

DO HOMO SAPIENS À MENS HUMANATA: a literatura do trans-humano

Márcio de Oliveira Bezerra
Université Blaise Pascal (Clermont-Ferrand))
marciodoliveira@gmail.com

RESUMO:

Robôs, andróides, ciborgues, próteses mecânicas, engenharia genética, realidade virtual: todos fazem parte de um único e mesmo movimento, iniciado primeiramente, quando a realidade passou a ser dividida entre natureza e cultura. Através desta contingência, a sociedade patriarcal concebeu-se - e, por ela, encontrará seu fim. Neste trabalho, pretende-se analisar temática do *trans-humano* em duas obras basilares, ainda que pouco lembradas: o romance *L'Ève Future*, de Auguste Villiers de l'Isle-Adam, e a peça *R.U.R.: Rossumovi univerzální roboti*, de Karel Čapek. Será traçado um panorama englobando as fontes de inspiração destas obras e suas influências exercidas posteriormente, assinalando-se as mudanças de enfoque que essa linha temática foi sofrendo ao longo do século XX.

Palavras-chave: Pós-humano, Ficção científica, Auguste Villiers de l'Isle-Adam, Karel Čapek

ABSTRACT:

Robots, androids, cyborgs, mechanical prostheses, genetic engineering, virtual reality: all those elements compose a single and earlier movement, originated through the institution of the binomial opposition between nature and culture, by which the patriarchal society was given shape - and by which it shall perish. The *post-human* rises. In this essay, by exploring how this transformation affects the arts, two important literary works will be analyzed - the novel *L'Ève Future*, by Auguste Villiers de l'Isle-Adam, and the play *R.U.R.: Rossumovi univerzální roboti*, by Karel Čapek - and a panoramic review of their artistic inspiration sources and influences over the 20th century literature will be presented with the contrast of different focuses on the question.

Keywords: Posthuman, Science fiction, Auguste Villiers de l'Isle-Adam, Karel Čapek

Introdução

Homem e mulher, senhor e escravo, mente e corpo, virtual e real, religioso e mundano: no senso comum, tais dualidades assumem *per se* uma separação total e irreparável. Todas se baseiam em escolhas e contraposições que se foram constituindo em face a necessidades históricas dadas – pontuais ou contínuas. Todas provêm de um mesmo binômio axial, *cultura / natureza*, através do qual o humano afirma-se categoricamente humano. Porém, o preço pago pela confiança extrema nesta estrutura binária é a crise da razão cartesiana, arrastando-se pela pós-modernidade e com a qual convivemos.

Nos Novecentos, os avanços da biogenética e da robótica fizeram aportar parâmetros novos para a discussão: a interferência humana sobre sua própria fisiologia faz-nos questionar as fronteiras reais entre o natural e o artificial. Próteses mecânicas, alimentos geneticamente modificados, a medicina estética: o que ainda há de beleza “natural”, de alimentação “pura”, de “puramente humano”? Ou melhor, já existiu, em algum momento dado, o “puro”?

Em paralelo, o movimento ambientalista e os debates de cunho ecológico têm requalificado as posturas em relação a nosso *habitat*, discutindo nossas limitações e indiferença. Ademais, unidos à neurologia, os zoólogos seguem destituindo certos caracteres considerados pelo senso comum como exclusivamente nossos (o aprendizado de atividades complexas, o raciocínio abstrato, a capacidade de criar e reproduzir a linguagem, etc.). Assim, em um contexto generalizado que fez da globalização econômico-cultural palavras de comando, os limites entre o *animal*, o *humano* e o *pós-humano* vão-se desgastando e dando origem a criaturas híbridas e “monstruosas”. Sobre esta desfiguração, afirma o filósofo e sociólogo Slavoj Žižek (*apud* WOLFE (2003)): “monsters can be defined precisely as the phantasmatic appearance of the ‘missing link’ between nature and culture” (p. 108).

Começado o processo, não há mais ponto de retorno. Limites claros entre o natural e o artificial já não se veem: pela óptica metafísica, o homem é – e sempre foi – um ser híbrido entre o animal da existência e o ciborgue da essência. Um *trans-humano*. Por extensão, os antigos binômios e paradigmas foram de um por um caindo em terra, levando consigo as certezas incontestáveis. “As novas conceituações não são dualísticas, mas probabilísticas”³¹: ou seja, não há mais como analisar o mundo através de padrões pré-estabelecidos, fechados em si, mas sim por graus de subjetividade que cada caso incita por si. Enfim, a dedução cede passo de fato à indução.

Concomitantemente, as artes absorvem as ressonâncias deste movimento aparentemente alheio, projetando-se sobre o tema tanto eufórica quanto amargamente. Acerca destes reflexos, comenta HARAWAY (1991):

the cyborg appears in myth precisely where the boundary between human and animal is transgressed. Far from signaling a walling off of people from other living beings, cyborgs signal disturbingly and pleasurably tight coupling. Bestiality has a new status in this cycle of marriage exchange” (p. 152).

Coexistindo a realidade concreta do ciborgue com a instituição deste ser no imaginário, temos *a posteriori* a necessidade de explorá-lo artisticamente, lidar com ele em nossos planos de reflexão e apreciação estéticas, levá-lo à ágora onde os sonhos do indivíduo encontram as ações da coletividade.

Deste modo, a ficção científica, a tecnocultura, o *cyber-punk* e o *synth-pop* são claras demonstrações estéticas não apenas do avanço tecnológico, mas do tema da hibridização trans-humana. Por extensão, os próprios suportes artísticos foram-se transmutando com o advento da internet e da informação digital. No caso da literatura, o hipertexto possibilita uma associação totalmente nova entre autor, obra e leitor, recriando-os. Isto porque a distância entre aquele que lê e aquele que escreve é cada vez mais irrisória, dada a abertura do tráfego

³¹

SIBILIA, 2002, p. 52.

de informações no ciberespaço. Os *blogs* são menos livros do que grandes rascunhos públicos, esperando por novos textos a ser-lhe conectados.

Investigando estes novos espaços de interrelações, o presente estudo almeja comprovar, através das artes, a hipótese de que a *falácia da pureza dicotômica* fez surgir a crise ética e ontológica pós-moderna. Trata-se da atual revisão dos conceitos de *homem* – *homo sapiens*, ser fundamentalmente orgânico – e de *pós-humano* – enquanto um novo passo na evolução da espécie ou uma entidade à parte concebida mediante a técnica humana.

Ademais, tentaremos responder à seguinte questão: qual é a relação entre as intermitências de *natural / artificial* e as expressões artísticas (principalmente as de cunho literário)? Para tal, usaremos a Teoria Literária e a Crítica Temática como instrumentos de deformação estética do discurso artístico. Contiguamente, será traçado um panorama ideológico-histórico, relacionado ao binômio *homem / pós-humano*. Constituindo-se na catalogação de livros, filmes e projetos musicais e na análise de duas obras literárias pouco analisadas – *L'Ève Future*, de Auguste Villiers de l'Isle-Adam e *R.U.R.*, de Karel Čapek –, este traçado percorrerá o desenvolvimento do trabalho.

Pós-humano e mens humanata³²

The transition from human to posthuman can be defined physically or memetically. Physically, we will have become posthuman only when we have made such fundamental and sweeping modifications to our inherited genetics, physiology, neurophysiology and neurochemistry, that we can no longer be usefully classified with *Homo Sapiens*. Memetically, we might expect posthumans to have a different motivational structure from humans, or at least the *ability* to make modifications if they choose (MORE (1994)).

É a esta maleabilidade fisiológica que nos referimos ao criar a expressão *mens humanata*. um jogo de idéias construída em contraposição a *homo sapiens*. Nela, trocamos sujeito e predicado de “homem que pensa” ou “homem sábio” para formarmos algo como “pensamento que se faz à imagem do homem”, “sabedoria corporificada em homem”³³. Além deste conceito, relevante para a explanação acerca da pós-organicidade, cabe salientar que *robôs*, *andróides* e *ciborgues* encaixam-se no termo *pós-humano* por uma outra via: a da

³² Muitos dos termos utilizados na introdução possuem um histórico polissêmico inquietante para o trabalho que nos propomos aqui. Então, para evitar confusões terminológicas e associações estapafúrdias, necessário se faz estabelecer palavras-chaves de fácil remissão – fato este que não sugere pressupostos analíticos “hermetizados”, mas instrumentos provisórios para a construção de nosso raciocínio.

