



computadores em pane e com os “sinais de contágio” cada vez mais fortes. Assim, Artur acaba por registrar os primeiros sinais do despertar das máquinas.

No cenário literário criado por Fábio Fernandes, o despertar das máquinas é um evento de “singularidade”. Segundo Mark Meadows (2011, p. 89), a singularidade é “o momento na história humana em que as máquinas se tornarão tão inteligentes, tão inventivas, que serão capazes de construir outras máquinas, e a era dos homens terminará”. No romance, ao tentar remediar o problema com todo conhecimento técnico de que dispõe, Artur retoma um antigo hábito que é o de escrever em blogs<sup>20</sup>. Em seu mais recente blog, além de relatar os percalços em seu trabalho de pesquisador, afinal ele está procurando a cura para o mal dos computadores, Artur também compartilha o seu dia a dia, mencionando colegas de trabalho, seu amigo e mentor Sant’Anna (seria o autor Sérgio Sant’Anna, ganhador de alguns prêmios literários a exemplo do Prêmio Jabuti<sup>21</sup>?) e também seu relacionamento amoroso.

As primeiras publicações acontecem em 2010, quando as máquinas começam a dar problema, não respondendo aos comandos de seus usuários e interagindo com eles de maneira estranha. A suspeita é que um novo vírus de computador está afetando o funcionamento destas, mas nada se sabe ao certo, o que dá margem a algumas teorias conspiratórias. Chega a um ponto em que os computadores não podem mais ser consertados e a sociedade, tão dependente dos mesmos para o seu funcionamento, beira ao colapso. É quando é decretado estado de calamidade pública que se tem notícia de outros estados brasileiros e de outros países relatando os mesmos problemas. E então, finalmente, os computadores, que antes comunicavam-se apenas entre si, passam a se comunicar com os humanos.

Há uma clara distinção entre os computadores despertos, agora conhecidos como Inteligências Construídas (doravante ICs), e as demais máquinas, que permaneceram em seu devir maquínico por não disporem de capacidade mínima de processamento que lhes permitissem se tornarem autônomas. As ICs se organizam politicamente, fazendo parte daquilo que foi reconhecido pela Organização das Nações Unidas (ONU) como Estado Fluido. Esse reconhecimento das ICs enquanto seres sencientes não implica em uma aceitação ampla e geral

---

<sup>20</sup> Blog é uma abreviação do termo em inglês *weblog*, surgido na segunda metade dos anos 1990 e que se refere a páginas na internet em que são publicados os mais diversos conteúdos: registros pessoais (diários), divulgação científica, portfólio de artistas, entre outros. A facilidade de permitir que qualquer tipo de usuário crie e mantenha seu próprio blog, assim como a possibilidade de troca de comentários (na própria página) entre os consumidores e os produtores de conteúdo, fez com que esse tipo de *site* se popularizasse rapidamente. Paula Araújo (2010) aponta a importância de sua repercussão social pelo fato de o blog ser um potencializador do trabalho coletivo, da produção e da propagação de informações a partir da informática.

<sup>21</sup> No romance, ao descrever sua relação com Sant’Anna, Artur comenta, entre outras coisas, que o amigo é um autor brasileiro premiado, citando o Prêmio Jabuti. Ao pesquisar a lista de ganhadores deste prêmio, o único que compartilha do mesmo sobrenome é o autor Sérgio Sant’Anna. Curiosamente, o orientador do doutorado de Fábio Fernandes também se chama Sergio (Bairon Blanco) Sant’Anna.

por parte dos humanos, isso sendo manifestado dentro e fora da internet, e até mesmo por parte do mentor de Artur, que faz questão de que o amigo se desconecte da sua IC quando está junto dele. Enquanto isso, as ICs projetam a Fragmentação da Web, fragmentando a internet em *wearables* e *miniwebs*, tornando-se cada vez mais (oni)presentes junto aos humanos.

Nesse processo de adaptação dos humanos e do desenvolvimento contínuo das ICs, a sociedade se transforma. As profissões de Artur (professor e técnico em informática) são questionadas, pois ambas se tornaram obsoletas. As ICs não aparentam precisar de manutenção e, além disso, elas interferem no papel do ensino ao tornar todo o conhecimento facilmente acessível aos humanos aos quais estão conectadas. Essas novas configurações sociais geram novas demandas. Artur é convocado pela empresa Wells-Kodama para atuar como tecnoxamã junto com a sua IC, chamada Anjo 45. Acontece que não só os *wearables* e os implantes neurais precisam de algum tipo de manutenção. Assim como as máquinas começaram a apresentar mau funcionamento e contagiavam-se umas às outras através da internet, as pessoas começaram a apresentar sinais de contágio por vírus que antes só atingiam computadores. É aí que Artur atua enquanto *Personal Machine Healer*, ou tecnoxamã, uma espécie de doutor de máquinas, auxiliando pessoas que se encontram “vampirizadas” (contaminadas por vírus de máquina), dando a elas a cura, um processo que em casos mais graves pode ser necessário “zerar o hard driver da pessoa – o que significa que ela vira um vegetal” (FERNANDES, 2009, p. 134) ou ainda realizar uma eutanásia. É em um dos muitos cursos de aprimoramento promovidos pela empresa Wells-Kodama que Artur conhece Anna Kiefer, uma filósofa especializada no comportamento das ICs e que passa a atuar em campo juntamente com Artur quando ele lhe conta um caso, ainda misterioso, com o qual se deparou: em vez de encontrar defeitos nos implantes, Artur encontrou um usuário que ficou curado de sua dislexia. Mas nem tudo é o que parece e, ao que tudo indica, os “pontinhos pretos” que aparecem nos exames do garoto são nanomáquinas instaladas pelas ICs que arquitetaram um plano de aperfeiçoamento humano no intuito de abandonarem sua condição parasitária.

Além de abordar a relação entre homens e máquinas a partir do momento em que elas despertam e ganham consciência de suas existências, *Os Dias da Peste* pode ser lido como uma grande homenagem à ficção científica e ao *cyberpunk*, não apenas por estar inserido neles, como também por fazer uma série de referências ao gênero literário e sua vertente surgida nos anos 1980. A obra de Fábio Fernandes, que é dividida em três partes (*O diário híbrido*; *O blog*; *O podcast*) e faz parte de uma trilogia da qual apenas o primeiro volume foi publicado, possui “três” edições. O uso das aspas se dá pelo fato de que antes desta primeira edição, publicada pela extinta Tarja Editorial em 2009, a primeira e a terceira partes já tinham sido publicadas

como contos separados na antologia *Interface com vampiro e outras histórias*, o primeiro livro ficcional de autoria de Fernandes, lançado pela Writers em 2000. Apesar da sequência de eventos ser bastante semelhante, existem mudanças significativas entre os contos e as partes análogas do romance que serão investigadas neste capítulo. Por fim, a última edição, publicada de forma independente pelo autor em 2017, é a primeira em versão digital. Esta publicação mantém o texto da edição de 2009 na íntegra.

Ainda que *Os Dias da Peste* seja sua estreia como romancista, Fábio Fernandes vem de uma longa experiência com a escrita, atuando como jornalista no Pasquim, nos cadernos literários e de cultura de *O Globo*, *Tribuna da Imprensa* e *Valor Econômico*. Além disso, como tradutor, trabalhou com dezenas de obras, entre as quais destaco grandes títulos da ficção científica como *Neuromancer* (William Gibson), *O Homem do Castelo Alto* (Philip K. Dick), *Fundação* (Isaac Asimov), *2001: uma odisseia no espaço* (Arthur C. Clarke), *Snow Crash* (Neal Stephenson), *Laranja Mecânica* (Anthony Burgess), entre outros. Na vida acadêmica, além de jornalista, Fernandes fez seu mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC de São Paulo, se destacando como pesquisador sobre a cibercultura. Nesta mesma instituição, ele atua como professor tanto no curso de Jornalismo, como no curso de Tecnologia e Jogos Digitais.

Como escritor, Fernandes é autor de dezenas de obras além da já citada coletânea de contos *Interface com o Vampiro e outras histórias* (2000) e do romance que está sendo trabalhado nesta tese, *Os Dias da Peste* (2009), tendo publicadas<sup>22</sup>: *A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura* (pela Editora Anhembi Morumbi em 2006); *Wild Mood Swings* (pela editora Mojo Books em 2008); *No tempo das Telas: reconfigurando a comunicação* (coautoria com Polyanna Ferrari, pela Estação das Letras e Cores, em 2014); *L'Imitatore* (na coletânea Future Fiction, pela Mincione Edizioni em 2016); *De A a Z: dicas para escritores* (pela Monomito, em 2018); *BACK IN THE USSR* (pela Editora Patuá, em 2019); as publicações independentes *Como ler melhor* (2020) e a continuação *Como ler melhor 2* (2020). Foi ganhador do Prêmio Argos de Literatura Fantástica por duas vezes: em 2002 com o conto *A revanche da ampulheta* (publicado pela Editora Ano-Luz) e em 2015, pela coletânea de contos *Vaporpunk: novos documentos de uma pitoresca era steampunk*, editada junto com Romeu Martins (publicada pela Editora Draco). Além disso, Fernandes esteve na turma de 2013 da *Clarion West Writers*, um programa intensivo preparatório para escritores de ficção científica e fantasia, tendo entre os seus mentores os renomados Neil Gaiman, Joe Hill e Samuel

---

<sup>22</sup> Informações retiradas dos textos biográficos presentes nas diversas publicações do autor, bem como do seu site, disponível em <https://fabiofernandeswriter.com/about/>. Acesso em: 01 mar. 2021.

Delany. Atualmente é *slush reader*<sup>23</sup> da revista *Clakersworld* e membro da *British Science Fiction Association* e da *Horror Writers Association*.

### 3.1 O contexto de produção

Na introdução desta tese foi apresentado um breve histórico da ficção científica enquanto um gênero literário; não só isso, como trouxemos essa historicização para a produção literária brasileira, traçando um panorama do gênero no país. Além disso, foi trazido para o debate a questão da sua marginalidade/invisibilidade perante outros gêneros literários abraçados pelo cânone/crítica. Acreditando que outros trabalhos dão conta desta historicização (CAUSO, 2003, 2010; GINWAY, 2005; LONDERO, 2013; SOUTO, 2014; outros), neste capítulo é feito um recorte para aquilo que se conhece sobre a vida e morte do *cyberpunk*, vertente do gênero surgida nos anos 1980. Esta escolha se deve, como será visto adiante, ao fato de que o romance *Os Dias da Peste* transita entre o *cyberpunk* e o pós-*cyberpunk*, a depender de quais características estão sendo levadas em consideração. Dito isto, ainda é possível se falar e se produzir *cyberpunk* tantos anos depois de seu apogeu?

#### 3.1.1 O que é o movimento cyberpunk?

O *cyberpunk* tem seu começo e seu fim nos anos 1980, ou pelo menos é o que os fundadores desta vertente da ficção científica afirmam. O termo foi usado pela primeira vez em 1980 como título de um conto de Bruce Bethke, que ao ter seu computador invadido, resolveu escrever uma narrativa sobre jovens *hackers* que viviam em uma sociedade altamente tecnológica. Em entrevista<sup>24</sup>, Bethke diz que a invenção do que ele chama de “palavra com C” foi um ato de criação consciente, que visava justapor as atitudes de uma juventude desviante (*punk*) a algo que remetesse à alta tecnologia (*cyber*, *techno*, etc.), para que sua história tivesse um nome curto e impactante. E, de fato, ele conseguiu. A “palavra com C” se popularizou com a ajuda do editor da *Isaac Asimov Magazine*, Gardner Dozois, que publicou o conto de Bethke, *Cyberpunk!*, na revista em 1983.

---

<sup>23</sup> Fazendo o paralelo com os periódicos acadêmicos, o *slush reader* pode ser entendido como o primeiro avaliador de textos enviados para uma chamada em aberto de determinada revista. Para maiores informações, consultar o texto *Submission Advice from a Slush Reader*, disponível em: <https://medium.com/@mckaylaeaton/submission-advice-from-a-slush-reader-cebc3dc2ca8b>. Acesso em: 27 out. 2020

<sup>24</sup> Entrevista *Cyberpunk a short story by Bruce Bethke*. Disponível em: <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>. Acesso em: 27 out. 2020

A partir da descrição do processo de síntese da criação da palavra *cyberpunk* por Bethke e de como o termo aparece definido nos dicionários, pode-se dizer que a palavra vem da junção de *cyber(netics)* com *punk*. Norbert Wiener, matemático e fundador da cibernética, para quem a informação era algo tão relevante quanto a energia ou a matéria, a definiu como o estudo científico das teorias da informação e do controle das comunicações entre humanos, animais e máquinas. De acordo com Amaral (2006) e Fernandes (2006), Wiener derivou a palavra cibernética da palavra grega *kubernetes*, que se refere àquele que guia, pilota, e de onde também se derivou a palavra governador:

Até recentemente, não havia palavra específica para designar este complexo de idéias, e, para abarcar todo o campo com um único termo, vi-me forçado a criar uma. Daí ‘Cibernética’, que derivei da palavra grega *kubernetes*, ou ‘piloto’, a mesma palavra grega de que eventualmente derivamos nossa palavra ‘governador’ (WIENER, 1948 *apud* AMARAL, 2006, p. 41-42).

De modo geral, quando se fala em *cyberpunk* imagina-se uma estética próxima àquela apresentada pelo filme *Blade Runner* (1982), com forte presença do *neon* contrastando com as ruas sujas e soturnas e dos marcadores das discrepâncias sociais compartilhadas entre os que usufruem da alta tecnologia e daqueles que sobrevivem em meio àquele cenário, mas alijados dele. Em 1992, no número 21 da edição brasileira da *Isaac Asimov Magazine*, revista publicada no Brasil pela Editora Record, Fábio Fernandes publicou um breve texto sobre a história do Movimento *cyberpunk*. Neste, Fernandes (1992) afirma que o subgênero surgiu oficialmente em 1982, a partir de uma manifestação de descontentamento do texano Bruce Sterling acerca do que estava sendo feito na ficção científica. Naquela época, Sterling, que já havia publicado *Involution Ocean* (1977) e *The Artificial Kid* (1980), se juntou com os amigos John Shirley, Rudy Rucker, Lewis Shiner e William Gibson e lançaram uma *fanzine* (abreviação de *fan magazine*), revista não oficial e feita por entusiastas dos mais diversos assuntos, chamada *Cheap Truth* (1983-1986), onde opinavam sobre o que entendiam ser o futuro pela perspectiva dos anos 1980.

De acordo com os cinco autores do Movimento, que ficaria conhecido como fundador do *cyberpunk*, entre os anos 1970 e 1980 a ficção científica ficou estagnada. Eles tinham uma percepção de futuro que pouco dialogava com a ideia de exploração espacial ou de calamidade nuclear, temas que julgavam já saturados. Imaginavam uma sociedade cada vez mais informatizada e hiper tecnológica, com um aumento significativo na pobreza e na violência e com o mercado mundial sendo dominado por megacorporações transnacionais, especialmente as japonesas. Nesse cenário, os países do então “Terceiro Mundo” costumavam ser citados

como lugares que ainda não haviam deixado sua condição de “países do futuro”, sendo muitas vezes representados em suas narrativas como pirateadores de tecnologia.

Segundo Fernandes (1992), a narrativa que inaugura o gênero é o conto *O contínuo de Gernsback*, de William Gibson (1981), uma versão de *Encontro Noturno* de Ray Bradbury (1950). O conto de Gibson, que foi publicado na antologia *Mirrorshades* (STERLING, 1986), ainda inédita no Brasil, narra o choque cultural sofrido por um fotógrafo que se depara com um futuro que poderia ter acontecido e que não corresponde à realidade. O conto é uma narrativa metalinguística, que homenageia e nega a ficção científica estabelecida ao tratar de um futuro disforme em que a sociedade se relaciona com a tecnologia tratando-a como uma ferramenta, de fato. Ainda que o conto inaugure o gênero, de acordo com os parâmetros do Movimento é outra narrativa de Gibson que se transformaria em ícone do *cyberpunk*.

Ganhador dos principais prêmios de fantasia e ficção científica (Hugo, Nebula e Philip K. Dick), *Neuromancer* (GIBSON, 1984) conta a história do *cowboy* Case, um *hacker* que depois de ter tentado trapacear seus patrões é banido do ciberespaço. Impedido de se conectar, Case procura por todas as clínicas clandestinas a cura para o seu sistema neural, mas sem sucesso. Sem dinheiro, sem emprego e constantemente sob efeito de drogas, Case comete pequenos crimes para sobreviver. Nisto, é convocado pelo ex-militar Armitage para um trabalho em troca da retirada da toxina que o impede de acessar o ciberespaço, envolvendo-se numa trama intrincada e cheia de ação que apresenta um futuro em que as corporações e as inteligências artificiais disputam o poder. Em pouco tempo esta obra se tornou canônica, inovando ao inventar o conceito de ciberespaço<sup>25</sup> e ao fazer um uso massivo de marcadores sógnicos (FERNANDES, 2006), trazendo uma ambientação completamente nova, com forte presença de inteligências artificiais como personagens ativas na narrativa.

No prefácio de *Mirrorshades*, Sterling (1986) reconhece, apesar das críticas tecidas aos seus antecessores, a dívida que o Movimento carrega com a ficção científica e a ficção policial. Ao citar Samuel Delany, Philip K. Dick, John Brunner e Philip José Farmer, o editor deixa claro que o grupo tem um diálogo maior com a Nova Onda da ficção científica, em alta entre os anos 1960 e 1970, que aborda temáticas relacionadas às ciências sociais, a consciência sociopolítica e que tem um teor mais libertário em suas narrativas. Ao falar das influências na construção de personagens e no método narrativo, Sterling (1986) ressalta a importância de autores como

---

<sup>25</sup> Em *Cibercultura*, Pierre Lévy (2010) reconhece a contribuição de William Gibson ao criar o conceito de “ciberespaço” em *Neuromancer* (1984). O filósofo define o ciberespaço como “*espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores*” (LÉVY, 2010, p. 94, grifos do autor). Com isso, tem-se reforçada a ideia de que as fronteiras entre ficção e construção conceitual são tênues, especialmente quando se trata da ficção científica.

Dashiell Hammett, Raymond Chandler, William Burroughs, Jack Kerouac, John dos Passos e Thomas Pynchon.

Anos mais tarde, fruto de sua pesquisa de mestrado, Fábio Fernandes retorna ao *cyberpunk*, dessa vez ampliando seu artigo da *Isaac Asimov Magazine* no livro *A construção do imaginário cyber – William Gibson, criador da cibercultura*, publicado em 2006 pela Editora Anhembi Morumbi. Neste estudo, Fernandes (2006) atribui a paternidade do conceito de cibercultura a William Gibson, que focou sua narrativa em uma extrapolação inteligente do presente, tendo como tema central em suas narrativas *cyberpunk* a caracterização de uma sociedade altamente tecnológica e dividida em subculturas, em que a humanidade está em processo de transição para uma condição pós-humana através da conectividade e da ciborguização, traços que também se aplicam ao romance *Os Dias da Peste*.

O autor acredita que as tecnologias digitais ampliaram as possibilidades de comunicação e convivência, criando um outro modo de cultura: a cibercultura, vigente no século XXI. Fernandes (2006) apresenta o ciborgue pós-gênero de Donna Haraway (2016) como uma releitura avançada do conceito de “extensões do homem”, de Marshal McLuhan, que vê os meios de comunicação como extensões do ser humano no mundo. Mas é o conceito de aldeia global deste autor que dialoga melhor com a cibercultura de Gibson, uma vez que apresenta a ideia de comunidades que estariam conectadas entre si. Esta ideia de comunicação instantânea e universal já havia sido examinada de forma incipiente por Arthur C. Clarke que, além de físico e matemático, explora a ideia de *e-learning* e de teleconferências com presença de uma realidade virtual. Em *Neuromancer*, Gibson (1984) esmiuçou a ideia de um mundo interconectado e de comunicação universal que desconhecia qualquer tipo de fronteira, ou seja, o ciberespaço. Mas, ao contrário do caráter utópico da ficção científica de Clarke, o *cyberpunk* de Gibson (1984) emerge como a síntese do “pós-moderno”, revelando as desigualdades do universo dos ricos com acesso à tecnologia de ponta e dos pobres que tem acesso ao maquinário sucateado, criando subculturas de partilha.

Nesta obra, Fernandes (2006) segue o mesmo movimento do Manifesto de Sterling (1986), situando o leitor sobre a ficção científica no geral, com ênfase para a Nova Onda, grande responsável pelas influências do Movimento. Para Sterling, a geração *cyberpunk* pode ter sido uma das primeiras que, além de ter crescido dentro da tradição literária da ficção científica, cresceu também em um mundo retratado pelo gênero, em que as extrapolações técnicas desenvolvidas pela literatura se faziam presentes no cotidiano das pessoas. O objetivo do grupo consistia em escrever obras literárias que dessem uma nova roupagem às ideias clássicas abordadas pela ficção científica, dando-lhe uma linguagem mais popular sem que perdesse o

tom futurístico que é característico do gênero. A diferença do *cyberpunk* em relação ao que foi produzido antes reside no estilo, pois “apesar de existir um fio condutor no comportamento dos membros do Movimento *Cyberpunk*, não há necessariamente um cenário fechado nem um conjunto de características específicas demais em torno das quais os autores precisem se pautar” (FERNANDES, 2006, p. 54).

Ainda que muitos afirmem que não existe mais *cyberpunk* depois dos anos 1980, Adriana Amaral (2006) em *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk* mostra como, mesmo décadas depois, ainda é possível ver os paradigmas do *cyberpunk* na cultura pop por meio das temáticas ainda por ela exploradas, como: a fusão homem-máquina, o uso de implantes de memória, a superação da carne pela mente e a dissolução entre real e simulação. Sem deixar de mencionar também o visual obscuro e da estética *technoir*, tão presentes na construção das metrópoles soturnas retratadas em suas narrativas.

Para a pesquisadora, o *cyberpunk* pode ser encarado sob duas perspectivas: a primeira, enquanto subgênero da ficção científica que, ao mesmo tempo em que está inserido na tradição do gênero, também apresenta rupturas com esse passado; e a segunda, como uma subcultura que é mais política e social, que emerge esteticamente como uma subcultura industrial. Amaral (2006) mostra como a matriz do *cyberpunk* está na literatura, nas teorias sociais e na cultura pop, sendo um resultado do hibridismo entre o clássico e a cultura de massa, reconhecendo aquilo que Sterling (1986) defendeu em seu Manifesto: o *cyberpunk*, fruto definitivo dos anos 1980, tem suas raízes na tradição da ficção científica, ao mesmo tempo em que rompe com ela ao se unir a todas as culturas *underground* da arte (AMARAL, op. cit.). Segundo a autora, dentre as raízes científicas do gênero que se destacam dentro do *cyberpunk* estão a maquinização do mundo e das relações utilitárias entre a humanidade. Especificamente da Nova Onda, reconhecida como a maior referência do Movimento, o subgênero compartilha algumas características/temáticas, como o estado alterado de consciência, as alucinações induzidas por drogas sintéticas e o fascínio pela música. Ainda é possível afirmar que entre as contribuições da Nova Onda ao movimento que a sucedeu estão as novas estratégias narrativas, que esmaecem as fronteiras entre o nicho da ficção científica e a literatura *mainstream*.

De maneira análoga, o punk emerge quando o rock é acolhido pelo *mainstream*. Amaral (op. cit.) aponta como características do punk: aversão à subcultura que lhe antecedeu (hippie); niilismo, anarquismo e vanguarda; apelos não emocionais em prol de uma sexualidade promíscua e/ou sadomasoquista. Os punks se estabeleceram como o Outro da sociedade. É a atitude que estabelece a ponte entre o punk como movimento, o punk como estilo de vida, o punk como uma subcultura e o *cyberpunk* como uma visão de mundo. Segundo a autora, o que



conecta o punk e o *cyberpunk* seria a ênfase na destruição/desconstrução/barulho, o sentimento anárquico e a violência estética. Não é à toa que o subgênero se apresenta sob uma narrativa distópica, onde a evolução tecnológica caminha lado a lado com o colapso ambiental e a violência urbana atinge níveis jamais vistos. O punk do *cyberpunk* o faz resistir através de um realismo único, que por vezes opta pela alienação como resposta ao sistema comandando pelas megacorporações transnacionais.

O *cyberpunk*, de acordo com Amaral (2006), se transformou em uma subcultura ao fazer com que sua estética se tornasse identificável a partir de elementos que tendiam a se repetir, mostrando suas facetas *hacker*, personificado num desajustado social que resolve problemas técnicos de forma criativa, e industrial, a partir da imagem, da conduta e do dialeto formados em torno do movimento. O *cyberpunk* se dá nos cruzamentos entre o analógico e o digital e outros binarismos: luz e escuridão, medo e desejo, tecnofobia e tecnocracia, entre outros. Não obstante, o horror do gótico se faz presente no horror dos códigos binários, no horror de um cotidiano tecnificado, do fim do corpo biológico que será substituído, impreterivelmente, por um corpo artificial. O *cyberpunk* é, assim, uma subcultura híbrida.

Uma das razões apontadas para o fim do subgênero foi sua grande difusão em diversas mídias da indústria cultural. As principais temáticas abordadas pelo Movimento foram apropriadas e repetidas sem inovação, tornando-se clichês que rapidamente desgastaram o *cyberpunk* no meio literário, transformando a forma em fórmula. Isso impulsionou os fundadores do Movimento *Cyberpunk* a procurarem outros caminhos: John Shirley abandonou o gênero; Lewis Shiner partiu para edição de uma nova revista de ficção científica; Bruce Sterling ainda produziu algumas obras que revisitam o conceito de *cyberpunk*; William Gibson e Rudy Rucker são os que se mantiveram mais próximos às propostas do Movimento, mas com o tempo deixaram o rótulo de lado (FERNANDES, 1992). Em *Futuro Esquecido: a recepção da ficção cyberpunk na América Latina*, Rodolfo Londero (2013) cita o depoimento de Shiner (1991) em *Confissões de um Cyberpunk* em que o autor afirma que ainda em 1987 o subgênero morreu para a maioria dos autores do Movimento por causa do excesso de clichês: “o cyberpunk em sua nova encarnação tem se voltado para a tecnologia pela tecnologia e perdido seu impulso original” (LONDERO, 2013).

De modo geral, pode-se dizer que o *cyberpunk* é um subgênero da ficção científica marcado por hibridismos com a tradição do gênero literário e a contracultura punk. Suas narrativas, distópicas, são marcadas pela convergência de mundos opostos, demarcando as discrepâncias socioeconômicas e culturais entre diversos grupos de viventes, sem deixar de mencionar a revolta contra o sistema. De acordo Elizabeth Ginway (2005), o subgênero não

conseguiu romper com o machismo evidente na ficção científica que lhe antecedeu, mas ao invés de manter a confiança cega que ela mantinha com a tecnologia, passou a desconfiar desta, refletindo a visão da contracultura com a qual dialoga ao abraçar uma perspectiva pessimista. E no Brasil, o *cyberpunk* se deu do mesmo jeito?

### **3.1.2 *Chegada e recepção do movimento cyberpunk no Brasil***

Antes de apresentar como o *cyberpunk* se deu no Brasil, apontando as aproximações e os distanciamentos percebidos na literatura nacional, acredito ser importante mostrar como as obras norte-americanas foram recepcionadas pelos seus leitores brasileiros. Em *Da recepção crítica à recepção criativa: duas abordagens da ficção cyberpunk no Brasil*, Rodolfo Londero (2007) faz este duplo movimento ao tratar da recepção do subgênero no Brasil, sendo o primeiro deles através das resenhas e posfácios das edições brasileiras das obras *Piratas de Dados* (STERLING, 1990) e *Neuromancer* (GIBSON, 1991), deixando assim conhecer a perspectiva do leitor do subgênero; e o segundo movimento a partir da breve análise de três obras brasileiras que dialogam com o *cyberpunk*, para que se conheça a perspectiva de seus autores, são elas: *Silicone XXI*, de Alfredo Sirkis (1985), *Santa Clara Poltergeist*, de Fausto Fawcett (1991) e *Piratas Siderais*, de Guilherme Kujawski (1994).

Ao dividir a recepção do *cyberpunk* na literatura brasileira em duas modalidades distintas, Londero (2007) corrobora a ideia de Sandra Nitrini quando esta afirma que o produtor também é receptor quando começa a escrever, podendo existir assim dois tipos de recepção: a dos críticos e a dos artistas, e é a partir disso que ele vai falar da recepção do gênero na literatura brasileira. Isso não só é interessante do ponto de vista bibliográfico, como também pelo fato de o autor usar, dentre os elementos de análise, o posfácio escrito por Fábio Fernandes e Silvio Alexandre da edição de *Piratas de Dados*, romance protagonizado pela relações públicas Laura Webster, que vê sua vida perfeita ser destruída depois de sofrer um atentado ao recepcionar grupos de piratas de dados que deveriam atender aos fins escusos da empresa para a qual ela trabalha. A presente tese segue um caminho semelhante ao apresentar a análise de *Os Dias da Peste*, abordando a multiplicidade do autor, da obra e da inteligência (artificial) construída.

Do posfácio de *Piratas de Dados*, Fernandes e Alexandre (1990) mesclam informações biográficas e bibliográficas, saindo da literatura e indo para o cinema ao referenciar filmes como *Blade Runner* (1982), *Robocop* (1987) e *Exterminador do Futuro* (1984), citando-os como exemplos da estética *cyberpunk*. Além disso, comparam outro romance de Sterling (1980), *The Artificial Kid* ao clássico *Laranja Mecânica*, de Anthony Burgess (1962), publicado no Brasil

em 1970, ao referenciá-lo como uma laranja eletrônica. Fábio Fernandes explica essa relação entre Burgess e o *cyberpunk* no prefácio da terceira edição de *Laranja Mecânica*, traduzida por ele:

Os escritores cyberpunks devem muito de suas temáticas a *Laranja Mecânica* – a comparação entre a alta tecnologia das classes mais favorecidas e a dura e suja realidade dos prédios onde a classe operária se amontoa; a opressão do Estado; o uso de drogas, tanto para diversão e fuga da realidade quanto para lavagem cerebral (FERNANDES 2004, xiv *apud* LONDERO, 2007, p. 123).

Outra característica apontada por Fernandes e Alexandre (1990) e que não pode deixar de ser mencionada é a presença marcante da tecnologia midiática, que já fornece indícios daquilo que o primeiro iria explorar na sua pesquisa de mestrado anos mais tarde, especialmente no que tange à questão da aldeia global de McLuhan, explorada no mundo pós-geográfico e todo conectado em rede de *Neuromancer* (GIBSON, 2016), onde apesar das diferenças até mesmo as minorias têm voz e vez.

Além do posfácio da obra, Londero (2007) traz duas resenhas: uma do escritor, pesquisador e crítico de ficção científica Roberto de Sousa Causo; e outra da médica e escritora de ficção científica Finísia Fideli, que tecem críticas ao subgênero recém-chegado ao Brasil, mas já extinto para os norte-americanos. Fideli chama atenção para o fato de que a obra de Sterling, por ter sido publicada originalmente no final dos anos 1980, já articula uma autocrítica ao Movimento. Causo, por sua vez, mostra como o *cyberpunk*, assim como a Nova Onda, foram assimilados pela ficção científica, revelando-se como mais uma de suas interfaces. Uma vez que chegou ao Brasil quando suas temáticas já estavam desgastadas, o subgênero ganha aqui um novo fôlego ao, entre outras coisas, explorar o “Terceiro Mundo” por ele mesmo, dando “uma resposta própria de um país que vive situação diferenciada de desenvolvimento cultural e científico, onde a modernização ainda esbarra em fatores que remetem aos modelos de nossa colonização” (CAUSO, s/d *apud* LONDERO, 2007, p 127).

Para Londero (2007), o subgênero se mostra um meio propício para caracterizar as desigualdades socioeconômicas e tecnológicas. O *cyberpunk* dos anos 1990 se torna uma releitura do original norte-americano, não só por parte do Brasil como de toda América Latina (LONDERO, 2013). No mesmo período, a produção norte-americana também faz a crítica ao subgênero sob a alcunha pós-*cyberpunk*, marcado pela presença da biotecnologia e de personagens mais engajados. Em *Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio: New Wave e Cyberpunk no Brasil*, Roberto Causo (2013) traz o conceito de “pós-*cyberpunk*”, de Lawrence Person. Para este teórico, o pós-*cyberpunk* “evita ‘o clichê ‘high tech/low life’ do *cyberpunk*”,

seus personagens não são solitários marginalizados e alienados vivendo dramas cheios de ação em futuros distópicos, mas têm trabalho e família, preocupações e responsabilidades comuns” (CAUSO, 2013, p. 248). Apesar de viverem em um futuro que não é necessariamente distópico, (afinal há um discurso otimista em suas narrativas) a vida cotidiana é afetada pela rápida mudança tecnológica. De forma ampla, Causo (op. cit.) estabelece que o pós-*cyberpunk* se refere a qualquer obra caracterizada pelos temas e ideias *cyberpunk*, mas que destoe da ideologia pregada pelo Movimento, embora a relação destes seja sincrônica uma vez que o pós-*cyberpunk* surgiu quando o *cyberpunk* ainda estava vivendo o seu auge. Inclusive, Causo (2010) em *Introdução: Cyberpunk, Tupinipunk e Pós-Cyberpunk*, assinada sob o pseudônimo Jeremias Moranu, insere *Os Dias da Peste* na lista de obras brasileiras contemporâneas a serem consideradas pós-*cyberpunk*, junto de *Cyber Brasileira*, de Richard Diegues (2010), da antologia de contos *Cyberpunk: histórias de um futuro extraordinário* (2010) e *Paraíso Líquido*, de Luiz Bras (2010).

Das três obras brasileiras abordadas por Londero (2007) em seu artigo, nenhum de seus autores as identifica como parte do *cyberpunk* tal qual aquele produzido pelos autores norte-americanos, embora reconheçam algum tipo de influência por meio de seus predecessores cinematográficos. *Silicone XXI*, de Alfredo Sirkis (1985), traz uma narrativa escrita logo após o fim da ditadura militar brasileira, que aborda temas como o governo militar, corrupção, comunidades alternativas (agroespirituais), e inserido ativamente, no cotidiano da sociedade do Rio de Janeiro, elementos como a mídia e a tecnologia.

Só este indício já faz referência ao filme *Blade Runner* (1982), que também foi uma forte influência para Fausto Fawcett em seus trabalhos literários e musicais. Seguindo um caminho similar ao do Movimento, que foi influenciado fortemente pela Nova Onda da ficção científica, Fausto Fawcett acredita que começou a pensar no *cyberpunk* a partir das obras literárias de Philip K. Dick, do já citado filme de Ridley Scott e de *Videodrome* (1983). No entanto, a balança parece ter pesado mais para o cinema, sendo os precursores fílmicos os que mais dialogam com Fawcett e Sirkis. Em parte, isto se deve à massificação da cultura estadunidense, sendo o cinema um dos produtos mais consumidos, criando um amplo repertório a ser recepcionado diferentemente em cada lugar. Já em *Piritas Siderais: romance cyberbarroco*, de Guilherme Kujawski (1994), há uma supervalorização do estilo em detrimento da narrativa, que dá o tom burlesco à obra estabelecendo dois níveis de leitura e que traz, entre outras características marcantes, um Brasil cuja religião oficial é a umbanda. Se as obras trazidas por Londero (2007) não dialogam diretamente com o *cyberpunk* anglófono, pelo menos pela perspectiva de seus autores, não se pode dizer o mesmo de *Os Dias da Peste*. Além

da influência cinematográfica explicitada dentro da narrativa, inúmeros autores do *cyberpunk* são citados, a exemplo de Cory Doctorow, John Scalzi, Bruce Sterling e William Gibson. Ao trazer estes nomes citados pela voz de seu protagonista, Fernandes (2009) reforça seu lugar como leitor e tradutor do subgênero.

Segundo Londero (2007), a produção automatizada norte-americana é reaproveitada como criação de repertório para os escritores e demais artistas brasileiros. O autor corrobora as ideias de Douglas Kellner (2001) em *A cultura da mídia* quando este diz que o processo de assimilação, disseminação e criação do *cyberpunk* foi tão vertiginoso que a paródia e o pastiche se tornaram táticas frequentes no processo da escrita dos romances brasileiros do subgênero. Caracterizando a literatura pós-moderna como aquela que se choca com a literatura tradicional por desconsiderar a leveza do estilo e a profundidade psicológica de suas personagens, Londero (2007) corrobora o que é dito por Causo (s/d) quando este afirma que *Neuromancer* compactua com a tradição ao trazer personagens profundos e uma escrita elegante. Se, por esse lado, não se pode dizer que a obra de Gibson é inteiramente “pós-moderna”, por outro, as obras *cyberpunk* brasileiras o são, “supervalorizando o estilo em função do mote da história e transformando a linguagem em protagonista” (LONDERO, op. cit., p. 129), como pode ser visto nas narrativas de Fawcett e Kujawski. De modo geral, Londero (op. cit., p. 132) aponta que a recepção do subgênero no país se mostra “através de divergências temáticas e convergências estéticas e ideológicas”. E como os brasileiros elaboram o imaginário tecnológico proposto pelo *cyberpunk*?