³³ Certo sentido religioso nestas traduções não é gratuito. *Humanor, aris, atus sum, ari* é um neologismo do polígrafo romano Cassiodoro (c. 485 – c. 585), latinizando o vocábulo grego *ὑπόψω*. No *Scriptum super Libros Sententiarum*, comenta seu uso Tomás de Aquino: “Vel dicendum, quod cum dicitur Deus humanatus, non sumitur humanatus in vi nominis denominativi, sed in vi participii; unde tantum valet ‘humanatus’, quantum ‘homo factus’” [Ou seja, ao falar-se em *Deus humanado*, não se assume *humanado* com valor de adjetivo, mas sim de participio; do que tanto vale dizer *humanado*, quanto *em homem feito*] (vol. 5, p. 440).

substituição, superação ou melhoramento das capacidades humanas através de um ser a parte, um terceiro.

Robô

Resultante da palavra tcheca para *trabalho pesado* (*robota*), *robô* foi pela primeira vez usada na peça *R.U.R.: Rossumovi univerzální roboti*, de Karel Čapek, em 1921. Desde Aldous Huxley até os irmãos Wachowsky, *R.U.R.* influenciou, ao longo do século XX, toda a ficção que abordasse a temática do construto. Talvez por esta repercussão tão vasta e diferenciada, o termo *robô* haja adquirido uma conotação bastante generalizada, tornando-se referente para *qualquer maquinário capacitado de movimentação e decisão automáticas* – fato este corroborado pelo gênero discursivo das ciências exatas, que o absorveram exatamente desta maneira. Conseqüentemente, o vocábulo passou a substituir o que se tinha por *autômato*, afastando-se da especificidade de seu uso originário. Por esta razão, é mister especificar outros dois vocábulos que normal e erroneamente são postos como sinônimos daquele primeiro: *andróide* e *ciborgue*. De fato, os limites entre os três são um tanto quanto frágeis e incertos, o que nos força a optar por definições que sejam as mais relevantes para o estudo aqui empreendido.

Andróide

Na *Cyclopedia, or An universal dictionary for arts and sciences*, publicada em 1728 por Ephraim Chambers, lê-se a seguinte definição para o verbete *androides*, sendo este seu primeiro registro escrito: “an Automaton, in figure of a man ; which by virtue of certain Springs, &c. duly contrived, Walks, Speaks, &c. [...] The Word is compounded of the *Greek* *νῆρ*, *νῆρ*, *Man*, and *ε* *δεξ*, *form*”. Contudo, tal palavra passou a ser recorrente apenas em 1886, com o lançamento do romance *L'Ève Future*. Ainda que pouco lembrado pela crítica moderna, trata-se de um romance que estabeleceu um firme paradigma seguido pela ficção novecentista, tanto descritiva quanto ideologicamente. Ao contrário do que ocorreu com *R.U.R.* e seus *roboti*, o *andreïde* de Villiers de l'Isle-Adam refere-se a um estereótipo bem específico: *um maquinário não-orgânico (ou com alguns elementos orgânicos não-majoritários) feito à imagem e semelhança do ser humano, visando – em alguns casos – ao melhoramento de certas características (físicas e/ou intelectuais)*. Por se centrarem na confusão cognitivo-sensorial causada pela aparência humanizada desses robôs, o andróide David de Brian Aldiss e os *replicants* de Philip K. Dick são talvez os maiores devedores desta figuração. A discussão metafísica parece encontrar nesses autores e nessas personagens seu maior grau de precisão e excelência.

Ciborgue

Em 1960, Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline criaram o termo *cyborg* (um amálgama entre *cybernetic* e *organism*) no artigo *Cyborgs and Space*, publicado no periódico estadunidense *Astronautics*. A epígrafe do ensaio é bastante figurativa quanto ao sentido deste neologismo: “Artifact-organism systems which would extend man's unconscious, self-regulatory controls are one possibility”, um enunciado que qualifica em termos exatos o que significa o projeto *cyborg*. O discurso que o entremeia tem o peso do cientificismo novecentista, de tradição fáustica, que busca superar, com pretensões metafísicas, os limites do organismo por meio do controle das técnicas necessárias para tal: “Solving the many technological problems involved in manned space flight by adapting man to his environment, rather than vice versa, will not only mark a significant step forward in man's scientific progress, but may well provide a new and larger dimension for man's spirit as well”.

No capítulo *A Virtualização do Corpo* da obra *O que é o Virtual?*, Pierre Lévy ressalta os parâmetros orgânicos deste discurso de *apropriação do que era outrora incontrollável*.

No prolongamento das sabedorias do corpo e das artes antigas da alimentação, inventamos hoje cem maneiras de nos construir, de nos remodelar: dietética, *body building*, cirurgia plástica. Alteramos nossos metabolismos individuais por meio de drogas ou medicamentos. (...) Como a das informações, dos conhecimentos, da economia e da sociedade, a virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie (p. 27)

Assim, uma tarefa mormente executada pelos processos genéticos e fisiológicos de adaptação e evolução passa a ser atribuída à técnica humana. Almejamos ser os senhores conscientes de nossos destinos mediante o paradigma ciborguiano: a vitória sobre a morte, a velhice e o condicionamento genético é “necessária” e “urgente”. Em nome deste ideal, a primeira barreira que se quebrou foi a dos limites sensoriais básicos. Assim, enxergamos, escutamos e falamos para além do círculo físico mais primário:

Essa função é claramente externalizada pelos sistemas de telecomunicação. O telefone para a audição, a televisão para a visão, os sistemas de telemanipulações para o tato e a interação sensorio-motora, todos esses dispositivos virtualizam os sentidos (p. 28).

Tal ambiente só se tornou tangível com as mudanças graduais do capitalismo que levaram ao atual processo de globalização econômico-cultural. O fim da relevância dos limites político-geográficos para a troca de bens e informações estimulou a sede por um novo progresso – não aquele positivista, mas um que não isolasse o *instrumento* do *objeto*, os *meios* dos *fins*, o *artificial* do *natural*. Eis a busca constante pela virtualização – enquanto “uma

mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológica do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático” (pp. 17-18). Ou seja, para Pierre Lévy, *virtualização* é sinônimo direto de *artificialização*, da ação unívoca da *mens humanata*, pois todas presumem o pós-humano, o organismo moldável, a criação de ferramentas para além do *homo sapiens*.

Paralelamente, Donna Haraway toca em uma ferida aberta por tal incorporação de novos valores. Referimo-nos à derrocada do discurso primevo ligado às diferenças de gênero, raça e classe social. Sobre o primeiro domínio, ela disserta:

The new technologies affect the social relations of both sexuality and reproduction, and not always in the same ways. The close ties of sexuality and instrumentality, of views of the body as a kind of private satisfaction and utility maximizing machine, are described nicely in sociobiological origin stories that stress a genetic calculus and explain the inevitable dialectic of domination of male and female gender roles (p. 169).

Destarte, a presença do pós-humano (em qualquer uma das formas citadas) afeta imediatamente todo o discurso ideológico dominante ao destronar axiomas basilares deste. Ainda que possuam suas particularidades, todos representam juntos um mesmo movimento, um único processo de revisões acerca dos dogmas forjados pela humanidade. Outrora úteis para as mudanças sociais por que passamos, esta ortodoxia tornou-se terminantemente obsoleta após a segunda metade do século XX.

Prometeu e Fausto: dois procedimentos

No capítulo « Tecnociência » de *O Homem Pós-Orgânico*, Paula Sibilia (2002) apresenta ao leitor, citando Hermínio Martins, duas linhas discursivas centrais nos escritos científicos dos últimos dois séculos. Martins concebe-as a partir de dois mitos fundamentais para a construção da sociedade moderna: o grego Prometeu e o germânico Fausto. Tais inclinações serão investigadas e analisadas nas criações artísticas propostas na introdução. Porém não custa lembrar que esta classificação (como as demais contidas neste projeto) não se resume a uma taxonomia una e absoluta de discursos epistemológicos e expressões estéticas. Pelo contrário, ela implica, na maioria absoluta dos casos, uma dosagem graduada entre um posicionamento e o outro.

Inspirando-se na façanha do gigante que roubou uma pira acesa do Olimpo para acabar com a escuridão do mundo mortal, a primeira linha consolidou-se no Ocidente da Era Moderna mediante os cânones literários e filosóficos greco-latinos:

Se a tradição prometéica pretende dominar tecnicamente a natureza, o faz visando “o bem humano”, a emancipação da espécie e, fundamentalmente, das “classes oprimidas”. *Apostando no papel libertador do conhecimento científico, este tipo de saber almeja melhorar as condições de vida dos homens através da tecnologia, graças à dominação racional da natureza.* Confiantes no progresso, os defensores do prometeísmo colocam a ênfase na ciência como “conhecimento puro” e têm uma visão meramente instrumental da **técnica**. Ao menos teoricamente, o desenvolvimento gradativo desse tipo de saber levaria à construção de uma sociedade racional, assentada em uma sólida base científico-industrial capaz de acabar com a miséria humana (p. 44).