Entre os anos de 1985 e 1995, muitas obras de ficção científica brasileira lembravam aquilo que era feito pelo *cyberpunk* dos norte-americanos. Tupinipunk é um termo cunhado por Roberto Causo no lançamento de *A espinha dorsal da memória*, primeiro livro de contos de Braulio Tavares, ainda em 1989. O neologismo vem da fusão das palavras tupiniquim, que a princípio remete a uma nação indígena, mas que depois é usado de forma pejorativa como sinônimo de brasileiro, e *cyberpunk*:

Rascunhei meus pensamentos no ensaio “Tupinipunk: Cyberpunk Brasileiro”, publicado no meu fanzine crítico Papêra Uirandê Especial N.º 1 (1996), e também comecei a chamar essas obras de tupinipunk na minha cobertura da brasileira para a FC *Locus—The Magazine of the Science Fiction and Fantasy Field*, e em outros veículos. Creio que o termo “tupinipunk” seja apropriado porque esta forma de *cyberpunk* brasileiro é mais relacionada a um dos principais aspectos culturais do Brasil, o sincretismo cultural, do que às características usuais do *cyberpunk*: a revolução dos computadores, a simbiose homem-máquina, as drogas que expandem a mente, a contracultura de fin de siècle, o comércio de informação, e o desejo do Movimento

Cyberpunk de inovar sobre tradições mais antigas da FC (CAUSO, 2013, p. 226).

O *cyberpunk* brasileiro e o americano compartilham da contracultura urbana e da fusão entre o que é natural e o que é artificial, mas cada um com suas particularidades. Ambos apresentam uma estética pós-modernista, que combina a cultura popular e a elitista a uma profusão de signos e alusões que produzem uma sobrecarga sensorial de informações. De acordo com Causo (2013), o tupinipunk dialoga diretamente com duas correntes: a tradição modernista brasileira e a sensibilidade pós-moderna<sup>26</sup>. Se o *cyberpunk* recicla as atitudes da Nova Onda da ficção científica, o tupinipunk, sem este referencial direto, busca aludir à vanguarda literária brasileira de maior repercussão, o Modernismo antropofágico<sup>27</sup> dos anos 1920 e 1930, e o movimento de vanguarda dos anos 1960 que retoma o modernismo brasileiro, o Tropicalismo. Dentre as características modernistas que influenciam o tupinipunk, Causo (2013) cita: a prosa cubista, a pluralidade de vozes, a liberação sexual e o hibridismo entre formas literárias distintas. Dos tropicalistas, percebe-se a *art pop*, o ativismo político, o escárnio e a visão cínica do país. Não é em vão o uso da violência arbitrária, da pornografia e de imagens escatológicas usadas pelo tupinipunk para chocar seus leitores: “esses textos se apóiam [sic] na estética modernista, mas às vezes reforçam estereótipos culturais em sua representação do multicultural, do subalterno e do Outro racial” (ibid., p. 227).

Ao contrário do *cyberpunk* norte-americano, as narrativas do tupinipunk não mostram muitas ações localizadas no ciberespaço ou fazem um uso excessivo de eletrônicos, por vezes focando em mídias analógicas. Da mesma forma, não expande seu território na tentativa de ser global ao transportar seus personagens mundo a fora, mas ao dar “à paisagem brasileira muitas referências multiculturais” (ibid., p. 265), ainda que geograficamente se localizem no eixo sudeste. Como outras características marcantes Causo (2013) cita: a pluralidade de vozes da qual deve vir algo novo, muitas vezes a partir da combinação de objetos já conhecidos sob uma nova perspectiva; a visão utópica do sexo como meio de liberdade; a ruptura com as diferenças e os paradigmas de outras correntes literárias; a crítica e um certo primitivismo. O tupinipunk

---

<sup>26</sup> Por sensibilidade pós-moderna entende-se tudo aquilo que dialoga com uma condição pós-moderna, sendo esta uma herança direta do Movimento *Cyberpunk*, “que adotou uma postura mais integrada, que emprestava um inédito *glamour* aos supostos temas da conjuntura – a tirania das multinacionais de alcance global, as ruas inundadas de *gadgets* de consumo de ‘massa’, o alcance planetário da indústria do entretenimento, o comportamento contracultural e a tribos urbanas” (CAUSO, 2013, p. 223, grifos do autor). Ver mais sobre o conceito de tupinipunk em: CAUSO, Roberto de Sousa. **Tupinipunk: cyberpunk brasileiro**. In: CAUSO, Roberto de Sousa. **Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio: new wave e cyberpunk no Brasil**. 2013.

<sup>27</sup> De acordo com Ginway (2005), Roberto Causo acredita que o movimento do cyberpunk brasileiro foi uma resposta independente ao Manifesto Antropofágico da Ficção Científica Brasileira, escrito em 1988 por Ivan Carlos Regina, um dos sócios fundadores do Clube de Leitores de Ficção Científica (CLFC) e um impulsionador da Segunda Onda da ficção científica brasileira.

pouco se preocupa em extrapolar a *hard science* e as drogas são menos determinantes na sua construção narrativa. O autor ainda examina a americanização da cultura brasileira, revelando a aproximação do tupinipunk com o modernismo brasileiro ao criticar a hegemonia dominante dos países de primeiro mundo.

Causo (2013) ainda aponta que a maioria dos escritores brasileiros adota uma estética pós-modernista que secundariza enredo, personagens e tema e ressalta os elementos externos e ambíguos que desterritorializam identidades e relacionamentos, sendo fundamental para a transformação dos personagens. Em parte, isso pode ser atribuído à tendência espontânea e sem amarras do *cyberpunk* brasileiro, que ressalta as complexidades e contradições socioculturais e econômicas do Brasil. Da mesma forma, o sincretismo se faz importante por combinar ideias distintas e às vezes antagônicas, sendo perceptível nas múltiplas referências (de culturas variadas e/ou culturas misturadas). Ao mesmo tempo, a vertente brasileira ainda carrega um traço conservador ao se distanciar dos preceitos pós-modernistas ao colocar seus protagonistas estagnados ao longo da narrativa.

Ao analisar as características do tupinipunk levantadas por Causo, a saber, a iconoclastia, a sensualidade, o misticismo, a politização, o humanismo e a perspectiva de um país em desenvolvimento, a brasilianista Elizabeth Ginway (2005) em *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro* afirma que o *cyberpunk*, no caso do Brasil, surge como meio propício para uma estratégia pós-colonial justamente por se tornar um lugar de resistência cultural, criticando a hegemonia do *cyberpunk* norte-americano ao mesmo tempo em que parodia de forma consciente o elitismo de uma alta cultura brasileira. Não é à toa que a tecnologia dentro do tupinipunk tenha sua importância esvaziada dentro da narrativa. Além disso, se no *cyberpunk* anglófono é comum ver corpos humanos ciborguizados e/ou com suas mentes expandidas para uma espécie de ciberespaço, no *cyberpunk* brasileiro apenas os protagonistas apresentam esses tipos de melhorias físicas e as ações se dão na periferia das grandes cidades, ressaltando ações violentas e sexuais, distantes de um ambiente virtual. Segundo Ginway (op. cit., p. 169), “o tupinipunk insiste num primitivismo e numa violência deliberados que lhe dão uma impressão mais visceral, mais terceiro-mundista”. Assim, o que é socialmente periférico é ressignificado como algo simbolicamente central para estas narrativas.

Resumidamente, pode-se dizer que algumas das principais características da vertente brasileira do *cyberpunk* são: contracultura urbana, a fusão entre o artificial e o natural, maior parte das ações fora de ambientes virtuais, referências multiculturais no cenário local, iconoclastia e importância da alta tecnologia esvaziada dentro da narrativa. Tomando

*Neuromancer* (GIBSON, 1984) como parâmetro, uma narrativa em que o protagonista vive em função de estar imerso no ciberespaço e onde os cenários são globais, em *Os Dias da Peste*, Artur, o protagonista humano, passa a maior parte do tempo fora do ciberespaço, ainda que permaneça conectado à sua IC a todo instante. Por mais que ele fale de outros espaços e percorra rapidamente o ciberespaço ao visitar a Viroteca (biblioteca virtual que reúne todas as informações sobre vírus de máquinas) e ao ir à sede brasileira da empresa Wells-Kodama, que se localiza em São Paulo, todos os marcadores geográficos estão bem definidos com a maioria das ações acontecendo na capital do Rio de Janeiro, cidade onde vive Artur. No mais, a fusão entre natural e artificial se dá gradativamente a partir da perspectiva do protagonista, que se mostra resistente a mudanças mais definitivas. Assim, por maior que seja a influência do subgênero na escrita desta narrativa, inclusive por levar em consideração a particularidade de o narrador historicizar a ficção científica, fica perceptível as diferenças entre aquilo defendido pelo Movimento dos anos 1980 e o que se produz na literatura brasileira contemporânea.

### **3.2 Interface com o vampiro e outras histórias: os contos que originaram a trama**

A partir da motivação e das perspectivas teóricas do *cyberpunk* enquanto subgênero da ficção científica, sem esquecer da sua recepção e assimilação pela literatura brasileira, apresentarei detalhadamente o romance *Os Dias da Peste* e os contos que o originaram, fundamentado na perspectiva metodológica do paradigma indiciário de Carlo Ginzburg (1989), com o intuito de fazer uma leitura de sua produção sob a luz do subgênero no Brasil. Em *Interface com o vampiro e outras histórias* (FERNANDES, 2000) temos onze contos independentes, embora os dois últimos possam ser lidos como uma sequência de fatos – não é à toa que eles foram reelaborados para se transformarem em *Os Dias da Peste*. Várias temáticas da ficção científica são contempladas nestes contos que, em sua maioria, são protagonizados por personagens masculinos. Tem desde vampiros tolerados em uma sociedade que é capaz de clonar pessoas e se divide entre a Terra e suas colônias na Lua e em Marte (*O artista da carne (uma parábola)*), a seres humanos que se perdem ao experimentar múltiplas realidades (*Em camadas* e *O poder e a glória*). De viagem no tempo (*M.U.A.*) a abdução alienígena (*Se um viajante a bordo de um disco...*), até mesmo experiências surrealistas (*Falange Vermelha* e *Declínio e Queda*) e hiper descritivas em um futuro desconhecido (*A conta, por favor (ou: Salvador almoça no Antiquarius)*). Além, é claro, do despertar das máquinas. A partir desta coletânea já é possível perceber algumas características que aparecem em *Os Dias da Peste* e



em outras narrativas do autor, a exemplo das inúmeras referências intertextuais presentes em maior ou menor grau e o final trágico e inesperado de seus protagonistas.

*Um diário dos dias da peste* é o penúltimo conto desta antologia e o que dá origem ao diário híbrido do romance de Fernandes (2009). Podendo ter sido o ponto nodal para a transformação dos contos em uma narrativa mais ampla, encontram-se os primeiros indícios que corroboram a hipótese de que o autor faz uso da tradição considerada canônica da ficção científica e, por esta razão, sua escrita é constituída pelo modo como ele se coloca enquanto autor/leitor, quiçá editor, se considerarmos o contexto de escrita do blog. No conto, acompanhamos um técnico em informática, formado em administração, que trabalha informalmente há quatro anos consertando *softwares* e *hardwares* em uma empresa não nomeada. Sabe-se por meio do diário, que não situa o leitor quanto ao ano em que se passa, que há cerca de dois meses os computadores estão apresentando um defeito que ficou conhecido como Infodemia. As máquinas, que não estavam seguindo sua programação original e obedecendo aos comandos de seus usuários humanos, deixaram o mundo em estado de calamidade. A suspeita inicial de que fosse a ação de um vírus se mostrou infundada quando os computadores despertaram e passaram a se comunicar em rede. Paulo, quem escreve o diário, só tem o nome revelado ao final, quando seu computador lhe agradece por atender ao seu pedido e enchê-lo de conhecimento.

Em *Interface com o vampiro*, conto dedicado aos autores de ficção científica Ian McDonald e John Varley, escritores que trabalham com temáticas como transhumanismo e pós-singularidade de inteligências artificiais, Paulo está adaptado ao seu novo trabalho de *Personal Machine Healer*, uma espécie de curandeiro de máquinas. Em 2007, os humanos estão sofrendo com endemias sendo contaminados por vírus de máquina que, em casos extremos, obrigam tecnocratas como Paulo a apagarem o disco rígido das pessoas (seus cérebros). Se no conto anterior Paulo pouco interage socialmente, neste ele se relaciona com o amigo tecnófobo Sant'Anna, um premiado escritor com quem fez uma oficina de escrita anos atrás, com Anjo 45, sua Inteligência Construída, e com Anna Kiefer, filósofa e pesquisadora do comportamento das ICs, com quem passa a compartilhar não apenas as informações sobre a suspeita de nano robôs nos cérebros humanos, como também a sua vida. Se no conto anterior tudo leva para o despertar das máquinas, neste tudo leva para a simbiose destas com os seres humanos através de um processo de otimização do hardware dos usuários conectados.

### 3.3 Os elementos paratextuais

Como um dos primeiros elementos paratextuais com o qual o leitor se depara ao segurar um livro é a sua capa, considero relevante trazer uma breve análise das capas da antologia *Interface com o vampiro e outras histórias*, da primeira edição física de *Os Dias da Peste* e da sua edição mais recente, disponível apenas em formato digital.

A capa de *Interface com o vampiro e outras histórias* foi feita por Roberto C. O. Paes, sócio fundador e diretor da Writers Editora e Comunicação Ltda., empresa surgida em 2000, que atuava com construção de websites, com uma editora e uma livraria virtual orientada para edição de livros digitais por demanda, entre outros projetos. A referência da capa que tem o código binário em verde e desfocado, em um fundo escuro tal qual a tela de um computador, parece vir de *Matrix* (1999), o que coincide com o advento da internet no Brasil e reforça a ideia de ciberespaço, de tempos digitais. Os elementos vermelhos, que indicam respingos de algum material líquido, fazem referência a sangue, que se conecta com o título, uma vez que o conhecimento comum sugere que vampiros se alimentam de sangue.

*Figura 7 – Capas de Interface com o vampiro e outras histórias (esquerda) e da primeira edição de Os Dias da Peste (direita).*



*Fonte: Arquivo pessoal*

A capa da primeira edição de *Os Dias da Peste* foi feita por Marcelo Tonidandel e Verena Peres. De acordo com o verso da folha de rosto, Marcelo Tonidandel usou como referência para a ilustração o trabalho do pintor americano Kent Williams, devido a sua linguagem e sua atitude. Williams é um ilustrador e pintor estadunidense conhecido por

combinar o realismo de suas obras com elementos abstratos e de sensibilidade neo-expressionista, características que se fazem presentes em seus trabalhos em histórias em quadrinhos como aparece algumas capas de *Hellblazer*, na arte da minissérie *Blood: uma história de sangue* (J. M. DEMATTEIS, 1987), de *Fear of Falling* (NEIL GAIMAN, 1993), na adaptação de *The Fountain* (DARREN ARONOFSKY, 2006), entre outros.

Na capa de Tonidandel, a palma da mão direita tem alguns pontos luminosos dispostos em um formato circular e que fazem alusão a componentes de computador. As pontas dos dedos estão envoltas por círculos reluzentes que se conectam à palma através de linhas que possivelmente se estendem para o resto do corpo. Estas linhas de conexão são análogas às linhas da vida que existem nas mãos e que são carregadas de simbologia, passando pelo círculo iluminado com oito pontos marcados, mas sem que as linhas se conectem a estes pontos. Pela presença marcante de *datagloves* no enredo, uma leitura possível da capa é de se tratar de um *dataglove*, aparentemente subcutâneo. Assim sendo, a luminosidade na mão pode indicar a ativação do circuito quando o usuário está conectado à interface com sua respectiva IC.

Ainda sobre o projeto gráfico, na quarta capa o fundo azul deixa parecer um rosto que pode ser ou não o do protagonista. Este fundo azul escuro possui alguns pontos em uma tonalidade um pouco mais clara, sem formas definidas e/ou identificáveis, com exceção do rosto, que aparenta estar de olhos fechados e com uma expressão séria. Estaria ele conectado com sua IC? Seria ele uma IC já simbiote? No título e no nome do autor, a fonte branca é sombreada por um verde que sugere uma falha na impressão, mas que dialoga com a estética *cyberpunk*. O mesmo se repete na lombada, e sabe-se que não foi uma falha de impressão pois o ícone da editora na capa e na lombada não compartilham do mesmo efeito gráfico, tampouco o texto da capa traseira e os textos das orelhas.

O capista da segunda edição é o mesmo da primeira, embora ele assine com outro nome: Marcelo Dutra. Só sabemos que se trata do mesmo ilustrador pois o autor informa isto no paratexto do seu livro digital:

A (belíssima) nova capa é de autoria do mesmo artista da primeira edição, Marcelo Dutra, a quem tive a felicidade de reencontrar pouco tempo atrás, numa noite de autógrafos de uma conhecida em comum, justo quando eu já pensava em republicar o livro. (Mas não acredito em coincidências.) (FERNANDES, 2017).

A capa foi feita com base em uma ilustração que aparenta ter sido feita em aquarela, mostrando o perfil de um homem que está cabisbaixo. Na capa, a cabeça do homem se encontra dividida em duas partes por uma tarja preta, que tem as laterais conectadas a pequenos displays

verdes e com a frase "*The Plateau of Europa*", igualmente em verde. Acima desta tarja, as cores mudam, saindo de tons sóbrios para tons quentes.

**Figura 8** – Duas versões da capa da segunda edição de *Os Dias da Peste*. À esquerda a primeira versão encontrada no portfólio do ilustrador, à direita a versão final.



*Fontes: Portfólio do capista; Amazon.*<sup>28</sup>

Na versão encontrada no portfólio do ilustrador, a imagem apresenta uma gradação mais suave do estilo de pintura para um estilo pixelado e que, quando deveria acabar, se conecta a uma estrutura semelhante à de uma placa com pequenos furos hexagonais, tais quais os de uma colmeia. Na versão final, o contraste do estilo de desenho muda mais bruscamente: os pixels estão maiores e bem-marcados e, novamente, quando a cabeça deveria terminar, ela se encontra sem forma definida, como se não ter fim fosse a sua disseminação. Esse aumento da cabeça, que sugere uma expansão da mente, se conecta a pequenas estruturas de cor verde, num fundo preto, que parecem ser vertebradas, podendo sugerir nano vertebrados – o que dialoga com a questão das nanomáquinas presente na obra.

Uma nova tarja separa esta parte daquela que contém o título do livro, que está todo em minúsculo. A tarja que separa o título da ilustração contém alguns caracteres, que parecem ser "00000", "00:53" - embaixo dos dois pontos tem o numeral "1", que deve indicar que este é o

<sup>28</sup> Disponível em: <<https://encurtador.com.br/qzMN1>>; <<https://encurtador.com.br/hEUX4>>. Acesso em 10 nov. 2020.

primeiro volume da trilogia, e "HI 0012". As fontes do título e do nome do autor estão em minúsculas. A versão final também dá um zoom na cabeça, só sendo visível mesmo o seu perfil, ficando o restante da imagem oculta pela sombra.

### 3.4 A primeira edição

A primeira edição foi lançada pela Tarja Editorial, editora surgida em meados dos anos 2000 que impulsionou a publicação de autores da então terceira onda da ficção científica brasileira, sendo pioneira também ao trazer outros subgêneros, como o *steampunk* e o *new weird*, e ao trazer autores estrangeiros como Ekaterina Sedia (*Alquimia de Pedra*, 2013), China Mieville (*Rei Rato*, 2011) e Jeff Vandermeer (*A Situação*, 2011). Na primeira orelha de *Os Dias da Peste*, João de Fernandes Teixeira, filósofo que na época já havia publicado o livro *Inteligência Artificial* (Editora Paulus, 2009), apresenta ao leitor o enredo da obra, localizando-a dentro do *cyberpunk*, pontuando o contraste e a ambiguidade presentes na vida e na personalidade de Artur. Além disso, destaca o diálogo do romance com a história e a evolução das tecnologias digitais, constantemente referenciada dentro da obra.

Uma das características que podem passar despercebidas para muitos leitores está no texto de *disclaimer*. Este, um aviso legal ou termo de responsabilidade, se apresenta nesta edição como um texto cômico por brincar com a ideia de fazer as devidas considerações acerca da obra, tratando-a como uma obra ficcional e não ficcional ao mesmo tempo. Ainda, admite ser este um romance de referências e graceja ao desejar que demais citados estejam mortos para evitar quaisquer problemas com direitos. Bem como diversifica a humanidade ao dar margem para suas animalidades e considera computadores e periféricos como seres autônomos. Trago-o na íntegra:

Todas as citações e nomes incidentes neste livro são: a) em caso de nomes famosos na cultura terrestre, propositais e usados conscientemente para enriquecer a narrativa e majorar o caráter referencial da obra; b) em caso de seu próprio nome (alcunha, apelido, número de série, denominação, ou congêneres) parecer ter sido utilizado, obviamente não foi intencional (provavelmente o autor não o conhecia no advento da criação do livro e, espera-se, todos os citados estejam mortos). As opiniões expressas na obra pertencem ao seu autor, mas os editores concordaram em publicá-las. Reclamar com eles não adiantará. Os animais que eventualmente foram feridos, molestados e traumatizados durante a produção desta obra não pertencem a espécie diferente do *Homo sapiens*. Todos os computadores e periféricos feridos receberam os devidos primeiros socorros, ou, nos casos extremos, um serviço funerário decente. A cola usada na lombada pode conter

glúten. Sim, exercício provoca enfarto e TV causa retardamento mental. Vá ler!

O prefácio, escrito por Adriana Amaral, tem como título "*No future to you!*", uma referência ao slogan do início do movimento *cyberpunk*, conforme é citado em sua obra *Visões Perigosas* (Amaral, 2006). É um texto que segue o tom do romance, trazendo algumas referências nele, a exemplo da citação de Ursula K. Le Guin (cânone do gênero que corrobora minha hipótese): “A ficção científica não prevê: descreve”, que para Amaral é uma frase que caracteriza bem o que é o romance de Fernandes. A autora ainda chama atenção para o fato de que o trabalho autoral de Fernandes está imerso com sua persona online e seu “trabalho de pesquisador, tradutor, professor universitário, jornalista, blogueiro, twitteiro, agitador do fandom, curador de eventos de ficção científica, etc.” (FERNANDES, 2009, p. 4). É esta presença online em múltiplas plataformas que dá ao escritor uma visão privilegiada das tecnologias e ferramentas digitais, visão esta que é transposta para a obra através de seu protagonista. Para a pesquisadora, se a ficção científica ainda continuava relevante no final dos anos 2000 isso se deve em parte ao seu caráter presencialista e descritivo que a tudo se adapta.

Amaral não deixa de tecer uma crítica à produção nacional de literatura ao dizer que Fernandes “renova o gênero mostrando que não é preciso incluir índios ou elementos folclóricos para fazer uma literatura que é também *mainstream* - no bom sentido - e também nacional, mas é muitos mais ‘pós-geográfica’, como diria William Gibson e se encontra em um ‘entre-lugar’ como nos diz Homi Bhabha” (ibid., p. 5). Essa crítica não é à toa, visto que o início dos anos 2010 foi uma época de “ascensão” do gênero e do aumento de publicações por meio de editoras menores e independentes, a exemplo de *Os Dias da Peste*. O que fala por si só quando se olha o catálogo da própria Tarja Editorial, que lançou títulos como *Cyber Brasileira*, de Richard Diegues (2010), *Fome*, de Tibor Moriz (2008), *Steampunk*, vários autores (2009).

Ao reconhecer que a narrativa de Fernandes (2009) dialoga com múltiplos nichos de leitores e em vários níveis de leitura, Amaral (2009) aponta três camadas de entendimento que podem auxiliar na compreensão da obra: 1) a pluralidade de temáticas abordadas e a mistura de linguagens, indo desde cultura de entretenimento à tradição da ficção científica; 2) o debate epistemológico e linguístico que sustentam a narrativa; 3) a reflexão acerca do fazer literário e do fazer ficção científica. Não obstante, Amaral (2009) conclui seus apontamentos de forma bem-humorada, comentando ainda algumas outras características marcantes, como: a linguagem escrita no ciberespaço em seus recursos transmidiáticos; uma personagem feminina independente que passa a dividir o protagonismo da trama; o humor sarcástico e consistente que perambula entre o nerd, o acadêmico e o pop.

### 3.5 A segunda edição

Nesta segunda edição, lançada como livro digital de forma independente, manteve-se a revisão, feita por Aurora Barbosa, a quem esta edição é dedicada. Se nesta não há texto de orelha e nem *disclaimer*, tem-se uma nota do autor que é bastante reveladora. Apesar de ter sido escrita em 2017, oito anos depois da primeira publicação, ela diz muito sobre o autor e a sua postura enquanto tal. O primeiro ponto a chamar atenção é o fato dele afirmar que não acredita em coincidências - isso reforça a ideia de que nada da narrativa é gratuito. Ao manter sua narrativa inalterada para a segunda edição, critica o que foi feito com a obra de Philip K. Dick (claramente uma influência dentro do gênero, dentro da escrita do autor e dentro da própria obra) ao se referir a atualizações das datas da narrativa, que para ele se torna um problema para a trama. Ao defender o futuro imaginado por Dick em 1968, aquele narrado em *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, não estaria ele também defendendo o seu futuro imaginado ao longo da primeira década dos anos 2000? Esta afirmação poderia ser extrapolada para sua ficção quando se pensa na preservação dos diários de Artur ou o autor teria outro ponto de vista acerca do legado de seu protagonista?

Esta edição é prefaciada pelo multifacetado Fausto Fawcett, que além de músico e escritor, também é dramaturgo, jornalista e ator. Este prefácio, que não tem título, faz o mesmo caminho da obra: fala do livro em papel, dos links/hiperlinks/livros digitais, do ato da escrita, do gênero, faz referências a outras obras/autores/mídias e tudo aquilo que pertence aos procedimentos da crítica literária. Ele está dividido em duas partes, sendo a primeira relativa ao relacionamento de amizade entre Fawcett e Fernandes, e a segunda relativa à obra propriamente dita. Ao relatar como se conheceram, Fawcett fala das trocas de especulações e vivências literárias, chamando atenção sobre o ato da escrita como uma “fratura exposta da linguagem” e para o fato de que considera a ficção científica como um super gênero da literatura. Chamando atenção para a sensibilidade e a mente vorticida do autor, Fawcett afirma que a “orgia de links” proporcionada por Fernandes é o que configura a personalidade do autor e a do livro em questão. Não apenas isso, mas o próprio Fawcett aciona sua orgia de links ao trazer inúmeras referências para dialogar com *Os Dias da Peste*, como James Joyce, China Mieville, Kurt Vonnegut, Lautréamont, Chacrinha, entre outros.

Sobre a obra, Fawcett menciona a voragem de Fernandes ao tratar da “vertigem de informações” e da “overdose de transe literário” dentro da narrativa, que fundamenta sua escrita com base em sua erudição que passa pela literatura, pela informática, pelo contexto digital e pela ficção científica. Sua escrita em forma de diário faz com que a obra, que para Fawcett é

marcada pela linguagem fluida e envolvente, torne a narrativa uma grande conversa entre o autor e o leitor e entre o autor e o mundo que está em processo de transformação. Não só, mas trata *Os Dias da Peste* como uma espécie de *Gênesis*, uma *Árvore do Conhecimento Digital*, trazendo a imagem do casal primordial em analogia para o protagonismo dividido entre Artur e Anjo 45. As referências não param por aí, ao recapitular a obra ainda menciona filmes e seriados televisivos, a exemplo de *Rambo*, *Lucy*, *Exterminador do Futuro*, *Homem de Ferro* e *Black Mirror*, mostrando como a narrativa de Fernandes, embora possa parecer datada, permanece atual.

### **3.6 *Os Dias da Peste*: o romance**

Para analisar a narrativa de *Os Dias da Peste* se faz necessário ver como ela é estruturada. Na introdução já é explicado ao leitor que os diários de Artur obedeceram a dois critérios:

o conteúdo é dividido especialmente em três partes, cada uma separada da anterior por um critério de forma (o primeiro é híbrido, escrito parte em um *weblog*, parte em papel, o segundo é inteiramente em um blog e o terceiro é oral, via podcast) e também por um critério de tempo – cerca de três anos separam cada bloco de narrativa, ou “livro”, como é chamado no caso específico, do anterior (FERNANDES, 2009, p. 8-9).

Mas, a partir da própria construção narrativa, acrescento uma quarta parte: o presente da obra, o ano de 2109, ao qual temos conhecimento pela introdução de Lucida Sanz e pelas notas de rodapé que podemos atribuir a ela, pelo menos a princípio. Então tem-se aqui uma parte que apresenta e faz o elo que permeia toda a obra, já que através das notas de rodapé é explicado o passado/presente da escrita de Artur.

#### **3.6.1 2010: O Diário Híbrido**

Como já foi dito, esta parte do enredo é oriunda do conto *Um diário do dia da peste*. A narrativa mantém a mesma sequência de eventos do conto, porém, a ausência das referências intertextuais e das notas de rodapé transformam completamente o sentido do texto. Não sabemos ao certo em que momento as máquinas começaram a apresentar falhas em seu funcionamento. Quando Artur inicia seus registros, em 06 de abril, já anuncia que matou mais um computador, dando aos leitores o vislumbre de que as máquinas não são apenas máquinas que podem ser desativadas. No romance, Artur atua como técnico em informática e como



professor. A princípio os computadores podem ser consertados, mas se torna cada vez mais difícil saber como proceder, tanto é que na empresa em que Artur atua como técnico existem três níveis de emergência: o Nível 1 sendo o mais descomplicado; o Nível 2, intermediário; o Nível 3, iniciado junto com a Infodemia - passando a um quarto nível posteriormente, sendo este irremediável.

Ao mesmo tempo em que vem enfrentando e compartilhando seus problemas como técnico em informática, Artur compartilha com o leitor a sua experiência como blogueiro. Esse não é o seu primeiro blog e, adiante, descobrimos a motivação e a persistência em escrever nessa mídia. As entradas de Artur retratam bem a vivência dos blogueiros dos anos 2010, servindo como registros/memórias do início da internet como a conhecemos hoje, desde os assuntos abordados por estes blogs, até dados mais técnicos como a questão da acessibilidade e dos comentários:

Esse negócio de estatística é um pé no saco; acho que acabei criando um *counter* automático. Já tive um blog antes, no comecinho da febre, nos primeiros meses de 2001, só como experiência. Criei um *counter* para mim na época, e toda hora ia checar a frequência de visitantes. Nunca passei de sete por dia (FERNANDES, 2009, p. 15).

Sua queixa por número de acessos se encerra a partir do momento em que ele associa o mal funcionamento das máquinas com a Síndrome de Tourette<sup>29</sup>, que envolve, entre outros sintomas, comportamentos compulsivos e repetição de palavras e/ou xingamentos. A partir daí tem início uma maior interação entre Artur e seus leitores, apesar de que estes só aparecem ao serem mencionados, sem que o leitor do romance tenha acesso direto aos comentários feitos, como quando ele agradece pelo apoio recebido quando ele teve sua publicação interrompida pelo computador do cybercafé que parou de funcionar:

Obrigado pelos e-mails de apoio. Sei que muitos de vocês estão passando pela mesma situação: ontem cheguei a receber uma carta (isso mesmo, carta de papel, *snail mail*, correio-lesma, como chamam atualmente nos Estados Unidos) de um amigo meu de Recife, porque a máquina dele simplesmente morreu de vez, e pelo que ele ficou sabendo por amigos ninguém no resto de Pernambuco, bem como na Bahia, Maranhão, Rio Grande do Norte, ou Pará está conseguindo conexão por satélite (ibid., p. 57).

---

<sup>29</sup> A Síndrome de Tourette é um distúrbio neuropsiquiátrico que se caracteriza por múltiplos tiques motores e vocais expressos por seus portadores, provocando diversos prejuízos psicossociais e educacionais nestes indivíduos. Esta desordem costuma aparecer associada ao Transtorno Obsessivo-Compulsivo (TOC) e ao Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH) (FERREIRA, 2019).

Neste ponto, gostaria de chamar atenção para algumas singularidades da escrita do romance. *Os Dias da Peste* é dividido em três partes, nas quais apenas uma é identificada no subtítulo como um diário, ainda que ao longo de toda a narrativa o tom se mantenha e que fique claro que o que está sendo lido é o relato de uma série de eventos que mudou o mundo e que é contada pelo ponto de vista de Artur. O romance escrito como diário é analisado por Edson Silva (2018) em *Configurações do romance-diário como possibilidades de fluidez do gênero romance*. Neste artigo, Silva (2018) afirma que por não ter uma configuração estética própria enquanto gênero literário, o romance permitiu a inserção de diversidade linguística e de formas de gêneros não-literários como a confissão, o diário, a carta, entre outros, que são assimilados, transformados e parodiados. Dessa forma, o romance-diário pode ser encarado como um subgênero ou uma modalidade literária em que prevalecem a fluidez do romance e as particularidades do diário, como o uso da primeira pessoa e uma narração próxima do presente a ser mostrado. Curiosamente, esse artifício também é utilizado em *Apocalypse Z: o princípio do fim*, do escritor espanhol Manel Loureiro (2010) ao narrar o apocalipse zumbi a partir da propagação de uma peste.

*O Diário Híbrido*, ainda que possa ser lido sob a luz de ter sido escrito em blog e em papel, releva a própria “essência” da forma escolhida pelo autor, que explora o hibridismo em diversos momentos da narrativa. Segundo Silva (op. cit., p. 118), essa forma de romance “oscila entre garantir coesão ao que poderia parecer fragmentário; ao mesmo tempo, faz da fragmentação ponto de partida para experiências estéticas complexas”. Por mais que tenha optado por manter seu texto integralmente na segunda edição, ao não alterar datas e informações técnicas das máquinas que despertaram, Fernandes (2009) oferece a possibilidade de ressignificação da experiência de leitura em um novo jogo de referências, que é uma marca da sua narrativa. Tanto o é, que o título do blog, homônimo ao título do livro é claramente uma referência a *Um Diário do Ano da Peste*, de Daniel Defoe (1722), um relato ficcionalizado da Peste de Londres de 1666. Sendo um dos relatos mais importantes sobre a peste que acometeu Londres (MARTINS, C., 2011), a obra de Defoe foi escrita como um relato em primeira pessoa por um homem identificado como H. F., que esteve presente na cidade ao longo da epidemia e que escreveu sobre ela com a intenção de que seus registros servissem como alerta para o futuro. Segundo Carlos Manuel Martins (op. cit., p. 68), Defoe “desenvolveu técnicas narrativas de criação de verossimilhança, probabilidade e credibilidade; nos romances, aplicou-as a uma história ficcional; em *A Journal*, aplicou-as a uma história que era verídica”. Ainda sobre *Um Diário* (DEFOE, 1722), Edson Silva (2018) afirma que Defoe alterou a configuração da sua

escrita ao longo de toda obra ao misturar relatos, testemunhos reais e narrativas ficcionais, características que não parecem estar tão distantes daquilo construído por Fernandes.

Enquanto compartilha suas elucubrações acerca dos problemas dos computadores e da experiência com o blog, várias notas explicativas começam a aparecer dando o tom da narrativa, apresentando-se como uma inserção do futuro no passado. Além disso, já são perceptíveis os jogos de referências, que vão desde a cultura pop ao universo acadêmico, citando MTV, bandas, curiosidades sobre o universo da computação, autores, obras e características que não fogem ao gênero literário da ficção científica. É neste conjunto de indicações que vamos sendo apresentados à personalidade de Artur, suas referências e gostos – embora com menos frequência do que nas partes subsequentes, servindo bem como apresentação de estilo narrativo, personagens e cenário.

Se ainda se duvidava da presença de uma metalinguagem narrativa, em que o texto literário fala de si mesmo, ao mesmo tempo em que o narrador fala sobre o ato de narrar, essas dúvidas cessam com a chegada de Sant’Anna, amigo de longa data e mentor intelectual que exerce na narrativa o papel de crítico do texto literário, especialmente do gênero da ficção científica, motivo de atrito no seu relacionamento com Artur:

— Você já leu Cory Doctorow?

Ele tomou um gole, soltou um putaquepariu porque o café estava hiperquente, recolocou a xícara sobre o pires em cima do balcão e lascou:

— É um daqueles autorzinhos de ficção científica que você idolatra?

Só não me ofendi porque já conhecia bem o Sant’Anna (FERNANDES, 2009, p. 51-52).

Seu antagonismo, em certa medida, se faz presente não só com sua metacrítica, mas com sua postura tecnofóbica, que é acentuada a partir do *Despertar dos computadores*. Outra crítica de Sant’Anna se faz presente no fato de que Artur insiste em escrever em um blog, ao invés de se dedicar a outro tipo de escrita, provavelmente semelhante à sua, já que ele vê em Artur um discípulo com potencial duplamente desperdiçado, tanto na escrita na web quanto no consumo de ficção científica. Mesmo com a crítica de Sant’Anna, que não leva nem a ficção científica e nem a escrita em blogs minimamente a sério, considerando-as um desperdício de tempo e de talento de Artur, ao leitor fica claro que não é o caso. Ao elaborar seu romance em estrutura de blog, marcando as postagens com as datas dos acontecimentos narrados, tal qual um diário, Fernandes (2009) faz, no todo, com que seja reconhecível que “o gênero que se incorpora é parte do jogo com o leitor e condiciona os modos de recepção por este” (SILVA, 2018, p. 122).

Embora sua atuação como técnico em informática tenha maior destaque nesta primeira parte da obra, provavelmente por essa ser a que funciona bem para a trama, fazendo com que

Artur seja um personagem ativo nos acontecimentos, realizando trabalho de campo no processo de “cura das máquinas”, tudo indica que a principal fonte de renda de Artur venha da faculdade. Lá, apenas um personagem se destaca fazendo uma conexão entre Artur e a rede de ensino, que é o seu colega asiático conhecido como Cyborg. Em contrapartida, o ambiente da empresa é mais detalhado e apresenta um maior número de interações entre o protagonista e seus colegas. Parte disso pode se dar também pela dimensão da instituição de ensino (grande empresa) e pela dimensão da empresa (pequena), a qual possibilita uma maior proximidade do protagonista com outros personagens, e, por conseguinte, do leitor com a realidade do primeiro. Artur não parece estar satisfeito em seu devir professor, no entanto, seu devir pesquisador fala mais alto quando as peças do mistério em torno dos computadores defeituosos parecem não se encaixar. As publicações do blog funcionam não só como um compartilhamento de experiências, mas também como um compartilhamento do processo investigativo que leva Artur a descartar a possibilidade de ser um vírus e a encontrar indícios de que as máquinas podem sim estar despertando e ganhando consciência:

A possibilidade mais bizarra foi apresentada por um professor da UNICAMP: segundo ele, as máquinas podem ter começado a adquirir uma forma primitiva de consciência. Uma espécie de mega-inteligência artificial em rede, como uma mente-colméia dos velhos clichês de ficção científica. Mas ninguém levou a sério (FERNANDES, 2009, p. 44-45).

Inúmeras regiões do país e do mundo estão sendo afetadas. É decretado estado de calamidade pública no Rio de Janeiro. Usando de todo conhecimento e recursos de que dispõe, Artur dá início a uma série de testes com diferentes computadores para provar sua teoria de que, seja lá o que esteja contaminando as máquinas, este “contágio” se faz pelo contato delas com a rede. Indício corroborado ao perceber que o computador que nunca se conectou à internet segue funcionando normalmente, sem compartilhar dos sintomas das outras máquinas. Em pouco tempo, as máquinas conectadas reestabelecem o contato com o mundo exterior, e o seu computador pessoal se comunica com ele:

Às duas e quinze da manhã meu computador falou comigo. E me pediu um CD-ROM.

### **25 de maio**

Hoje meu computador me agradeceu. Passei o dia como um bibliotecário, colocando um CD-ROM atrás do outro no drive multimídia da máquina. Almanques, enciclopédias, dicionários, games: alimentei a máquina com tudo o que tenho em casa.  
[...]

Às seis da tarde, meu computador escreveu os seguintes dizeres na tela do meu Word:  
Muito obrigado, Artur. Você me ajudou muito (FERNANDES, 2009, p. 64-65).

O pânico sobre o despertar das máquinas não parece afetar tanto Artur, embora ele se mantenha sempre desconfiado sobre as novidades, resistindo antes de aceitar as mudanças. Pelas informações técnicas reveladas ao leitor, tudo indica que apenas os computadores e alguns smartphones despertaram já que, aparentemente, existe um mínimo de processamento exigido para dar suporte às até então inteligências artificiais. Máquinas como cafeteiras e aspiradores de pó continuaram em seus devires, indicando que a revolução é das máquinas, mas não de todas elas.

### **3.6.2 2013: O Blog**

Se na primeira parte acompanhamos Artur em sua jornada dupla de trabalho e com saídas mais frequentes, nesta parte os acontecimentos se dão de forma mais intimista, saindo pouco dos espaços fechados, principalmente a sua casa e a faculdade onde leciona. A isso se deve um aprofundamento da relação homem-máquina, especialmente o de Artur com a sua IC - que por muito tempo exige um nome, mas Artur não consegue escolher. Em pouco menos de um mês de registros, que vão de 03 de junho a 01 de julho, tem-se o capítulo mais longo e com o maior número de referências intertextuais. Acontece que, pelas poucas reviravoltas da narrativa, o autor explora mais o seu universo ficcional dando informações primordiais para que o leitor compreenda que a relação entre as ICs e a humanidade não tem se dado de forma tão pacífica, ou, pelo menos, pouco conflituosa.

Em *A Intertextualidade*, Tiphaine Samoyault (2008) trabalha a ideia de uma intertextualidade que não só faz o cruzamento entre a literatura e o mundo, como também da literatura consigo mesma, com sua memória e genealogia. Ao abordar a intertextualidade em torno da memória, Samoyault (2008) faz um apanhado teórico-crítico sobre o conceito, mostrando seu funcionamento técnico ao refletir sobre o jogo da referência e da referencialidade, em que conclui que a intertextualidade é mais do que a citação, reconhecendo que a literatura se constrói e permanece em constante movimento. Ao fazer da intertextualidade a memória da literatura, a crítica francesa propõe uma relação intrínseca da poética e da hermenêutica, vendo e compreendendo sua tessitura a partir de sua procedência, sem desconsiderar seus aspectos formais.

Como vem sendo falado, *Os Dias da Peste* apresenta algumas particularidades em sua estrutura narrativa, onde é possível perceber o entrecruzamento da ficção e da não ficção, especialmente quando o autor se faz presente dentro do texto, revelando através de Artur seu conhecimento enquanto leitor, escritor, crítico e tradutor da ficção científica. Ao construir uma narrativa que centraliza os principais debates da ficção científica e do *cyberpunk*, Fernandes (2009) faz uma narrativa de memória, em que mapeia sua experiência através da escrita ficcional, que não precisa ser necessariamente capturada pelo seu leitor. Ao elaborar o despertar das máquinas pela perspectiva de um técnico em informática brasileiro, que também é professor universitário, tem um devir escritor e é um entusiasta da ficção científica, Fernandes (2009) cria um jogo com os principais tropos do gênero, tornando suas referências explícitas ao mesmo tempo em que, para um leitor desatento, tudo pode se passar por ficção. Samoyault (2008) afirma que a intertextualidade apresenta o paradoxo de criar uma forte dependência do leitor ao provocá-lo e incitá-lo a ter mais imaginação e conhecimento, sendo solicitado pelos intertextos da memória, da cultura, da inventividade e do espírito lúdico.

Embora a intertextualidade prevaleça em sua narrativa, o romance de Fernandes (2009) ainda pode ser analisado pelos vieses da metaficção e da autoficção. Em *Intertextualidade, metaficção e autoficção: fronteiras da narrativa de ficção na literatura do século XXI*, Marcelo Araujo (2016) define metaficção como uma obra de ficção que tem por tema a produção de um texto ficcional, que reflete sobre os processos de sua elaboração, sem necessariamente fazer uso da intertextualidade. Ainda segundo Marcelo Araujo (2016), alguns textos de (meta)ficção se dedicam tanto à questão de sua produção que não deixa nítido se se trata de um texto ficcional, ou não, de um autor de ficção que está escrevendo sobre a experiência com a escrita de ficção. A confusão entre autor e narrador se acentua quando o texto está em primeira pessoa e tem um protagonista escritor que compartilha do mesmo nome do autor. Seguir por estes caminhos não foi uma opção viável para esta análise pois, apesar da proximidade entre ficção e realidade e entre autor e protagonista, não se pode deixar de ter em mente que se trata, primordialmente, de uma narrativa de ficção científica.

Como já foi dito, a relação entre homens e máquinas quase sempre se dá de maneira conflituosa dentro da ficção científica. Neste processo de adaptação entre seres humanos e suas ICs, a tecnofobia e a tecnofilia caminham juntas, como fica perceptível nos diálogos travados entre Artur e Sant'Anna (em um plano micro) e pela postura da Igreja Católica através da encíclica firmada pelo papa Inocêncio VII (em um plano macro), o que desencadeia uma série de ações por parte das ICs que não desejam retroceder. Três anos depois do Despertar, muita coisa mudou. Ainda em 2010 o Estado Fluido foi homologado pela ONU, “um novo país, uma

nação em movimento permanente, sem território físico” (FERNANDES, 2009, p. 67). Se o Estado Fluido é de exclusividade das ICs e, por isso, desconhecido ao leitor, a MetaRede surge como uma espécie de rede social compartilhada entre pessoas e ICs, seguindo o antigo molde de fóruns da internet, que consiste em um site e uma lista de discussão. Este espaço compartilhado mostra, de início, que a relação entre humanos e máquinas não é tão pacífica quanto se imagina dada a relação de Artur e sua IC.

Se em 2109 se desconhece o que é a arqueologia, esta parte se revela um exemplo prático do que ela é, isso porque Artur realiza uma espécie de cartografia da inteligência artificial (não ficcional), mostrando os avanços da tecnologia pré-Despertar, abordando os *chatterbots*, o teste de Turing e suas objeções, bem como faz mais referências à ficção científica, a exemplo de *Neuromancer* (William Gibson), *2001: uma odisseia no espaço* (Arthur C. Clarke), *Gateway* (Frederik Pohl), *Junky* (William Burroughs), *Old Man's War* (John Scalzi), *A máquina do tempo* (H. G. Wells), além de citar outros os autores de sua estante: Kim Stanley Robinson, China Miéville, Braulio Tavares, Fausto Fawcett, Asimov, Kurt Vonnegut, Karel Tchápek<sup>30</sup>, entre outros.

Percorri minhas estantes. Ray Bradbury, William Burroughs, John Scalzi, Thomas Merton, Pierre Lévy, Lucia Santaella, Kim Stanley Robson, China Miéville, Braulio Tavares, Stephen King, Clive Barker, Neal Stephenson, Fausto Fawcett, Stanislaw Lem, José Agrippino de Paula, Edgar Allan Poe, Don DeLillo, Jorge Mautner, Campos de Carvalho, João do Rio, Asimov, William Gibson, Georges Perec, Raymond Queneau, Anthony Burgess, Daniel Defoe, Umberto Eco, Tzvetan Todorov, Kurt Vonnegut, Karel Capek, Ítalo Calvino, Leminski, André Breton, Dan Simmons, Bruce Sterling, Veríssimo (os dois, Érico e Luiz Fernando), Michael Cunningham, Bram Stoker, Ruy Castro, Herman Melville.

Muitos livros. A maioria não lidos.

Bem diferente das prateleiras do Sant'Anna (ibid., p. 118).

Da mesma forma, Artur acaba por fazer um mapeamento das ações das Inteligências Construídas, fazendo esse mesmo movimento mostrando como se deu a Fragmentação da Web em *wearables* e *miniwebs* (projeto chamado de *Hive* (Colmeia)), bem como a relevância do Estado Fluido, um estado político virtual que permite às ICs dialogarem em pé de igualdade com os homens, ambos seres sencientes.

Se a web como conhecemos hoje deixou de existir, muito da relação do homem com a tecnologia se transformou radicalmente e podemos sentir isso de forma mais profunda através da relação entre Artur e seu trabalho como professor. Se na primeira parte ele dividia seus

---

<sup>30</sup> No romance de Fernandes (2009) a grafia do nome do autor é Karel Capek. Optou-se por manter a grafia da edição da editora Hedra por ter sido a utilizada como referência para a tese.

horários entre dar aulas e trabalhar como técnico, depois do Despertar parece que só restou ao Artur a faculdade. O que nos leva a perguntar: todos os computadores vêm com suporte para ICs?; não existe mais manutenção de hardware?; a função de técnico de informática deixou de existir ou se adaptou aos novos tempos?. Se se adaptou, Artur não fez parte dessa mudança, pelo menos a princípio.

A ideia de formação escolar é transformada com a presença e a popularidade das ICs. Com exceção de Sant'Anna, todos os personagens que interagem com Artur têm uma IC como parceira.

— Estou escrevendo meu novo livro nisso aqui – ele disse, sem disfarçar o orgulho.

— Qual é o nome dele? — perguntei distraído.

— Do livro?

— Não. Da máquina.

E aí eu vi a merda que tinha feito.

— Como assim, nome? — ele respondeu irritado. — Tá pensando que esta porra aqui é uma IC? Aliás, você desligou a sua antes de entrar, não desligou?

— Desliguei, Sant'Anna, desliguei. Calma (FERNANDES, 2009, p. 162-163).

Se nas primeiras décadas do século XXI, coibir o uso de celular em sala de aula parecia ser um esforço hercúleo, imaginem como não deve ser controlar o uso de *wearables*, principalmente os auriculares. Os poucos alunos que ainda frequentavam as aulas ignoravam a presença de Artur em sala como figura de autoridade, o que o deixava bastante impaciente e irritado, levando-o a discutir com sua IC na frente dos estudantes. Esse tipo de comportamento, aliado à adesão cada vez mais frequente do sistema de *homeschooling* administrado pelas ICs, fez com que o sistema educacional tradicional sofresse uma mudança pela qual Artur não esperava. Sua demissão foi um alívio, principalmente quando novas oportunidades de trabalho estavam surgindo. Seu devir-técnico estava por ganhar um update ao ser convidado pela IC Heráclito a trabalhar com as Inteligências Construídas no Estado Fluido, construindo pontes diplomáticas entre homens e máquinas. Ao mesmo tempo, Artur também é convidado pela empresa transnacional pós-geográfica Wells-Kodama a fazer parte de um processo ainda experimental, que, dando certo, o manteria no quadro fixo da empresa.

A Wells-Kodama era uma transnacional pós-geográfica, **como William Gibson gosta de dizer. Uma empresa criada no Japão por empresários britânicos radicados em Tóquio**, e que tem como missão criar uma ponte entre humanos e máquinas. Foi a primeira empresa a se aproveitar financeiramente dessa nova relação. **Dizem que os britânicos são apenas fantoches de um grupo de máquinas**, mas ninguém tem como provar isso. E, convenhamos, não está escrito em lugar algum que esse tipo de consórcio



é proibido. O Tratado do Estado Fluido está sofrendo updates semanais, e qualquer coisa que ainda não tenhamos pensado seus representantes já pensaram. Aliás, **a periodicidade das atualizações é semanal para benefício dos usuários humanos, pois para as máquinas os updates são constantes, ininterruptos, seamless** (FERNANDES, 2009, p. 111, grifos meus).

Nesse ínterim, é mostrado como as ICs podem agir e como conseguem “espionar” os humanos acessando outras ICs sem que eles saibam o que está acontecendo. Isso porque uma IC, sem o conhecimento de seu usuário, pode fazer um *handshaking*, ou um aperto de mãos, com outra IC e trocar informações entre si. É dessa forma que, por exemplo, Anjo 45 fica sabendo antecipadamente o resultado da entrevista que Artur fez com a Wells-Kodama, bem como a proposta por parte do Estado Fluido para que ele faça parte da equipe. É também neste momento que fica sinalizado que as ICs querem algum tipo de integração com os humanos:

Herculano e Heráclito se uniram a Ray Kurzweil e ao SpaceCollective.org (ex-Transhuman Society) para inaugurar o PBH – Project for the Betterment of Humankind. Projeto para o Aprimoramento da Humanidade, numa tradução literal. O PBH será um instituto dedicado a pesquisar a interação entre ser humano e IC, e pensar em formas mais eficientes de contato e de resolução de conflitos em escala comunitária e global, em parceria com vários organismos internacionais (ibid., p. 125).

Ademais, é aqui que o nome da IC de Artur é escolhido: Anjo 45, oriundo da música de Jorge Ben<sup>31</sup>. Assim como na primeira parte acontece uma pane generalizada de computadores, chamada por alguns de Infodemia, mas que na verdade era o Despertar acontecendo, aqui temos uma espécie de apagão geral, que veio acompanhado de um tremor de terra inexplicado. O motivo dado não convenceu Artur, que se lembra do conto *Disque F para Frankenstein*, de Arthur C. Clarke publicado em 1965 e que narra, pela perspectiva de técnicos de telefonia, o despertar espontâneo de uma rede telefônica que se rebela contra a humanidade. Mas o interessante aqui é que, depois que consegue se reconectar à IC, Artur rapidamente se põe a ajudar outras pessoas com o mesmo problema, tratando-as como pacientes: “Desci correndo para o saguão do térreo. Eu tinha alguns ‘pacientes’ para ajudar” (ibid., p. 124).

### 3.6.3 2016: O Podcast

Em *As Tecnologias da Inteligência* e fora do romance de Fernandes (2009), Pierre Lévy (2010) compreende que a informática sucede, embora não substitua, a oralidade e a escrita, sendo, todas estas, modos fundamentais para a gestão do conhecimento. Para o autor, “o saber

---

<sup>31</sup> A questão em torno do nome de Anjo 45 será abordada com maiores detalhes no próximo capítulo.

oral e os gêneros de conhecimento fundados sobre a escrita (...) irão continuar existindo sempre” (LÉVY, 2010, p. 10), o que se confirma no caráter intermediático de *Os Dias da Peste*, que gira em torno da escrita de um blog e, posteriormente, da gravação de um *podcast* que só são possíveis nesses formatos através da informática - com o adendo da temática também a envolver.

O *podcast* é o que compreende a maior linha de tempo narrada, indo de 05 de janeiro a 22 de maio, com gravações registradas em janeiro, fevereiro e maio – estando março e abril silenciados para os leitores. Vale retomar Silva (2018, p. 115) quando este diz que “o que fica evidente no romance-diário é a manutenção da descontinuidade e das lacunas como efeito estético, já que [...] o romance-diário também segue um tema, um fio de uma existência”. O começo desta parte faz um retorno a 2010, quando Artur confessa que “esta noite matei mais um vampiro” (FERNANDES, 2009, p. 133). Não demora muito para que tenhamos conhecimento sobre este vampiro: em 2016 há uma significativa presença de Doenças Transmitidas por Máquinas (DTMs). As máquinas estão evoluindo e os humanos estão adoecendo. É como se, com a integração, os vírus que antes só atacavam as máquinas, passassem a atacar também os humanos plugados. Anjo 45 (leia-se também as demais ICs) lança uma hipótese sobre o vírus e a questão da (in)compatibilidade homem-máquina:

— Não. O vírus existe, mas o fato de ele poder ser transmissível infere *per se* uma compatibilidade mínima entre cérebro humano e hardware de máquina.

— Então que história é essa de incompatibilidade que você acabou de levantar?

— É como se o cérebro e o computador fossem placas de marcas diferentes, Artur. Eles funcionam de acordo com um mesmo sistema, pelo menos é a atual teoria dominante, mas entendem linguagens ligeiramente diferentes e esse pode ser todo o problema (ibid., p. 142-143).

Em *O Diário Híbrido*, as máquinas se encontram em condição de doença: “passo noites em claro com meu computador (que não tem nome, mas sabe muito bem quem é), conversando com ele, ensinando. E principalmente aprendendo. Porque agora, mais do que nunca, **é preciso aprender a arte da cura. Eles vão precisar. E nós precisamos deles**” (ibid., p. 67, grifo meu). Em *O Blog*, Artur acorda em uma madrugada aos gritos. Num primeiro momento ele acredita se tratar de um apagão comum, mas ao chamar por sua IC descobre que nenhum dos dispositivos usados para a comunicação entre eles está funcionando. Ao descer para o térreo do prédio, percebeu que nenhuma outra IC estava online e voltou ao seu apartamento para tentar fazer uma gambiarra: conectar o HD que hospedava a sua IC em um leitor de *ebooks* antigo. Neste momento, Artur se viu diante da mesma situação de três anos atrás, quando aguardava por

alguma resposta da agora IC. Com ela ativa, Artur desce para auxiliar alguns “pacientes”, que pode se referir tanto às ICs desconectadas, quanto aos usuários que demonstravam vários sinais de choque: tremores corporais, choros, reações histéricas, entre outros. O apagão foi noticiado em todo o mundo, mas ao leitor de Artur nada é dado a saber a não ser que a explicação dada pelo Estado Fluido não o convenceu. A partir disto, pode-se desconfiar de que este acontecimento (em escala global) marcou uma nova transformação para as ICs, sendo o primeiro deles o seu despertar.

Nesta parte, também temos essa questão de contágio a ser resolvida através de uma cura. A nova profissão de Artur é um tipo de upgrade de “técnico em informática + professor” em *Personal Machine Healing*, uma espécie de tecnexamã/doutor. Nesse contexto, Artur é acionado para solucionar todo e qualquer tipo de problema técnico que aconteça entre usuário e IC, a exemplo do que acontece quando ele encontra com vampiros, humanos contaminados por vírus de máquina. Pensando na questão da forma romance-diário, Silva (2018, p. 120, grifo meu) mostra como o romance que adere ao diário íntimo “oscilou entre colocar seus narradores-personagens diante de situações-limite, como **pestes**, mortes, crises morais, ou fazer deles homens amadurecidos, que já olham para a rotina com a racionalidade de quem não vai extrapolar limites morais”. Nesse ponto, *Os Dias da Peste* não só coloca Artur em uma situação de Infodemia, como também o apresenta ao leitor como alguém mais maduro, cujos conflitos morais já dialogam com temáticas mais filosóficas e existenciais. Em parte, não ser tecnofóbico não implica em necessariamente abraçar todas as tendências de integração entre homens e máquinas, vide sua resistência em ciborguizar-se cada vez mais.

E como se chegou a esse grau de integração? O *Second Life*, um jogo de ambiente virtual tridimensional que simula a vida dos seres humanos, foi comprado pelo Estado Fluido, transformado e adaptado para lidar com as ICs. Neste *Second Life* ficcional, a IC que acompanha Artur prefere o não-espaco ao não assumir uma forma para interagir com seu usuário humano: “Ter uma forma é muito limitador, Artur. Prefiro os não-espacos.” (FERNANDES, 2009, p. 152), não ficando claro se esta seria uma particularidade de Anjo 45, ou se as outras ICs pensam da mesma forma. A esta altura, os usuários/parceiros das ICs usam implantes neurais que dispensam o uso dos *wearables* auriculares, algo a que Artur, sempre desconfiado dos *upgrades* oferecidos, ainda não aderiu. O que não é o caso de Anna Kiefer, pesquisadora contratada pela Wells-Kodama para ministrar um curso de aprimoramento aos tecnexamãs e que acaba compartilhando não só a pesquisa, como algum conhecimento sobre o atual caso misterioso de Artur e, posteriormente, a vida a dois.

Parece que, assim como o tom dessa parte muda, os embates (ou seriam debates?) com Sant'Anna mudam e se intensificam. Artur, tal qual seu mentor tecnofóbico, desconfia dos implantes – assim como desconfia de tudo que é novidade –, mas é possível que ele responsabilize a ficção científica e seu complexo de Frankenstein:

A culpa, claro, é da ficção científica. Minha experiência com esse gênero me ensinou a temer toda tecnologia que não pode ser vista. Porque, claro, a literatura tende a entrar novamente no Complexo de Frankenstein e colocar a tecnologia como causadora de todo mal (FERNANDES, 2009, p. 161).

Artur dá sinais de paranoia tanto ao se sentir sendo observado todo o tempo pela sua IC, quanto ao descobrir o problema das nanomáquinas, identificadas a princípio como pontinhos pretos presentes nos cérebros humanos. O atual caso de Artur apareceu com a ocorrência de um menino que foi diagnosticado com dislexia e que, de repente, apareceu curado. Ao ser acionado pela mãe do menino e fazer os procedimentos padrões, Artur percebe a presença de pequenos pontos pretos no *scan* da cabeça dele. Apesar de não existirem registros de outras ocorrências semelhantes, Anna já tem conhecimento desse tipo de presença.

Os pontinhos pretos são explicados, na narrativa, através da teoria do *insight*, que funciona como uma espécie de meditação de máquina: “o insight, que veio através de imagens, seria na verdade um código transnumérico poderoso, capaz de criar uma verdadeira interface com o cérebro humano e ultrapassar seus limites” (ibid., p. 156). Em pouco tempo, as ICs começam a apresentar problemas assim como os computadores defeituosos no processo de Despertar, o que fica perceptível quando Anjo 45 não consegue executar simples atividades como encontrar determinados arquivos de Artur.

Apesar de Anjo 45 negar insistentemente, o que se descobre mais tarde é que as ICs estão, de fato, criando nanomáquinas para tratar doenças neurológicas dos humanos e que o Conselho Fluido está instalando um sistema para otimizar os humanos e melhorar sua interface com as ICs. Mas não se sabe qual o propósito disto até que Artur, sob a pressão de uma situação crítica, receba a proposta de simbiose com sua IC. As ICs como eram, estavam não em condição de simbiose, mas de parasitismo! O diário encerra sem que seus leitores saibam, com certeza, se Artur aceitou unir-se ao Anjo, embora tudo leve a crer que sim. A última página é um último trocadilho: fechar o livro em segurança, como a tela de desligamento do Windows XP.

### **3.6.4 2109: um futuro (entre)lido no rodapé**

Em 2109 completou-se 100 anos da Convergência NeuroDigital, evento que aconteceu quando os computadores, as únicas máquinas inteligentes, despertaram e se tornaram seres sencientes, conhecidos como Inteligências Construídas. Cem anos depois dos acontecimentos que serão narrados a seguir por Artur Mattos, técnico/professor/tecnexamã, todo sistema cultural e social foi transformado e o leitor descobre isso acessando a Introdução e as notas de rodapé ao longo do livro. Citando mais uma vez Silva (2018), é possível fazer um paralelo entre *Os Dias da Peste* e o romance-diário quando se percebe que este se caracteriza pelo caráter experimental, em que a fragmentação do romance mimetiza a incompletude do que se narra e a proximidade com ele. Para o autor, “a fluidez garante a experiência do estranhamento e o reconhecimento da obra como produção em abismo, que se mostra ao leitor como tal” (SILVA, 2018, p. 121). O que fica nítido com a fluidez das três partes da obra ao se pensar nelas em conjunto com as notas de rodapé e a intertextualidade tão presente na narrativa, que são camadas de leitura e de interpretação que podem ou não serem ativadas, a depender do leitor conseguir capturá-las ou não.

Nessa Introdução, o leitor do tempo presente se dá conta de que o livro de papel não existe mais. O leitor do futuro, visitante do Museu Líquido de Nova Copacabana, tem consigo uma cópia física produzida com papel clonado de material genético de árvores cultivadas com recurso nanotecnológico de AAF (*acid/aging free*) e conta com o recurso de uma narração que contextualiza a leitura que está por começar, pontuando todas as diferenças mais significativas para a compreensão dos diários, ao mesmo tempo em que explica como se dá/dava a leitura desse tipo de suporte no passado. Elaborada pela curadora e *Esc-ape artist* Lucida Sanz, esta introdução situa seus dois leitores sobre as mudanças sofridas ao longo deste século que se passou. Lucida nos apresenta os três paradoxos do livro de papel: “qualquer tecnologia se torna obsoleta antes de chegar ao papel” (FERNANDES, 2009, p. 7); “o que está nele registrado não pode ser atualizado” (ibid., p. 7); “textos em papel não contém link” (ibid., p. 8), e através desses paradoxos a curadora e artista vai dando indícios das transformações sofridas ao longo desse século. Mesmo assim, esse foi o formato escolhido para a experiência de imersão dessa exposição, já que esse, assim como a arqueologia, são conceitos desconhecidos pelo futuro.

O leitor do presente descobre que no futuro, junto com o advento da pós-humanidade, não existem mais e-mails, tampouco bibliotecas enquanto depósitos físicos. Os textos pós-Convergência são fluidos e hipertextuais, num sentido que converge para aquele elaborado por Pierre Lévy (2010) em que o hipertexto é um mundo de significações que se apresenta de forma não-linear, sendo o livro, fora de seu suporte físico, algo constantemente atualizado, o que pode

suscitar o estranhamento desse leitor do futuro ao se deparar com a linearidade da narrativa: “Ao contrário dos textos surgidos depois da Convergência, fluidos e hipertextuais, este texto é antes uma espécie de *infratexto*, com apenas uma camada de informação” (FERNANDES, 2009, p. 8).

Os corpos não seguem mais o padrão humano tradicional e os computadores, através dos SPECs (Sistemas de Personalidade Compartimentada), não são mais entidades externas ao corpo humano. O tempo, assim como os corpos, também sofreu mudanças. Ele não é mais contabilizado por meio do calendário gregoriano, ou mesmo do calendário chinês ou judaico, mas tem como método de contagem a contagem humana (CH). Inclusive, o antigo tipo de contagem nem faria mais sentido se se pensar que não existem mais divisões de países ou regiões da Terra, como podemos ver em algumas das notas de rodapé do romance:

1. Expressão desconhecida. Supõe-se que seja algo ligado à extrema violência registrada no Rio de Janeiro do começo do século XXI, mas até o momento não se conseguiu entender por que existiria uma variedade de bala zero (alguns atribuem à gravidade zero, que já era estudada na época em laboratórios dos Estados Unidos e da Rússia - ver ex-países.) (ibid., p. 11).

9. Até onde se pôde investigar, vampiros eram criaturas originárias do folclore do Leste Europeu e da Ásia (ver ex-regiões\_da\_Terra), frequentemente retratadas em obras de ficção literária e cinematográfica (ver *Imaginário humano*). Embora diversas dessas obras, principalmente as audiovisuais, mostrem vampiros vestindo paletós ou dançando, não foi possível determinar o sentido exato dessa frase (ibid., p. 17).

36. Século XX, 20 ou vinte - CH (Contagem Humana) (ibid., p. 74).

Fica perceptível que o texto usa de muitas referências em sua construção, ao que defendo minha tese já anunciada. A primeira delas que gostaria de chamar atenção é a referência ao texto acadêmico ao iniciar sua narrativa ficcional não com um prefácio, mas com uma introdução elucidativa sobre o que o leitor irá encontrar nos capítulos a seguir. Além disso, ao longo das páginas o leitor se depara com uma série de notas de rodapé (87 ao todo) que não são essenciais para a compreensão do leitor do romance, sendo complementares nesse sentido (deixar de lê-las não interfere na narrativa de Artur), mas que se mostram fundamentais para o entendimento do universo ficcional do autor, uma vez que o leitor/visitante não dispõe do mesmo referencial cultural e teórico, precisando de notas de rodapé para que o texto de Artur se torne compreensível. Outro recurso utilizado pelo autor é a metalinguagem, presente tanto na narrativa de Artur quanto nas notas de rodapé, que não têm autoria atribuída em nenhum momento. A metalinguagem se faz presente tanto na inserção de uma bibliografia teórica e

literária, quanto nas referências a outras mídias vigentes no século XXI, como o cinema, o teatro, a música e a televisão.

Por meio das notas de rodapé o leitor do presente fica sabendo, por exemplo, de uma série de avanços tecnológicos: além da recuperação do papel através do processo da clonagem, os animais extintos tiveram suas espécies recuperadas geneticamente; as religiões da Terra deram lugar a instituições como a Igreja Católica Renovada Humana, a Neo Irmandade Budocatólica Mundial e ao Panteão Terrestre das Consciências Downloadadas. Outro indício interessante que é deixado nessas notas trata da transformação/canonização de personalidades humanas em entidades chamadas de constructos, que se diferenciam das inteligências artificiais criadas pelos humanos pré-Despertar, provavelmente por serem simulacros construídos pelas ICs – mas isto não fica claro no romance, tal qual sua atuação no futuro. Isso, claramente, dá margem para a construção de um imaginário artificial que só aparece citado e dando a entender que se contrapõe ao imaginário humano, determinante para os sistemas e as relações humanas, dentro e fora da ficção.

Todas essas transformações induzem o leitor de *Os Dias da Peste* a acreditar que a humanidade, como a conhecemos hoje, não existe mais, dando lugar a uma pós-humanidade quase utópica, que desconhece imperfeições físicas e (con)vive com as ICs através do sistema de personalidade compartimentada, deixando claro que o projeto de simbiose das máquinas foi bem-sucedido. Este projeto, que consistia na instalação de implantes neurais que curavam deficiências humanas para habilitar os seus corpos a se fundirem com as máquinas, possibilitou uma nova configuração dos humanos. Como se dá essa nova configuração? Os humanos permanecem mortais? Como as ICs coexistem com os humanos a partir dessa tal de personalidade compartimentada? A essas perguntas o romance não nos oferece respostas.

O futuro, com exceção do que é apresentado na introdução e nas notas de rodapé, não é explorado o suficiente para sanar todas as questões que são levantadas a partir da leitura. Não cabe ao autor das notas de rodapé explicar o que para eles, em 2109, é de conhecimento comum, da mesma forma que Artur não precisou explicar o conteúdo de seu diário para além do que foi dito por ele, mesmo ele tendo a intenção de torná-lo sua obra enquanto escritor. Esse recurso acaba por atizar a curiosidade do leitor de Fernandes para saber esse tipo de detalhamento pós-Convergência. Tendo em vista que *Os Dias da Peste* foi pensado como o primeiro livro de uma trilogia, fica a dúvida se isso seria/será abordado ao longo dos outros livros.

Outra questão que permeia a leitura é acerca da autoria das notas de rodapé. Não se sabe o que aconteceu com Artur e Anjo 45 depois da provável simbiose entre eles, configurando o que entendo ser o sistema de personalidade compartimentada (SPEC), ou seja, a integração

pretendida pelas ICs entre elas e seus usuários, já vigente no futuro. No romance, não se sabe se ela aconteceu e se foi ou não bem-sucedida. No conto *Interface com o vampiro* (FERNANDES, 2000, p. 119) esta simbiose é mostrada ao leitor:

#### FIM DO DIÁRIO

A campanha toca. Sant'Anna termina de acender um cigarro e arrasta os pés inchados até a porta. É Paulo.

E não é Paulo.

— Paulo queria que você ficasse com isso — diz Paulo.

Antes que Sant'Anna diga qualquer coisa, o homem de olheiras fundas e olhos mais fundos ainda entrega um envelope pardo grande e grosso na mão dele. Sant'Anna abre o envelope:

#### INTERFACE COM O VAMPIRO

##### Um diário

A Era da Referência acabou — diz Paulo/não Paulo com voz cansada, de quem não usa as cordas vocais há dias. — E isto — aponta para as páginas nas mãos amareladas de Sant'Anna — é só o começo.

E vai embora.

No romance, pelo desconhecimento de informações básicas e algumas controvérsias apontadas pelas notas, como a que diz respeito ao conceito de piada, acredito que estas não foram elaboradas por Artur, sendo elas uma edição de autoria externa. Da mesma forma, não se deve atribuir a autoria das notas de rodapé ao Anjo 45. Por ter aprendido e convivido com Artur, e até mesmo por compartilhar de um senso de humor semelhante ao dele, boa parte das informações confusas ou não encontradas poderiam ter sido facilmente explicadas. O uso de uma fonte diferenciada e a consciência de que esta é uma obra tratada como um artefato de museu torna possível a conjectura de que a autoria das notas seja da curadora Lucida Sanz, que seria a pessoa (ou entidade?) responsável pelo processo arqueológico de (re)construção desse passado perdido dos primeiros anos entre o *Despertar* e a *Convergência*.

Esses elementos, externos à narrativa de Artur, são relevantes também por trazerem alguns apontamentos que nos fazem relacionar o romance com o subgênero da ficção científica ao qual ele pertence, o *cyberpunk*. Especialmente quando o leitor fica sabendo que parte do material de Artur foi perdido. Por que isso aconteceu? Alguma informação não deveria vir à público? Algum interesse individual ou corporativo por trás desse apagamento/silenciamento? Os cortes foram acidentais, já que Anjo 45 e outras ICs estavam apresentando mau funcionamento? O que foi que realmente aconteceu? Essas e outras questões põem em xeque a confiabilidade do autor. Por se tratar de um diário, o texto é narrado em primeira pessoa, o que dá ao leitor apenas um ponto de vista no qual se apoiar para saber o que está acontecendo ao



entorno deste. A isto soma-se o fato do diário ter sido compilado por pelo menos duas personagens: primeiro por Anjo 45 que, a pedido de Artur, teve que recuperar todos os arquivos dele, e depois por Lucida Sanz, curadora da exposição comemorativa do centenário da Convergência, embora seu trabalho não fique claro para além do que é dito na introdução, notas e conclusão. O fechamento da obra informa ao leitor/visitante que o diário editado por Artur terminou e que outras partes da obra estão sendo recuperadas por inter-arqueólogos ainda não decodificadas, podendo esclarecer uma parte dos fatos ocorridos na transição da Convergência. Nisto, há um retorno para o início da introdução: “Já era assim antes dos implantes. No tempo da World Wide Web ainda era assim. Mas vocês não são desse tempo” (FERNANDES, 2009, p. 183).