Além de inspirar alguns dos principais artistas dos últimos séculos – nomes como Milton, Goethe, Mann e Murnau –, a lenda medieval do *Doktor Faustus*, ilustre cientista e célebre preceptor, fez surgir um novo modelo de ideologia tecnocientífica. Frustrado com as ciências e a teologia de seu tempo, Fausto resolve seguir a trilha da magia arcana e da bruxaria através do pacto que faz com o demônio Mefistófeles. Com isto, ele joga de lado todos os arreios da moral judaico-cristã e busca, sedento, pelos segredos mais resguardados da existência, almejando tomar para si o controle deles. De acordo com Sibilia, esta tem sido a tendência do discurso científico novecentista, laicizado: um dos porta-estandartes da ideologia capitalista, “com seu impulso para a acumulação ilimitada de capital” (p. 48).

Enfim, enquanto Prometeu liga-se à ética e à religião, Fausto submete-se à estética e à metafísica. O primeiro é heróico e justiceiro; o segundo, demoníaco e questionador. Aquele, idealista; este, carnal.

L'Eve Future

Publicado primeiramente sob folhetim, trata-se de um relato de “antecipação científica” da obra de Auguste de Villiers de l'Isle-Adam, figura extravagante do já controverso *fin-de-siècle* francês. Integrante do círculo de amigos de Stéphane Mallarmé e Joris-Karl Huysmans, trata-se de um nome representativo da nova escritura que os movimentos literários de entre-séculos estavam a ponto de dar à luz. Assim, ao estilo holístico comum ao seu meio e à sua época, esta obra mescla o enredo romanesco com passagens líricas, divagações estéticas, embates metafísicos e discussões tecnocientíficas, tornando-a ao mesmo tempo um romance maravilhoso-instrumental ³⁴, um poema em prosa – cujo minucioso apuro formal debruça-se sobre os primeiros capítulos – e, finalmente, um tratado científico que, se usa como plataforma o sobrenatural, faz-se perpassar a todo instante na ação narrada e no discurso das personagens.

³⁴ “Se o leitor decide que é necessário admitir novas leis da natureza mediante as quais o fenômeno possa ser explicado, entramos no gênero do maravilhoso”. A denominação *instrumental* refere-se à irrealidade acometida pelo deslocamento temporal. Ou seja, certos elementos plausíveis são apresentados em um contexto destoante, tornando-os irrealizáveis, *maravilhosos*. Como exemplo, podemos citar o *steampunk*, que mistura ficção futurista com cenários situados na Inglaterra vitoriana. Cf. TODOROV (1995).

Em *Le discours scientifique dans L'Ève future, de Villiers de l'Isle-Adam : une poétique de la figure et du secret*, a Prof^a. Doutora Anne Lefevre repousa sua análise no discurso científico construído ao longo do romance. Sobre sua interpelação com a estrutura textual, ela afirma: "(...) La science constitue le fond même du texte : non seulement en raison de l'intrigue (...) mais aussi par la place, littéralement envahissante, qu'y tient le discours scientifique, le rôle qu'il y joue et le statut qui lui est accordé". Villiers associa-se, desta forma, a uma vasta tradição francófona ligada a certa ficção científica *avant la lettre*, na qual "les significations de la science excèdent la science même" e cujo tom varia da paródia e do sarcasmo para a fantasia e a utopia positivista.

O enredo do romance de Villiers apresenta-nos um novo Thomas Edison, um dos principais inventores estadunidenses e criador do *modus vivendi* moderno, iluminado por suas lâmpadas elétricas. *The wizard of Menlo Park*, como era conhecido entre os seus, ressurgiu romanescamente como um novíssimo alquimista vitoriano, encarcerado em seu laboratório subterrâneo, desenvolvendo máquinas e dispositivos inconcebíveis até então. A emersão social de seu *magnum opus*, uma andróide, é o grande passo para o qual ele se prepara nas primeiras páginas. Falta-lhe, contudo, um motivo, uma testemunha ocular, um meio de transição entre o virtual e o real: isto fica a cargo do lorde inglês Ewald, amigo íntimo de Edison e alma atormentada por um impasse pessoal. Aflige-lhe o fascínio e o desgosto simultâneos que Alicia Clary, cantora lírica e nobre escocesa recém-ascendida, provoca em seus pensamentos. Se, por um lado, ela é dotada de beleza e graça que a igualam a *Venus victrix* de Antonio Canova e a *Venus de Milo* de Alexandre de Antioquia, por outro, sofre da leviandade e da vaidade burguesas.

Nesta configuração de fatos e *personae*, deparamo-nos com a atualização do mito de Galatéia, devidamente transposto à mundividência oitocentista. Transformação sub-reptícia, a *estatificação* de Alicia faz dela uma referência atomizada, de abrangência limitada. Como a jovem só é exaltada através da memória subjetiva do primeiro encontro e através do estatuário de Afrodite, ela entra em um processo de *niilificação* na medida em que seu "corpo ideal" desloca-se para a peça de mármore branco e em que o desprezo do lorde para com suas opiniões e personalidade *desanima-a* gradualmente. Há uma passagem bastante elucidativa e sintética no relato do aristocrata bretão: "Et j'ai constaté qu'elle en avait une [âme] dans les seuls et terribles instants où elle semble avoir je ne sais pas quelle peur obscure et instinctive de son corps idéal". (pp. 72-73).

Em vista do impasse apresentado pelo amigo, a solução encontrada por Edison é fazer uso de Halady, seu protótipo androidiano. Quase amorfa, ela ganharia, após devidas intervenções técnicas, a aparência e o espírito de Alicia no momento exato da primeira

³⁵ Do latim, *desanimo, are*, cuja raiz provem de *anima, ae* (alma). No sentido aqui empregado, salienta a perda da alma.

impressão de Ewald. Eis que Galatéia molda-se a nossos olhos. Passa a existir, a partir daí, uma proporção direta entre a *estatificação* de Alicia e a *animação* de Halady. Contudo, Lord Ewald, um Pigmaleão sem cinzel, aterroriza-se e repugna a sugestão de Edison. A defesa de seu ideal feminino – um traço parelho à estética fáustica – não chega ao ponto de admitir tal artificialização do desejo humano e tal controle das técnicas naturais e divinas. Uma das respostas do cientista a essa hesitação é definitiva: “Milord, (...), je vous le jure : prenez garde qu’en la juxtaposant à son modèle et en les écoutant toutes deux, *ce ne soit la vivante qui vous semble la poupée*” (p. 104). Assim, como um Mefistófeles transposto, os argumentos de Edison atingem os pontos mais suscetíveis de Ewald, fazendo-o finalmente aceitar o acordo – ainda que bastante cético. Para convencê-lo do sucesso de seu engenho, o inventor passa a descrever os pormenores composicionais de sua criação. Neste momento do romance, a ciência vai adquirindo cada vez mais uma aura paranormal e alquimista, extrapolando as diretrizes positivistas. Este efeito é atingido através da própria explicação de Edison, tão plena de meandros e jogos lógico-descritivos que fazem dele quase um retórico barroco. Sobre este aspecto, aponta-nos Lefreuve: “[La science dans *L’Eve Future*] est dotée d’une véritable puissance poétique : paradoxalement en effet, c’est elle qui donne profondeur, mystère, densité énigmatique à la réalité dépeinte”. Vemos, aqui, uma confluência proveitosa entre duas temáticas literárias distintas: a da ficção científica – com fortes influências de Jules Verne – e a do misticismo – referente à tradição de Edgar Allan Poe.

Enfim, a obra realizada em sua completude causa estranhamento a Ewald, que chega a confundi-la com o modelo original, pois o encontro entre os dois não fora premeditado e deu-se em via pública. A repugnância volta a tomar conta de Ewald, levando ambos a uma discussão. Questionada a respeito de sua essência, Halady abre espaço, em sua resposta, para mais uma leitura do romance: “Qui suis-je ?... Un être de rêve, qui s’éveille à demi en tes pensées – et dont tu peux dissiper l’ombre solitaire avec un de ses beaux raisonnements qui ne te laisseront, à ma place, que le vide et l’ennui douloureux, fruits de leur prétendue vérité” (p. 335). Halady não é apenas uma sombra animada de Alicia, um espectro preso na memória de Ewald. Halady é, em certa medida, a própria encarnação do *inconsciente*, da *cultura* e de toda a obsessão e o tormento que perseguiram o *dandy*. sua ânsia em aperfeiçoar o modelo original, a nostalgia de um momento distante e perdido. O lorde inglês opta por levá-la como uma espécie de consolo, um brinquedo que tranquilizará sua angústia nos momentos de tédio com Clary. A sombra da jovem cantora é uma garantia não admitida de que sua paixão pelo original não se extinguirá.

Assim, o andróide em Villiers é a materialização dos assuntos não resolvidos, dos traumas em vigília, da hesitação fachadista. Enquanto em Donna Haraway o *cyborg* surge interna e vagamente para suplantar, através do paradoxo, a ordem estabelecida, o *andréide* propõe-se somente o choque e a suplantação da razão diante do desejo e da *natureza* –

enquanto conjunto caótico e incontrolável – diante da *cultura* – enquanto seleção apropriada e reconfigurada de elementos naturais. Contudo, ambos os autores atingem, em um momento dado, o mesmo efeito: fazer do construto um elemento de transformação – positiva ou negativa – do ser humano.

Haja vista esta junção corrosiva de sentidos e discursos, o fim do romance não poderia ser outro, além de trágico: o navio em que estão embarcados lord Ewald e Alicia Clary incendeia-se, sobrevivendo do episódio apenas alguns passageiros. Ewald perde ambas, mas lamenta-se somente pela andróide. Cria-se, assim, um clima deprimente à cena final do enredo, na qual se vê Edison em seu laboratório refletindo sobre o caso, ao ler as últimas palavras recebidas do britânico: “Ami, c’est de Halady seule que je suis inconsolable – et je ne prends deuil que de cette ombre. – Adieu. – Lord Ewald” (p. 374).

R.U.R.: Rossumovi univerzální roboti

O argumento desta peça, a mais celebrada da produção de Karel Čapek, retrata a criação de um maquinário com arquétipo físico e expressões humanas por dois cientistas, tio e sobrinho, ambos de personalidades contrárias – o “velho” Rossum ³⁶ e o “jovem” Rossum. O primeiro concebera o projeto ainda jovem, fascinado com o achado de “another way [of organising living matter] which is simpler, easier to mould, and quicker to produce than Nature ever stumbled across”. Esta descoberta o haveria levado ao deslumbramento e à hubris de um típico Henry Frankenstein, como descrito na cena introdutória: “He wanted, in some scientific way, to take the place of God”.

Nesta figuração, vemos o culto à tecnociência através do discurso tipicamente fáustico. Entrevemos a busca sedenta pelo poder divino, sem outro fim além de si mesma. Mefistófeles encarna seu próprio orgulho, fazendo-o enxergar um mundo completamente renovado em relação àquele que conhecera. Não por acaso sua primeira criatura vivificada não passa de um remendo heterogêneo e monstruoso – mais uma remissão ao romance de Shelley. O construto como monstro é uma imagem corriqueira para destacar a distorção do projeto científico, o descaso ao ideal prometéico e do bem-estar individual em prol do sucesso progressivo da técnica.

Enquanto isto, o “jovem” Rossum mostrava-se um enérgico e impetuoso empreendedor, tornando a obra iniciada por aquele em projeto rentável para a construção de escravos-máquinas (já que destituídas de características humanas supérfluas, como sentimentos, aptidões artísticas e sistema sensorial). Confirmando o argumento de Sibilia, o espírito capitalista une-se primordialmente à empresa fáustica, ainda que exija uma submissão

³⁶ *Rossum* vem do tcheco *rozum* (*cérebro, razão, sabedoria, intelecto*).

desta a si próprio – como ocorre na história de *R.U.R.* quando o sobrinho toma as rédeas das pesquisas ao trancafiar seu preceptor em um alçapão. Apesar de congruentes e permissivos a fatores parelhos, ambos os discursos – o científico e o mercadológico – travam um embate de sobrevivência por demandarem para si um espaço vital muito largo e ferrenho para que consigam conviver um ao lado do outro. A vitória final da juventude sobre a senilidade dá-se na transmutação de Galatéia para Golem, ou seja, de um pressuposto puramente formal para uma forma pressuposta na práxis – no caso, a capitalista.

Na ilha onde tais experimentos são postos em prática e onde posteriormente – ao morrer o último Rossum – se abre a fábrica dos “Robôs Universais”, uma grande leva de humanistas e religiosos vem combater a suposta blasfêmia contra Deus e a humanidade. Uma desses ativistas mais extremistas, Helena Glory, ao encantar as atenções do diretor geral, Harry Domin³⁷, e de seus subordinados diretos, implanta o germe da complicação tramática. Todos estes se parecem menos com homens do que um pulso carnalizado de consciência, um mesmo centro nervoso de ações e reações, um ideal humanado – e megalomaniaco – que toma para si seis homens como membros. Assim, quando Helena decide casar-se com Harry – após ser quase forçada a tal –, ela contrai matrimônio praticamente com todos: “If you don't marry me you'll have to marry one of the other five”. Enquanto a consumação carnal recai a Domin, a subjugação ideológica é realizada em grupo, através do afeto cavalheiresco e infantilizado de cada um. Ademais, ainda que se configure contraditório, o posicionamento de Domin e seus assessores almeja reavivar e ratificar, no projeto de que estão encarregados, o ideal prometéico:

³⁷ A possível relação entre este nome e a palavra latina *dominus*, *i*(senhor) não é, portanto, fortuita.

Domin (*earnestly*) Alquist, this is our last hour; it's almost as if we were speaking from the other world already. Alquist, putting an end to the *slavery of labour* was not a bad dream. Work humiliates, anyone who's forced to do it is made small. The drudgery of labour is something dirty and murderous. Oh, Alquist, the burden of work was too much for us, life was too heavy for us, and to remove this burden...

Alquist That was never the dream of either of the Rossums; old Rossum was thinking of Godless rubbish and young Rossum thought of nothing but making millions. And it's not the dream of RUR shareholders either; their only dream was their dividend. And it's because of their concern for their profits that mankind is about to perish.

Domin (*agitated*) The Devil take their dividends! Do you think I'd have spent an hour of my time for their sakes? (*thumping table*) I did it for myself, d'you hear? For my own satisfaction! I wanted mankind to become his own master! I wanted him not to have to live just for the next crust of bread! I wanted not a single soul to have to go stupid standing *at somebody else's machines!* I wanted to leave nothing - nothing! - left of this damned mess that society's in! I hate seeing humiliation and pain all around us, I hate poverty! I wanted to start a new generation! I wanted to ... I thought that...

Alquist What?

Domin (*quieter*) I wanted mankind to become *an aristocracy of the world*. Free, unconstrained, sovereign. Maybe even something higher than human.

Alquist *Superhumans*, you mean.

Domin Yes. If only we'd had another hundred years. Another hundred years *for the new mankind* [grifos nossos].

A “escravidão do trabalho”, as “máquinas dos outros”, a “aristocracia do mundo”, os “superhomens” e a “nova humanidade” são expressões que entrelaçam discursos pragmáticos totalmente distintos em seu único ponto de confluência: a suposta necessidade do bem-estar humano acima dos arranjos sócio-históricos e naturais. Na primeira passagem, pulula o elogio greco-romano ao ócio. Na segunda, configura-se uma leve inclinação marxista - marcada pela consciência da troca desleal entre a força de trabalho e o retorno salarial (a “crosta de pão”), mediante o instrumentário industrial de posse minoritária. Reavivando a “ordem natural e divina” medievá, a separação oligárquica entre os *bellatores* e os *laborantes* em “a aristocracia do mundo” ressurgiu dividindo humanos e robôs. Quanto aos super-homens, desvendam-se os anseios utópicos dos pós-humanistas – os avanços da robótica e da cibernética como meios de atingir o próximo passo da evolução humana.

Apresenta-se-nos, enfim, uma teia de boas intenções e bandeiras humanitárias forjadas no seio da sociedade patriarcal. Por extensão, a máquina não representa o surgimento de uma nova tradição humana, pós-patriarcal, ao contrário do ciborgue de Donna Haraway. A

explicação deste fato reside na separação física entre homem e construto: tal espaço não permite a aceitação do trans-humano como estado típico do *homo sapiens*, reproduzindo, assim, as antigas dicotomias e a crença na “naturalidade” destas.