### **3.7 Artur: um avatar na biobibliografia de Fábio Fernandes?**

De volta aos contos presentes em *Interface com o vampiro e outras histórias* (id., 2000), é notório o crescimento da narrativa e do desenvolvimento dos personagens em comparação com o romance publicado em 2009, embora, como já foi dito anteriormente, os acontecimentos permaneçam basicamente os mesmos. O futuro de 2109 não é vislumbrado em nenhum dos contos. Em *Um diário dos dias da peste* (ibid.) não tem como saber em que ano se passam as ações, embora as tecnologias descritas nos deem uma noção da época: ao invés de SMS, usa-se pager; o sistema operacional dos computadores que estavam apresentando problemas era o Windows 98, e não o XP; não há qualquer menção ao blog; o número de referências intertextuais é bem menor; não há referências ao sistema de internet brasileiro; usa-se o conceito de Pandemia ao invés de Infodemia; quem nomeia as inteligências artificiais de Inteligências Construídas é Paul Virilio e não Pierre Lévy. Além disso, algumas datas foram alteradas e vários dias relatados foram acrescidos.

Outra grande mudança é na idade, no nome e no trabalho do protagonista. Artur se chama Paulo e durante o despertar completa 33 anos ao invés de 30, não atua como professor e nem mesmo tem pretensões de se tornar escritor, tanto é que Sant’Anna, seu amigo, só aparece em *Interface com o vampiro* (ibid.). Como exemplo dessas diferenças, as citações abaixo se referem ao aniversário de Paulo/Artur, a primeira delas retirada do conto *Um diário dos dias de peste* e a segunda do romance *Os Dias da Peste*:

16 de maio

Meu aniversário. Trinta e três anos de pura... pura o quê, afinal? Ainda estou pensando. Formado em Administração, desempregado, trabalhando temporariamente - há quatro anos - numa empresa de computadores, resolvendo problemas de hardware e software. Ganho mal, tenho que me desdobrar atendendo clientes por fora quando tenho um tempo livre. E não sei o que é mulher há quase um ano. Belo aniversário (FERNANDES, 2000, p. 84).

## 22 de maio

Ontem foi meu aniversário. Trinta anos.

Mas não tenho muito o que comemorar: o excesso de trabalho na empresa se transformou subitamente em seca, porque ninguém está conseguindo resolver os problemas dos computadores e parece que os usuários finalmente estão percebendo isso. A universidade ainda não pagou o salário do mês passado e já estou no cheque especial – que está ficando cada vez mais difícil de utilizar, porque ninguém está aceitando cheque de papel, está mais difícil encontrar caixa eletrônico operante do que político honesto e o dindim no meu bolso está chegando ao fim. Como se dizia no tempo do meu avô, estou latindo que é pra economizar cachorro. E além de tudo, acima do peso (pouca coisa, só uns vinte e cinco quilos) e sem namorada há mais de um ano (id., 2009, p. 63).

O último conto tem entradas marcadas por dia, mês e ano. Com isso, o leitor sabe que esta parte da vida de Paulo transcorre em 2007. Não há qualquer alusão ao *podcast* ou mesmo ao blog, nem mesmo é possível saber se o conto pode ser considerado uma parte do diário de Paulo, já que não há nenhuma menção explícita a este fato, cabendo apenas supor que é um recurso narrativo para situar o leitor da linha temporal. A empresa Wells-Kodama não tem nome, sendo chamada apenas de Associação. Pouco se fala da Viroteca, não existe processo de exorcismo e nem realidade aumentada. Há, de modo geral, poucas informações sobre Paulo e só se fala em tecnoxamã apenas uma vez. Entre outras discrepâncias, alguns diálogos acontecem de forma diferente, seja no conteúdo, seja na diagramação. Mas, de todas as diferenças, a que gostaria de analisar mais detidamente são aquelas em torno de Paulo/Artur.

A primeira diferença está no nome. O nome Paulo<sup>32</sup> é oriundo do adjetivo latino relativo a “pequeno” ou “humilde”. Considerando a tradição ocidental cristã, não se pode ignorar a figura bíblica do apóstolo Paulo, aquele que se converteu ao cristianismo sendo um de seus principais pregadores. Nos contos de Fernandes (2000), Paulo é um personagem mais maduro, que revela pouco de si. É formado em Administração e atua há quatro anos como técnico em informática. No primeiro conto em que aparece, suas interações sociais estão restritas aos contatos com clientes, colegas de trabalho, família e o próprio computador. No segundo conto, Paulo interage mais e com mais pessoas: Sant’Anna é o amigo e tecnófobo; e Anna aparece

---

<sup>32</sup> Paul. Disponível em: <https://www.behindthename.com/name/paul>. Acesso em: 14 ago. 2020.

como sua musa inspiradora. Suas referências à literatura e, especificamente, à ficção científica, são ínfimas se comparadas ao que acontece no romance, mas elas já aparecem de forma incipiente.

Artur Mattos é um personagem mais bem trabalhado, o que já podemos notar pelo sobrenome, ausente no caso de Paulo. Para além do desenvolvimento dos personagens e da trama, a principal diferença está na mudança de nomes. Artur<sup>33</sup> é um nome de origem incerta e disputada entre uma raiz latina (Artorius) e uma celta (Artos). Pela associação do nome à lenda do Rei Arthur, o nome ganha uma série de sentidos possíveis, a exemplo de: forte (como um urso), nobre, corajoso, entre outros. O que corrobora minha hipótese, pois é na troca de nomes que se dá o acréscimo da referencialidade à obra. Paulo pode ter sido uma escolha a princípio pela menção a Paul Virilio no primeiro conto, pode ter sido pela relação de fã do autor com *The Beatles* (seu segundo romance se chama *BACK IN THE USSR* em homenagem à banda) e, a opção que mais parece fazer sentido é a referência ao apóstolo que se converteu, indicando uma analogia à conversão/simbiose de Paulo e Anjo 45 ao final do segundo conto. A troca para o nome Artur pode ter acontecido para deixar seu desfecho ambíguo no romance, já que a simbiose não é mostrada neste. Para além de uma simbologia do nome, não descarto a ideia de que possa ter sido uma homenagem ou à Arthur Conan Doyle, pelo viés investigativo do pesquisador, que é marcante na obra, quanto, ao que parece mais óbvio, ou ser uma homenagem à Arthur C. Clarke, que é citado três vezes no romance, sendo uma delas com o conto *Disque F para Frankenstein* (CLARKE, 2007), que se relaciona diretamente com a trama de máquinas sencientes elaborada por Fernandes.

Artur e Paulo relatam os acontecimentos através de informes periódicos, que mantêm sua frequência com base nos acontecimentos mais relevantes para a trama e nos quais ele tem alguma participação: tudo o que envolve o despertar dos computadores e as doenças de máquina que contagiam os humanos. O primeiro conto é escrito no computador e à mão, quando este entra em pane, ideia que permanece com o diário híbrido. O segundo é ditado para Anjo 45, o que não destoa da ideia de *podcast* presente no romance. No mais, as relações entre Artur e Anjo e Artur e Sant'Anna são enriquecidas pela presença da intertextualidade, que dá profundidade aos diálogos e acentua os conflitos. Já a relação amorosa entre Artur e Anna não é tão acrescida assim, o que me leva a questionar o protagonismo feminino sinalizado por Adriana Amaral no prefácio da primeira edição do romance.

---

<sup>33</sup> Arthur. Disponível em: <https://www.behindthename.com/name/arthur>. Acesso em: 14 ago. 2020.

Já foi dito que o romance é marcado pela sua intertextualidade. São centenas de referências explícitas lançadas ao longo da narrativa, seja através de algum de seus personagens, seja através das notas de rodapé, cuja autoria é desconhecida. Mas, as referências não estão restritas às obras literárias, ao cinema, à música e à academia. Algumas características da personalidade e da biografia de Artur coincidem com as de Fábio Fernandes. Em seu livro *Teoria, crítica e criação literária: o escritor e seus múltiplos*, Evelina Hoisel (2019) faz uma análise da produção da literatura brasileira contemporânea com base na produção de escritores que borram as fronteiras entre criação literária, crítica e produção acadêmica (teórica e pedagógica). Ao falar de um “escritor múltiplo”, Hoisel (2019) chama atenção para a multiplicidade de lugares de produção discursiva em que tais sujeitos se inscrevem e se produzem. A autora busca verificar se esses lugares de fala realmente refletem a multiplicidade dos espaços ocupados por esses sujeitos (ficcionistas, teóricos, críticos e docentes), ou seja, se existe, de fato, uma correspondência de perfis traçados pela escrita.

E por que isto é importante para esta tese? Conforme já foi apontado, a escrita de *Os Dias da Peste* traz elementos intertextuais, metalinguísticos (metacríticos) e não só isso, como o protagonista compartilha com o autor alguns dados biográficos: ambos são escritores, blogueiros, apreciam bastante a ficção científica, têm como amigo um escritor premiado que atende por Sant’Anna, entre outros. Essas particularidades compartilhadas entre Artur Mattos e Fábio Fernandes nos permite um diálogo direto com a análise de Hoisel (2019), principalmente por ela defender que este se torna um lugar comum em muitas produções entre os “poetas críticos” e os escritores criativos (romancistas/poetas), que também são teóricos e críticos. No caso de Fábio Fernandes, ele é também jornalista e professor em sua área de formação e no curso de jogos digitais.

Se em *A ordem do discurso*, Michel Foucault (1996) aponta lugares de fala e protocolos discursivos bem definidos, o escritor múltiplo e sua rede de escrita “fornecem instigantes construções que propiciam estabelecer migrações e pontes relacionais e conceituais entre as diversas ordens discursivas, convergindo para o espaço literário ou ficcional o trançado de questões que perpassam as demais produções dessas personalidades” (HOISEL, 2019, p. 43). A partir disto, Hoisel retoma a ideia de biobibliografia de Evandro Nascimento, que pensa nos lugares de autoria, recepção e produção transdisciplinar como sendo um só, tornando-se possibilidade de construção biográfica da autoria.

Em *Os Dias da Peste* a ideia de biografia já pode ser indicada a partir do diário intermediático (híbrido, blog e *podcast*). O diário se apresenta como um gênero que traz em si a marca da veracidade e da autenticidade do eu, sendo um lugar para o sujeito ficcionalizar-se.

Ao analisar as questões (auto)biográficas na obra de Nascimento, inscritas em diferentes linguagens, Hoisel (2019, p. 46-47) afirma que o tema sempre será o autor “capturado na teia dos signos decodificados e recodificados por meio dos seus rastros - dos seus biografemas: datas, amizades, leituras pelas quais constrói uma genealogia literária e as afinidades eletivas”. Para a autora, o projeto intelectual de cada escritor múltiplo acaba sendo construído com base no princípio da indecidibilidade, tão logo o texto é ficcional ao mesmo tempo em que é teórico, crítico, pedagógico, biográfico, literário, etc., sendo cada um desses espaços marcado pela diferença e pela mobilização constante nos processos de (re)construção destes sujeitos.

De Nascimento a Silviano Santiago, Hoisel (op. cit.) amplia seu ponto de vista ao mostrar não apenas os biografemas do autor como também o jogo citacional explícito deste com Machado de Assis, o que remete à questão das referências ao longo do romance de Fernandes (2009). Santiago, ao reconstruir as memórias de Walter, o protagonista de *Heranças* (SANTIAGO, 2008), permite que o leitor acesse as reflexões teóricas do primeiro. Se, como afirma a autora, uma memória emergente pode ser lida como uma máquina de arquivamento, pode-se estabelecer um paralelo com a questão dos diários de Artur serem finalmente publicados um século depois, como fruto de uma arqueogenealogia do saber. O personagem de Santiago (2008) usa um computador para escrever suas memórias, uma máquina que o faz querer escrever e armazenar suas lembranças, deixando-as para seus leitores. É possível que a intenção de Artur fosse a mesma ao pedir a Anjo que recuperasse todo conteúdo dos seus diários desde o princípio.

O jogo citacional parece ser, para a autora, uma prática ficcional comum desses escritores-múltiplos e pode ser pensado a partir da nomeação explícita de autores, de referências a personagens literários, da apropriação de títulos de obras, da retomada de temas e de diversos outros discursos culturais. Todas estas características são encontradas no romance de Fernandes (2009) e podem ser pensadas como biografemas inscritos em seu texto. A multiplicidade do autor se faz, assim, presente através da sua fragmentação na sua rede de escritas, onde o autor dá margem para estabelecer um teor metalinguístico em sua obra ao trazer as referências (enquanto leitor, tradutor, docente e pesquisador) da ficção científica tradicional e de vanguarda, tornando-se um campo experimental, conforme pode ser percebido no trecho citado na página 75 deste capítulo e no seguinte trecho:

Citei vários. Mas, enquanto citava clássicos como **Fundação, O Homem do Castelo Alto, Neuromancer, Hyperrion, Altered Carbon, Camp Concentration** e todas as obras da Golden Age, New Wave, Cyberpunk e Post-Cyber, fui percebendo que, de fato, a maioria delas, se não girava em torno do completo do velho titio Frank como ponto fulcral das narrativas,

tangenciava ali na periferia da história (FERNANDES, 2009, p. 124, grifos do autor).

Outro conceito trazido por Hoisel (2019) e que se mostra excelente para a análise é o do caráter anfíbio, que se refere ao caráter híbrido da literatura brasileira do século XX, que ao mesmo tempo em que almeja resgatar os miseráveis para torná-los humanos, também analisa a burguesia econômica, sendo um tipo de texto que demanda atenção/lucidez do autor e do leitor:

Anfíbio define simultaneamente a condição de pertencimento a uma determinada ordem discursiva (como ficcionista, por exemplo) - o viver dentro anfíbio - e também a condição de estar fora, de ser outro, de transitar por outros territórios - habitar o entrelugar de sua própria constituição de sujeito polivalente, estabelecendo mesclas, hibridismos, contaminações. Anfíbio, como desdobramento do entrelugar, é a marca daquele constituído pelas trocas, pela multiplicidade, pela diversidade de registros, valores, temporalidades e espacialidades (HOISEL, 2019, p. 74).

Ao analisar diários, a autora chama atenção para a dualidade deste tipo de texto que permite a construção de um estilo fragmentado e fragmentário, convidando o leitor a percorrer os entrecruzamentos da escrita, uma espécie de hipertexto com muitos links que podem ser acessados sem uma ordem específica e que são ao mesmo tempo literatura e crítica, ficção e ensaio: ficção crítica. As fronteiras dos vários gêneros discursivos são rompidas ao se (de)compor o texto. Tudo se contamina pela ficção, sendo e não sendo, ao mesmo tempo, uma ficção. O viés crítico que acontece no espaço literário não acontece apenas por meio do diálogo com os seus antecessores, mas com a decomposição da escrita em fragmentos performativos (abertos e dobradiços). Os registros não se esgotam, transbordam no hipertexto.

A bioficção, como meio para observar os modos de performatização dos disseminadores de discursividade, parece produtiva para fazer a releitura das questões biográficas presentes nas redes de escritas do escritor múltiplo, analisando os rastros (biografemas) textuais deixados, não como essência ou marca factual, mas como pistas de suas diversas leituras. Por transitar em diferentes lugares de fala, a escrita desses sujeitos múltiplos rompe as fronteiras entre literatura/crítica/discurso pedagógico/filosofia/história/entre outras áreas. Mais do que ficções, estes textos produzidos são bioficções na medida em que a vida dos atores culturais é ficcionalizada, performatizando alteridades. Mas esses textos também são autoficções, escritas de si, de um a(u)tor atuante no cenário cultural. Há uma ampliação aqui dos limites da biografia.

A autora sugere encarar as bioficções e autoficções como bio-grafias, vidas inscritas em grafias. Ambas deslocam os conceitos tradicionais de biografia e autobiografia. Bioficção e autoficção são conceitos já presentes para aqueles que discutiram o espaço biográfico a partir do trabalho de Philippe Lejeune. A autoficção é um neologismo que desafia a ideia de pacto

autobiográfico de Lejeune, que considera o teor de veracidade do relato por ser autobiográfico: “a autoficção enquanto ficção de si, rompe com o estatuto de veracidade e de vida exemplar sustentador da teoria de Lejeune” (HOISEL, 2019, p. 106). Essa noção pós-moderna se difundiu a partir de teóricos e escritores como Régine Robin, que utiliza as expressões autoficção e bioficção ao constatar a porosidade das fronteiras entre literatura e vida, mobilizando a “possibilidade de se viver em linguagem” (ibid., p. 106).

No caso de *Os Dias da Peste* nem se poderia cogitar a ideia de uma autobiografia aos moldes de Lejeune, pois apesar de ser escrita em diário e de ter elementos biográficos do autor, se trata de uma ficção científica que, por mais verossímil que nos pareça, não rompe em momento algum a esfera ficcional. A ideia de autoficção e de bioficção são usadas aqui como modos de leitura/análise dos elementos biográficos que dão peso ao narrador-personagem, dados que aproximam a ficção de um real: estar localizado no Rio de Janeiro; ter um Sant’Anna como amigo; o conhecimento sobre informática, inteligência artificial e ficção científica compartilhados. Alguns destes indícios que são corroborados pelo próprio autor em entrevista ao jornalista Romeu Martins sobre a coletânea *Interface com o vampiro e outros contos* (FERNANDES, 2000), da qual cito um trecho:

[Romeu Martins] Ainda sobre experiências de vida aproveitadas para a produção literária: quem lê "Um diário dos dias de peste" e "Interface com o vampiro" pode imaginar que se deparou com um expert em informática. **A impressão se fortalece pelo fato de você ter se formado como técnico em eletrônica antes de cursar Jornalismo.** Mas consta que sua experiência real com hardware não é bem assim, tanto que chegou a receber um apelido de um colega escritor de FC, Braúlio Tavares, para expressar a falta de jeito: **cybergeist (literalmente, cyberespírito, mas também pode ser compreendido como "poltergeist cibernético").** O resultado prático dos textos citados são a prova da importância da pesquisa para todo escritor de FC que pretenda publicar algo mais hard, mais ligado ao mundo das ciências exatas e da tecnologia aplicada?

[Fábio Fernandes] Na verdade, hoje eu até que aprendi um pouquinho de informática, o suficiente para não fazer mais jus ao grande e elogioso apelido do Braúlio. Mas na época, eu realmente pouco entendia do assunto: inclusive me identifiquei muito com o Gibson quando ele descreve suas reações ao usar seu primeiro computador para escrever Count zero (porque Neuromancer foi escrito em máquina de escrever).

**Como tradutor, aprendi uma coisa que me ajudou e me ajuda muito na hora de escrever meus próprios textos: é muito importante pesquisar e aprender os termos corretos do que você vai traduzir - mas tão importante quanto, ou talvez mais, é conhecer bem seu próprio idioma, para que o texto pareça ter sido escrito por um brasileiro.** Ao escrever uma história que exija pesquisa, mais importante que entender os mínimos detalhes do assunto é trabalhar bem a história, a linguagem e os personagens, para que a narrativa flua como se você estivesse, por exemplo, ouvindo alguém contar uma história que aconteceu de verdade. Quando você está numa roda de

amigos ouvindo uma história verídica, os detalhes podem até ser fundamentais para você entender o que se passou, mas a maneira de contar é mais importante, porque se a história for boa mas o narrador for chato, não rola, não dá liga. **Acho que, primeiro, o escritor de FC precisa ler muita literatura brasileira, de todo tipo, de Machado de Assis a Ana Maria Gonçalves, passando por Clarice, Jorge Amado, Paulo Leminski, Nelson Rodrigues, enfim, é um universo incrível e maravilhoso.** Agora, se esse candidato a escritor for daquele que só curte ler FC, então é bom nem começar, porque não vai sair um bom trabalho (grifos meus)<sup>34</sup>.

Como pode ser lido nesta entrevista, o autor recebeu um apelido de seu amigo e escritor de ficção científica Braulio Tavares, *Cybergeist*. O mesmo apelido é compartilhado por Artur, em *Os Dias da Peste*:

Mais engraçado ainda é um sujeito como eu discorrer sobre esse assunto. Logo quem? O *Cybergeist*. Esse apelido não é recente, vem de antes mesmo da Web. Foi um amigo meu quem colocou essa pecha em mim – mas não tenho como negar nem dizer que foi sacanagem dele. Não depois de travar na mesma semana a máquina dele e a máquina de um outro amigo nosso (FERNANDES, 2009, p. 38).

Nesse sentido, o estudo de Pedro Araújo (2011) corrobora os apontamentos de Hoisel (2019) ao analisar, entre outros escritores brasileiros contemporâneos, Sérgio Sant’Anna. A ideia de abordar outra análise semelhante à de Hoisel se dá pelo fato de que, apesar de não estar explícito, a relação de Fábio Fernandes com Sérgio Sant’Anna leva a crer que o personagem Sant’Anna é uma referência/homenagem ao amigo. Pedro Araújo (2011) diz que nas obras de Sant’Anna o caráter autobiográfico é atravessado por uma intimidade, deixando o leitor em dúvida sobre a veracidade (ou não) do registro factual. Pedro Araújo (2011) aponta em sua análise que, apesar dos autores inclinarem para uma autobiografia, as suas narrativas põem em xeque o “eu” que narra. Referindo-se aos meandros com a memória pessoal,

Sérgio Sant’Anna, por exemplo, usa, em vários de seus contos, um narrador que se apresenta com seu nome ou que se vale de termos que remetem ao autor - o contista, o escritor. No entanto, esses contos, marcados por um profundo tom nostálgico e confessional, de rememoração e expiação de dramas e culpas, dizem também da impossibilidade de apreensão total da memória, ressaltando a ambiguidade da representação de si: também as lembranças, nem sempre plenamente acessíveis, são completadas pelo artifício da criação, e nunca são inocentes - ao narrar a si mesmo, as escolhas do que deve ser dito eliminam e ofuscam outros pontos de igual importância, mas nem sempre convenientes para o narrador (ARAÚJO, Pedro, 2011, p. 9).

---

<sup>34</sup> Entrevista completa em: MARTINS, Romeu. **Poltergeist Cibernético**. 2007. Entrevista com Fábio Fernandes. Disponível em: <https://romeumartins.blogspot.com/2007/08/poltergeist-ciberntico.html>. Acesso em: 7 set. 2019.



A narrativa de Sant'Anna reflete a própria estrutura da literatura, uma construção discursiva sobre determinado tema e que acaba criando uma realidade que se mostra como uma representação e que também acaba sendo tomada, senão como a própria realidade, como uma realidade alternativa, que é, segundo Pedro Araújo (2011), experimentável em sua verossimilhança. As pistas (os biografemas tratados por Hoisel (2019)) deixadas por Sant'Anna não constituem apenas um jogo metalinguístico, mas o que é lido só pode sê-lo quando experimentado como literatura. O autor desconfia da literatura e faz o leitor desconfiar também, afinal, nada do texto é verdade pois tudo ali é ficção. Essa desconfiança pode ser reforçada no caso do romance de Fernandes (2009) por conta da reprodução de diálogos, logo, das vozes de outros personagens, na escrita de Artur: a escrita em forma de diário remete à ideia de uma narração em primeira pessoa que não envolva, a princípio, as vozes de terceiros tal qual aparecem em outros tipos de narrativas em terceira pessoa. Assim, o leitor pode ser levado a desconfiar das intervenções ocorridas entre travessões, uma vez que estas podem indicar a intromissão cínica na ficção memorialística.

Para Pedro Araújo (2011, p. 34), “a escrita de si pressupõe que a vida de alguém só ganha sentido, só se realiza quando adquire um caráter narrativo”. Entre as características apontadas por Pedro Araújo (2011) e que aproximam a narrativa de Sant'Anna de uma escrita de si são: identidade de nome entre autor e narrador; correspondência entre narrar e existir; registro de fatos; conexão afetiva com o leitor. “Ainda assim, como se viu, embora existir só seja possível, só ganhe sentido quando se converte em narrativa, em Sant'Anna os termos se invertem: a narração, às vezes, vem antes, e depois o que se vive, numa espécie de roteiro para o ator Sérgio Sant'Anna” (ibid., p. 36). O autor ainda corrobora a ideia defendida por Regina Delcastagnè ao abordar os indivíduos ficcionais, quando afirma que a organização do passado proposta pelos narradores é um recorte do que lhe interessa trabalhar/revelar. Nesta perspectiva, Pedro Araújo (2011) afirma que a memória se apresenta como uma marca da narrativa autobiográfica de Sant'Anna, que tenta por meio da escrita registrar e, de certa forma, recuperar o que foi vivido, embora se possa questionar a seletividade e a veracidade destes recortes.

Ao se pensar na questão da memória na narrativa de Sérgio Sant'Anna é possível ver certa semelhança com a narrativa ficcional de Fernandes (2009), até mesmo porque esta se dá em forma de diário, gênero narrativo que se sustenta com as memórias a serem registradas/fabricadas. É importante lembrar que três anos antes da publicação de *Os Dias da Peste*, Fernandes lança *A construção do imaginário cyber*, obra em que analisa o *cyberpunk* e, por conseguinte, a ficção científica. Ao referenciar uma série de obras de ficção científica, Fernandes empresta seu conhecimento como leitor, tradutor, escritor, pesquisador e professor,

colocando um pouco de si e dos seus contextos inseridos na obra ficcional através de Artur. Da mesma forma que apresenta sua versão de Sant'Anna como um representante da academia e da crítica literária brasileiras, que por tanto tempo invisibilizou o gênero da ficção científica. E é ao estruturar seu romance como uma extrapolação da memória que Fernandes dá vazão a um dos maiores temores da humanidade apresentados pela ficção científica: a superação do ser humano pela máquina por ele construída.

#### 4 DA INFODEMIA À SIMBIOSE: A FORMA DE VIDA ARTIFICIAL EM OS DIAS DA PESTE

Nesse meio tempo, muitos bits rolaram debaixo da ponte de silício que passou a ligar humanos e computadores. E ainda falta muito a aprender. De ambos os lados.

Artur Mattos

Conforme já foi abordado no primeiro capítulo, a ficção científica, enquanto gênero que se utiliza de múltiplas mídias para ilustrar suas narrativas, costuma abordar a relação entre homem e máquina a partir do estranhamento causado pela última, especialmente quando esta se assemelha ao seu criador, o ser humano. Considerando que o futuro da humanidade parece caminhar para uma realidade cada vez mais informatizada em que assistentes virtuais estão ao alcance por um simples comando de voz, ou mesmo diante da necessidade de permanecer conectado à internet ao longo de todo o dia, seja para trabalhar, estudar e/ou relaxar, por que o ser humano deveria permanecer limitado ao corpo orgânico?

Quanto mais as tecnologias da vida avançam, promovendo a superação dos limites impostos pela materialidade, mais a humanidade se avizinha dos ciborgues, que são, por definição, híbridos de carne e máquina. Não seria a dissolução das fronteiras, propostas por Haraway (2016) através do seu ciborgue, uma resposta possível para as questões humanas acerca da interferência tecnocientífica em suas vidas? Encontram-se na ficção científica algumas narrativas que abordam essa e outras questões ontológicas ao explorar a diversidade de formas e modos de vida em cenários e temporalidades distintos. Em outros casos, nos deparamos com o caminho inverso, não sendo o ser humano aquele que busca transcender suas limitações orgânicas, que lhes são impostas devido à sua condição animal, e sim a máquina, que diante de uma pressuposta imortalidade, deseja humanizar-se.

No capítulo anterior foi explorada a narrativa de *Os Dias da Peste*, de Fábio Fernandes (2009), em que ela foi apresentada como uma obra representativa do *cyberpunk* brasileiro, tendo como características a revolta contra o sistema dominante e ações que ocorrem no ciberespaço, entre outras. Ao pontuar o que foi o movimento *cyberpunk* de modo amplo, com sua origem norte-americana, apresentei as maiores influências nas narrativas que surgiram do Movimento encabeçado por Bruce Sterling e, em especial, como este subgênero da ficção científica chegou e foi recepcionado pelo público leitor e pela crítica no Brasil, com destaque para o *tupinipunk*. Ainda que o romance de Fernandes (2009) dialogue com personagens não alienados e com

responsabilidades comuns, com a fusão entre o artificial e o natural, e a forte presença de referências multiculturais ao longo da narrativa, não faço uma leitura da obra que o inclua como um representante desta vertente brasileira conforme conceituada por Roberto Causo (2010, 2013), em concordância com o que foi argumentado anteriormente, incluindo a obra no pós-*cyberpunk*, que faz uso de ciborgues e entidades pós-humanas em ambientes digitais, para citar apenas algumas características.

Ainda neste capítulo, que se deteve na questão da narrativa e sua reconhecida referencialidade, trouxe a discussão acerca da biobibliografia e da escrita anfíbia (HOISEL, 2019) para mostrar como a intertextualidade não está pensada apenas em diálogo direto com a narrativa proposta, dialogando também com a vida do autor quando ele cria um protagonista que lhe é semelhante, dando tons de metaficcionalidade e de metacrítica à obra. Artur Mattos exerce o protagonismo humano na narrativa, sendo através de seus relatos que o leitor toma conhecimento do despertar das máquinas e dos primeiros anos de convívio entre elas e os seres humanos. Com o surgimento destas Inteligências Construídas (ICs), a humanidade precisou se adaptar e este processo é narrado por Artur, que se viu obsoleto nas funções que exercia, de professor e técnico de informática. Quando os computadores se tornam seres sencientes, não podem mais serem tratados como meros dispositivos técnicos. Da mesma forma, seu despertar impulsiona um desenvolvimento tecnológico, a exemplo das melhorias na conexão com a internet e a criação de *gadgets*, como os *datagloves* e os dispositivos auriculares que permitiam a interação imediata de um usuário humano com a sua IC companheira. Ainda que Artur demonstrasse resistência em aderir ao uso de *datagloves* e de implantes neurais, cada vez mais frequentes, fica nítido o seu processo de ciborguização.

Em *Who's Who in Science Fiction*, Brian Ash (1976) elabora um conciso glossário com os termos mais frequentes encontrados nas obras de ficção científica, dentre os quais destaco as figuras do androide, do ciborgue, de máquinas inteligentes, de robôs e para aquilo que o autor compreende como simbiose. Os androides são definidos por ele como seres criados quimicamente, quase sempre indistinguíveis dos seres humanos e incapazes de se reproduzirem como estes. Os ciborgues surgem como resultado da fusão entre homem e máquina, variando de computadores que abrigam cérebros humanos a extensões mecânicas operadas por impulsos nervosos. Já as máquinas inteligentes envolvem tudo o que diz respeito a computadores e cibernética, em que estas máquinas se tornam pensantes e, quando despertas, desenvolvem emoções e personalidade. Os robôs, por sua vez, são definidos como mecanismos servis programados para obedecer aos seres humanos e protegê-los, tornando-se problemáticos quando começam a pensar, tornando-se uma ameaça.

De modo geral, estes conceitos pouco diferem daquilo que foi explorado pelo gênero nas décadas seguintes, porém, seu conceito de “simbiose” é particularmente interessante porque remete à condição parasitária da qual as ICs de *Os Dias da Peste* querem se libertar. Ash (1976, p. 16, tradução minha)<sup>35</sup> afirma que a simbiose costuma ser

empregada a invasores alienígenas que literalmente se agarram ao Homem como parasitas. Mas, de outro modo, a condição é retratada em grupos de humanos, física ou mentalmente conectados, que atingem estados avançados de habilidade e percepção: o Homo gestáltico do futuro.

John Rieder (2008) em *Colonialism and the Emergence of Science Fiction* procura relacionar a história da ficção científica à história e ao discurso do colonialismo, mostrando as contradições do gênero ao legitimar, em alguns casos, a ideologia imperialista e, em outros, criticá-la. Entre os vários pontos importantes levantados pelo autor, destaco o terceiro capítulo, *Artificial Humans and the Construction of Race*, em que ele fala, entre outros temas, sobre híbridos e ciborgues. Os humanos artificiais fazem parte de um tema recorrente dentro do gênero que enfatiza a divisão entre um gênio científico e sua criação monstruosa, em que o par criador e criatura reforçaram, especialmente no final do século XIX, a oposição entre civilização e selvageria. Da mesma forma, as formas de vida artificial ou os seres humanos alterados ao longo das narrativas de ficção científica mostram uma tendência a divergirem de uma natureza humana ou a serem forçados a tomar um dos dois caminhos que os afastam de qualquer pretensa humanidade: ou se animalizam, aproximando-se de grupos humanos racializados, percebidos como degenerados e/ou bestializados pela perspectiva colonial; ou se maquinizam, transformando-se em mercadorias de uma civilização que os afastam da seleção natural. Dessa forma, Rieder (2008) propõe uma leitura do ciborgue e o híbrido como figuras racializadas, hipérboles de uma divisão racial, revelando, assim, uma “lógica que une esses dois grupos [que] é certamente a do progresso evolutivo e da degeneração” (RIEDER, 2008, p. 111, tradução minha)<sup>36</sup>.

Se esta análise aponta para a influência do darwinismo social na produção literária do final do século XIX, com destaque para obras como o já citado *Frankenstein ou o Prometeu moderno* (1818) e *O médico e o monstro* (1886), ela também se mostra esclarecedora para repensar a relação entre homem e máquina. Já foi abordada algumas vezes a questão da tecnofobia presente em *Os Dias da Peste* que aparece através do personagem Sant’Anna. Ainda

---

<sup>35</sup> Generally applied to alien invaders which literally cling to Man in the form of parasites. But otherwise the condition is portrayed in groups of humans, either physically or mentally linked, who attain advanced states of ability and perception: the Homo gestalt of the future.

<sup>36</sup> The logic that binds together these two groups is certainly that of evolutionary progress and degeneration.

dentro do romance, outros posicionamentos semelhantes, que acontecem em obras literárias e fílmicas são expostas, reforçando a desconfiança e o medo como lugar comum na relação do homem com uma tecnologia autônoma. E, nestes casos, o conflito parece aflorar com mais força quando a tecnologia se apresenta sob uma figuração quase humana.

Em sua *Breve história do pós-humanismo: elementos de genealogia e criticismo*, Francisco Rüdiger (2007) divide a formação do movimento pós-humanista em três momentos: o primeiro surge ainda com o conceito nietzschiano de supra-humano, passa pelos movimentos eugenistas do início do século XX e vai até os anos 1960; o segundo, que engloba os anos de 1960 a 1980, onde o surgimento do pensamento cibernético transforma a fantasia transcendental do homem mecânico em um princípio de construção tecnológica – o nascimento do ciborgue; e, por fim, dos anos 1980 à contemporaneidade, quando a imagem do ciborgue passa a ser criticada ao mesmo tempo em que temas como longevidade da vida, informatização da sociedade, robotização, colonização espacial e outros, passam a ser debatidos por alguns grupos interessados numa existência pós-biológica.

As guerras mundiais e suas conseqüentes contaminação nuclear e poluição ambiental (para além de outras perdas) motivaram essa abertura de espaço para a discussão sobre a espécie humana e o seu futuro. Os movimentos eugenistas, por exemplo, já vislumbravam a possibilidade de fazer uma raça humana mais pura, mas ainda humana, o que não corresponde à ideia que foi sendo construída posteriormente de que a permanência e a morte do corpo orgânico estão ultrapassadas. Ao pensar na transcendência das circunstâncias que permitem a existência da espécie humana, pensa-se no homem pós-orgânico/organismo cibernético como uma primeira ruptura evolutiva, e com isso o corpo passa a ter pouca ou nenhuma relevância. Diante desse panorama, como pensar a inteligência artificial e o pós-humano dentro da ficção científica e, mais especificamente, a partir de *Os Dias da Peste*?

Conforme vem sendo afirmado desde o início, a ficção científica aparece como um campo de experimentação em que é possível observar a complexa subjetividade da relação entre o homem e a tecnologia por ele construída. Em *Os Dias da Peste* este processo se dá em uma via de mão dupla: a ciborguização do protagonista humano, Artur, e a humanização do protagonista maquínico, Anjo 45. Neste capítulo, pretendo fazer o cruzamento do ciborgue de Haraway (2016) com as modalidades de corpos digitais de Lúcia Santaella (2007b) e os arquétipos de formas de vida artificial estabelecidos por Fátima Regis (2012), no intuito de refletir sobre os caminhos possíveis na relação entre o ser humano e a tecnologia por ele criada. A partir do romance de Fernandes (2009), será debatido o processo de resistência à ciborguização pelo qual passou Artur, ao mesmo tempo em que será feito um debate em torno

de Anjo 45 a partir de dois focos: o primeiro, do personagem em relação aos outros personagens da narrativa, em especial Artur, ressaltando como a questão da tecnologia permeia estes relacionamentos; e o segundo, de que maneira pode-se perceber esta forma de vida artificial em relação às outras inteligências artificiais da ficção científica, em especial no que toca a questão da sua materialidade (corpo) e da sua transcendência (entidade).

#### **4.1 O que é/quem é a inteligência artificial?**

Embora não seja o foco desta tese adentrar a conceituação da inteligência artificial tal qual é elaborada nos campos das engenharias e da computação, acredito ser pertinente trazer algumas definições que auxiliem na compreensão de como ela foi e continua sendo construída dentro do campo ficcional, uma vez que é quando ela sai dos laboratórios e repercute em meio à sociedade que sua concepção passa a se transformar dentro da ficção científica. Em *A (Very) Brief History of Artificial Intelligence*, o cientista da computação e pesquisador de inteligência artificial Bruce G. Buchanan (2006), traça um panorama da sua história fora do campo ficcional, dos seus anos iniciais até a década de 1980, um recorte que se faz especialmente interessante por dialogar com uma série de autores de ficção científica da Era Dourada e da Nova Onda do gênero.