Portanto, domesticada neste meio masculino “ideal” e “igualitário”, vemos uma nova personagem dez anos depois dos primeiros eventos – agora, no início do primeiro ato –: Helena Domin, uma típica dona-de-casa castrada pela instituição matrimonial burguesa. A partir de então, ela só aparece em um cômodo da casa: a sala de estar. Desta forma, ela transmuta-se abruptamente de uma voluntária rebelde e socialmente engajada para uma esposa burguesa novecentista. Praticamente uma leitora de folhetins – hábil no tricô, no piano e no francês. Acalenta-se com a servidão de Nana, uma criada de firmes convicções religiosas, representante da opinião do senso comum a respeito do que ocorre na fábrica. Sua voz ressoa com a de todo um povo, evocando Deus em todos os temas recorrentes. Tomada pelo temor da fúria olímpica e nada entendendo do que se passa, Nana leva o problema ao mero plano do bem e do mal, do natural – como algo original à feitura divina – e do distorcido – enquanto produto direto da *mens humanata*. Revela-se o discurso do medo no irreconhecimento, da novidade temível. A ficção científica costuma explorar o emprego desta crença para anunciar previamente ao leitor acerca do que se acometerá ao desenrolar da história – e este é um exemplo deste artifício.

Ainda que mentalmente sobrepujada, sobra a Helena uma lembrança de seu engajamento humanitário, da força de suas crenças, fato este que a faz convencer Dr. Gall – diretor de Fisiologia do Departamento de Pesquisa – a fim de modificar a concepção dos *roboti*, dando-lhes consciência-de-si ou, como prefere nomear Čapek, uma *alma*. Apesar do número reduzido deste novo modelo, uma das conseqüências desta imprudência é a revolta armada que os robôs levantam contra o regime escravatório ao qual estão submetidos. São reveladores os últimos instantes antes de tomarem a fábrica e arrasarem toda a humanidade. Todas as personagens que se encontram na habitação do casal Domin são levadas ao limite de seus medos e apreensões, deixam suas máscaras caírem. Como um castelo de cartas, todo o teatro que montavam desfaz-se, revelando a manipulação de Henry sobre os sonhos e as expectativas dos demais.

O único sobrevivente do massacre é Alquist, construtor chefe da RUR, último e destoante elemento de uma humanidade que achara no ócio completo a felicidade suprema. É salvo da hecatombe por ser o único a entender a verdadeira natureza dos *roboti*: o labor.

Por fim, o terceiro e último ato revela-nos a distopia do construto: sem o conhecimento técnico da robótica, destruído juntamente com seus criadores, criam-se impasses políticos e pânico geral entre os *roboti*. A ascensão produzira no mesmo movimento a queda. Contudo, em um gesto de fé, Čapek planta o germe da nova gênese, quase ao estilo do pós-*Ragnarök* nórdico: faz surgir entre dois andróides um amor infantil, ingênuo. Alquist, ao deslumbrar-se com o fato, vê nisto a superação da última barreira entre o robô e o domínio da Terra: a

aquisição da “alma”, já presumida por Helena ao ver estourar o levante armado. Tal como ocorre ao longo da peça, este processo indica o retorno de um caos fáustico e ateu para a ordem do plano divino ante-prometéico – quase o castigo divino premeditado por Nana. Logo, o robô apenas retoma a progressão humana, não a recria. Neste ponto, vemos o estagnar do dramaturgo tcheco no horizonte de vista estreito que sua época tinha da carga simbólica do pós-humano. Todavia, as questões sociais, os problemas discursivos e as discussões metafísicas que ele propõe influenciaram tudo que fosse escrito acerca do construto a partir de então.

Tradições e influências

Galatéia

Mesclando intenções prometéicas e fáusticas, o mito de Galatéia ³⁸ remete-nos ao desejo do escultor Pigmalião de dar vida a sua última obra, pela qual se apaixona. A figura retratada em pedra exalta a pureza e a perfeição femininas – perdidas pela mansidão e pela libertinagem das mulheres de seu tempo. ³⁹ Afrodite, ao saber de seu anseio, atende às preces de seu seguidor, outorgando-lhe a paz e a felicidade conjugal. Nesta história, a *virtualização* supera a *atualização*, o *ideal*, o *sensível*. Assim, ainda que cumpra um papel moral relevante e atenda a uma pesada demanda social, Galatéia atende a um desejo pessoal gratuito, a uma expectabilidade estética pessoal. Ou seja, exatamente o contraposto do Golem, desleixado e prático.

Configura-se, então, em uma linha de complexidade densa e sensível. Poderíamos enquadrar nela as intervenções cirúrgicas estéticas e a robótica do entretenimento, abrangendo um vasto leque de valores e tendências. O exemplo literário mais significativo é a personagem Halady de *L'Eve future*, cujo entorno arquétipo e psíquico nada mais é do que a recriação vitoriana da Galatéia clássica.

Golem

Personagem símbolo da magia cabalística, o Golem ⁴⁰ representa a última barricada do povo judeu contra seus opressores milenares, haja vista possuir a força sobrenatural

³⁸ Depois do modelo ovidiano (*Metamorphoses*, X, 243-297), temos as referências ao mito nos escritos da patrística católica: no *Protréptico* de Clemente de Alexandria (150 – 215) e no *Adversus Nationes* de Arnóbio de Sicca (255 – 327). Ademais, a literatura francófona reutilizou largamente esta lenda, variando a de acordo com o tema da “animação do inanimado”. O século XIX é o mais prolífico de todos quanto a este tema; assim, listar toda a produção desta época seria rebarbativo.

³⁹ Contudo, é provável que este mito represente, sobretudo, a última vitória do patriarcado sobre a sociedade matriarcal, subjulgando a mulher e remodelando a imagem social desta a seu bel-prazer.

⁴⁰ O relato mais famoso de sua aparição é o ocorrido em Praga durante o século XVI: o rabino Judá Loew

necessária para opor-se à violência anti-semita. Feito a partir do barro – à semelhança de Adão –, trata-se de uma invocação feita por pessoas santas, cujo empenho em aproximar-se de Deus faz com que adquiram uma parcela limitada de seu poder e sabedoria. Contudo, sendo apenas um produto do homem, o Golem é intelectualmente limitado e incapacitado de falar.

Assim, o Golem diz muito mais respeito ao ideal de Prometeu do que o de Fausto. Trata-se do último recurso a uma necessidade urgente, sendo, logo, de capacidades limitadas e uso descartável. A robótica industrial e a doméstica associam-se a esta concepção. Como exemplo literário, o protagonista de *Super-Toys Last All The Summer Long* apresenta-se como a reencarnação mais fiel deste mito.

Homunculus

Além de Galatéia e Golem, é possível esquadrihar o construto em outros relatos anteriores ao de Villiers e Čapek. Com seu substrato pagão de origem céltica e germânica, a tradição medieval mantinha em seu bestiário de seres reais e imaginados um lugar para o *homunculus*. Associado à alquimia e à bruxaria, era normalmente tido como uma criatura mágica surgida a partir de um pingo de sangue de seu evocador. Este laço sanguíneo tornava-o capataz de seu conjurador – uma extensão servil do corpo original. Na primeira parte do *Faust* goethiano, presencia-se a feitura de um desses entes.

Der Sandmann

Em 1817, o escritor alemão Ernst T. A. Hoffmann combina conto infantil, horror e ficção científica ao narrar o relato de Nathanael, perturbado desde pequeno por um episódio que, a seus olhos, se passou em uma fenda entre fantasia e realidade. Nele, o advogado Coppelius, visita contumaz de seu pai, está juntamente com este, ambos com batas esfumaçadas, preparando algum experimento alquímico. Aparentemente era o que eles sempre faziam à noite, poucos minutos depois de todas as crianças irem para a cama. Pelo que ouve da camareira, este tal amigo seria o Homem de Areia, um homem horrendo e recurvado que joga areia nas crianças a fim de apanhar-lhes os olhos e, com eles, alimentar suas corujas na Lua. Contudo, Nathanael se atreve a esconder-se no escritório do pai em uma dessas noites. Ele é descoberto e apanhado para, após, desmaiar e passar dias febril. Alguns dias depois, em mais uma aparição surpresa do distinto advogado, o pequeno encontra seu próprio pai estendido no chão, morto, com o rosto queimado e enegrecido. O trauma da situação não se apaga totalmente de sua memória mesmo muitos anos depois, quando se depara com um vendedor de barômetros piemontês, Giuseppe Coppola. Nathanael reconhece em seu rosto o sinistro

ben Bezalel teria invocado um golem para proteger o ghetto de Josefov de ataques anti-semíticos imperais.

advogado de sua infância. A partir deste evento, o herói é encurralado em uma seqüência de desventuras e apaixona-se por Olimpia – na verdade, um autômato criado por Coppola e Spalanzani, o professor de física do jovem estudante. Enganado pelos dois, ele adquire um óculos que torna Olimpia, a seus olhos, a mais bela das mulheres. Tal paixão transforma-se gradualmente em loucura. Ele, enfim, é internado no hospício, onde tenta assassinar sua noiva ao vê-la através dos malfadados óculos. Termina por suicidar-se.

Neste conto, temos a primeira figuração do construto como mediador da extinção do *homo sapiens*. Atormentado por seus medos mais instintivos, Nathanael entrega-se inocentemente a uma trama de malícia e assassinato. Ressurgido de seus pesadelos, *Sandmann* corporifica-se na aparição de Coppola e Spalanzani. Os óculos que recebe destes distorcem-lhe a visão, fazendo-o crer em uma graça não existente nos gestos de Olimpia. Esta, por fim, toma conta de seus pensamentos e afãs, consumindo-lhe enfim a vida. *Mutatis mutandi*, pode-se ler aqui a gradual pulverização da sociedade patriarcal, construída sobre dogmas e temores compulsivos, em vista do *cyborg* pós-orgânico e das contradições que este aponta na constituição daquela.

Frankenstein, or The Modern Prometheus

Quase contemporaneamente a *Der Sandmann*, o romance memorial *Frankenstein* é considerado por vários autores e pesquisadores de ficção científica como a primeira obra deste gênero temático. Publicado em 1818, só deixou de pertencer à anonimidade quando Mary Shelley decidiu, na terceira edição, acabar com o enigma e declarar sua autoria. Baseada na febre do galvanismo e na esteira ideológica positivista, a história conta da fabricação de um ser humano a partir de membros providos de cadáveres. Henry Frankenstein, o “Prometeu moderno” e idealizador do projeto, é de tal forma tomado por sua criação que acaba por afastar-se do convívio social salutar. Este estereótipo do cientista-ermitão em busca de capacidades divinas mediante a luz da ciência seria, a partir de então, uma imagem recorrente na literatura moderna. É também bastante freqüente o efeito colateral de seu trabalho: o orgulho extremado e a deificação que consomem artesão e produto em um ciclo entrópico de rebeldia, destruição e inversão de papéis. A criatura destrói o criador para validar psiquicamente sua existência. Na adaptação cinematográfica de James Whale (1931), Boris Karloff interpreta com maestria e performismo o monstro remendado. A versão do cineasta estadunidense retoca os tons positivistas e eugênicos do enredo ao apresentar, como uma das raízes do fracasso experimental, a utilização de um cérebro que pertencera a um criminoso ao invés de um “sadio”. Outro adendo memorável é a cena em que o construto encontra uma menina à beira de um lago. Não conseguindo compreender nem reproduzir o afeto com que ela o acolhe, arremessa-a na água e deixa que se afogue, fugindo apavorado. Temos aqui mais um caso de incomunicabilidade entre humano e pós-humano.

Metropolis

“Por cérebro e mãos não mais se entenderem, outrora foi destruída a Nova Torre de Babel. O cérebro e as mãos necessitam de um intermediário – é necessário que entre mãos e cérebro haja o coração”⁴¹: este é o mote para o filme de Fritz Lang (1927) e o romance de Thea von Harbou (1926), *Metropolis*. Neste cenário futurista, o leitor e o espectador são arremessados contra um novo construto: uma cidade inteira, em todos seus elementos humanos e inorgânicos. Tal abertura sociológica permite discutir as fortes diferenças de classe entre o operariado (as mãos) e a burguesia (o cérebro). Se uma *Androide* assume um dos principais papéis da história, ela, todavia, nada mais é do que a versão minimizada da superestrutura social construída a dedo por uma oligarquia gananciosa. Após *Metropolis*, este paradigma discursivo – centralizado na crítica distópica sócio-política – atinge outros grandes escritores novecentistas, como George Orwell em *1984* e Aldous Huxley em *Brave New World*.

Contudo, quando o assunto é “literatura robótica”, não houve um período tão fértil quanto as décadas de cinquenta, sessenta e setenta. Alavancada pelo enorme progresso científico do pós-guerra, a temática foi, aos poucos, fazendo-se mais e mais íntima ao cotidiano da humanidade. Somente a partir dessa vaga pode-se entender a obra de Isaac Asimov, Philip K. Dick e Brian Aldiss. Todos eles, de maneiras distintas, buscaram questionar ontologicamente a humanidade através dos construtos.

The Bicentennial Man

Nesta novela publicada em 1975, de Asimov, nossa identidade é profundamente vasculhada e rearticulada no confronto com a consciência-em-si do andróide Andrew, cuja batalha por direitos básicos aos robôs atua como cerne matriz do enredo. Asimov já arrolara, em *I, Robot* (1950), uma série de casos-limite a fim de atestar o valor pragmático de suas *leis robóticas*: I) um robô não pode fazer mal a um ser humano e nem, permissivamente, permitir que algum mal lhe aconteça; II) um robô deve obedecer às ordens dos seres humanos, exceto quando estas contrariarem a primeira lei; III) um robô deve proteger a sua integridade física, desde que com isto não contrarie as duas primeiras leis. Tais diretrizes são mantidas com atenção pelos profissionais da Robótica, a fim de controlar ao máximo as capacidades de suas invenções – cada vez mais independentes do controle humano. Todavia, como o próprio Isaac comprova em sua obra, nada poderá impedir a *animação* do construto – tanto simbolicamente, como em *L'Ève future*, quanto literalmente, como em *R.U.R.*

⁴¹ „Dass sich Hirn und Hände nicht mehr verstehen, das wird einst den Neuen Turm Babel zerstören. Einen Mittler brauchen Hirn und Hände. Mittler zwischen Hirn und Händen muss das Herz sein“ (HARBOU, 1984, p. 98).

Do Androids Dream of Electric Sheep?

Lançado em 1982, o filme *Blade Runner*, primeiro sucesso de Ridley Scott e *blockbuster* imediato, é uma adaptação de um romance de Philip K. Dick. No sentido inverso ao de *The Bicentennial Man*, não é a máquina que vai gradualmente rastreando sua humanização, mas o humano que vai, em meio à paranóia coletiva, perdendo-se em meio da multidão, desmemoriado. O argumento do romance focaliza Rick Deckard, caçador de andróides, em sua jornada diária em meio a uma Terra sucateada e violenta, abandonada pelos mais ricos – agora em colônias extraterrenas – para ceder espaço à parcela mais miserável da população. Neste contexto, os *replicants* - como assim são chamados os andróides – constituem um projeto de uso funcional ao gosto burguês – como os *roboti* de *R.U.R.* –, mas não conseguem solucionar o impasse social entre os homens – como imaginara Domin na peça de Čapek. Mendigos, inválidos, proletários, prostitutas e *replicants* fugidos dividem o mesmo espaço vital, quase todos olhando para o céu como um espaço utópico de bem-estar social e sucesso individual.

Quase, pois os andróides enxergam no sucateamento terreno a oportunidade ideal para lutarem por sua soberania. Não apenas uma soberania geopolítica, mas, sobretudo, uma soberania física, vital: cada um deles é construído com um prazo fixo de funcionamento, sendo automaticamente desativado ao término deste tempo. A fim de reconhecer e – termo “politicamente correto” recorrente no romance – *retirar*⁴² as máquinas revoltosas, a força policial contrata mercenários e detetives particulares, como Deckard, dotados de um aparelho que mede as reações musculares do rosto androïdiano. Como os *replicants* são reconhecidos por sua apatia e indiferença, o método interrogatório Voigt-Kampf baseia-se neste fato. Contudo, ao longo da história, alguns episódios visam a questionar a efetividade de tais testes e equipamentos. Na medida em que somos convencidos de seu caráter falho, somos também levados a crer na destruição das barreiras ontológicas: como se provaria, por exemplo, que o próprio Deckard, cujas memórias de infância estão perdidas, não seria ele mesmo um andróide? Se humanos esquizóides podem ser simplesmente confundidos com *replicants* e mortos por tal, ainda existem diretrizes de diferenciação?