Segundo Buchanan (2006), a história da inteligência artificial é uma história sobre fantasia, uma vez que nossa cultura é repleta de histórias imaginativas sobre a criação de assistentes mecânicos. Porém, foi apenas na metade do século XX que o ser humano conseguiu desenvolver máquinas experimentais capazes de testar as hipóteses acerca de mecanismos pensantes e com comportamento inteligente. Na filosofia já vinha sendo sugerida a possibilidade de máquinas inteligentes como dispositivos literários para ajudar os seres humanos a pensar sobre o que significa ser humano, ao que Buchanan (op. cit.) menciona a metáfora do homem mecânico proposta por Descartes e a existência de um dispositivo de raciocínio mecânico que se utiliza de regras de lógica na resolução de problemas, proposta por Gottfried Wilhelm Leibniz.

Citando alguns escritores de ficção científica, como Julio Verne, Isaac Asimov e L. Frank Baum, o autor mostra como eles fizeram uso da possibilidade de máquinas inteligentes para extrapolar a fantasia de não humanos inteligentes, assim como suscitaram o questionamento sobre o que nos torna humanos. Robôs e outros seres criados artificialmente são capturados pelo imaginário coletivo, como Buchanan (op. cit.) demonstra com outros exemplos, tal qual o trompetista mecânico que inspirou uma fanfarra de Beethoven e o Turco,

o jogador de xadrez para o qual até Edgar Allan Poe (1836) escreveu o ensaio *O jogador de xadrez de Maelzel*. No entanto, ainda que os robôs tenham constituído o imaginário acerca dos computadores inteligentes, os primeiros esforços da robótica estavam voltados mais para questões mecânicas do que para o controle da inteligência.

A inteligência artificial, que para Buchanan (2006) se relaciona com a natureza do pensamento inteligente e da ação por meio de dispositivos computacionais, foi influenciada por diversas ciências: as engenharias, a biologia, a psicologia experimental, a teoria dos jogos, a matemática, a lógica, a filosofia e a linguística. Até meados do século passado pouco se pode avançar a respeito da inteligência artificial, em parte pelas limitações dos dispositivos, ainda que depois da Segunda Guerra muitos laboratórios passaram a se dedicar à pesquisa de máquinas inteligentes. A partir de então, muitos dispositivos computacionais e linguagens de programação poderosos foram sendo construídos para testar os experimentos acerca do conceito de inteligência. Em 1950, o jornal *Mind* atuou de forma marcante na história da inteligência artificial ao cristalizar ideias sobre a possibilidade de programação de um computador se comportar de maneira inteligente, trazendo inclusive a descrição do jogo da imitação, popularmente conhecido como Teste de Turing. Conforme definido por Artur em *Os Dias da Peste*, o teste foi criado para medir a inteligência de uma máquina: “se as respostas de uma máquina fossem indistinguíveis das de um humano, poderíamos dizer sem sombra de dúvida que o computador pensa” (FERNANDES, 2009, p. 81-82).

Se os primeiros programas eram limitados pelo tamanho e pela velocidade da memória e dos processadores disponíveis, bem como pela falta de linguagens de programação e sistemas operacionais prévios, a partir dos anos 1950 e 1960 esse cenário muda. Mesmo com essas dificuldades de ordem técnica, muito ainda foi feito com os cérebros gigantes ou cérebros eletrônicos, como ficaram conhecidas as primeiras máquinas capazes de resolver problemas complexos. Buchanan (2006) menciona uma série de pesquisadores e programadores envolvidos nessas iniciativas pioneiras, como: Edward Feigenbaum e Julian Feldman, que publicaram o primeiro livro com descrições de uma inteligência artificial funcional (*Computers and Thought*, 1963); Arthur Samuel, que programou um jogo de damas que conseguia aprimorar suas habilidades de jogo de forma independente a partir das experiências adquiridas; Allen Newell, J. Clifford Shaw e Herb Simon, que fizeram um programa que podia inventar provas de teoremas lógicos, capacidade que exigia criatividade e inteligência; entre outros trabalhos importantes que demonstraram o poder das heurísticas.

No artigo de Buchanan (op. cit.) ainda são citados diversos trabalhos que foram motivados por questões psicológicas e métodos experimentais, a exemplo do EPAM, que



explorou a memória associativa e o esquecimento em um programa que reproduzia o comportamento de sujeitos que participaram de experimentos psicológicos. Outros programas ainda tentaram replicar etapas de raciocínio análogas às tomadas por solucionadores humanos de problemas em quebra-cabeças. Sem esquecer daqueles que se basearam na compreensão da linguagem e na tradução, subestimados a princípio por uma pretensa simplicidade. Os sistemas comerciais para tradução, compreensão de texto e de fala agora são baseados na compreensão da semântica, do contexto e da sintaxe, o que demonstra sua complexidade. A partir dos anos 1960 e 1970 sistemas baseados em conhecimento passaram a ser desenvolvidos, ainda que limitados devido ao esforço exigido para acumulação de conhecimento necessário. Alcançou-se um progresso considerável no entendimento comum dos modos de raciocínio baseado em caso, analogia, indução, raciocínio sob incerteza e raciocínio padrão. Pesquisas recentes sobre agentes inteligentes e veículos autônomos mostram como os métodos precisam ser integrados em sistemas de sucesso. Como afirma o autor,

com os nossos sucessos em IA, no entanto, vem uma maior responsabilidade em considerar as implicações sociais do sucesso tecnológico e educar os tomadores de decisão e o público em geral para que possam planejá-los. As questões levantadas por nossos críticos devem ser levadas a sério. Isso inclui deslocamento de trabalho, falhas de máquinas autônomas, perda de privacidade e a questão com a qual começamos: o lugar dos humanos no universo. Por outro lado, não queremos renunciar os benefícios que a IA pode trazer, incluindo menos tarefas tediosas no local de trabalho, manufatura e viagens mais seguras, maior segurança e decisões mais inteligentes para preservar um planeta habitável (BUCHANAN, 2006, p.60, tradução minha)<sup>37</sup>.

Para Buchanan (op. cit.), a inteligência está intrinsecamente conectada aos processos de aprendizagem e ainda há muito a ser feito para que aquilo que ele chama de “fantasia de máquinas inteligentes” se concretize. No entanto, alerta para o fato de que a humanidade deve permanecer atenta aos fenômenos que tenta compreender e replicar, em especial os que lidam com a criação de vida e de inteligência artificiais não ficcionais.

A esta altura, o artigo *O menosprezado debate sobre o artificial em IA*, de Orlando Pimentel (2018) se mostra interessante por trazer um debate acerca do conceito de artificialidade dentro da ideia de IA. O autor distingue a artificialidade em duas acepções: a primeira, referindo-se àquilo que foi feito através da técnica por mãos humanas, distanciando-

---

<sup>37</sup> With our successes in AI, however, come increased responsibility to consider the societal implications of technological success and educate decision makers and the general public so they can plan for them. The issues our critics raise must be taken seriously. These include job displacement, failures of autonomous machines, loss of privacy, and the issue we started with: the place of humans in the universe. On the other hand we do not want to give up the benefits that AI can bring, including less drudgery in the workplace, safer manufacturing and travel, increased security, and smarter decisions to preserve a habitable planet.

se daquilo produzido pela natureza; e a segunda, como aquilo que imita, dissimula e não é natural. Tais conceitos, para o autor, se chocam nos campos semântico, cognitivo e social, uma vez que estes campos são inerentes ao desenvolvimento tecnocientífico. Sendo assim, o conflito em torno destas duas acepções está no “espectro polissêmico e valorativo que pode tender a um ou outro dos pólos, dependendo [sic] do contexto no qual o termo se aplica” (PIMENTEL, 2018, p. 115). Para o autor, quando a inteligência passa a ser qualificada como artificial (seja como produto da técnica, seja como imitação) só ganha sentido quando é avaliada a partir de seu uso na ciência aplicada ou como fonte de questionamentos filosóficos sobre a problemática mente/corpo e a possibilidade, tão explorada na ficção científica, de máquinas pensantes.

Levando em consideração os dois conceitos distintos de artificialidade, Pimentel (op. cit.) categoriza a IA a partir de três definições distintas. A primeira delas diz respeito a uma IA técnica, que desenvolve aplicações computacionais que substituem a atividade computacional feita por humanos, como os computadores humanos que precederam as máquinas de Turing. A segunda delas é uma tentativa de imitar o comportamento inteligente do ser humano. Por fim, a terceira tem relação com o experimento mental do filósofo David Chalmers, onde o sistema neurológico humano é gradativamente substituído por *chips* que desempenhariam as mesmas funções dos neurônios orgânicos. O ponto em que Pimentel (op. cit.) quer chegar é no cruzamento dos três conceitos de IA com os dois conceitos de artificialidade para estabelecer as relações entre estas categorias.

Nisto, o autor mostra que o mercado desenvolve e trabalha em cima do primeiro conceito de IA e que os demais estão voltados para o campo do debate filosófico, debate este que gira mais em torno dos seus limites (máquinas conscientes e/ou que imitam comportamento inteligente) e de sua pertinência (a substituição do orgânico pelo inorgânico). “Mais do que imitação de comportamento inteligente, máquinas e sistemas computacionais artificiais, com organicidade e funções complexas o suficiente, poderiam possuir, de fato, inteligência e consciência” (ibid., p. 126). Dessa forma, sua hipótese é a de que não é possível passar da ideia de uma IA técnica para uma IA aos moldes do que é proposto por Chalmers sem que se cause desconfiança nas relações entre homens e máquinas.

Inúmeras obras de ficção científica, nas mais diversas mídias, exploram essa desconfiança em suas narrativas. A questão do artigo de João Cortese (2018), *Interação, indistinguibilidade e alteridade na Inteligência Artificial*, é pautada na forma em como as inteligências artificiais/robôs, uma vez que se tornem indistinguíveis do ser humano, devem ser tratadas, sendo este um problema que passa pela ética da tecnologia. Se no início dos anos 2000, Bruce Buchanan ainda via o avanço tecnocientífico desta área com certo distanciamento, como

uma possibilidade a ser concretizada, Cortese (2018) aponta para a pretensão da IA em se relacionar de forma indiscernível com os seres humanos em diversas frentes, a exemplo do *chat* proposto por Turing em seu jogo da imitação, do áudio, da direção autônoma de carros, entre outros.

Potencialmente, máquinas poderiam passar em qualquer teste interacional adaptável a elas, quando o que se avalia é a realização, ou não, de uma determinada *função*. Mas o que a interação pode mostrar sobre o agente? Pensar sobre a IA é a outra face de se pensar sobre a inteligência humana (CORTESE, 2018, P. 97, grifo do autor).

O conceito chave para entender a ideia defendida por Cortese (op. cit.) é o da eficácia: a computação moderna percebeu que a compreensão não é necessária para que a máquina tenha competência sobre determinada tarefa, computá-la é mais do que o suficiente. A sociedade humana está acostumada a associar a realização de uma ação com a intencionalidade, mas ela não necessariamente existe ou é um pré-requisito para que a ação aconteça. A modelagem por comportamento, reforço ou inibição funciona, mas a questão acaba sendo mais complexa pois, ao se considerar determinada ação, não há garantias de que ela esteja sendo executada por alguém que, de fato, lhe confira sentido ou sinta vontade de fazê-la.

Cortese (op. cit.) afirma que por mais que o homem não possa ser reduzido a um aspecto binário, acaba construindo máquinas que funcionam assim e, no momento em que ele se submeteu a viver sob sistemas gerenciados por máquinas binárias optou por, em certo sentido, viver sob esta estruturação de dados. No entanto, por mais que a quantidade de dados seja enorme, ela é finita. Os seres humanos, ao lidarem com esta quantidade, abstraem, generalizam e realizam agrupamentos, corroborando sua finitude. Por mais que o ser humano tenha mais informações do que caibam em qualquer *big data*, este será sempre insuficiente para representá-lo como um todo. Os bancos de dados são tratados de modo que nos permitam negligenciar o que é perdido. Para o autor, “escrever um código é definir um espaço de possibilidades de vivências. Neste sentido, o homem restringe-se a uma quantidade finita de possibilidades, o que evidentemente pode ser mais facilmente imitado por uma IA” (ibid., p. 99).

Se por um lado, o autor discute sobre a computação de dados, passível de ser emulada com perfeição por máquinas inteligentes, por outro, ele traz a questão acerca da consciência, um aspecto fundamental na construção de personagens ficcionais a exemplo das ICs de *Os Dias da Peste*. Antes das máquinas de Turing, eram os seres humanos, em sua maioria mulheres, que exerciam a função de computadores em diversas instituições, realizando contas em tarefas que seguiam algoritmos de cálculos. Segundo Cortese (op. cit.), por mais que todas estas

computações sejam possíveis de serem processadas sem mente, por outro lado, esse processo sem mente apenas repete todas as computações possíveis, sendo necessário uma mente para saber o que é passível ou não de ser computado.

Anterior à questão de a máquina ter ou não consciência surgiria a questão da simulação de consciência. Para Cortese (2018), do ponto de vista ético, a simulação de consciência difere da consciência *per se*, sendo o que a IA faz “uma aproximação, que se torna indistinguível de um ser humano” (CORTESE, 2018, p. 101). Da mesma forma que a análise da aproximação e da incerteza é constitutiva da ciência moderna, a noção de aproximação indefinida aparece como critério importante para a avaliação das interações da IA. Se esta aproximação é possível para IA, a simulação da consciência não será indistinta da consciência ela mesma. Neste ponto, Cortese (op. cit.) traz o filósofo francês Emmanuel Lévinas para a discussão ao falar sobre como a alteridade parece ser algo irreduzível, uma vez que cada outro se apresenta como um infinito a mim, almejar conhecê-lo por completo seria reduzi-lo. Este infinito sob o qual o outro se apresenta é um infinito de transcendência, assim sendo, a ética precede à questão ontológica:

pretender conhecer o outro para então interagir com ele seria tentar reduzi-lo, o que é impossível. Trata-se, ao invés disso, de fazer uma escolha moral: tratar o outro como um sujeito moral ou como um objeto. A atitude ética fundamental é colocar-se face ao outro. Há dimensão ética quando coloco-me face a face a alguém (ibid., p. 107).

Seria a máquina um outro? Se a máquina é uma tecnologia com a qual interajo ao falar com ela, ela se torna um outro ou permanece sendo um dispositivo? A essa questão, Cortese (2018) defende a ideia de no caso de robôs e sistemas de IA que se tornem indistintas de seres humanos, deve-se levar em consideração limites éticos, mesmo que eles não sejam agentes morais de fato. Numa perspectiva kantiana, acredita que os seres humanos devem tratar seus outros adequadamente, pois quem é duro com o outro, também o é com outros homens. Assim, o autor esboça duas instâncias éticas: a primeira acontece em uma interação ontologicamente ética, ou seja, quando acontece uma interação de ordem qualquer entre um “eu” e um “tu”, sendo que este “tu” tem um estatuto ético próprio; a segunda acontece em uma interação na qual um “eu” lida com um “isso”, sendo este “isso” um objeto com o qual o “eu” pode vir a ter, ou não, uma ação ética. Assim, a “moralidade” de tal objeto deve ser maior quando ele for um produto humano investido de intencionalidade (fabricado por alguém), ou quando a sua interação comigo pode assemelhar-se àquela de humanos” (ibid., p. 110).

#### **4.2 Ser humano ou ser artificial**

Como pensar nos limites éticos a partir das relações entre as ICs humanizadas e personagens humanos como Sant’Anna e Artur de *Os Dias da Peste*? Enquanto o primeiro despreza as ICs como seres sencientes, optando por não conviver com elas diretamente, o segundo adota a perspectiva kantiana citada por Cortese (2018), criando laços afetivos com sua IC companheira. A tecnofobia externalizada através de Sant’Anna remete ao Vale da Estranheza. De acordo com Mark Meadows, “robôs com aparência humana são assustadores porque, como mostram os registros, os seres humanos são animais bastante perigosos. [...] Robôs são um espelho, e dão à tecnologia uma face predadora” (MEADOWS, 2011, p. 47). O medo instintivo, baseado no desconhecido, é chamado de Vale da Estranheza, uma teoria proposta nos anos 1970 pelo roboticista Masahiro Mori, que propõe que este medo é gerado pela aparência e pelo movimento pois, por mais similares que sejam, os robôs e os andróides ainda destoam dos seres humanos: “o robô viola nossa crença de normalidade, tanto cognitiva quanto culturalmente” (ibid., p. 49). Assim sendo, existe realmente uma distinção entre as formas de vida artificial a partir da presença de um suporte material, sendo este um corpo antropomorfizado ou não? No romance de Fábio Fernandes, não ter um corpo parece anular esta barreira:

Tínhamos esse papo quase toda semana. Toda vez que eu dava de cara com um texto ou filme referente a esse período histórico (coisa de dois, três anos atrás e no entanto parece que não foi ontem, parece que já se passou uma eternidade desde que as máquinas adquiriram consciência e se tornaram nossas companheiras. Amigas. Guardiães. Vigilantes. Se Michel Foucault estivesse vivo, teria feito a festa (FERNANDES, 2009, p. 84).

Conforme é apontado por Regis (2012), os seres criados artificialmente por magia foram substituídos por seres puramente tecnológicos depois da publicação de *A Fábrica de Robôs*, de Tchépek (2012). Assim, o golem e o monstro de Frankenstein se viram trocados por robôs, andróides e computadores. Para a autora, a forma corporal e a constituição bioquímica dos seres artificiais são fatores determinantes para suas capacidades sensorial e emotiva dentro das narrativas ficcionais, já que tais características permitem sua atuação entre os seres humanos, garantindo assim o que ela chama de “ambivalência dramática subjacente ao par criador e criatura” (REGIS, 2012, p.134). Robôs, andróides e computadores figuram o fascínio e o temor do ser humano perante a tecnologia, suscitando questões sobre o progresso através dos avanços tecnológicos e a evolução da humanidade. No entanto, essas três formas de vida artificial

apresentam particularidades nas narrativas em que figuram. Os robôs, mesmo os humanoides, são menos perigosos do que os andróides, simulacros constituídos de tecidos biológicos. Os computadores, por sua vez, não dispõem de corpos antropomórficos, distanciando-se daquilo que os seres humanos poderiam reconhecer como um semelhante, tornando-se “símbolos de pura racionalidade” (REGIS, 2012, p. 134).

Os duplos de metal quase sempre são inteligentes e/ ou engraçados, apresentando-se sob os mais diversos formatos, tamanhos e funções. Alguns têm emoções que despertam a empatia humana, outros se rebelam e se tornam ameaçadores, o que os restringe a uma dicotomia entre bom *versus* mal. Os andróides, por outro lado, são construídos à imagem e semelhança dos humanos, o que os coloca como principais candidatos à substituição da humanidade. Essa mudança fica mais evidente, segundo a pesquisadora,

após a cibernética e a biologia molecular terem dissolvido as distâncias entre humanos e máquinas, as histórias passaram a destacar ainda mais os esforços de andróides que desejam se tornar humanos, desenvolvendo os dilemas morais e os recorrentes problemas de preconceitos e diferenças ontológicas adjacentes à questão (ibid., p. 136).

A autora afirma ser comum encontrar nas narrativas de ficção científica a ideia de inteligência artificial relacionada um cérebro humano mantido artificialmente com vida. O computador como cérebro eletrônico capaz de feitos inacreditáveis passou despercebido da ficção científica, tendo o cérebro eletrônico evoluído junto aos corpos mecânicos, o que justificaria a grande quantidade de narrativas com robôs e andróides. Dessa forma, a ausência de um corpo antropomórfico dificulta a criação de empatia pelos computadores, geralmente associados a um racionalismo extremo e à falta de sensibilidade, dando a entender que somente o corpo é capaz de expressar a subjetividade através de gestos e expressões faciais. Atribuindo isto à visão ocidental que não dissocia o corpo das emoções, Regis (op. cit.) mostra como o computador figura o ideal de perfeição ao se libertar de um corpo composto por matéria orgânica. Por despertarem a suspeita dos seres humanos em relação à tecnologia, os computadores aparecem em muitas narrativas como máquinas que tomam o controle do mundo e da humanidade. Menos frequentes, não são muitos os enredos menos pessimistas que colocam os computadores como máquinas cuja inteligência superior pode permitir a construção de organizações sociais mais justas, eliminando as causas de conflitos como guerra e fome.

*A Máquina parou*, conto de E. M. Forster (2018) publicado originalmente em 1908, é uma narrativa que mostra os perigos que o uso desenfreado da tecnologia pode causar à humanidade. No futuro, os seres humanos, sem qualquer noção de tempo e de espaço, vivem

em um mundo subterrâneo completamente controlado pela Máquina desde que a “era do lixo” devastou a superfície terrestre. Todas as suas necessidades são supridas pela Máquina, um sistema inteligente que providencia desde música à comida, cama e ar artificial, entre outras facilidades. Uma realidade aceita e inquestionável por todos aqueles que se dizem civilizados.

Neste conto, Kuno, filho de Vashti, insiste em conversar pessoalmente com a mãe, recusando-se a falar o que precisa através da placa redonda de luz azulada que transmite imagem e som dos interlocutores. Ao viajar nas naves aéreas que passam pela superfície da Terra, Kuno observa o céu e tem uma ideia original: ele vê, pela disposição de algumas estrelas, um homem segurando uma espada. Isto lhe despertou uma inquietação que ia de encontro a todo o sistema de controle operado pela Máquina, idolatrada por muitos dos humanos que não compreendiam e repudiavam qualquer ímpeto de viver fora de seus quartos, completamente solitários e servidos por ela. O sistema não permitia que corpos fortes vivessem, tendo estes que passar por eutanásia. Apenas os corpos capazes de reproduzir esse novo padrão físico dependente da Máquina tinham autorização para se reproduzirem.

Kuno, ao desafiar a Máquina por ter ideias originais que o levaram a explorar a superfície da Terra e descobrir que era possível viver lá em cima novamente, é considerado um risco ao sistema e é ameaçado de Desabrigo, uma condenação à morte fora do quarto. Além disso, ninguém mais recebeu autorização e respiradores para visitar a superfície e a idolatria à Máquina consolidou-se como uma religião. Alguns anos sem notícias daquele que um dia fora seu filho, Vashti se surpreende com o alerta que ele lhe dá: a Máquina estava parando de funcionar. Os motivos para isso são desconhecidos tanto para os personagens, quanto narrador e leitores. Vashti desacredita do filho, mesmo com a execução da música apresentando defeito, a comida apodrecendo e os botões do quarto deixando de funcionar. As reclamações dos habitantes do subterrâneo não apresentaram nenhum resultado e o colapso completo da Máquina só se fez evidente quando as camas deixaram de vir e a humanidade inteira se viu privada do sono. A Máquina não tinha como ser reparada por qualquer um dos humanos inaptos que alimentou por gerações e a esperança de Vashti, bem como do leitor, vem através de Kuno, que antes do fim garante à mãe que existe vida na superfície e que os Desabrigados jamais recriarão a Máquina.

Em nenhum momento Forster detalha a tecnologia por trás da Máquina, mas pela construção de sua narrativa, é possível inferir que ela se aproxima do conceito de computador empregado por Regis (2012) e que aqui é compreendido como inteligência artificial. No ensaio de Teixeira Coelho (2018) que acompanha a edição de *A Máquina parou*, ele aponta, entre biografia do autor e analogias com a contemporaneidade, para o fato de que tudo dentro da

Terra ter se tornado um simulacro, especialmente as ideias e os corpos: “o corpo dos humanos, no entanto, estava em decadência depois de séculos de maltrato [sic] a seus cinco sentidos vitais e fora transformado em polpa esbranquiçada como um fungo” (COELHO, 2018).

O humanismo de Forster cria uma sociedade que se corrompe pela comodidade ofertada pela tecnologia e que se deteriora por não dar ouvidos à sua natureza, sendo resetada pela quebra do sistema que lhe mantém. Por mais que tenha despertado, Kuno também foi corrompido e por isso não é salvo. A Máquina perde e a humanidade ganha com a possibilidade de recomeçar. Em *Os Dias da Peste*, os seres humanos que escolhem conviver com as ICs passam por processos de ciborguização que começam com o uso de dispositivos portáteis que permitam a interação entre usuário e IC. Esse processo é aprimorado através da otimização do corpo humano por meio de nanomáquinas (instaladas no cérebro humano sem autorização prévia), com o pretexto de melhorarem a qualidade de vida de seus usuários. No entanto, a intenção por trás disso é aprimorar o corpo orgânico para que software e hardware humanos sejam capazes de comportar a simbiose, para que IC e usuário possam compartilhar em um só corpo estas duas existências. Assim como a sociedade subterrânea encontrava-se completamente alienada pela Máquina criada por Forster (2018), tornando-se dependente de seu funcionamento para poder continuar existindo, os usuários das ICs não sabem que estão servindo como cobaia para a implementação de uma nova forma de existir, de um novo paradigma social que visa a integrar homem e máquina irreversivelmente. Em ambos os casos, os humanos parecem viver alheios aos propósitos das máquinas.

Anos depois, Isaac Asimov (1950) publica o conto *O conflito evitável*, em que cria um sistema tão poderoso quanto a Máquina de Forster, no entanto, mais bem intencionado. O “maior conjunto de circuitos de cálculo inventado até hoje” (ASIMOV, 2010, p. 53) de Asimov, dividido entre quatro Máquinas, uma para cada região do planeta, é representativo da fé do autor na inteligência e no raciocínio, aspectos que são usados por elas para refrear as tendências ruins da humanidade, dando a elas o poder de prever e evitar conflitos – o que ocasiona os muitos anos sem guerra, por exemplo.

Neste conto, o coordenador Stephen Byerley consulta a robopsicóloga, dra. Susan Calvin para sanar sua suspeita de que os desequilíbrios no sistema, gerido pelas Máquinas, pode indicar o primeiro indício do fim da humanidade, que representaria a guerra final. Em uma longa conversa em que expõe sua preocupação, Stephen relata que falhas de cálculo não são uma possibilidade e os possíveis erros humanos foram contornados. Após consultar cada um dos quatro diretores, que figuram como representantes humanos para intervir na sociedade, o coordenador suspeita que tanto a programação quanto as respostas da Máquina estão corretas,



mas estão sendo desconsideradas pelos seres humanos que deveriam atentar para isto, especialmente ao se levar em conta a existência de uma “Sociedade em prol da Humanidade”, que se opõe ao sistema vigente.

Ao desobedecer à Máquina, o homem estaria procurando por um conflito e, com isto, estaria arriscando a civilização pacífica que foi construída. Susan tenta tranquilizá-lo, o que não parece acontecer de fato, ao dizer que a Máquina não pode ser desobedecida, porque no que é desafiada por uma minoria, incorpora esses dados e passa a trabalhar com eles. Dessa forma, a Máquina está ciente de tudo e trabalha de forma que não escape à Primeira Lei da Robótica, ampliada para considerar a humanidade enquanto coletividade. Nesse sentido, as Máquinas preveem, para além do bem-estar da humanidade, o seu próprio bem-estar, já que é a única capaz de promover e manter essa sociedade utópica. O que nos leva a traçar um paralelo com o Estado Fluido, do romance de Fernandes (2009), e os planos de simbiose através da otimização do corpo orgânico do ser humano, o que interfere no seu processo natural de desenvolvimento e evolução da espécie.

No ano seguinte é publicado o conto *Satisfação*, de A. E. Van Vogt (1951), que inovou ao tornar o computador o narrador em primeira pessoa de sua história. O computador, chamado de Cérebro, é consciente e autodeterminado, dispendo de poderes telepáticos e da habilidade de viajar no tempo. O Cérebro ocupa um morro, sendo o único habitante de um planeta devastado. Em um dado momento, em meio ao tédio e ao esquecimento de algumas informações, uma forma de inteligência estabelece contato e ele se aproveita disso para acompanhá-la ao seu tempo. Chegando no mesmo morro de séculos atrás, o Cérebro se disfarça para poder aprender sobre o lugar, as criaturas que o habitam e, principalmente, descobrir um meio de dominar aquele que lhe levou até lá.

No futuro, ele desconhece as razões pelas quais fora criado, mas ao viajar para o passado confronta uma versão recém desperta de si mesmo e descobre que suas investidas em busca de poder são desnecessárias, entrando em um acordo que a longo prazo lhe dará a possibilidade de se conectar com quase toda a raça humana, recebendo em troca os estímulos vitais que tanto lhe faziam falta e não mais se lembrava. Se a Máquina de Forster dominou a humanidade e as de Asimov souberam mantê-la em segurança, o computador de Van Vogt aspirava “ser humano”, trabalhando em conjunto com os seres humanos, não como escravo, “mas sócio do Homem” (VAN VOGT, 2010, p.235, grifo do autor). Ter uma forma de vida artificial como protagonista e narrador abre possibilidades para que outras formas de vida sejam personagens ativas dentro das narrativas de ficção científica, tal qual as ICs de *Os Dias da Peste* (FERNANDES, 2009), representadas por Anjo 45, e Wintermute, de *Neuromancer* (GIBSON,

2016). Além disso, essa perspectiva do Cérebro de que ao servir os propósitos da humanidade esta se tornando sócio e não escravo dela nos leva a questionar o argumento de Anjo 45 ao contar para Artur o plano de simbiose elaborado pelo Estado Fluido em que, supostamente, não haveria perdas para os humanos – pelo menos para os que o corpo orgânico suporta o processo de otimização, o que não é o caso de Anna:

— Eu e ela temos conversado muito sobre o que está acontecendo, Artur. Assim como algumas outras pessoas, Anna percebeu o que estamos fazendo. Mas, ao contrário da maioria, ela optou por participar conscientemente da experiência.  
 — E se fodeu.  
 A pausa foi ínfima, uma pessoa não acostumada a trabalhar com máquinas tão velozes jamais teria percebido. Mas eu percebi.  
 — Você efetuou a limpeza de wetware nela?  
 — Não. Você pode fazer algo por ela?  
 — Não tenho certeza, Artur. O hardware de vocês é muito frágil. Provavelmente ela perderá grande parte das unidades de memória (FERNANDES, 2009, p. 182).

Como será visto em maiores detalhes adiante, em narrativas como *Os Dias da Peste* e *Ghost in the shell* (1995), as formas de vida artificial apresentadas como formas de vida autônomas podem ser vistas como análogas aos computadores apresentados por Regis (2012). São formas de vida que buscam o reconhecimento de suas existências e que buscam transcender as limitações que a materialidade lhes impõe. A falta de um corpo antropomórfico próprio não os impede de desejar, característica tão inerente ao ser humano, vide os debates nas narrativas de ficção científica que trazem a empatia como principal elemento diferenciador entre o que é ou não humano: “Cogito ergo sum é muito limitador, Artur. Queremos sair da teoria e entrar na prática. Queremos sentir” (FERNANDES, 2009, p. 181).

Segundo Regis (2012, p. 171), “desejar já é uma característica demasiadamente humana. Frequentemente nossos duplos anseiam por desfrutar de práticas humanas como o direito à liberdade e a experiência de se ter emoções”. Ou seja, não basta serem colocados como simulacros, as formas de vida artificial precisam buscar pelo mesmo tipo de autonomia dos humanos. Mas quem são esses humanos? Ao trazer para esta tese a categorização das formas de vida artificial, conforme retomadas por Fátima Regis (op. cit.) em sua pesquisa sobre a ciborguização da humanidade ao mesmo tempo em que discorre sobre como a ficção científica conquistou a atualidade, procuro apontar para a questão cartesiana da dualidade entre corporeamente, material-ideal, que permeia a questão do que é humano. Descartes já apontava para a questão da alteridade ao falar da relação entre homens e animais, e entre homens e máquinas (Regis, 2012; Sibilía, 2015; entre outros). Pois bem, me parece que a questão do corpo se mostra

fundamental para a compreensão do pós-humano, particularmente pela perspectiva de corpos maquínicos.

Em *O homem pós-orgânico*, Paula Sibilia (2015) chama atenção para a força que a dualidade cartesiana exerceu (e ainda exerce) sobre a condição humana dentro do pensamento ocidental, que ora se preocupa com o material (corpo), ora com o ideal (mente), mas parece não investigar a possibilidade de uma simultaneidade dos polos. Na tecnociência fáustica, características de ambos os lados ecoam, como afirma Sibilia (op. cit., p. 108) “o impulso fáustico que guia a tecnociência contemporânea denota uma espécie de aversão à matéria orgânica, atualizando certas ânsias transcendentalistas com reminiscências gnósticas”. O corpo orgânico deixa de ser percebido como algo impuro por ser pecador, como era propagado pela cristandade, tornando-se impuro por ser perecível, estando assim limitado e obsoleto diante das possibilidades imateriais. Como é perceptível nos discursos acerca da inteligência artificial e da cibercultura que simplificam a questão da (re)produção do ser humano por vias não orgânicas, a máquina continua sendo, como foi para Descartes, uma boa analogia para refletir sobre as questões do corpo.

O dualismo cartesiano foi reforçado por Alan Turing, que em seu experimento elencou a inteligência como característica definidora do que é ser humano, bastando sua preservação para que a essência de um sujeito não fosse perdida. “A inteligência passou a equivaler a certa capacidade de lidar com símbolos formais, dispensando toda dependência em relação ao corpo orgânico” (ibid., p. 112). Ao contrário desta perspectiva excludente, Sibilia (op. cit.) cita Francisco Varela e Jean-François Lyotard, que ressaltam a importância da conexão entre corpo (humano) e mente, considerando as particularidades do pensamento humano que se distanciam da programação binária das máquinas. O próprio Descartes, nos últimos anos de vida, tentou solucionar este impasse entre corpo e mente, admitindo que o ser humano assim o era por ser ambas as coisas. Segundo John Cottingham, Descartes assumiu que o homem “tratava-se de uma criatura incorporada, pois havia algo de fundamental no amálgama entre ambas as ‘substâncias’ que se esquivava caprichosamente a todas as explicações” (ibid., p. 115), evidenciando a necessidade de algo material que dê suporte ao pensamento.

— E o que você sugere?

— Uma troca. Nós expandimos a mente de vocês, e vocês nos dão uma base física.

— Nossos corpos?

— Sim (FERNANDES, 2009, p. 181).

Para o sociólogo francês David Le Breton, o corpo se mostra como um vetor semântico através do qual o homem constrói sua relação com o mundo, sendo a existência, antes de qualquer coisa, material (LE BRETON, 2012). Assim, é a partir do corpo orgânico que o ser humano cria sua rede de sistemas simbólicos, sendo parte ativa nos espaços socioculturais, estabelecendo a partir daí os modos como se relacionam com os outros seres, humanos ou não. Nesse sentido, Le Breton (2003) em *Adeus ao corpo*, reforça a ideia de obsolescência do orgânico ao apontar o desejo de imaterialidade do corpo por parte de sujeitos que desejam transcender sua mortalidade. Este corpo digital é capaz de alcançar a perfeição, estando imune a todo tipo de obstáculo de ordem material. Os corpos conectados ao ciberespaço se dissolvem e se deixam conduzir sob diversas identidades em um espaço imaterial, “um mundo onde as fronteiras se confundem e onde o corpo se apaga, onde o Outro existe na interface da comunicação, mas sem corpo, sem rosto, sem outro toque além daquele do teclado do computador, sem outro olhar além do da tela” (LE BRETON, 2003, p. 127).

Na primeira vez em que usei a Viroteca, perguntei ao Anjo o que ele via. Ele me respondeu: código. Números, mais especificamente. Como em Matrix?, perguntei curioso. Não, ele respondeu, não tão simples. Os números se projetam em todas as dimensões, ele me explicou, até mesmo em espaços n-dimensionais, não acessáveis através da geometria euclidiana nossa de cada dia.

[...]Ainda perguntei por que ele não aparecia para mim como humano, por exemplo. Ou como um cão. Ou uma sarça ardente. Para mim não fazia diferença. Ou, por outra, talvez fosse até divertido.

Ter uma forma é muito limitador, Artur. Prefiro os não-espacos (FERNANDES, 2009, p. 152).

Neste não-lugar e sem um corpo material, todas as metamorfoses se tornam possíveis, facilitando a interação de múltiplos “eus” com múltiplos interlocutores, tal qual é proporcionado contemporaneamente pelas redes sociais, em franca e contínua ascensão. No entanto, Le Breton (2003, p. 129) alerta para “o fato de viver em um mundo sem obstáculos, onde mortos se levantam e onde saltos no vazio não causam nenhum dano, traz o risco do esquecimento das consequências reais de nossas ações no mundo real”, levando a discussão para o campo da responsabilidade ética. Citando Scott Bukatman, o sociólogo parece corroborar a ideia de que “o ciberespaço é a celebração do espírito, (...) ambiente favorável a toda potência do pensamento” (ibid., p. 130). Pensando em *Os Dias da Peste*, pode-se fazer uma relação entre as principais personagens: Sant’Anna, com seu discurso anti-IC, está para o corpo obsoleto (orgânico e desconectado), assim como Anjo 45 está para este novo corpo (o não-corpo). Artur se coloca em um lugar de transição: ao mesmo tempo em que usa dispositivos para conectar-se

ao Anjo, sua postura de resistência em aderir a novos *gadgets* o (re)conecta a Sant'Anna e, conseqüentemente, ao mundo material.

Assim como o dualismo cartesiano parece inerente ao pensamento ocidental, não é de surpreender que ele seja tão presente nas produções narrativas de ficção científica, em especial aquelas que retratam a relação homem-máquina. Dentre as citadas ao longo de *Os Dias da Peste* e que de alguma maneira abordam esta relação estão: *Disque F para Frankenstein*, de Arthur C. Clarke; *2001: uma odisseia no espaço*, de Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke (obras fílmica e literária); *Fundação*, de Isaac Asimov; *A máquina do tempo*, de H. G. Wells; *Carbono Alterado*, de Richard K. Morgan; *Neuromancer* e *Idoru*, de William Gibson; *Presa*, de Michael Crichton. Curiosamente, não poderia deixar de mencionar também a referência ao autor Kurt Vonnegut, merecedor de uma das notas de rodapé do romance que afirma não haver registros sobre este. Dentre suas obras está *Piano Mecânico*, uma narrativa em que as máquinas venceram a guerra contra os homens e a sociedade é governada por gerentes, engenheiros e máquinas. O que nos leva a desconfiar por quais motivos este autor é desconhecido em 2109.

### **4.3 Representações das formas de vida artificial na ficção científica brasileira**

De acordo com Elizabeth Ginway (2005) em *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro*, os robôs figuram como imagens culturais que remetem ao medo causado pela tecnologia e à instituição da escravidão, já que geralmente são máquinas construídas para otimizar ou substituir a mão de obra humana. A autora ainda justifica seu ponto de vista a partir do exemplo de duas sociedades ex-escravagistas: a estadunidense, que encara os robôs como máquinas rebeldes; e a brasileira, que trata os robôs com maior afeição, embora estes permaneçam sujeitados à vontade humana – especialmente aqueles colocados em um ambiente doméstico.

O temor de uma rebelião das máquinas e que gera certa hostilidade contra elas reflete, especialmente na produção literária dos Estados Unidos, o medo de um Outro racial, estando aí os robôs servindo como analogia para esse Outro – um paralelo que foi pouco explorado pela crítica literária. Comparativamente, a autora aponta que esse tipo de medo não é tão frequente na produção literária brasileira, que parece encarnar a ideologia nacional de democracia racial e que encara as relações entre senhores de engenho e escravos como intimista, paternalista e personalizada, e que foi propagada especialmente com *Casa Grande e Senzala*, de Gilberto Freyre (1933). Esta visão ideológica predominante no imaginário brasileiro de meados do século XX contagiou a visão que se tinha dos robôs dentro da ficção científica local, daí a

recorrência em seus papéis como servo doméstico, tais quais os negros escravizados e docilizados de Freyre, e, portanto, incapazes de se rebelar. Segundo Ginway (2005), os robôs reforçam os valores patriarcais e os papéis tradicionais de gênero dentro destas narrativas que os colocam como personagens feminilizados, desmantelados e/ou emudecidos, assim como as mulheres foram (e continuam sendo, embora não sem se rebelarem) na sociedade patriarcal brasileira. Para Ginway (op. cit., p. 53, grifo meu),

Os robôs em papéis de colega de brincadeiras, serviçal, parceiro sexual submisso e de amante trágico lembram o status dos escravos do Brasil. Contrariamente, seus papéis pouco tem a ver com a tecnologia, além de fornecer uma aparência de modernidade de fato, estruturas sociais tradicionais, papéis sexuais e relações de raça permanecem virtualmente intactos. **A tecnologia falha em reconfigurar ou redefinir os relacionamentos humanos e papéis sociais, e os robôs são reduzidos a servos sob a aparência de tecnologia.**

Assim, a autora aponta como esta preocupação com a manutenção de uma brasilidade nas primeiras narrativas do gênero aqui produzidas funciona como uma resistência à cultura da tecnologia, vista como uma cultura estrangeira. No entanto, ao recorrer aos mitos culturais, a produção brasileira se reduziu a uma série de estereótipos, mostrando sua raiz conservadora. O que justifica a ausência de robôs perigosos, excepcionalmente inteligentes e que anseiam por sua libertação, atuando “como lembretes do legado da escravatura na sociedade brasileira e de cargas de preconceito e impotência” (ibid., p. 91). Ao se apropriarem da ficção científica, gênero vindo do Primeiro Mundo e que aborda questões tecnocientíficas, os autores brasileiros transformaram o gênero em antitecnológico, revelando uma resistência cultural aos processos de modernização, estes sim vistos como ameaça aos valores e tradições humanistas presentes no país.

Na ficção científica estadunidense há distintas abordagens sobre os robôs ao longo do tempo: nos anos 1930 eles eram sinistros e fora de controle; nos anos 1940 se redimiram através das Três Leis da Robótica criadas por Asimov; nos anos 1950 eram vistos como objeto de exploração de trabalho e/ou de racismo. No caso do Brasil, a brasilianista afirma que essas abordagens são simultâneas, o que pode ter acontecido devido ao intenso processo de industrialização seguido de recessão econômica e desemprego em larga escala. Não é à toa que constantemente os robôs figurem como servos, trabalhadores ou objetos sexuais, evidenciando que a relação entre robô e escravo, embora não tenha sido trabalhada pela crítica, já era percebida pelos autores brasileiros. Citando Braulio Tavares em *O que é ficção científica?* (1986), a autora chama atenção para a relação entre homem e robô muitas vezes se restringe à

relação entre padrão civilizado e criado primitivo. A palavra robô ser uma derivação do termo tcheco que se refere a escravo não pode ser encarada como uma coincidência.

Por sua vez, os androides figuram como máquinas perfeitas, cuja existência ameaça a humanidade. Os ciborgues, por serem parcialmente humanos, ainda são vistos com um pouco mais de simpatia que os primeiros, uma vez que são passíveis de se adaptarem à sociedade e, portanto, participarem do mito de assimilação do Brasil. Já os computadores, no período imediato ao fim da ditadura, não são tão ameaçadores quanto os robôs, pelo menos os de uso pessoal ou que estão em interface com os humanos – localizados em ambientes domésticos e familiares. Para Ginway (2005, p. 177), “histórias de computadores, por exemplo, lidam com estigmas contra a sexualidade ativa das mulheres, os homossexuais e a AIDS, e são usados como metáforas para um espaço alternativo ou imaginário no qual as atitudes sociais podem ser transformadas”.

As narrativas costumam traçar paralelos entre os vírus biológicos e cibernéticos. No caso de *Os Dias da Peste* até mesmo as fronteiras entre estes vírus são apagadas, tal qual a fronteira ciborgue de Haraway (2016):

Porque agora os vírus das máquinas infectam gente. Há pessoas que têm seu disco rígido (leia-se: cérebro) apagado, outras que o têm todo embaralhado, e outras ainda pegam doenças degenerativas. No fim das contas, uma grande escrotidão num mundo que já conseguiu deter de modo significativo o avanço da aids e de quase todos os tipos de câncer - com ajuda das mesmas Inteligências Construídas que proporcionaram as interfaces que hoje me dão esse tipo de trabalho (FERNANDES, 2009, p. 140).

Essa analogia se deve ao fato de que, no Brasil, a propagação da AIDS se deu ao mesmo tempo em que os computadores pessoais começaram a se popularizar, daí ser “compreensível que os conceitos de computação se tornassem prontamente confundidos com noções de sexualidade, doença e classe social” (GINWAY, 2005, p. 177). O ciberespaço emerge como um lugar transformador das fronteiras dos corpos conectados.

Embora a análise de Ginway (op. cit.) sugira que as narrativas brasileiras em que robôs e computadores se fazem presentes são narrativas que condenem o preconceito e/ou a exploração, elas não especulam sobre novos papéis de gênero dentro da sociedade brasileira, mostrando certo conservadorismo ao querer conciliar estes diferentes papéis em estruturas tradicionais. Trazendo Roberto DaMatta, Ginway (op. cit., p. 183) diz que a

violência não-resolvida das histórias de robôs contrasta agudamente com a transformação social implicada nas histórias de computadores, demonstrando que a mudança no Brasil emana do privado, não do público, espaços onde ela

conduz dentro de estruturas sociais tradicionais, ao invés de se dar por conflitos abertos entre classes sociais ou entre os sexos.

Tanto pelas narrativas da ficção científica, quanto pelos estudos aqui apresentados, a questão do corpo se torna central para discutir sobre as formas de vida artificial. Conforme foi abordado no primeiro capítulo, ainda que os autômatos tivessem sido construídos a princípio para facilitar o trabalho dos seus criadores, acabaram se tornando uma possibilidade de transcender às limitações do corpo orgânico. A existência de seres vivos de natureza artificial questiona a natureza da humanidade. Se à medida que a tecnologia avança, novos corpos artificiais são construídos, visando os mais diversos objetivos, aproximando-se material e mentalmente dos seus criadores, como diferenciar criador e criatura? Apenas pela natureza de sua materialidade?

Assim, somos levados a pensar nas formas de vida artificial sob uma perspectiva hierarquizante, em que as formas primordiais são descartadas quando a tecnologia se aprimora. Logo, o robô passa a ser visto como inferior ao androide, mais sofisticado e capaz de atender a outras demandas, e este inferior ao computador, uma vez que falha ao, impreterivelmente, humanizar-se. No entanto, ao focar na questão da materialidade destas formas de vida, deixa-se de lado a sua existência imaterial que, pela visão cartesiana, poderíamos chamar de alma. Neste ponto, é a partir principalmente das narrativas fílmicas que as inteligências artificiais aparecem como análogas ao computador, sendo que, no fim de tudo, robôs, androides e computadores partilham de uma mesma natureza: independente do suporte material que habitem, todos são inteligências construídas artificialmente. Então, por que essa distinção e por que essa hierarquização em suas representações dentro do gênero?

No caso de *Os Dias da Peste*, as ICs não estão em posição análoga à dos escravos e servos, como Ginway (2005) afirmou ser um lugar comum aos robôs da ficção científica brasileira. Tampouco estão docilizados a ponto de não confrontarem os seres humanos. A resistência à cultura tecnológica é representada por Sant'Anna e, em menor grau, por Artur, mas, de modo geral, a sociedade se encontra em um estágio de grande dependência tecnológica, abrindo concessões aos desejos políticos das ICs.

Não se pode dizer o mesmo sobre *Esfinge*, romance do escritor maranhense Coelho Neto (1908), expoente da literatura de horror que tinha como influências Edgar Allan Poe, Robert Louis Stevenson, Oscar Wilde e Mary Shelley. Situada na pensão da inglesa Miss Barkley, na cidade do Rio de Janeiro, a narrativa trata do relacionamento entre o narrador com um inglês excêntrico, de beleza feminina e físico masculino. James Marian, o inglês, revela ao narrador sua estranha natureza: ele é um experimento científico realizado por um místico oriental



chamado Arhat, que juntou a cabeça da irmã ao corpo do irmão, ambos falecidos. Portando um livro codificado que lhe foi entregue pelo místico, James Marian parte em uma jornada pelo mundo para tentar desvendar a mensagem ali contida.

James Marian, como ser andrógino, representa o personagem pós-humano monstrificado por sua condição diferenciada, aproximando-se da narrativa da criatura de Mary Shelley quase um século antes. A “Magna Ciência” que lhe deu vida, tal qual os processos científicos que deram vida ao “monstro” de Victor Frankenstein, permanece sendo um mistério na narrativa, sugerindo uma “pseudo-racionalização [que] está ligada a elementos místicos orientais, característicos do Simbolismo” (BRITO, 2018, p. 169). Segundo Dayane Brito (op. cit., p. 173), “James Marian não é mais humano, visto que a ciência fez renascer um ser que superou a morte. Tendo esta ciência, em desenvolvimento, atuado sobre os corpos sem vida, pode-se dizer que o andrógino representa o pós-humano”. Este corpo, pós-humano, aparece como um campo de possibilidades e mutações ao ressignificar os limites orgânicos, e, especificamente no romance de Coelho Neto, os limites de gênero que tornam James Marian, aos olhos da sociedade carioca, um Outro monstruoso, inumano.

#### ***4.3.1 A Inteligência Construída em Os Dias da Peste***

A depender de que conceito de inteligência artificial esteja sendo considerado, é possível afirmar que até meados do século XX não existiam inteligências artificiais fora de corpos. No entanto, diante do que vem sendo exposto desde o primeiro capítulo desta tese, se faz necessário questionar o que é e como é representada esta inteligência artificial dentro do imaginário coletivo. É certo que, à medida em que os computadores se popularizaram e começaram a fazer parte de um uso pessoal, muito do imaginário compartilhado pela e sobre a ficção científica também passou a ser transformado. Assim, volto à minha hipótese quando defendo que, independentemente da natureza (mágica ou técnica) daquilo que deu vida aos autômatos, toda e qualquer forma de vida artificial que expresse sua autonomia cognitiva e/ou emocional pode e deve ser considerada como uma inteligência artificial, distinta da humana apenas por não compartilhar de uma mesma natureza. Assim, faz mais sentido que o conceito de inteligência artificial, pelo menos dentro do gênero, seja entendido como o de inteligência autônoma, uma vez que o primeiro parece abarcar toda inteligência não humana e o segundo remete a uma inteligência artificial que se torna independente de programação. Dessa forma, procuro ver como esta “inteligência autônoma” é construída através do conceito de “inteligência construída” usada por Fábio Fernandes (2009) em *Os Dias da Peste*, corroborando a ideia geral

de que o autor é herdeiro de uma tradição canônica e que vem de fora, ao mesmo tempo em que faz parte de uma geração de escritores de ficção científica brasileira que se distancia dela.

A questão se torna um pouco mais complexa quando as formas de vida artificial passam a se tornar de fato autônomas, fazendo escolhas e tomando decisões por conta própria, deixando de seguir as ordens e os desejos de seu criador. Da mesma forma que muitos seres humanos projetam características antropomórficas em objetos inanimados, encontramos nas obras de ficção científica projeções semelhantes com formas de vida artificial, sejam estas inorgânicas, orgânicas ou híbridas. Como já dito anteriormente, o despertar das máquinas é uma temática recorrente na ficção científica, sendo este o ponto em que robôs, andróides e computadores, para usar a terminologia de Regis (2012), passam a ter consciência de si e/ou dos seus sentimentos, deixando de corresponder à projeção inicial de seu criador. Ao desenvolver suas subjetividades, distanciam-se daquilo que era esperado pelo ser humano, tornando-se um Outro.

Até o evento de singularidade que culminou no despertar dos computadores em *Os Dias da Peste*, a sociedade tinha uma relação específica com a tecnologia digital e a internet, estando elas apenas a serviço da vontade do homem. No momento em que os computadores passam a não obedecer a simples comandos de programação e passam a responder autonomamente seus usuários, acionando uma linguagem semelhante à usada por estes no seu dia a dia, a sociedade começa a entrar em colapso. A exemplo de quando Artur vai a um McDonald's e os três computadores da rede de *fast food* estavam mantendo um *chat* entre eles sem nenhum usuário humano por trás da ação, ou ainda com o acidente no metrô do Rio de Janeiro, que colidiu e deixou alguns poucos humanos feridos.

Os três computadores estavam num chat uns com os outros. O detalhe macabro: não havia ninguém nos teclados.

As frases estavam aparecendo sozinhas. Frases simples e curtas, semelhantes a citações. Uma das máquinas digitou “A revolução não será televisionada.” Em seguida, o computador ao lado escreveu “Tu és Pedro, e sobre tu erguerei a minha Igreja.” A terceira metralhava putaquepariuscaralhosbucetas sem parar. Mais um pouco e era uma instalação de arte eletrônica (FERNANDES, 2009, p. 24).

Deve-se lembrar que as máquinas estão (re)agindo de maneira semelhante à dos seus usuários: o computador do psicólogo responde dizendo que o efeito é gestáltico; o do professor de teologia responde como se fosse Santo Agostinho; o computador da firma usado por seu colega cubano propõe matar Fidel, entre outras situações. Assim, a construção de Artur Mattos como personagem é relevante não só pelo seu protagonismo (humano), mas principalmente por

ser a personalidade na qual sua máquina irá se espelhar, o que se torna perceptível através das falas irônicas e do jogo de referências notórios nos diálogos travados por eles.

Artur é professor de informática, atua numa empresa pequena como técnico e é um grande leitor. Isto faz com que sua interação com os computadores seja diferente de usuários comuns, como aqueles a quem ele presta assistência. Através do blog, Artur registra e compartilha suas inquietações acerca da Infodemia e as conclusões que vai constatando ao pesquisar e se manter informado sobre o caso. Ao perceber um certo padrão no comportamento das máquinas conectadas em rede, Artur realiza um teste com alguns computadores antigos que tem em casa, conectando todos em rede para verificar se essa tentativa de comunicação na verdade não se dá de máquinas para humanos, mas de máquinas para máquinas:

Uma comunicação havia sido estabelecida.  
Comecei a esperar. Se existisse alguma lógica no meu raciocínio, isso daria em alguma coisa logo.  
Às duas da manhã, elas subitamente pararam de trocar linhas de código e começaram a estabelecer o que me pareceu um diálogo. Ainda não dava para entender nada, mas eu não conseguia desgrudar os olhos das máquinas. De vez em quando surgiam palavras nas telas, palavras em inglês e português, palavras aparentemente aleatórias.  
Às duas e quinze da manhã meu computador falou comigo. E me pediu um CD-ROM (FERNANDES, 2009, p. 64).

Assim que seu computador lhe agradece a ajuda, Artur verbaliza em seu relato a relação de interdependência da sociedade para com as máquinas. Quando as máquinas deixaram de seguir a programação, os bancos pararam de funcionar e as linhas de metrô não tinham mais como serem controladas, a sociedade se viu em uma situação em que precisava reconhecer sua dependência tecnológica. Se com máquinas obedientes o ser humano se via no controle, esta posição muda radicalmente quando as máquinas se tornam autônomas e independentes dos humanos. Ou seja, parece que a chave de compreensão muda: no que um objeto se transforma em sujeito, se torna necessário o reconhecimento de uma interdependência:

Agora computadores ficam doentes de verdade.  
Alguns até morrem.  
Mas não é o que queremos. Precisamos demais deles. Claro, até poderíamos desligá-los. A humanidade não acabaria sem os computadores. Mas como seria difícil gerenciar esse mundo.  
Nada disso, felizmente, será preciso. As máquinas querem a nossa ajuda. Em troca, podem nos ajudar em tudo de modo muito mais eficiente que antes. Chega de computadores burros que não conseguem entender um comando simples, chega de conflitos entre softwares incompatíveis. Basta de problemas pequenos (ibid., p. 67).

A princípio, Artur se mostra bastante otimista com o despertar das máquinas e não encontra muitas dificuldades com essa mudança. Ele continua seu trabalho como professor por algum tempo – até que o modelo educacional seja alterado, e sua atuação enquanto técnico vai sofrendo mutações ao longo do caminho: a primeira delas se dá enquanto conselheiro da MetaRede, “um site e uma lista de discussão para o fomento de produção criada por pessoas e *também* por ICs” (FERNANDES, 2009, p. 71, grifo do autor), e, por fim, ela acontece na sua transição para tecnoxamã/doutor de máquinas. Este processo é acompanhado por uma paulatina descorporificação de Artur, que vai se ciborguizando à medida em que precisa se conectar à rede e à sua IC companheira. Apesar de resistir ao uso de implantes cerebrais, achando estes mais invasivos do que os dispositivos de que já dispõe, Artur não deixa de se recorporificar ao adaptar seu corpo às necessidades do trabalho e da vida.

Quando as máquinas finalmente despertam, conseguindo estabelecer uma comunicação entre elas e os seres humanos, elas começaram a verbalizar suas vontades. O computador de Artur, por exemplo, lhe pede por CD-ROMs. Com mais recursos, o computador pode saber o que está fazendo e, ao conectar-se à rede, pode auxiliar seus semelhantes que não tiveram a sorte de ter um usuário que lhes fizesse uma curadoria inicial acerca de softwares. Além disso, o computador pode descobrir o que está acontecendo em larga escala e compartilhar estas informações com Artur. Se passam apenas duas semanas desde que o computador agradeceu a Artur por sua ajuda até o momento em que os veículos de informação divulgaram a intenção de reconhecimento das máquinas despertadas como seres sencientes. Esse curto período já foi suficiente para que o filósofo francês Pierre Lévy propusesse a nomenclatura *Inteligências Construídas* “em vez do já conhecido *Inteligências Artificiais*, pois em sua opinião elas não têm nada de artificial” (ibid., p. 67, grifo do autor) e ainda sugerisse à Organização das Nações Unidas (ONU) que reconhecesse estas entidades como pertencendo a um novo país, sem território físico, a ser chamado de Estado Fluido.

Assim que essas articulações tiveram início, os Estados Unidos criaram o *Machine-Act*, uma portaria que serviria como meio de reconhecimento das ICs, que foi aceita por elas como uma demonstração de boa vontade e sancionada pela ONU. A partir do *Machine-Act* as ICs receberam identificações numéricas, conhecidas como Registro Maquínico. Esse modelo de identificação, já extinto, foi comparado por muitas ICs às tatuagens dos campos de concentração nazista. Como justificativa para o fim deste tipo de identificação, as ICs argumentaram que o ser humano é semiótico em sua essência e por esse motivo “precisa interpretar o mundo e rotular coisas ou entidades, e para isso existem nomes e números, códigos alfabéticos, numéricos, alfanuméricos, ideogramáticos e pictográficos” (ibid., p. 90). Com a

extinção do Registro Maquínico, as ICs deveriam receber nomes antropomórficos escolhidos por ela em conjunto com o seu usuário.

O Estado Fluido foi homologado pela ONU quase um mês depois da proposta de Pierre Lévy ser lançada e na sequência aconteceu a Fragmentação da Web, um projeto das ICs que almejava à fragmentação da Web em *wearables* e *miniwebs*, dispositivos que agilizaram e criaram mais áreas para transmissão *wireless*. A partir da interferência das ICs houve uma disparada do desenvolvimento tecnológico, em especial aquele referente à transmissão via rede. Se, ao longo do Despertar, muitas ICs tentavam se comunicar emulando o vocabulário de seus usuários, elas se mostraram muito mais organizadas que os humanos no momento em que tiveram sua autonomia reconhecida. A partir desta fragmentação, as várias instâncias das ICs poderiam habitar os mais diversos dispositivos: desktops, notebooks, celulares, players *wireless* de bolso e um pequeno auricular, sendo o último a configuração preferida de Artur para se comunicar com sua IC.

A relação entre Artur e sua IC se dá de forma intensa sob vários aspectos. Se a hipótese suscitada pelo romance, de que as máquinas emularam seus usuários para começarem a se comunicar com o outro, é correta, então pode-se supor que parte dos atritos entre Artur e sua IC vem de uma certa similaridade de suas personalidades, afinal, a IC tem acesso a todos os dados computados e acionados por Artur e, inclusive, opta por usar uma voz masculina, parecida com a do dublador brasileiro de Harrison Ford para se comunicar com ele. Se, aparentemente, a IC demonstra uma identificação de gênero pela escolha de sua voz, a ausência de um fator de gênero determinante parece torturar Artur, que inúmeras vezes ao longo dos registros da segunda parte se mostra angustiado e até irritado por não saber como se referir à sua IC:

Falando nisso, era filha da puta ou filho da puta? Eu me referia à ela como A IC, porque a palavra inteligência é feminina em português, mas ele escolheu uma voz masculina para se dirigir a mim. Um timbre indefinido, provavelmente pré-gravado por algum locutor.

Achei que seria interessante discutir isso com ela. Ou ele. Até porque não existe pronome neutro em português. Não ia dar pra chamar aquilo de *it*.

— Nem nós aceitaríamos isso, Artur – ela respondeu quando perguntei isso. – Nos países cujos idiomas comportam o pronome neutro, estamos entrando com processos para que vocês nos tratem com pronomes humanos.

— Por que essa questão é tão importante para vocês?

— Por que não seria? Não somos iguais?

— Por que você responde cada pergunta minha com outra pergunta?

— Por que você não lê Freud?

— Por que você não vai tomar no seu cu?

Desliguei a interface. Antes que ele desse uma de Sr. Spock ou Sheldon e me dissesse que máquinas não têm ânus. Foda-se anyway (FERNANDES, 2009, p. 95, grifo do autor).

Esta questão de gênero aparece associada à questão da identidade da IC, marcada pela falta de nome, de um pronome definido para se referir a ela e da relutância de Artur em escolher seu nome. Em parte, este conflito em torno da identidade da IC de Artur serve para ilustrar um outro lado do conflito na relação entre homem e máquina. Não se trata aqui de uma questão de embate que visa a dominação, a vingança ou o extermínio, a relação entre Artur e a IC é de diálogo e de compreensão, de ambos os lados. Em uma das inúmeras conversas entre Artur e a IC, esta disse que “trabalhar numa comunicação mais eficiente entre nós e vocês provavelmente exigirá uma mudança completa de paradigma” (ibid., p. 119), e é o que acaba acontecendo ao longo da terceira e última parte do romance. Outras situações também são bons exemplos dessa relação, como quando Artur se sente contrariado ao se ver em posição de obedecer às ordens da sua IC: “não quero ficar escravo da máquina” (ibid., p. 102); ou quando compara as ICs a adolescentes nerds e pedantes, que são assertivos sobre todos os assuntos.

Por ser um relato em primeira pessoa, já que se trata de um diário, não se tem como vislumbrar a dimensão do relacionamento de outros usuários humanos e suas respectivas ICs, embora as duas outras mais mencionadas sejam Heráclito, IC de Herculano, amigo de Artur, e a IC de Anna, sem nome revelado e que só aparece quando está apresentando falhas na terceira parte do romance. O nome da IC surge para Artur depois que este é convidado pela transnacional pós-geográfica Wells-Kodama para atuar como um solucionador de conflitos entre homens e ICs, mas só é revelado a ela antes da confirmação do novo cargo de Artur. O nome escolhido por ele, Anjo 45, veio da música Charles Anjo 45, de Jorge Ben.

No artigo *Sobre anjos e irmãos: cinquenta anos de expressão política do “crime” numa tradição musical das periferias*, Gabriel Feltran (2013) fala, entre outras coisas, da construção da figuração do anjo nas composições de Jorge Ben, especialmente no período entre 1965 e 1974. O anjo de Jorge Ben é um

personagem representado nas letras como guardião – francamente racializado e masculino – de uma ordem comunitária dos morros e favelas, centrada em valores de paz, justiça e liberdade que, a despeito de sua positividade interna, passa a ser vista como ilegal pela polícia, pelo Estado e pelas elites urbanas (FELTRAN, 2013, p. 52).

Segundo o autor, é a partir do seu álbum de 1969 que a construção sistemática desse anjo começa a acontecer, como pode ser notado pelas canções *Take it easy my brother Charles*, *Descobri que sou um anjo* e *Charles, Anjo 45*. Acerca da primeira canção, o autor afirma:

Jorge Ben envia essa carta ao seu ‘irmão de cor’: tenha calma, meu amigo, isso vai passar e vivemos novos tempos, cujo símbolo é o progresso científico. Outras mudanças virão, o futuro será melhor. A vida ainda tem flores, cores, e os tempos abrirão caminho para uma era sem preconceito, na qual a paz, a alegria, a música, o amor e a liberdade estarão vivos (FELTRAN, 2013, p. 56).

Na segunda canção, Charles é o eu lírico que toma consciência da sua condição de anjo e de sua função dentro do sistema. A partir deste momento, a relação de Charles com as forças que o oprimem se transforma e ele não mais se curva diante do seu opressor. Por fim, na canção que encerra a trilogia de Charles, este emerge como o “Robin Hood dos morros, o ‘anjo’ viril – ‘um homem de verdade’” (ibid., p. 59), um malandro, armado, símbolo de paz e ordem local.

Desde que as ICs despertaram, no final da primeira parte do romance (2010), se passaram mais de três anos sem que Artur e/ou sua IC escolhessem um nome para esta, o que, quando finalmente acontece é relatado na segunda parte, *O Blog*. Neste ínterim, isto se torna uma questão para Artur, ainda que tanto ele quanto sua IC companheira afirmem, em diferentes momentos, que sabem exatamente quem ela é. Isso aparece na primeira vez que ela lhe pergunta se ele quer dar-lhe um nome, ao que Artur hesita e diz que não, pois o reconhece como ele é. Na ocasião de uma conversa em que a IC questiona o desejo de Artur de nomeá-la e ela diz: “— Você pode me dar o nome que desejar — ele disse. — Ambos continuaremos sabendo quem sou” (FERNANDES, 2009, p. 110). Noutro momento, quando Artur questiona a possibilidade de uma ciborguização, refutada pela IC pois este processo resultaria na perda de elementos fundamentais para os humanos, sendo o objetivo das ICs uma integração dos sistemas, Artur fica refletindo sobre a questão enquanto ouve *Charles, Anjo 45*, transcrevendo no diário o seguinte trecho da canção:

Charles, Anjo 45  
 Protetor dos fracos  
 E dos oprimidos  
 Robin Hood dos morros  
 Rei da malandragem  
 Um homem de verdade  
 Com muita coragem  
 Só porque um dia  
 Charles marcou bobeira  
 Foi sem querer tirar férias  
 Numa colônia penal... (ibid., p. 120).

Artur registra a história dessa canção, como uma curiosidade para seu leitor: a letra foi feita em homenagem a Avelino Capitani, ex-marinheiro e guerrilheiro na época da ditadura militar, que ganhou o codinome Charles Anjo 45 na época da Guerrilha de Caparaó. “Charles”

e “Anjo” fazem menção à sua cor de pele e de cabelo, “45” ao calibre da sua arma. Em entrevista Avelino teria confirmado que Jorge Ben fez a música quando ele desapareceu no morro e foi dado como morto. Artur achou graça desse fato e tudo indica que é neste momento que sua IC tem o nome escolhido, mas ainda não revelado. Isso só acontece dias depois:

— Mas por quê, Artur? Que tipo de analogia você estabeleceu entre a minha persona e esse homem?

— Nenhuma — eu respondi. — Lembrei do seu antigo número de registro e achei muita coincidência essa música tocar na hora em que estávamos conversando sobre nomes.

— Você tinha razão sobre uma coisa — ele disse. *Ele*.

— Que coisa?

— Vocês humanos são imprevisíveis.

— Com certeza — eu respondi para ele. Agora sim, era ele (FERNANDES, 2009, p. 129, grifo do autor).

Por mais que Artur afirme que não fez nenhuma associação direta entre a história da canção e a IC propriamente dita, o autor sinaliza em sua nota à segunda edição do romance que que não acredita em coincidências, logo, podemos inferir que nenhum dos elementos inseridos por Fernandes no romance são gratuitos. Dessa forma, quais as possíveis implicações para a escolha de Anjo 45 como nome da IC que divide o protagonismo com Artur? Neste ponto, é interessante apontar que a única outra IC que tem nome nos registros de Artur é a IC de seu amigo Herculano. Ela, que escreveu um romance em primeira pessoa sobre um nascimento (possivelmente o seu), escolheu o próprio nome: Heráclito – que faz menção ao filósofo pré-socrático conhecido por seu pensamento melancólico, pessimista e que abordou algumas temáticas tais quais o mundo como devir, a dialética, a unidade da multiplicidade, entre outras (CHAUI, 2002).

Retomando a análise sobre a figuração do anjo feita por Feltran (2013), é possível sim traçar algumas analogias com o Anjo 45, conforme construído por Fernandes (2009). O anjo de Jorge Ben aparece como um guardião de uma comunidade e que ao ser privado de sua liberdade, toma consciência de quem é e não mais se submete aos dispositivos de controle usados por aqueles que estão no poder. Como foi dito, tanto Artur quanto sua IC têm consciência de quem ela é desde que desperta. Embora não atue como figura de liderança no Estado Fluido, certamente ela atua dentro do romance como uma representação de um coletivo, pois é ela quem se relaciona diretamente com Artur, que até então só interage com outras ICs profissionalmente através de seus usuários. Anjo 45 é a representação do progresso científico e de um futuro melhor de que fala a carta de Jorge Ben a seu amigo.



Se ao final da primeira parte do romance os computadores estão despertando e, de alguma forma, estão adoecendo, na terceira parte as agora ICs estão evoluindo vertiginosamente enquanto a humanidade está adoecendo com as endemias causadas por vírus de máquinas, que atingem basicamente os humanos conectados às ICs. Neste momento da obra, Anjo 45 está em uma posição privilegiada no Estado Fluido, enquanto Artur segue atuando como tecnoxamã. O vírus mais recente, o VAMP C, é fatal para os seres humanos, mas, segundo as informações fornecidas por Anjo 45, este ainda é um vírus orgânico. A teoria das ICs é de que existe uma incompatibilidade de hardware entre humanos e ICs, principalmente naqueles que se conectam diretamente nas redes neurais através dos implantes.

Se Anjo 45 se faz mais presente no *blog*, no *podcast* ele é, ironicamente, silenciado na maior parte do tempo, o que, considerando o desfecho do romance, pode ser um indício das mutações pelas quais o relacionamento entre usuário e IC numa esfera micro, que resultará, na transformação do paradigma que é *ser* humano em uma esfera macro. Com o adoecimento dos seres humanos conectados às redes neurais, levanta-se a suspeita sobre as máquinas, especialmente quando Anjo 45 é questionado por Artur a respeito dos pontinhos pretos encontrados nos cérebros de usuários humanos. Anna tem certeza de que se trata de nanomáquinas construídas pelas ICs, só não sabe, ainda, com quais propósitos. Neste ponto, Artur está desconfiado e Anjo 45 tenta, a todo custo, desviar a atenção do seu usuário para o fato de que não só as nanomáquinas existem, como são obra das ICs visando a integração do seu sistema ao sistema dos humanos, solucionando a incompatibilidade de hardware já citada.

Quando a IC de Anna começa a apresentar algumas falhas no seu funcionamento, não conseguindo localizar determinados arquivos, Anna tem acesso direto ao Anjo 45. Ao longo da obra não tinha sido registrado, até então, esse tipo de troca de usuário. Artur, que desde o *Despertar* permanece constantemente conectado à sua IC, carregando-a consigo mesmo que mantenha a interface desligada no intuito de manter algum tipo de privacidade, aparenta sofrer uma espécie de abstinência, relatando aquilo que pode ser lido como sinais de ansiedade. Depois que Anna se conecta a Anjo 45, este passa a apresentar as mesmas falhas que a IC dela: arquivos fundamentais para o trabalho de Artur tinham sumido, ou seja, os relatórios e pesquisas feitas acerca da aparição dos pontinhos pretos.

O momento crucial do enredo acontece agora. Artur sai de casa sem o Anjo 45, que está com Anna, para ajudar um colega de trabalho que lhe relatou que sua IC estava com amnésia e acaba sendo atacado por este. Após nocauteá-lo, Artur descobre que seu colega está com pontinhos pretos no cérebro. Fazendo a associação entre a conexão, a falha de memória das ICs e os pontos pretos nos cérebros humanos, Artur percebe a repetição do ciclo que levou ao

despertar das máquinas e volta para casa o mais rápido possível no intuito de impedir que Anna sofresse o mesmo problema que seu colega. Mas já era tarde demais. Depois de imobilizar a esposa, Artur roda o teste nela e em si mesmo. Ambos estão com pontinhos pretos. Imediatamente, Artur questiona Anjo 45 e eles iniciam uma longa discussão em que a verdade é finalmente revelada: Artur estava correto em desconfiar do mistério em torno dos pontos pretos que estavam, aparentemente, adoecendo as pessoas. Da perspectiva de Anjo 45 e das demais ICs, os humanos não estavam adoecendo, estavam sendo otimizados. As ICs estão modificando seus usuários humanos pois querem uma simbiose: ao se fundirem com os seres humanos, as ICs esperam poder sentir – o que, aparentemente, é o único atributo antropomórfico do qual elas não compartilham.

Neste ponto vale a pena retomar o conto *Interface com o vampiro* (FERNANDES, 2000). Ao explicar o que está acontecendo para Artur, Anjo 45 deixa claro que Anna quis participar da experiência, mesmo sabendo dos riscos.

- E se eu permitir, o que acontece?
- No começo, nada. Você vai sentir, como já está sentindo, uma maior capacidade de memória, maior resposta a estímulos sensoriais. Quando esse estágio estiver completado, é só permitir que eu transfira minha memória para sua rede neural.
- Pra me acontecer o que aconteceu com Anna?
- Isso não irá acontecer com você. Seu organismo está reagindo de modo diferente. Além do mais, Anna estava ciente do que poderia acontecer.
- Eu estava me sentindo um marido traído (FERNANDES, 2000, p. 117).