A trilogia *Super-Toys*

Seguindo a mesma linha de discussão de Dick, Brian Aldiss apela para o lado mais emocional da relação entre andróides e humanos. Nos contos *Super-Toys Last All Summer Long*, *Super-Toys When Winter Comes* e *Super-Toys in Other Seasons*, confronta-se a descartabilidade de David e Teddy – duas máquinas que reproduzem a convivência com uma

⁴² Do inglês, *retire*, cujo sentido pode ser também o de *aposentar-se*.

criança de seis anos e seu ursinho de pelúcia – com a ilusão amorosa de David em relação a Monica Swinton, sua dona/mãe. A função destes construtos é satisfazer o instinto materno de Monica até que se confirme a autorização do governo e ela possa engravidar-se. Como no romance de Dick, deparamo-nos aqui com mais uma visão futurista distópica, mas, ao contrário daquele, a classe mais onerosa continua estabelecida na Terra, em cidades-bolhas que a separam do mundo real – onde a guerra por comida e água assola dois terços da humanidade. Um mundo superlotado exige restrições na taxa de mortalidade e, para suprir as pulsões e os anseios advindos deste fato, os andróides servem como estepe – tal como *Tamagochis*, mascotes eletrônicos hodiernos. No desenvolvimento dos fatos, David enlouquece com a rejeição que começa a sofrer aos poucos, já que fora programado com a ilusão de ser um menino de verdade para dá-lo o máximo de verossimilhança possível.

Kraftwerk

Musicalmente, a temática robótica construiu espaço e posicionamento plenos com a proposta instrumentária e formal da banda Kraftwerk, surgida em 1971 na cidade alemã de Düsseldorf. Apesar de sua formação haver variado ao longo de mais de 30 anos, a mais célebre é aquela constituída por Florian Schneider-Esleben (flautas, sintetizadores, violino elétrico), Ralf Hütter (órgão eletrônico, sintetizadores), Wolfgang Flür e Karl Bartos (ambos percussionistas eletrônicos). Pertencente ao movimento vanguardista *Krautrock*, eles aproximaram-no à música pop vigente a partir da década de 60: foram decisivas as influências de artistas como Frank Zappa e Jimi Hendrix, e grupos como The Velvet Underground e The Beatles. A música progressiva e psicodélica destas fontes associada ao experimentalismo erudito de Karlheinz Stockhausen enraizaram-se na batida *motorik* (seca marcação de tempo em 4/4, típica das bandas de Krautrock) para formar o caldo artístico que o som de Kraftwerk denota. O *electro*, o *techno* e, posteriormente, o *synth-pop* são estilos concebidos a partir da estética deste grupo.

Seguindo a organização *guitar, bass and drums* do rock-pop anglo-saxão, o primeiro grande salto formal está no uso de sintetizadores e *vocoders*⁴³ como instrumentos principais: até então, eles eram meramente complementares. Destarte, nenhum som é reproduzido pelo instrumento em si: antes de atingir as caixas de som, cada um passa por um computador central ou qualquer aparelho eletrônico análogo, onde é totalmente remodelado. O mesmo dá-se com a voz dos integrantes, completando, assim, a virtualização do instrumentário musical.

Durante o período em que o mundo passou a prestigiar ostensivamente seu trabalho – após o lançamento do álbum *Die Mensch-Maschine* (1978) –, os integrantes do grupo começaram a apresentar-se como esquizóides pálidos e robotizados (tal qual se haviam

⁴³

Uma palavra-valise constituída de *voice* (voz) e *encoder* (codificador).

retratado na canção *Schaufensterpuppen* (Manequins da Vitrine), do álbum *Trans Europa Express* (1977)). Na letra de *Die Roboter* (Os Robôs), lêem-se os seguintes versos, nos quais a máquina é tida como mero objeto de caprichos e luxúria: “Wir sind auf Alles programmiert und was du willst wird augesführt”. Já em *Das Modell* (A Modelo), desumanizam satiricamente o estilo de vida, as poses e os gestos das *top-models*. Ademais, neste mesmo álbum, eles relembram von Harbou e Lang na faixa *Metropolis*.

Contudo, é em *Trans Europa Express* que encontramos a letra mais representativa da estética visual e sonora de Kraftwerk. Em *Spiegelsaal* (Salão Espelhado), conta-se a história de um homem que, ao ver sua imagem no espelho, é acometido de um reflexo / uma reflexão (*Spiegelung*) de / sobre si mesmo ⁴⁴. No lado espelhado, uma nova criatura toma forma. Enquanto mais ele tenta reconhecê-la, mais ela metamorfoseia-se: uma paixão megalomaniaca, uma alucinação (*Wahnbild*), uma nova personalidade, a imagem idealizada de si mesmo, o gesto das celebridades incorporado em seu dia-a-dia. O jovem torna-se gradualmente na *Modell* automatizada e *desanimada* ao incorporar-se no discurso padronizado das mídias e da cultura de massa: como as grandes estrelas, ele “vive sua vida no vidro do espelho”.

Desta maneira, indica-se outra via para o pós-humano, renovada e totalmente desassociada de um construto extra-humano: o pós-humano passa a surgir no próprio corpo orgânico e no discurso sócio-ideológico a fim de superá-los, emergir destes como uma borboleta que rasga o casulo por dentro.

Crash

Enquanto núcleo simbólico da sociedade contemporânea, o robô está morto: estamos em uma dessas épocas em que ficção e realidade mesclam-se a ponto de criarem, no imaginário coletivo, uma hiper-realidade⁴⁵, uma contaminação entre os planos concreto e

⁴⁴ “Der junge Mann betrat eines Tages in ein Spiegelsaal / Und entdeckte eine Spiegelung seines selbst Sogar die größten Stars / Entdecken sich selbst im Spiegelglas. / Manchmal sah er sein wirkliches Gesicht / Und manchmal einen Fremde, den kannte er nicht / Sogar die größten Stars / Finden ihr Gesicht im Spiegelglas. / Manchmal verliebte er sich in seinem Spiegelbild / Und dann wiederum sah er ein Wahnbild / Sogar die größten Stars / Mögen sich nicht im Spiegelglas. / Er schuf die Person, die er sein wollte, / Und wechselte in einer neuen Persönlichkeit / Sogar die größten Stars / Verändern sich selbst im Spiegelglas. / Der Künstler lebt / Mit dem Echo seines selbst / Sogar die größten Stars / Leben ihr Leben im Spiegelglas. / Sogar die größten Stars / Machen sich zurecht im Spiegelglas. / Sogar die größten Stars / Leben ihr Leben im Spiegelglas”.

⁴⁵ Cf. BAUDRILLARD (1991) com as devidas relocalizações. Ao contrário do filósofo, não cremos que a ficção científica e a fantasia hajam morrido com o advento da hiper-realidade: trata-se de um evento que existiu em diferentes graus ao longo da história ocidental, cada vez em que esta cultura possibilitou-se confrontar seus dogmas mais cristalizados através de um instrumentário técnico atualizado e das expansões geográficas. É desta maneira que vemos o fenômeno dos relatos de viagem dos séculos XV e XVI.

virtual⁴⁶. Os avanços dentro da realidade virtual através da animação gráfica e da internet trouxeram os anseios robóticos para dentro do próprio homem – ontológica e fisicamente.

Neste ambiente congênito é escrito, em 1973, o romance *Crash* por James Ballard e, em 1996, é filmado *Crash – Estranhos Prazeres* sob a direção de David Cronenberg. Em ambas as obras, relata-se a experiência da personagem James Ballard com um grupo de *bons-vivants* escatológicos, liderados por Vaughan, uma espécie de guru fetichista. Obcecados pela aura de perfeição das celebridades – como em *Spiegelsaal* de Kraftwerk –, eles vêm em graves acidentes automobilísticos e em suas conseqüentes seqüelas a possibilidade de recriarem-se um simulacro do que ocorre com a imagem midiática das estrelas hollywoodianas: a homogeneização pelo corpo inteiro do apelo sexual e do prazer orgasmático. Ou seja, a transfiguração corporal seria uma via inversa, porém concorrente, da idealização dos *sex symbols*.

Aqui, a *mens humanata* opera, em sua missão de controle completo sobre o corpo, através da corrupção, da mutilação, da morte manipulada. A tecnologia invade o organismo concreto e resolve transmigrá-lo para o estado de potência abstrata. Contudo, tal violência escandaliza a última barricada prometéica dentro do ranço ocidental. Confrontado, assim, o homem entre passado e presente, a saída mais “limpa” e “higiênica” é a virtualização pós-orgânica: se não se pode mudar o corpo em si, que seja ele então gradualmente reocupado por uma outra substância – mais maleável, dinâmica e, sobretudo, desprendida da história e dos mitos trans-humanos.