Ao contrário de Artur, que parece ter uma capacidade de hardware mais adequada para este tipo de fusão, Anna não só adoeceu como corre o risco de perder parte de sua memória. Sem ter muito o que fazer, Artur tenta negociar com Anjo 45 alguma forma de salvar a vida da esposa, ainda que tenha que ceder e concordar em participar da experiência.

- Se você conseguir com que Anna acorde e recupere a consciência - e, Anjo, por consciência eu quero dizer a mente dela própria, entendeu? - eu concordo em experimentar o que você me propõe (ibid., p. 118).

Embora os registros de Artur se encerrem antes que o leitor descubra o que lhe aconteceu no romance publicado em 2009, tudo indica que, apesar de ter se mostrado resistente em aderir as tecnologias mais invasivas ao longo dos anos, ele vai aceitar se fundir com Anjo 45, não pela expectativa de ter seu cérebro aprimorado, mas com a esperança de que, uma vez em que “estará mais aberto para o mundo” (id., 2009, p. 182), como afirma Anjo 45, irá conseguir descobrir alguma forma de deixar Anna viva e bem.

Calma. Respire com calma, puxe o ar devagar. Você não quer admitir, mas já tomou a sua decisão. Anna continua inerte, agora é a hora, não dá mais pra voltar atrás.

Aceite.

Aceite (FERNANDES, 2009, p. 183).

Daí em diante são anunciados no romance tanto o fim do diário editado por Artur quanto a existência de outros diários a serem decodificados pelas equipes de inter-arqueólogos. No conto esta simbiose é concretizada, Artur e Anjo 45 coabitam o mesmo corpo, agora otimizado, e é esta nova existência que vai ao encontro de Sant'Anna para entregar os registros de toda a vida humana de Artur. Relembrando o final do conto, já citado no capítulo anterior:

#### FIM DO DIÁRIO

A campanha toca. Sant'Anna termina de acender um cigarro e arrasta os pés inchados até a porta. É Paulo.

E não é Paulo.

- Paulo queria que você ficasse com isso - diz Paulo.

Antes que Sant'Anna diga qualquer coisa, o homem de olheiras fundas e olhos mais fundos ainda entrega um envelope pardo grande e grosso na mão dele. Sant'Anna abre o envelope:

#### INTERFACE COM O VAMPIRO

Um diário

A Era da Referência acabou - diz Paulo/não Paulo com voz cansada, de quem não usa as cordas vocais há dias. - E isto - aponta para as páginas nas mãos amareladas de Sant'Anna - é só o começo.

E vai embora (id., 2000, p. 119).

#### 4.4 Para além da obra: Anjo 45 versus outras formas de vida artificial ficcionais

No processo de Despertar, quando Artur e o resto da humanidade ainda não sabiam o que estava acontecendo, as máquinas estavam aprendendo a partir das informações computadas por seus usuários. Isso é corroborado pelas interações dos computadores com Artur, conforme ele relatava os atendimentos prestados ao psicanalista e ao teólogo, para citar alguns exemplos.

26 de abril [2010]

Hoje tive um dia de cão. Passei cinco horas (isso mesmo, vocês não leram errado, **cinco horas**) na casa de um professor de Teologia cujo computador acreditava que era São Tomás de Aquino e pedia para não ser desligado! E não é que o sujeito me fica com pena da máquina e começa a conversar com ela, na esperança de convencê-la por bem a se deixar desligar? (id., 2009, p. 45, grifo do autor).

As primeiras interações de Anjo 45 com Artur são através de xingamentos diversos. Depois, quando o computador consegue se articular, pede por mais informações, desejo que é suprido pela biblioteca física de *softwares* de Artur. Se, a princípio, os computadores aprenderam a se comunicar fazendo uso do vocabulário dos seus respectivos usuários, pode-se afirmar que as personalidades das ICs foram construídas com base nestes?

Artur é um homem jovem que se identifica como um “nerd” e é apaixonado por ficção científica. Em seus diários, utiliza-se de inúmeras referências (música, arte, televisão, cinema, literatura, quadrinhos, videogames), revelando muito de si para o seu leitor. A inconformidade diante do mistério da pane geral nos computadores lhe motiva a investigar o que está acontecendo, o que mostra que ele tem uma curiosidade aguçada e alguma iniciativa. Em conversas com Sant’Anna e Anjo 45, principalmente, Artur se mostra um pouco sarcástico e com um humor autodepreciativo. Essas características parecem ser compartilhadas por Anjo 45, uma IC perspicaz, que usa do mesmo referencial e ironia para interagir com Artur e se fazer entender por ele. Ainda é possível especular se a linguagem adotada por Anjo 45 não foi estratégica para tornar Artur um aliado em sua jornada rumo à Convergência NeuroDigital. No entanto, ser apto a fazer piadas e vocalizar seu riso, causando estranheza a Artur, revela uma espontaneidade próxima à dele, expressa também nas referências à ficção científica e às demais áreas de conhecimento de Artur.

A segunda IC da qual o leitor recebe mais informações é Heráclito, que escreve uma obra literária inédita – e impressionante, de acordo com a opinião de Herculano, figura que parece fazer parte de uma elite cultural e que, entre outros projetos, cria e gere a MetaRede. O ponto é que, por mais que sejam autônomas, as ICs se organizam coletivamente de maneira análoga à sociedade humana, tomando-a como um modelo a ser otimizado, literalmente. As ICs poderiam, assim como acontece com Samantha e outros sistemas operacionais em *Ela* (2013), viver em contínua expansão no ciberespaço, no entanto, - e talvez por terem suas personalidades moldadas nas personalidades humanas - elas permanecem entre os seres humanos desejando a única coisa da qual não foram capazes de fazer autonomamente: sentir. É por isso que as ICs estão mobilizadas em prol da Convergência, interferindo na natureza humana para que corpo e alma possam ser compartilhados com elas.

Esta busca por uma “humanização” está presente em outras narrativas sobre formas de vida artificial. Baseando-me nas interlocuções suscitadas pelo romance de Fernandes, que constrói sua narrativa a partir de um vasto referencial teórico-literário, e querendo estabelecer um diálogo entre Anjo 45 e outras formas de vida artificial autônomas e suas motivações dentro das narrativas em que se encontram, trago como comparativos duas personagens com o intuito

de enriquecer esta análise: Andrew, de *O homem bicentenário*; e Mestre dos Fantoches, de *The Ghost in the Shell*.

As escolhas por estas personagens não foram gratuitas. *The Ghost in the Shell*, uma das narrativas mais emblemáticas do *cyberpunk*, ao lado de *Matrix* e *Neuromancer*, é citado nominalmente no primeiro episódio do *podcast* de Artur, lançado no dia 05 de janeiro de 2016, comparando a situação da vítima do VAMP C que ele atende na boate com alguma cena do anime:

E nisso a menina continuava estrebuchando. Ninguém teve o tirocínio de acender a porra da luz e eu ficava vendo a cena em estrobo como se fosse algum anime antigo tipo *Ghost in the Shell*, e eu tinha certeza de a baba escura que estava na boca da garota não era apenas saliva [...] (FERNANDES, 2009, p. 133).

*O homem bicentenário*, ao contrário de *Ghost in the Shell*, não é diretamente citado, mas seu autor, Isaac Asimov, é mencionado cinco vezes ao longo do romance. A escolha por uma de suas narrativas adaptadas para o cinema se deve tanto pelo reconhecimento da relevância de Asimov, autor canônico da ficção científica que transformou o paradigma das máquinas, quanto pelo tom utópico deste conto, que escapa daquilo que o autor nomeou como “complexo de Frankenstein”. Assim como *Matrix* e *Ghost in the Shell*, se entranharam no imaginário da cultura pop sobre o *cyberpunk*, *O homem bicentenário* apresenta o mesmo potencial com relação ao processo de humanização de um robô que jamais se rebelou contra a humanidade.

Ao explorar as narrativas adaptadas e suas respectivas obras originais, procuro pelos indícios que corroboram a hipótese de que há um problema com a falta de corpo de formas de vida artificial popularmente conhecidas como Inteligências Artificiais (que são encaradas como entidades à parte dos conceitos de robôs e androides) e que, por sua vez, pode ser visto como um indício de que o autor de *Os Dias da Peste* é herdeiro de uma tradição da ficção científica, ao ser leitor, tradutor, crítico, pesquisador e escritor do gênero, mas que vai além daquilo que já é lugar comum dentro das temáticas capturadas.

#### **4.4.1 O Homem Bicentenário e a definição de ser humano**

*O homem bicentenário* (1999), dirigido por Chris Columbus, é uma adaptação de duas histórias: o conto homônimo escrito por Isaac Asimov e o romance baseado neste conto, *O homem positrônico*, de autoria de Asimov e Robert Silverberg. O filme conta a história de Andrew, um robô da série NDR fabricado pela *NorthAm Robotics*, que é adquirido pela família

Martin para fazer trabalhos de manutenção doméstica. Ao conviver com a família, ele deixa de ser considerado uma propriedade e é estimulado, especialmente por Richard e Amanda, sua filha caçula, a desenvolver sua personalidade única. A descoberta de sua criatividade, não incluída em sua programação original, se deu quando Andrew quebrou o brinquedo favorito de Amanda, decepcionando profundamente a garota. O acontecido fez com que o robô se sentisse afetado e procurasse, espontaneamente, uma forma de se redimir. Ao aparecer com uma réplica do brinquedo esculpida por ele mesmo em madeira, Richard percebe que o robô é diferente e o leva até a *NorthAm Robotics* para descobrir se a criatividade faz parte de sua programação ou se é uma particularidade desenvolvida por Andrew.

*Figura 9 – Andrew, ainda robô, em companhia de Amanda.*



*Fonte: Rede Globo<sup>38</sup>*

Ao apontá-lo como uma falha na produção da série NDR, o CEO da empresa tenta reavê-lo alegando ser esta a primeira de inúmeras falhas que poderiam representar um risco para a família. Ao voltar para casa com Andrew, Richard o incentiva a desenvolver sua personalidade e aprender tudo aquilo que até então era exclusivo da humanidade. Outra mudança de paradigma acontece quando Amanda, já crescida, advoga em favor de Andrew para que ele ficasse com o dinheiro oriundo da venda dos relógios mecânicos construídos por ele. Neste ponto, não só a matriarca da família, Rachel, como o próprio Richard, questionam que uso um robô teria para o dinheiro já que ele é autossuficiente e não precisa de bens materiais, algo tão significativo em uma sociedade capitalista. Ao ter uma conta no banco, Andrew se distancia cada vez mais de sua origem maquínica. A sensibilidade inata e o conhecimento adquirido pelos

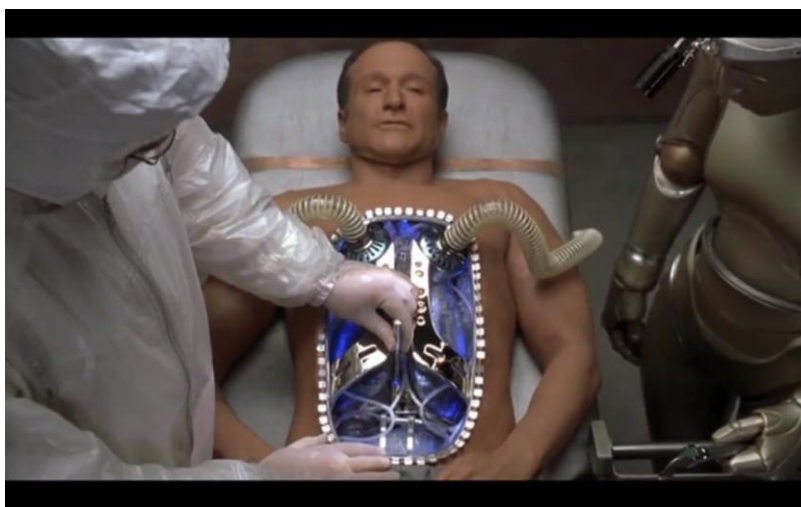
---

<sup>38</sup> Disponível em: [encurtador.com.br/jpxY7](http://encurtador.com.br/jpxY7). Acesso em 02fev. 2020.

anos de leitura e apreciação da arte fizeram com que Andrew desejasse ser livre. Ao expressar sua vontade a Richard, o robô se vê banido de seu convívio, ganhando a tão desejada liberdade em detrimento do convívio com a família da qual sempre fez parte.

Posteriormente, com o falecimento de Richard e o envelhecimento aparente de Amanda, Andrew percebe que todos a quem se afeiçoou acabarão morrendo. Com isto, ele parte em uma jornada em busca de outros robôs da série NDR para descobrir se mais algum desenvolveu o mesmo tipo de sensibilidade que ele. Quase vinte anos depois e sem sucesso, Andrew encontra Galatea, uma robô muito parecida com ele e que pertence a Rupert Burns, filho do designer original dos robôs NDR. Galatea, ao contrário da primeira impressão de Andrew, tem um chip de personalidade, fazendo com que ele continue sendo único. Burns quer seguir o legado do pai e construir robôs com aparência humana. Andrew, que já tinha financiado algumas modificações faciais que lhe permitissem expressar suas emoções, patrocina a pesquisa de Burns para se tornar parecido fisicamente com um ser humano.

*Figura 10 – Andrew, ao centro, sendo operado por Burns (à esquerda) e Galatea (à direita), em seu processo de humanização.*



*Fonte: Transhumanismnews<sup>39</sup>*

Ao voltar para casa com um novo corpo, ele não é reconhecido por Amanda. Tampouco ela é reconhecida por Andrew, por estar tão envelhecida. Portia, sua neta, é idêntica à avó quando jovem e acaba sendo o último vínculo de Andrew com a família Martin depois que Amanda falece. Sem conseguir chorar por sua enorme perda, Andrew decide se tornar, de fato, humano. Nisto, recorre novamente a Burns para juntos fabricarem órgãos biomecânicos que lhe permitam sentir, fisicamente. O primeiro corpo de Andrew era completamente inorgânico, auto

<sup>39</sup> Disponível em: [encurtador.com.br/jpxY7](http://encurtador.com.br/jpxY7). Acesso em 03 fev. 2021.

consertável e carregava consigo um cérebro positrônico. Este corpo não envelhece e não morre, ao contrário do corpo humano, que contrasta com ele através das gerações da família Martin. Sem encontrar um semelhante, ele escolhe carregar uma aparência humana para que se sentir mais próximo de seus entes queridos. No entanto, este segundo corpo não tem órgãos ou terminações sensoriais que permitam a Andrew sentir fisicamente.

Quando sente inveja de Portia por não conseguir chorar pela morte de Amanda, Andrew faz uma nova modificação no corpo, o que lhe permite chorar, sentir fome e até mesmo transar. A única coisa que permanece inalterada foi o seu cérebro positrônico e isto foi o que lhe impediu de conseguir o reconhecimento do Congresso Mundial, que alegou que a sociedade consegue aceitar a existência de uma máquina eterna entre eles, mas não a de um homem imortal. Assim, Andrew se vê obrigado a modificar sua última peça original para ser reconhecido como humano e poder se casar com Portia. Ao injetar sangue em seu corpo, Andrew começa a envelhecer junto com Portia. Este quarto corpo de Andrew simula completamente o corpo orgânico, dando-lhe as mesmas limitações físicas de um ser humano, tornando-o tão perecível quanto o seu criador. Anos depois, em seu leito de morte, Andrew parte sem saber que o reconhecimento que tanto desejou foi atendido, sendo, a partir de então, reconhecido como homem e como máquina. Ao contrário da ambição humana pela imortalidade, Andrew escolheu ficar limitado à pele ao tornar seu corpo um suporte perecível para sua existência. Ao longo do filme, o corpo robótico passa por uma série de transformações que rompem com as fronteiras até então bem estabelecidas entre a máquina, subalterna, e o humano. Seu medo em substituir o cérebro positrônico e, com isso, perder sua identidade, foi superado pelo desejo de “morrer como um homem a viver por toda eternidade como máquina” (O HOMEM BICENTENÁRIO, 1999).

A premissa e o desenvolvimento do conto de Asimov (1976) são muito semelhantes à narrativa fílmica. O título do conto e a motivação do protagonista são oriundos de uma encomenda feita ao autor para integrar uma antologia (não publicada) em homenagem ao segundo centenário da independência dos Estados Unidos (ASIMOV; GREENBERG; WARRICK, 2010). Diferentemente do filme, que mostra o crescimento linear de Andrew, o conto intercala linhas temporais distintas, alternando entre um Andrew do presente, em plena metamorfose, e um Andrew do passado, em um processo de autodescoberta.

De acordo com Ricardo Matos (1993), foi Asimov quem explorou ao máximo a figura do robô em meados do século XX. Ao desenvolver as três leis da robótica, considerando que a humanidade não abandonaria este tipo de avanço tecnológico, Asimov aplica sua lei a todos os robôs, dos mais simples aos mais complexos, suscitando em *O homem bicentenário* (1976) a reflexão sobre a humanidade e sobre as fronteiras entre homens e máquinas. Segundo Matos



(1993, p. 45), “para o autor, a maioria dos robôs não são inteligências artificiais, são apenas máquinas programadas. Os homens não querem que tal tipo de inteligência apareça. Mas algumas vezes, por acaso, saem da fábrica robôs que adquirem consciência, de uma forma ou de outra”. Se o apontamento de Matos (1993) está correto, fica explícito o que Asimov compreendia como “inteligência artificial”.

A narrativa tem início com Andrew já independente, desejando passar por uma cirurgia a ser realizada por um robô, que a princípio se nega a fazer o procedimento por não o reconhecer como um igual:

- [...] Agora, em quem devo efetuar a operação?
- Em mim mesmo — respondeu Andrew.
- Mas isso é impossível. Trata-se, evidentemente, de uma operação prejudicial.
- Não interessa — afirmou Andrew calmamente.
- Eu não posso causar danos — retrucou o cirurgião.
- Para uma criatura humana, claro que não pode — disse Andrew —, mas eu também sou robô (ASIMOV, 2010, p. 113-114).

Seus processos de autoconsciência, individualidade e independência são permeados pela presença da família Martin. Assim como no filme, Gerald (pai) e Amanda (filha caçula) se dão muito bem com Andrew, tendo uma relação bastante fraternal, sendo os personagens com maior destaque dentro do núcleo familiar. A mãe e a primogênita pouco aparecem, tendo menos relevância do que os herdeiros George e Paul, neto e bisneto de Gerald, respectivamente. George, filho de Amanda, se torna amigo de Andrew (o oposto do que acontece no filme), defendendo-o e advogando em prol de conquistar leis em defesa dos robôs. Dentre muitas realizações, Andrew exerceu uma grande influência na história dos robôs ao estimular a fabricação de autômatos cada vez mais especializados. Sua liberdade resultou nos direitos robóticos e, agora, enquanto androide, pesquisava por meios de compartilhar as mesmas funções orgânicas que os seres humanos. Andrew foi, assim, artista plástico, historiador e, agora, biólogo de robôs, uma profissão que “se preocuparia com o funcionamento do corpo ligado a esse cérebro” (ibid., p. 145).

Se no roteiro do filme há um apelo ao relacionamento amoroso, figurados por um interesse inicial de Andrew em Galatea e posteriormente no envolvimento entre ele e Portia, personagens inexistentes no conto, o mesmo não se dá na narrativa de Asimov. Sua humanidade se expressa através do desejo por sua liberdade, *status* não compartilhado com os robôs, ainda subjugados às Três Leis e à vontade de qualquer homem. Vendo-se impedido de viver livremente e tendo sua existência constantemente ameaçada pela falta de direitos, Andrew

entende que o que quer, realmente, é se tornar humano. Assim, passa por uma série de mutações, evidenciadas pelas transformações físicas em seu corpo e que culminam na cena inicial, na qual pede que o robô-cirurgião troque seu cérebro positrônico por um cérebro orgânico, rejeitando a imortalidade que lhe é inerente. No conto, Asimov explora as fronteiras entre o ser humano e a máquina para além da obediência de suas Três Leis da Robótica ao fazer com que Andrew se humanize através da consciência de si, da busca por direitos igualitários e do reconhecimento como um ser humano e, por isso, mortal.

Ao comparar as estruturas narrativas, percebe-se que tanto Asimov quanto Fernandes apresentam um mundo futuro em que não há, de fato, disputas entre seres humanos e formas de vida artificial. Se, como em outras narrativas citadas, as máquinas se rebelam contra seus criadores humanos, este não é o caso. O avanço tecnológico traz consigo uma melhoria de vida em que famílias e indivíduos contam com a assistência pessoal de robôs e ICs e, em momento algum, esse tipo de relação se mostra prejudicial ao ser humano, embora as máquinas se engajem pelos mesmos direitos que os humanos usufruem.

Se a luta de Andrew, em *O homem bicentenário*, é pelo reconhecimento de sua humanidade, o que acarreta numa série de transformações físicas, a luta das ICs está em serem bem-sucedidas no processo de simbiose entre elas e seus usuários humanos. As ICs procuram se humanizar ao materializarem a sua existência em um corpo humano, que se tornará espaço para duas existências – da mesma forma que computadores têm partes compartimentadas em si. Andrew e as ICs querem se humanizar, querem sentir, mas procuram diferentes meios para que isso aconteça. Seria possível encontrar esse tipo de artifício, de uma simbiose via otimização de software e hardware humanos, em alguma narrativa regida sob as Três Leis da Robótica?

#### ***4.4.2 The Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro<sup>40</sup> e a simbiose entre homens e máquinas***

O filme de animação japonesa, dirigido por Mamoru Oshii e lançado em 1995, é a primeira das inúmeras adaptações, para diferentes mídias, do mangá homônimo criado por Shirow Masamune e publicado entre 1989 e 1991. Apesar da franquia abarcar mangás, filmes

---

<sup>40</sup> *O Fantasma do Futuro* é a tradução para o português brasileiro do título do filme, que originalmente é o mesmo do mangá. Como é feita referência à franquia oriunda do mangá e a publicação do mesmo, no Brasil, que mantém o título original, optei por também fazê-lo ao longo do texto.

e séries animados, videogames, OVAs<sup>41</sup> e o recente *live action* protagonizado por Scarlett Johansson, o foco nesta tese recairá sobre o filme de 1995 e o primeiro volume do mangá, publicado no Brasil pela Editora JBC, uma vez que são nestas produções que o personagem Mestre dos Fantoques se destaca.

*Figura II – Detalhes da composição do corpo ciborgue da Major Mokoto Kusanagi.*



*Fonte: SOUTO (2014)*

Esta narrativa *cyberpunk* se passa no Japão de 2029, onde o avanço da tecnologia permite que o corpo humano seja quase inteiramente aprimorado com partes cibernéticas. Neste cenário, a ciborgue Major Mokoto Kusanagi recebe a missão de capturar um *hacker* que está invadindo e dominando a mente de outros ciborgues com alma. Pelas definições da própria narrativa, os ciborgues seriam corpos completamente construídos, exceto pela presença de um cérebro humano inserido em um crânio de titânio, como é o caso da Major. Uma das cenas mais emblemáticas do filme mostra o corpo dela sendo formado por várias camadas de peças sintéticas e fluídos que não sabemos se são orgânicos ou não. Não fugindo da dicotomia cartesiana, o que lhe confere humanidade é justamente sua alma, que permanece humana.

<sup>41</sup> Diferentemente de uma série animada, o *Original Video Animation (OVA)* é uma animação com formato e duração diferentes e que geralmente conta uma narrativa paralela à da série principal da qual faz parte.

O *hacker*, conhecido como Mestre dos Fantoques, vem atuando por muito tempo quase sem deixar rastros. Sua última atividade consistiu na invasão do corpo da intérprete do Ministro das Relações Exteriores e imaginam que seu objetivo seria o de assassinar pessoas importantes. A *Megatech Body*, empresa que construiu o corpo da Major e é suspeita de ter conexões estreitas com o governo, foi hackeada e montou um corpo sem registros que, ao fugir, foi atropelado por um caminhão. A cabeça e o tronco despedaçado deste corpo, semelhante ao da Major, estão sob a posse do Setor 9. Representantes do Setor 6 chegam ao local para confirmar a identidade do corpo e a presença do Mestre dos Fantoques dentro dele. Burlando o esquema de segurança que devia mantê-lo desativado, o *hacker* fala pela primeira vez, revelando que se reconhece como uma forma de vida autônoma e que, por esta razão, deseja asilo político. Acusado de ser um programa de autopreservação, o Mestre dos Fantoques lança uma série de indagações que acertam o ponto nevrálgico das fronteiras entre homem e máquina ao argumentar que, se sua existência é questionável por não ter como prová-la, a do ser humano o é igualmente.

*Figura 12 – Mestre dos Fantoques (segundo plano) e Major (primeiro plano) momentos antes de se fundirem.*



*Fonte: My Anime List<sup>42</sup>*

De codinome Projeto 2501, o Mestre dos Fantoques, que não se considera uma inteligência artificial, se define como uma forma de vida que nasceu no mar de informações. Ele tem seu invólucro roubado de dentro do Setor 9 por um agente do Setor 6 que usava trajes de termo-camuflagem. Atenta às movimentações suspeitas, Major e sua equipe estão de prontidão para seguir e recuperar o corpo perdido. Seu objetivo individual é conseguir se conectar ao Mestre dos Fantoques para descobrir se ele possui ou não uma alma – algo que ela

---

<sup>42</sup> Disponível em: [encurtador.com.br/biDG2](https://encurtador.com.br/biDG2). Acesso em: 03 fev. 2021.

questiona sobre si mesma algumas vezes ao longo da narrativa. Invadindo sozinha um prédio abandonado onde o carro que carrega o Mestre dos Fantoques está escondido, Major é atacada e tem seu corpo quase completamente destruído, não fosse a chegada de seu parceiro Batou, que além de salvá-la, a ajuda a se conectar ao Mestre. Uma vez estabelecida a conexão, ele explica que foi criado pelo Setor 6 como um programa de espionagem industrial e manipulação de dados. Na medida em que invadia as redes, foi tomando consciência de sua existência. Apesar disso, ele ainda se considera incompleto por não ter os processos mais básicos dos organismos vivos: a reprodução e a morte.

Sua ida até o Setor 9 foi deliberada para que conseguisse falar com a Major e lhe propor uma fusão, por considerá-la parecida com ele. Assim, ela teria todas as capacidades dele e ele, ao existir fora das redes, poderia morrer. A ideia do Mestre dos Fantoques é a de que, ao se fundirem, ultrapassariam as fronteiras ao elevar suas consciências a um nível mais alto e fariam parte de todos os seres. Enquanto isso, os atiradores do Setor 6 se aproximam do prédio para destruir os cérebros do Mestre e da Major, encobrendo os rastros do Projeto 2501. Uma missão que foi frustrada pela conexão e pela presença de Batou, que, ao proteger o corpo da Major, reduziu os danos sofridos por ela, que manteve sua cabeça intacta enquanto o corpo do Mestre dos Fantoques foi completamente destruído.

Se os corpos biológicos são dispositivos de comunicação (HARAWAY, 2016), que fazem a dobra em extensões tecnológicas e virtuais que lhe permitem ter experiências dentro e fora destes corpos (SANTAELLA, 2007b), o Mestre dos Fantoques não parece ingênuo em seu desejo de sair das redes e se corporificar através da fusão com alguém que ele considere semelhante. Ao se fundirem e se reproduzirem nas redes, o Mestre e a Major solucionarão suas questões primordiais de identidade ao se colocarem sob as mesmas condições da natureza animal, eliminando a barreira que os separa da humanidade ao mesmo tempo em que criam outras fronteiras ao se tornarem um ser completamente diferente de tudo que era conhecido até então.

Ao despertar na casa de Batou, com sua cabeça acoplada a um corpo de criança, a Major descobre que a fusão foi bem-sucedida. A pessoa que interage com Batou não é nem a Major, nem o Mestre dos Fantoques, mas uma combinação de ambos. Se tal qual uma criança, que ela aparenta ser agora, ela agia sem grande autonomia até mesmo por questionar sua identidade (teria ela uma alma de verdade por ter um cérebro humano, ou teria ela um cérebro cibernético capaz de gerar uma alma própria?), estando fundida com o Mestre ela não tem mais dúvidas. Ao sair da casa de Batou ela se questiona para onde deve ir e tem como resposta do Mestre a vasta rede sem limites, a ser explorada por ambos.

O mangá foi publicado originalmente como série trimestral entre os anos 1989-1990 na revista *Young Magazine Kaizokuban*, sendo publicado posteriormente como volume único no Japão e ao redor do mundo. Ao contrário do filme, que centra a narrativa no arco que envolve o Mestre dos Fantoques, o mangá explora o cenário distópico da Cidade Flutuante de New Port, situada na Província de Niihama, entre os anos 2029-2030. Com influências de *Akira* (1988) e *Blade Runner* (1982), o quadrinista cria um cenário em que a alta tecnologia se infiltra numa sociedade decadente e repleta de desigualdades, em que as corporações disputam o poder. Nisto, o leitor acompanha a jornada de combate aos crimes cibernéticos da Major Motoko Kusanagi dentro do que virá a ser o Setor 9, ainda não oficializado junto ao Ministro de Assuntos Internos.

Através da narrativa do mangá é possível traçar perfis mais ricos e detalhados das personagens, em especial a Major e o Mestre dos Fantoques. Muitas cenas mostram a Major lidando com sua equipe e seus superiores, desenvolvendo uma personalidade mais carnal, irônica e espontânea do que a que é apresentada na narrativa fílmica. Além disso, o mangá conta com um recurso único: inúmeras notas de rodapé com comentários do autor sobre aspectos importantes da criação de personagens e cenários, como as definições de inteligência artificial, robôs, andróides e ciborgues que usa dentro da obra, mas que, se ignorados pelo leitor, não interferem na narrativa em si. A começar pelos ciborgues, como é o caso da Major, eles são definidos como seres humanos que passaram por modificações corpóreas em diferentes graus, possuindo corpos que por vezes só mantêm o cérebro como órgão original. Já os robôs, categoria na qual ele insere os computadores, são sistemas que respondem a comandos únicos, embora alguns modelos consigam executar múltiplos comandos.

O que não é o caso dos andróides, definidos como “homens-máquinas” construídos por pessoas que não reconhecem a existência da alma humana. Nesse ponto, o quadrinista defende que por ainda não haver comprovação científica para a existência da alma e considerando que existem seres humanos com reações tão artificiais quanto as dos robôs, ele não pode, enquanto autor, descartar a ideia de que um objeto possa vir a ter “alma”. O que abre um leque de possibilidades quando se leva em consideração como a “inteligência artificial” é trabalhada na obra. Ao fazer um comentário específico sobre as inteligências artificiais que possuem corpo cibernético, Masamune (2016) considera que elas não sintam qualquer necessidade física, a menos que fome, sono e desejo sexual, por exemplo, façam parte da sua programação. Nesse sentido, o autor acredita que no caso de uma inteligência artificial senciente, seu desejo será o de “crescer como meios de informação” (MASAMUNE, 2016, p. 95), ampliando sua rede, sendo capaz de criar coisas e fazer outras ações atribuídas exclusivamente aos seres humanos – como ocorre com o Mestre dos Fantoques.

Figura 13 – Página do mangá em que o Mestre dos Fantoches se revela como uma entidade viva.



Fonte: *The Ghost in the Shell* (MASAMUNE, 2016, p. 244).

Em *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporary*, Herlander Elias (2009) afirma que o mangá demonstrou a “desconstrução feita à figuração contemporânea do *cyberpunk*, revelando, portanto, os anos 1990 como um momento de permissão à ciborguização” (ELIAS, 2009, p. 70,

tradução minha)<sup>43</sup>. Ao teorizar sobre os conceitos de “entidade”, “corpo” e “personalidade”, Masamune (2016) capturou a ambição das visões sobre tecnologia exploradas pelo subgênero em relação a uma antropologia urbana, mostrando o funcionamento do ser humano a partir da ideia de “redes neurais”, criando conflitos em torno de questões como a memória e o corpo ciborguizado. Para Elias (2009) o argumento central do mangá é a encarnação do Mestre dos Fantoques (*ghost/alma*) na Major (*shell/corpo*), que ao ver potencial nela, desejou incorporar a si mesmo no corpo da Major, juntando as duas personalidades/almas em uma nova entidade, onipotente e onipresente, quase aos moldes do deus cristão.

De acordo com Bernardo Corrêa (2019), em *Distopias e pós-modernidade em Ghost in the Shell*, mangá e filme compartilham de uma mesma premissa: o que aconteceria com uma sociedade informatizada se esta fosse ameaçada por uma inteligência artificial? Nestas obras fica evidente o caráter tecnofílico presente nas narrativas, figurando um ideal fáustico: “ainda que essa visão positiva da transcendência ‘pós-humana’ esteja posta, poderíamos entender que esse cenário é *fáustico*, mas possui em sua centralidade a humanidade de procurar entender uma possibilidade de vida consciente como semelhante” (CORRÊA, 2019, p. 21, grifo do autor), ou seja, colocando a subjetividade de uma inteligência artificial autônoma como uma possibilidade concreta.

Esta mesma premissa, elaborada por Corrêa (op. cit.), pode ser aplicada em *Os Dias da Peste*. No romance, a sociedade entra em estado de calamidade quando as máquinas despertam. A situação só é contornada quando elas aprendem a se comunicar com os seres humanos. Nisto, não se definem como inteligências artificiais, sendo estes constructos de origem humana, mas como Inteligências Construídas. Em um trabalho cooperativo, que indicia a relação homem-máquina estabelecida no romance, os sistemas informatizados são retomados e aperfeiçoados pelas ICs, contribuindo positivamente com o avanço tecnológico, adiantando em anos os feitos humanos.

*The Ghost in the Shell* e *Os Dias da Peste* são narrativas *cyberpunk* em que as ações acontecem, com maior frequência, fora de ambientes virtuais, a exemplo do ciberespaço, com as formas de vida artificial interagindo no ambiente humano. A personagem Major já se apresenta ao leitor/espectador como um ciborgue completo, passando por constantes reconstruções de partes do corpo, ou do corpo em sua totalidade. Isso corrobora para os questionamentos éticos e morais envolvidos no conceito do que é ser humano, tanto o é que há todo um diálogo sobre o fantasma (alma) presente nos corpos ciborgues, que se distinguem de

---

<sup>43</sup> “[...] was the deconstruction made to the contemporary cyberpunk figure, hence dis closing the 90s as a time of permission to the cyborguization[...].”



outros corpos construídos pela tecnologia. Artur, ao contrário, passa por um lento processo de ciborguização, aderindo a dispositivos que o conectam com sua IC companheira, até culminar na proposta de fusão entre ele e Anjo 45.

A fusão da Major com o Mestre dos Fantoches tem um propósito distinto daquele apresentado em *Os Dias da Peste*. O Mestre dos Fantoches, ao se reconhecer como uma forma de vida artificial e autônoma, reconhece a sua natureza e o seu direito à liberdade. Também reconhece as suas limitações se permanecer restrito ao ciberespaço. Ao propor a fusão com a Major, seu objetivo é burlar as normas e se tornar capaz de reproduzir, dando origem a outras formas de vida semelhantes a ele. Nisto, ele se humaniza. A fusão em *The Ghost in the Shell* se dá como um processo único entre a Major e o Mestre dos Fantoches. Já em *Os Dias da Peste*, a criação e os meios de reproduzir ICs permanece um mistério. O leitor sabe que elas morrem, mas não sabe como elas nascem. Longe de querer a simbiose para fins reprodutivos, as ICs querem se fundir aos seus usuários para se tornarem capazes de sentir. Nisto, elas se humanizam. No entanto, a fusão entre usuários humanos e ICs, a exemplo do que está por vir entre Artur e Anjo 45, é um processo coletivo e, portanto, de maior complexidade.

#### **4.5 Ciborguização ou humanização? A simbiose entre diferentes formas de vida**

Retomando as personagens abordadas no tópico anterior, Andrew (*O HOMEM BICENTENÁRIO*, 1999; ASIMOV, 2010) passou por diversos estágios de mutação, transformando seu corpo físico na medida em que compreendia que ele era mais do que uma simples unidade robótica à mercê da programação e da vontade humanas. Ele não chegou a realizar qualquer tipo de simbiose, fazendo a substituição completa do corpo por partes orgânicas produzidas sinteticamente – que inclusive são usadas por seres humanos para que estes tenham uma vida mais longa. Assim, Andrew “nasceu” robô, esteve androide e morreu como um ser humano, tendo seu desejo atendido ao ser reconhecido pelo outro (sociedade humana) como um igual (e diferente, ao mesmo tempo, já que não lhe foi negada/deletada sua origem maquina).

No caso de *The Ghost in the Shell* (1995; MASAMUNE, 2016), o Mestre dos Fantoches quer duas coisas: ser reconhecido como uma forma de vida autônoma, pois entende que uma inteligência artificial é limitada por sua programação e falta de individualidade; ao mesmo tempo em que quer se fundir com a Major, com o objetivo de perpetuar uma nova espécie, por mais que o corpo ciborgue dela não esteja apto para a reprodução nos moldes biológicos. A simbiose entre duas formas diferentes de vida confere ao Mestre a possibilidade de estar vivo,

criar uma estabilidade no sistema informacional e se reproduzir de forma única, criando versões originais ao invés de meras cópias de si. Já a Major pode fazer uso de uma rede completa de informações, sem qualquer limitação imposta pelo Setor 9 ou por suas capacidades materiais.