Neuromancer

Bem vindo à *matrix*: esta é a mensagem inscrita no portal da realidade literária *cyberpunk*. Em 1984, William Gibson lança em seu romance *Neuromancer* uma sociedade absurda onde tudo se encontra tão entranhadamente combinado e reatualizado que só podemos descrever as personagens com o auxílio de barras: Henry Dossett Case é um célebre ex-hacker / um estelionatário de baixa influência / um viciado em cocaína e afetaminas / um suicida em potencial; Molly Millions é uma *rurouni* pós-moderna / um guarda-costas / uma mercenária / uma lutadora de rua; Armitage pode ser tudo e ao mesmo tempo nada: uma pessoa, um *software*, uma organização; e assim em diante. *Cyber-cowboys*, samurais, organizações secretas comunistas, inteligência artificial, engenharia biogenética e, principalmente, ciberespaço: necessário se faz, inclusive, revisar o próprio conceito de identidade. Ao invés de uma síntese mínima, de um cartão de visita, ela passa a ser uma dispersão, um prisma que indica direções a lugares totalmente dispersos e obtusos. Chamar por algo, aqui, é perder o objeto de vista: nomear é não-nomear.

⁴⁶ Não esquecer do conceito de *virtual* com o qual trabalhamos: não é à toa que o vocábulo está aqui contrastado a *concreto* (no sentido de estático).

Desta forma, a *mens humanata* torna-se palavra de comando. Ela divisa-nos em seu estado mais puro e completo. Dentro desta perspectiva, o ciberespaço é nada mais, nada menos que o único e legítimo espaço humano.

De tal mote, temos a trama apocalíptica de *The Matrix*: após a última grande guerra, travada entre robôs e humanos, a vitória das máquinas condiciona-nos ao serviço mais basilar de qualquer tipo de sociedade: a produção de energia. Plugados a geradores movidos a metabolismo orgânico, a humanidade é entretida com uma realidade virtual que simula o mundo entre-séculos hodierno. Alterando a imagem proposta por Kraftwerk, começamos a viver nossas vidas não diretamente através do *Spiegelglass*, mas de um *camera obscura* localizada entre o olho e o espelho, direcionada a um ponto pré-determinado e controlado por terceiros. Um *simulacro* da simulação que distorce o simulacro da *simulação* que Baudillard sugere em *Simulacra and Science Fiction*.

Considerações finais

Lenta, mas ostensivamente, as figurações estereotipadas do pós-humano e a extra-sensoriedade da realidade virtual vão assumindo seus papéis no cotidiano de toda a humanidade. Há poucas áreas do conhecimento, da indústria e da prestação de serviços que ainda não façam uso nem de um item nem de outro. O aporte, enfim, já está definido e programado. Contudo, ainda existe pouco preparo para as profundas mudanças econômicas, sócio-políticas e ontológicas que este empreendimento implica, resultando na revelação de antigos impasses e atualizadas inquietações entremeados ao longo de toda a história humana. Embora de ramos e linhas tão variados entre si, teóricos como Donna Haraway, Pierre Lévy, Paula Sibila e Jean Baudrillard debruçam sobre o assunto como o mesmo assombro e fascínio, prevendo o ponto de não-retorno que estamos prestes a ultrapassar – mas que, no fundo, já escolhêramos transgredir quando passamos a nortear nossa mundividência a partir do binômio entre natureza e cultura. Ou seja, trata-se pura e simplesmente da queda depois de um movimento milenar de ascensão e auge: como todos os grandes impérios da Terra, este também cairá.

Tal prenúncio e tal labirinto de sensações e descobertas surtiram efeito profundo nas artes do século XX. Não só foram utilizados como tema e criaram um rincão e um gênero próprios, como igualmente uniram estéticas tão várias quanto a literária, a cinematográfica e a musical. Indo de encontro à falácia da morte de certas formas em favor de outras, comprovou-se a interdependência entre as artes e o amálgama natural entre estas – cada uma influenciando as outras e sugerindo novas técnicas à linguagem das demais. Em termos gerais, esta seria mais uma das várias marcas dos novos tempos, gradualmente concebidos, nos quais a pureza cede lugar à mestiçagem, as mônadas de Leibniz à fenomenologia de Hegel, o apriorístico ao pontual e, enfim, o humano ao trans-humano.

Trans-humano, o cerne sub-reptício de nossa discussão. Com ele, criou-se um termo fadado a se extinguir instantaneamente em si: ele representa a relevância de um traço inerente ao ser humano que, por razões ideológicas, é ocultado ou parcialmente ignorado pelo discurso vigente. A intenção aqui foi claramente a de estabelecer uma relação de igualdade entre os dois conceitos para, em seguida, absorver um no outro, resignificando-os. Vemos neste procedimento uma possível via de interpretação da nova linguagem e do novo ser humano. Foi com esta intenção maior que o presente artigo levou-se ao cabo.

Referências

- ALDISS, Brian. *Superbrinquedos duram o verão inteiro: e outros contos de um tempo futuro*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- ASIMOV, Isaac. *The Complete Stories*. 2 vol. Nova Iorque: Broadway Books, 1990.
- BALLARD, James Graham. *Crash*. Berlim: Goldmann-Verlag, 1996.
- BAUDRILLARD, Jean. *Two Essays* ("Simulacra and Science Fiction" and "Ballard's *Crash*"). Tradução para o inglês de Arthur B. Evans. Disponível em: <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard55art.htm>>. Acessado em: 16 dez. 2007.
- BLADE RUNNER. Produção de Ridley Scott. Los Angeles: Warner DVD, 2001. 1 DVD (117 min): sonoro, de gravação, colorido, 35 mm.
- CHAMBERS, Ephraim. *Cyclopædia, or, An universal dictionary of arts and sciences* : [...]. Londres: impresso por J. e J. Knapton *et alii*, 1728. 2 v. Disponível em: <<http://digital.library.wisc.edu/1711.dl/HistSciTech.Cyclopaedia01>>. Acessado em: 04 dez. 2007.
- CRASH – Estranhos prazeres. Produção de David Cronenberg. Los Angeles: Columbia TriStar / Fine Line Features, 1996. 1 VHS (100 min): sonoro, de gravação, colorido, 35 mm.
- DICK, Philip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. In: *Four Novels of the 1960s: The Man in the High Castle / The Three Stigmata of Palmer Eldritch / Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Washington: Library of America, 2007.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução de Alex Antunes. São Paulo: Editora Aleph, 2003.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. *Faust*. Munique: Beck, 1996.
- HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991. pp. 149-181.
- HARBOU, Thea von. *Metropolis*. Berlim: Ozeanische Bibliothek, 1984.
- HOFFMANN, Ernst Theodor Amadeus. *Gesammelte Werke in Einzelausgaben*. Tomo 3. Berlin e Weimar: Aufbau-Verlag, 1994.
- LEFEUVRE, Anne. *Le discours scientifique dans L'Ève future, de Villiers de l'Isle-Adam : une poétique de la figure et du secret*. Disponível em: <<http://www.fabula.org/forum/colloque99/PDF/Lefevre.pdf>>. Acessado em: 10 dez. 2007.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da informação: O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- METROPOLIS. Produção de Fritz Lang. São Paulo: Continental Home Video, 2002. 1 DVD (139 min): sonoro, de gravação, preto e branco, 35 mm.

MORE, Max. *On Becoming Posthuman*. 1994. Disponível em: <<http://www.maxmore.com/becoming.htm>>. Acessado em: 03 dez. 2007.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein, or the Modern Prometheus*. Disponível em: <<http://www.literature.org/authors/shelley-mary/frankenstein/>>. Acessado em: 9 set. 2006.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

THE MATRIX. Produção dos irmãos Wachowsky. Los Angeles: Warner Home Video, 1999. 1 DVD (136 min): sonoro, de gravação, colorido, 35 mm.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

VILLIERS DE L'ISLE-ADAM, Auguste. *L'Ève future*. Paris: impresso por M. de Brunhoff, 1886. Disponível em: <<http://gallica.bnf.fr/scripts/catalog.php?CT=N064537>>. Acessado em: 04 dez. 2007.

WOLFE, Cary. *Animal Rites: American Culture, the Discourse of Species and Posthumanist Theory*. Chigado/Londres: The University of Chicago Press, 2003.

ČAPEK, Karel. *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*. Tradução para o inglês: David Wyllie (2006). Disponível em: <<http://etext.library.adelaide.edu.au/c/capek/karel/rur/>>. Acessado em: 03 dez. 2007.