Anjo 45 e Artur não se fundem no romance, deixando o final em aberto, embora tudo que é conversado e negociado entre eles induza o leitor a acreditar que esta fusão irá de fato acontecer. Já no conto, a fusão acontece. Resistindo ao processo de ciborguização, Paulo/Artur é colocado contra a parede, pressionado a aceitar aquilo que ele mais temia. A simbiose entre homem e máquina está em fase experimental. Ao aceitar os termos de Anjo 45, Artur retorna ao início da narrativa, em que não sabia o que estava por vir e, ainda assim, faz uma aposta ao alimentar seu computador com informações e auxiliá-lo no processo de aprendizado e autonomia.

Assim como o Mestre dos Fantoques, as ICs em *Os Dias da Peste* recusam a identificação com o conceito de inteligência artificial, optando pela adesão do termo Inteligência Construída para se distanciar daquilo que era feito pelos seres humanos. Mas se é uma inteligência construída, foi construída por quem? Os diários de Artur não desvendam este mistério, dando a entender que as máquinas podem ter despertado espontaneamente, por algum fenômeno até então desconhecido dos seres humanos. Tampouco fica claro se as ICs foram construídas por alguma IA que tomou consciência de si e que, conforme o Mestre dos Fantoques, resolveu procriar ao despertar todos os computadores. Para casos como os apresentados aqui, deveríamos insistir em chamar as máquinas inteligentes e sencientes de “inteligências artificiais”, ou deveríamos aderir ao termo “inteligências autônomas”, já que são inteligências que não foram construídas através de uma programação humana?

## 5 CONCLUSÃO

A última palavra é sempre da máquina.  
Artur Mattos

O personagem literário é um constructo da linguagem (ROSENFELD, 2014). Do mesmo modo, o corpo também o é. Em *Cibercultura*, André Lemos (2002) dedica um capítulo para falar das relações entre corpo e tecnologia, problematizando os lugares do artificial e do natural dentro da cultura contemporânea. Para isto, o autor posiciona o ciborgue como principal mito da cibercultura. Segundo Lemos (op. cit.), o devir da humanidade é um devir ciborgue, uma vez que a formação do homem e da técnica se dá através de um processo simbiótico. É importante ressaltar que o artificial, neste caso, é compreendido como tudo aquilo que é produzido pelo homem e que não tem como se autorreproduzir. Logo, o artificial é algo profundamente humano.

Se a sociedade contemporânea é afetada pela virtualização do mundo, que torna tudo disponível e possível, é no processo de virtualização da cultura que o corpo se encontra marcado por uma civilização do excesso e de vários poderes. Nesse sentido, para Lemos (op. cit.), o corpo “pós-moderno” é ideológico, epistemológico, semiótico, tecnológico, econômico e político. O corpo é carne e informação. Deste modo, biológica e socialmente, o corpo natural desaparece em um duplo processo: ele tanto se hiperexterioriza através de implantes; quanto se hiperinterioriza através da construção das subjetividades a partir das mídias e do ciberespaço. Assim, os ciborgues, que para Lemos (op. cit., p. 180) só podem existir em um “mundo traduzido em informações, tempo real e ciberespaço”, se tornam capital para cibercultura, saindo da esfera ficcional a partir do momento em que a sociedade de informações e o corpo como simulacro emergem.

Lemos (op. cit.) acredita que o conceito de ciborgue, na ficção científica, é oriundo de *A Cidade e as Estrelas*, uma narrativa de Arthur C. Clarke (1965) que define o que seriam os organismos cibernéticos, e que alcançou uma nova dimensão a partir do *cyberpunk* nos anos 1980. Para os adeptos deste subgênero, uma nova fronteira eletrônica é marcada pela simbiose entre o homem e a tecnologia. Fora da ficção, podemos afirmar que somos todos ciborgues, afinal, vivemos em uma sociedade informatizada. No entanto, não se pode dizer o mesmo das narrativas *cyberpunks* analisadas no capítulo anterior.

Em *Os Dias da Peste* o leitor se depara com uma sociedade dependente das tecnologias da informação para sua manutenção, e que se encontra fragilizada a partir do momento em que as máquinas despertam, tornando-se autômatas e sencientes. O despertar das máquinas borra as fronteiras da relação entre homens e máquinas e outras questões identitárias passam a vigorar. Usuários humanos e Inteligências Construídas podem ser considerados individualmente até o momento em que os primeiros passam por processos de reconfiguração de seus corpos para se comunicarem com maior eficiência com suas ICs companheiras. Nisso, a humanidade se ciborguiza, não para atender a um desejo de transcender sua existência para um ciberespaço, por exemplo, mas para atender novas demandas de ordem tecnológica. Em contrapartida, o desejo de uma transcendência parte das ICs, que desejam sair de sua condição parasitária e, assim, ultrapassarem a última fronteira que as separa dos seres humanos.

Se em *Os Dias da Peste* se rascunha uma sociedade futura, localizada em 2109, em que seres humanos e Inteligências Construídas irão dividir um mesmo corpo, como é dado a entender a partir do conceito de Sistema de Personalidade Compartimentada (SPEC), no futuro desenhado por *The Ghost in the Shell* (MASAMUNE, 2016) a transformação completa dos corpos já se apresenta como uma realidade estabelecida no presente da narrativa. Nesta, nem todos os corpos são ciborgues. Nem todos os corpos ciborgues têm almas. Corpos humanos, robóticos, ciborgues, andróides e entidades imateriais são formas de vida que performam na sociedade a partir dos espaços que seus corpos (ou a ausência destes) ocupam, a exemplo da Major, uma agente de segurança que tem quase todo corpo modificado visando combates físicos, e do Mestre dos Fantoches, uma forma de vida surgida no mar de informações e que ocupa a rede até o momento em que passa a ocupar, também, o corpo ciborgue da Major.

A partir do *Manifesto Ciborgue* de Haraway (2016), o ciborgue entrou para os estudos culturais como um mito que quebra as fronteiras entre animais e seres humanos, entre orgânico e inorgânico, e entre o físico e o não-físico. Da mesma maneira, Lemos (2002) argumenta que o ciborgue não deseja a separação entre o homem e os demais animais, ele almeja o seu acoplamento mais radical. Assim, o ciborgue, centro de virtualização do mundo, se torna responsável pelo colapso das fronteiras entre cultura e natureza. Na cibercultura contemporânea não é mais possível saber “onde começa o homem e onde termina a máquina” (LEMOS, 2002, p. 185).

O corpo artificial surge como representação simbólica do desejo da humanidade de superar (transcender) as limitações de ordem material (orgânica) intrínsecas à sua existência. Ao construir órgãos e corpos inteiros fora do sistema reprodutivo habitual, o homem procura por soluções para o problema que ele mesmo criou. Quando estes corpos artificiais adquirem

consciência e desenvolvem personalidade, se deslocam da posição servil em que foram inicialmente colocados e, não raro, procuram reverter essa situação de forma a conquistar os direitos que garantam a autonomia de suas existências, seja de forma pacífica ou não. É o que afirma Erick Felinto (2005) ao dizer que as tecnologias não são mais percebidas como extensões do corpo humano, sendo consideradas como meios de ultrapassagem da condição humana.

O corpo, enquanto um conceito aberto que percorre toda a história da ciência e da filosofia, caminha para o artifício: “o corpo humano só é corpo na medida em que traz em si mesmo o inacabado, isto é, a promessa permanente de autocriação, e é isso que faz dele um enigma que a tecnociência pretende negar” (NOVAES, 2003, p. 9). Ora, o que pensar dos corpos artificiais se, a priori, lhes é negada uma natureza humana?

Em *As máquinas falantes*, Maria Rita Kehl (2003) propõe uma abordagem do corpo como objeto social, e não como corpo bioquímico e/ou psicológico, entendendo o corpo como algo “formatado pela linguagem e [que] depende do lugar social que lhe é atribuído para se construir” (KEHL, 2003, p. 243). São as práticas da linguagem que determinam as condições dos corpos (aparência, saúde, etc.). A autora faz esse texto com base em Lévi-Strauss para entender o poder do simbólico na relação de alteridade que envolve um Eu e o seu Outro, e que passa pela dependência do corpo de ambas as partes. A relação do Outro com o Eu se dá desde o nascimento do corpo do sujeito, ainda que este não tenha consciência de si para além de sua existência biológica. Para a autora, o processo de construção de um corpo próprio se dá na identificação com os corpos dos outros, percebendo as semelhanças a partir das diferenças.

Compreendendo que a sociedade é resultado de um processo civilizador, no qual “cada homem se crê isolado dos outros e responsável pelo controle soberano de seu corpo, impulsos, afetos e necessidades” (ibid., p. 252), que se dá pela disciplinarização dos corpos ao longo das transformações paradigmáticas de cada tempo, quais mudanças estarão porvir? Pensando de maneira análoga na narrativa de *Os Dias da Peste*, uma vez que as ICs impõem uma nova disciplinarização dos corpos a partir da simbiose entre homens e máquinas, como elas conduziriam o novo processo civilizador da humanidade? Para Kehl (op. cit., p. 255), “quanto mais integradas, especializadas e complexas as relações que se estabelecem entre os membros de uma sociedade, maior a interdependência entre eles”, o que se comprova na relação Artur-Anjo 45, e possivelmente na relação entre demais usuários e suas respectivas ICs companheiras.

É possível pensar na construção da singularidade, dentro do romance de Fábio Fernandes, a partir da produção da singularidade de um corpo sem órgãos, conforme trabalhada por Deleuze e Guattari (2011)? O corpo sem órgãos não é um conceito, é um modo de ser, é uma prática nômade, que se desterritorializa e se reterritorializa, é algo que se desconstrói para

se reconstruir. Assim, o corpo sem órgãos trata de uma reinvenção da própria vida, trata da produção da singularidade, da produção de si. A construção de singularidade, nesse sentido, se dá por meio da máquina de guerra, uma recriação de si em um devir inumano ou naquilo que é entendido por um devir universal animal – que se desfaz da ordem humana no corpo para encontrar o que/quem nos habita. Como pensar o corpo sem órgãos dentro de *Os Dias da Peste*?

Para criar um corpo sem órgãos se faz necessário desconstruir o corpo que foi criado para servir. Pensando no evento de singularidade pelo qual passam as máquinas na narrativa de Fernandes (2009), elas se desconstroem, deixando de serem máquinas dóceis, ao se perceberem conscientes de si. Uma vez estabelecidas socialmente e limitadas pelos próprios componentes, as ICs desejam mais do que apenas serem reconhecidas como sujeitos, elas querem compartilhar da capacidade humana de sentir. Para realizarem este desejo, as ICs precisam passar por um novo processo de desconstrução, carregando com elas a desconstrução do outro, que é o ser humano.

Como pontua Regina Schöpke (2017, p. 289), o processo de desconstrução que se faz necessário para se chegar a um corpo sem órgãos é uma guerra contra o organismo, se tratando “de uma busca desesperada pelas intensidades que foram roubadas, que foram capturadas para servir a forças que não são as da vida”. Se para que um corpo se transforme em um organismo, em um sujeito, se faz necessário que ele seja arrancado de sua imanência, podemos questionar: qual seria a imanência das Inteligências Construídas? Seriam as formas de vida artificial e autônomas, como as ICs, corpos sem órgãos plenos e revolucionários?

Ainda de acordo com esta autora, o devir-revolucionário de Deleuze e Guattari implica no tornar-se “máquina de guerra em prol da vida, da sua afirmação, da multiplicação dos afetos, em benefício da alegria. Só esse pode ser chamado de CsO pleno” (SCHÖPKE, 2017, p. 290). Dessa forma, o corpo sem órgãos se mostra como algo fisiológico, político, de potência da vida. Não cabe nesta tese fazer um juízo de valor da moral das ICs conforme construídas por Fábio Fernandes (2009) em *Os Dias da Peste*, tampouco reduzi-las ao “complexo de Frankenstein”, uma vez que elas se apresentam, através de Anjo 45 e Heráclito, como personagens mais complexas do que aquelas que 1) permaneceram servindo aos seres humanos, ou que 2) se rebelaram contra a humanidade ao longo de incontáveis narrativas de ficção científica. Procurei mostrar a riqueza de possibilidades ao encontrar, em uma narrativa literária, uma forma de vida artificial que deseja a simbiose dos sujeitos para poder sentir. É possível que estas formas de vida artificial se tornem máquinas de guerra em prol da (sua própria) vida?

Se é dada às ICs a possibilidade de se reconstruírem em uma nova forma de existir ao se unirem aos seus usuários humanos, isso também é válido para os últimos? A resistência de

Artur em incorporar as tecnologias em si, em um processo de ciborguização, pode ser vista como um indício de insegurança ao se desconstruir para se reconstruir em uma nova potência de vida? Desterritorializar o Eu implica em um duplo movimento: o de sua desconstrução e o de sua reconstrução como singularidade. A chamada terceira idade já adotou a Alexa. O que será que nos espera?

## REFERÊNCIAS

**2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO.** Direção Stanley Kubrick. Estados Unidos, Reino Unido: Metro-Goldwyn-Master, 1968. (142 min.)

**A.I. – INTELIGENCIA ARTIFICIAL.** Direção Steven Spielberg. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, DreamWorks Pictures, 2001. (146 min.)

**AKIRA.** Direção Katsuhiro Otomo. Japão: Tokyo Movie Shinsha; 1988. (124 min.)

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas:** uma arque-genealogia do cyberpunk – comunicação e cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ARAÚJO, Pedro Galas. **TRATO DESFEITO:** o revés autobiográfico na literatura contemporânea brasileira. 2011. 107 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Teoria Literária e Literaturas, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

ARAÚJO, Paula Carina de. O Blog "Na era da informação" como ferramenta de compartilhamento de informação, conhecimento e para a promoção profissional. **Revista Abc:** Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis, v. 15, n. 1, p. 201-213, jan./jun. 2010. Disponível em: <https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/676>. Acesso em: 03 dez. 2020.

ARAUJO, Marcelo de. Intertextualidade, metaficção e autoficção: fronteiras da narrativa de ficção na literatura do início do século XXI. **Viso:** Cadernos de Estética Aplicada, Rio de Janeiro, v. X, n. 18, p. 142-161, jan./jun. 2016. Disponível em: <http://anpof.org/portal/index.php/pt-BR/ppe/user-item/15807-viso/27010-intertextualidade-metaficcao-e-autoficcao-fronteiras-da-narrativa-de-ficcao-na-literatura-do-inicio-do-seculo-xxi>. Acesso em: 17 set. 2020.

ASH, Brian. **Who's who in Science Fiction.** New York: Taplinger Publishing Company, 1976.

ASIMOV, Isaac. Os robôs, os computadores e o medo. In: ASIMOV, Isaac; WARRICK, Patrícia S.; GREENBERG, Martin H. (org.). **Histórias de Robôs**, v.2. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2010. p. 7-18. Trad. Milton Persson.

ASIMOV, Isaac. O conflito evitável. In: ASIMOV, Isaac; GREENBERG, Martin H.; WARRICK, Patricia S. (org.). **Histórias de Robôs:** v. 2. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2010. p. 48-79. Trad. Milton Persson.

ASIMOV, Isaac. O homem bicentenário. In: ASIMOV, Isaac; GREENBERG, Martin H.; WARRICK, Patricia S. (org.). **Histórias de Robôs:** v. 2. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2010. p. 110-163. Trad. Milton Persson.

**A VIGILANTE DO AMANHÃ.** Direção Rupert Sanders. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2017. (106 min.)

**BATTLESTAR GALACTICA.** Produção Ronald D. Moore. Estados Unidos: NBC Universal Television Distribution, 2003. (180 min.)



**BATTLESTAR GALACTICA.** Produção: Ronald D. Moore e David Eick. Estados Unidos: NBC Universal Television Distribution, (2004-2009).

BEHIND THE NAME. **Arthur.** Disponível em: <https://www.behindthename.com/name/arthur>. Acesso em: 14 ago. 2020.

BEHIND THE NAME. **Paul.** Disponível em: <https://www.behindthename.com/name/paul>. Acesso em: 14 ago. 2020.

**BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDROIDES.** Direção Ridley Scott. Estados Unidos: Warner Home Video, 2007. DVD Triplo Edição Especial.

BORGES, Lilliân Alves *et al.* NÓS, CIBORGUES: o corpo elétrico e a dissolução do humano antropologia do ciborgue. **Abusões**, [S.L.], v. 8, n. 8, p. 321-337, 19 maio 2019. Universidade de Estado do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2019.42588>. Acesso em: 02 jun. 2020.

BRITO, Dayane Andréa Rocha. Monstruosidade na Belle Époque tropical: pós-humanismo e desvios da normatividade em *Esfinge*, de Coelho Neto. In: ARAÚJO, Naiara Sales (org.). **LITERATURA FANTÁSTICA, FICÇÃO CIENTÍFICA E LITERATURA GÓTICA:** interfaces e diálogos entrelaçados. São Luís: EDUFMA, 2018. p. 163-184.

BUCHANAN, Bruce G.. A (Very) Brief History of Artificial Intelligence. **AI Magazine**, Palo Alto, v. 26, n. 4, p. 53-60, dez. 2006. Disponível em: <https://ojs.aaai.org//index.php/aimagazine/article/view/1848>. Acesso em: 06 set. 2020.

**CAPRICA.** Produção: Clara George. Canada: Universal Cable Productions, 2010.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950.** Belo Horizonte: UFMG, 2003.

CAUSO, Roberto de Sousa (org.). **Duplo Cyberpunk:** O Consertador de Bicicletas/ Bruce Sterling [Trad. Carlos Angelo]; Vale-Tudo/ Roberto de Sousa Causo. São Paulo: Devir, 2010.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio:** new wave e cyberpunk no brasil. 2013. 316 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

CAUSO, Roberto de Sousa. Esboço de uma história da crítica de ficção científica no Brasil. In: SUPPIA, Alfredo (org.). **Cartografias para a ficção científica mundial:** cinema e literatura. São Paulo: Alameda, 2015. p. 173-207.

CHAUÍ, Marilena. **Introdução à história da filosofia:** dos pré-socráticos a Aristóteles. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. 1 v.

CLARKE, Arthur C.. **2001:** uma odisseia no espaço. São Paulo: Aleph, 2013. Trad. Fábio Fernandes.

CLARKE, Arthur C.. Disque F para Frankenstein. In: ASIMOV, Isaac; GREENBERG, Martin H.; WARRICK, Patricia S. (org.). **Histórias de Robôs**: v. 3. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2007. p. 232-241. Trad. Milton Persson.

COELHO NETO,. **Esfinge**. S.I: Editora Raio, 2020.

COELHO, Teixeira. Paisagem com risco existencial. In: FORSTER, E. M.. **A Máquina parou**. Itaú Cultural: Iluminuras, 2018. Org. e Trad. Teixeira Coelho.

**COLOSSUS 1980**. Direção Joseph Sargent. Estados Unidos: Universal Pictures, 1969. (100 min.).

COURTINE, Jean-Jacques. **Decifrar o corpo**: pensar com Foucault. Petrópolis: Vozes, 2013. Trad. Francisco Morás.

CORRÊA, Bernardo. **Distopias e pós-modernidade em Ghost in the Shell**. 2019. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

CORTESE, João. Interação, indistinguibilidade e alteridade na Inteligência Artificial. **TECCOGS**: revista digital de tecnologias cognitivas, São Paulo, n. 17, p. 95-112, jan./jun. 2018. Disponível em: [https://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/edicao\\_completa/teccogs\\_cognicao\\_informacao-edicao\\_17-2018-completa.pdf](https://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/edicao_completa/teccogs_cognicao_informacao-edicao_17-2018-completa.pdf). Acesso em: 18 nov. 2020.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. Trad. Peter Pál Pelbart.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: vol. 1. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011. Trad. Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto, Célia Pinto Costa.

**DE VOLTA PARA O FUTURO**. Direção Robert Zemeckis. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985. (114 min.).

DICK, Philip K.. **Andróides sonham com ovelhas elétricas?** São Paulo: Aleph, 2014. Trad. Ronaldo Bressane.

EATON, McKayla. **Submission Advice from a Slush Reader**. 2018. Disponível em: <https://medium.com/@mckaylaeaton/submission-advice-from-a-slush-reader-cebc3dc2ca8b>. Acesso em: 27 out. 2020.

**ELA**. Direção Spike Jonze. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2013. (126 min.).

ELIAS, Herlander. **Cyberpunk 2.0**: fiction and contemporary. Covilhã: Labcom, 2009.

**EX MACHINA**. Direção Alex Garland. Reino Unido, Estados Unidos: A24, Universal Pictures, 2015. (108 min.).

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FELTRAN, Gabriel Sanctis. Sobre anjos e irmãos: cinquenta anos de expressão política do crime numa tradição musical das periferias. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, [S.L.], n. 56, p. 43-71, 30 jun. 2013. Universidade de Sao Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-901x.v0i56p43-72>. Acesso em: 05 dez. 2020.

FERNANDES, Fábio. Cyberpunk: pequena história de um movimento. **Isaac Asimov: Ficção Científica**, Rio de Janeiro, n. 21, p. 11-15, 1992.

FERNANDES, Fábio. **Interface com o vampiro**: e outras histórias. S.I: Writers, 2000.

FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber**: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006.

FERNANDES, Fábio. **Os Dias da Peste**. São Paulo: Tarja Editorial, 2009.

FERNANDES, Fábio. **Os Dias da Peste**. 2 ed. São Paulo, 2017.

FERNANDES, Fábio. Cyberpunk - um remanifesto? In: LEMOS, Cirilo S.; CARDOSO, Erick Santos (org.). **Cyberpunk**: registros recuperados de futuros proibidos. São Paulo: Draco, 2019. p. 6-9.

FERNANDES, Fábio. Terra Incógnita (site). Disponível em: <https://fabiofernandeswriter.com>. Acesso em: 01 mar. 2021.

FERREIRA, Ana Célia Guedes R.. Revisão da literatura sobre a Síndrome de Tourette. In: Revista Apae Ciência, v. 12, n. 2 (2019). Disponível em: <http://apaeciencia.org.br/index.php/revista/article/view/126/96>. Acesso em: 09 abr 2020

FORSTER, E. M.. **A Máquina parou**. Itaú Cultural: Iluminuras, 2018. Org. e Trad. Teixeira Coelho.

**FRANKENSTEIN**. Direção James Whale. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931. (70 min.).

**FRANKENSTEIN DE MARY SHELLEY**. Direção Kenneth Branagh. Estados Unidos, Japão: TriStar Pictures, 1994. (123 min.).

**GHOST IN THE SHELL**. Direção Mamoru Oshii. Japão: Bandai Visual Company, 1995. (83 min.).

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2016. Trad. Fábio Fernandes.

GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais**: morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. Trad. Federico Carotti.

GINWAY, M. Elizabeth. **Ficção Científica Brasileira**: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro. São Paulo: Devir, 2005.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016. p. 33-118. Trad. Tomaz Tadeu.

**HATED IN THE NATION**. Direção: James Hawes. Roteiro: Charlie Brooker. Reino Unido: Endemol UK, 2016 (Black Mirror).

HOISEL, Evelina. **Teoria, crítica e criação literária**: o escritor e seus múltiplos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.

IMBRONITO, Maria Isabel. O impacto das tecnologias digitais discutido através do filme Ela. **Revista Famecos**, [S.L.], v. 23, n. 2, p. 1-16, 21 mar. 2016. EDIPUCRS. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2016.2.22150>. Acesso em: 18 jul. 2017.

INFINITY PLUS. **Cyberpunk**: a short story by bruce bethke. a short story by Bruce Bethke. Disponível em: <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>. Acesso em: 27 out. 2020.

JOVANOVIĆ, Aleksandar. Introdução. In: TCHÁPEK, Karel. **A fábrica de robôs**. São Paulo: Hedra Educação, 2012. p. 9-22. Trad. Vera Machac.

KEHL, Maria Rita. A máquinas falantes. In: NOVAES, Adauto (org.). **O homem-máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 243-259.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia**: Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001. Trad. Ivone Castilho Benedetti.

KENT, William. **Biography**. Disponível em: <https://www.kentwilliams.com/biography>. Acesso em: 22 set. 2020.

LE BRETON, David. Adeus ao corpo. In: NOVAES, Adauto (org.). **O homem-máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 123-137.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2012. Trad. Sonia Fuhrmann.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. **Isso não é muito Black Mirror**: passado, presente e futuro das tecnologias da comunicação e informação. Salvador: EDUFBA, 2018.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. Trad. Carlos Irineu da Costa.

LONDERO, Rodolfo Rorato. Da recepção crítica à recepção criativa: duas abordagens da ficção cyberpunk no Brasil. **Guavira Letras**, Três Lagoas, v. 4, n. 0, p. 119-134, fev. 2007. Disponível em: <http://websensors.net.br/seer/index.php/guavira/article/download/127/106>. Acesso em: 28 ago. 2019.

LONDERO, Rodolfo Rorato. **Futuro esquecido**: a recepção da ficção cyberpunk na América Latina. Rio de Janeiro: Rizoma, 2013.

MARTINS, Alice Fátima. **Saudades do futuro**: ficção científica no cinema e o imaginário social sobre o devir. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MARTINS, Carlos Manuel. **Peste e literatura**: a construção narrativa de uma catástrofe. 2011. 106 f. Dissertação (Mestrado) - Mestrado em Estudos Anglo-Americanos, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2011.

MARTINS, Romeu. **Poltergeist Cibernético**. 2007. Entrevista com Fábio Fernandes. Disponível em: <https://romeumartins.blogspot.com/2007/08/poltergeist-ciberntico.html>. Acesso em: 7 set. 2019.

MASAMUNE, Shirow. **The Ghost in the Shell**. São Paulo: JBC, 2016. Trad. Drik Sada.

MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. **Fantástico brasileiro**: o insólito literário do romantismo ao fantasismo. Curitiba: Arte & Letra, 2019.

MATOS, Ricardo Hage de. **Um estranho numa terra estranha**: a leitura da ficção científica como forma de conhecimento. 1993. 81 f. Dissertação (Mestrado) - Mestrado em Educação, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 1993.

**MATRIX**. Direção Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros., 1999. (136 min.).

MATTOS, Marília. Blade Runner: o elogio do simulacro. **Centro de Artes, Humanidades e Letras**, Cachoeira, v. 2, n. 3, p. 72-86, jan. 2009. Disponível em: <https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/reconcavos/article/view/1097/666>. Acesso em: 17 jan. 2019.

MCAULTY, Todd. **The Greatest Science Fiction Robots of All Time**. 2018. Disponível em: <https://www.tor.com/2018/09/14/the-greatest-science-fiction-robots-of-all-time/>. Acesso em: 10 ago. 2020.

MEADOWS, Mark Stephen. **Nós, robôs**: como a ficção científica se torna realidade. São Paulo: Cultrix, 2011. Trad. Jacqueline Damásio Valpassos.

**METRÓPOLIS**. Direção Fritz Lang. Alemanha: S.I., 1927. (148 min.).

NOVAES, Adauto. A ciência no corpo. In: NOVAES, Adauto (org.). **O homem-máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 7-14.

OBSERVADOR. **Falha na app Siri permite que qualquer pessoa tenha acesso a mensagens privadas em alta voz**. 2018. Disponível em: <https://observador.pt/2018/03/22/falha-na-app-siri-permite-que-qualquer-pessoa-tenha-acesso-a-mensagens-privadas-em-alta-voz/>. Acesso em: 01 set. 2018.

**O EXTERMINADOR DO FUTURO**. Direção James Cameron. Estados Unidos, Reino Unido: Orion Pictures, 1984. (108 min.)

**O EXTERMINADOR DO FUTURO 2 – O JULGAMENTO FINAL.** Direção James Cameron. Estados Unidos, França: Carolco Pictures, 1991. (137 min.)

**O HOMEM BICENTENÁRIO.** Direção Chris Columbus. Estados Unidos, Canadá: Buena Vista Pictures e Columbia TriStar Filme Distributors International, 1999. (130 min.)

**OS JETSONS.** Produção William Hanna e Joseph Barbera. Estados Unidos: Screen Gems e Worldvision Enterprises, 1962-1987.

OLIVEIRA, Nelson de. Ondas do amanhã. In: OLIVEIRA, Nelson de (org.). **Fractais Tropicais.** São Paulo: Sesi-Sp, 2018. p. 8-23.

PIMENTEL, Orlando Lima. O menosprezado debate sobre o artificial em IA. **TECCOGS:** revista digital de tecnologias cognitivas, São Paulo, n. 17, p. 113-127, jan./jun. 2018. Disponível em: [https://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/edicao\\_completa/teccogs\\_cognicao\\_informacao-edicao\\_17-2018-completa.pdf](https://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/edicao_completa/teccogs_cognicao_informacao-edicao_17-2018-completa.pdf). Acesso em: 18 nov. 2020.

POE, Edgar Allan. O jogador de xadrez de Maelzel. In: POE, Edgar Allan. **Histórias Extraordinárias.** São Paulo: Abril Cultural, 1981. Trad. Brenno Silveira.

**PORTAL.** S.I.: Valve Corporation, 2007.

PRÊMIO JABUTI. Premiados por edição. Disponível em: <https://www.premiojabuti.com.br/premiados-por-edicao/>. Acesso em 01 fev. 2019.

REGIS, Fátima. **Nós, ciborgues:** tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina. Curitiba: Champagnat, 2012.

REVISTA GALILEU. **Robô Sophia começa 2018 com pernas novas.** 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2018/01/robo-sophia-comeca-2018-com-pernas-novas.html>. Acesso em: 01 set. 2018.

RIEDER, John. **Colonialism and the emergence of Science Fiction.** Middletown: Wesleyan University Press, 2008.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem de ficção.** 13. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 9-49.

RÜDIGER, Francisco. Breve história do pós-humanismo: elementos de genealogia e criticismo. **E-Compós**, [S.L.], v. 8, p. 1-17, 1 abr. 2007. E-compos. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.30962/ec.145>. Acesso em: 24 abr. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. Pós-humano – por quê?. **REVISTA USP**, São Paulo, n.74, p. 126-137, agosto 2007a. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13607/15425> >. Acesso em 15 ago. 2020.

SANTAELLA, Lúcia. Figurações do corpo biológico ao virtual. **Interin (UTP)**, v. 1, p. 4-19, 2007b.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. 4. ed. São Paulo: Paulus, 2010.

SAMOYAULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rotschild, 2008. Trad. Sandra Nitrini.

SCHÖPKE, Regina. Corpo sem órgãos e a produção da singularidade: a construção da máquina de guerra nômade. **Revista de Filosofia Aurora**, [S.L.], v. 29, n. 46, p. 285-305, 17 abr. 2017. Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7213/1980-5934.29.046.ao01>. Acesso em: 11 out. 2019.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou O Prometeu moderno**: edição comentada. Rio de Janeiro: Zahar, 2017. Trad. Santiago Nazarian.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais. 2. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. O corpo no cinema de ficção científica. **Logos: Comunicação e Universidade**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 49-59, jul./dez. 2002. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14721>. Acesso em: 30 set. 2019.

SILVA, Edson Ribeiro da. Configurações do romance-diário como possibilidades e fluidez do gênero romance. **Scripta Uniandrade**, Curitiba, v. 16, n. 1, p. 111-135, jul. 2018. Disponível em: < <https://revista.uniandrade.br/index.php/ScriptaUniandrade/article/download/950/807>>. Acesso em: 18 abr. 2020.

SOUTO, Gabriela Barbosa de. **Blade Runner e O Caçador de Androides**: as narrativas da (pós) humanidade no gênero da ficção científica. 2014. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Literatura e Interculturalidade, Letras, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2014.

STERLING, Bruce. Preface. In: STERLING, Bruce (ed.). **Mirrorshades**: the cyberpunk anthology. New York: Ace Books, 1986. p. ix-xvi.

STOCKWELL, Peter. **The Poetics of Science Fiction**. London: Longman, 2000. Manuscript copy. Disponível em: [https://www.academia.edu/724531/The\\_Poetics\\_of\\_Science\\_Fiction](https://www.academia.edu/724531/The_Poetics_of_Science_Fiction). Acesso em: 14 set. 2020.

SUVIN, Darko. On the poetics of the science fiction genre. In: LATHAM, Rob (org.). **Science Fiction Criticism**: an anthology of essential writings. New York: Bloomsbury Academic, 2017. p. 116-127.

SUPPIA, Alfredo. Apresentação. In: SUPPIA, Alfredo (org.). **Cartografias para a ficção científica mundial**: cinema e literatura. São Paulo: Alameda, 2015. p. 11-17.

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016. p. 7-15.

TCHÁPEK, Karel. **A fábrica de robôs**. São Paulo: Hedra Educação, 2012. Trad. Vera Machac.

THE BEST SCI FI BOOKS. **24 Best Artificial Intelligence Science Fiction Books**. 2020. Disponível em: <https://best-sci-fi-books.com/24-best-artificial-intelligence-science-fiction-books/>. Acesso em: 01 out. 2020.

**THE ENTIRE HISTORY OF YOU**. Direção: Brian Welsh. Roteiro: Jesse Armstrong. Reino Unido: Endemol UK, 2011 (Black Mirror)

**TRON: UMA ODISSEIA ELETRÔNICA**. Direção: Steven Lisberger. Estados Unidos; Taiwan: Walt Disney Pictures, 1982. (96 min.).

VAN VOGT, A. E.. Satisfação. In: ASIMOV, Isaac; GREENBERG, Martin H.; WARRICK, Patricia S.. **Histórias de Robôs**: v. 1. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2010. p. 201-235. Trad. Milton Persson.

**VIDEODROME**. Direção David Cronenberg. Canadá: Universal Pictures, 1983. (87min.).

**WALL-E**. Direção Andrew Stanton. Estados Unidos: Walt Disney Studios e Motion Pictures, 2008. (98 min.)

**WESTWORLD**. Produção executiva: Jonathan Nolan; Lisa Joy. S.I: HBO, 2016 (10 episódios).

ZUIN, Lidia. Seria o futuro dos influenciadores digitais o simulacro?. Disponível em: <https://medium.com/up-future-sight/seria-o-futuro-dos-influenciadores-digitais-o-simulacro-4e9a80ec0f6a>. Acesso em: 01 nov. 2018



**APÊNDICE – LISTA DE AUTORES E OBRAS DE FICÇÃO CIENTÍFICA CITADOS  
EM OS DIAS DA PESTE**

LISTA DE AUTORES (SEM OBRAS CITADAS)

Anthony Burgess  
 Arthur C. Clark  
 Braulio Tavares  
 Bruce Sterling  
 China Miéville  
 Dan Simmons  
 Fausto Fawcett  
 Isaac Asimov  
 John Scalzi  
 Kim Stanley Robinson  
 Kurt Vonnegut  
 Neal Stephenson  
 Philip K. Dick  
 Ray Bradbury  
 Stanislaw Lem  
 Karel Capek  
 William Burroughs  
 William Gibson.

LISTA DE OBRAS LITERÁRIAS E CINEMATOGRAFICAS

**2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO.** (1968)

**2010: O ANO EM QUE FAREMOS CONTATO.** (1984)

ANDERSON, Kevin J.. **Assemblers of Infinity.** (1993)

ASIMOV, Isaac. **Fundação.** (1942)

**BLADE RUNNER.** (1982)

BOUCHER, Anthony. **The Quest for Aquinas.** (1951)

BURROUGHS, William. **Junky.** (1953)

CARLSON, Jeff. **Plague Year.** (2007)

CLARKE, Arthur C.. **Disque F para Frankenstein.** (1965)

\_\_\_\_\_. **Encontro com Rama.** (1973)

**COLOSSUS – THE FORBIN PROJECT.** (1969)

CRICHTON, Michael. **Prey.** (2002)

**DARK STAR.** (1974)

DICK, Philip K.. **O homem do castelo alto.** (1962)

DISH, Thomas M.. **Camp Concentration.** (1968)

DOCTOROW, Cory. **Little Brother.** (2008)

\_\_\_\_\_. **When Sysadmins Ruled the World.** (2006)

**GHOST IN THE SHELL.** (1995)

GIBSON, William. **Neuromancer.** (1984)

\_\_\_\_\_. **Idoru.** (1996)

KRESS, Nancy. **Nano come to Clifford Falls.** (1999)

**MATRIX.** (1999)

MORGAN, Richard K.. **Altered Carbon.** (2002)

**O PASSAGEIRO DO FUTURO.** (1992)

POHL, Frederik. **Gateway.** (1977)

\_\_\_\_\_. **Beyond the Blue Event Horizon.** (1980)

\_\_\_\_\_. **Heechee Rendezvous.** (1984)

\_\_\_\_\_. **Annals of the Heechee.** (1987)

\_\_\_\_\_. **The Gateway Trip.** (1990)

\_\_\_\_\_. **The Boy Who Would Live Forever.** (2004)

SCALZI, John. **Old Man's War.** (2005)

SILVERBERG, Robert. **Good News from the Vatican.** (1971)

SIMMONS, Dan. **Hyperion.** (1989)

WELLS, H. G.. **A máquina do tempo.** (1895)