

A decorative gold border consisting of a vertical line on the left, a horizontal line at the top, and a vertical line on the right, with a horizontal line extending from the top line to the right line.

- LITER*A*TURA

ANDROIDES SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS? O ROMANCE PÓS-HUMANO DE PHILIP K. DICK

Edison Gomes Jr.*

Resumo: *Androides sonham com ovelhas elétricas?* aborda temas como o humano e a humanidade, por meio de uma narrativa que constrói uma crescente tensão entre grupos de seres que se antagonizam e que pertencem menos a duas raças do que a duas espécies: a artificial e a orgânica, que são quase idênticas. Na breve luta entre humanos e androides, a relação sexual entre o protagonista humano e um ser artificial metaforiza a fusão entre homem e máquina, e condensa valores que marcam o início de uma nova visão sobre a contemporaneidade e a cultura. A análise do romance, alicerçada nas teorias pós-humanas e cibernéticas discutidas principalmente por Haraway (2009), Hayles (1999) e Porush (1985), pretende observar como a narrativa capta com originalidade as tensões culturais relacionadas ao nascimento de um novo sujeito e de uma nova era: o sujeito ciborgue e a era pós-humana.

Palavras-chave: Ficção científica. Pós-humanismo. Philip K. Dick.

INTRODUÇÃO: O PÓS-HUMANO

■ **A**s teorias pós-humanas podem ser associadas a desdobramentos de questões pós-modernas. Enquanto, porém, os grandes teóricos da pós-modernidade, tais como Jameson, Hutcheon, Harvey e Bauman debruçaram-se com mais vigor sobre as manifestações culturais, como as artes, a arquitetura e a economia, o pós-humanismo abraçou o sujeito social corporificado, dentro de um novo contexto cultural e social regido pela biotecnologia e cibernética, elegendo o corpo como ponto de partida para suas análises. Tal teoria não descuida do sujeito social, estético e discursivo, mas o vê como um ente material e informativo conectado a outros entes semelhantes,

* Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, SP, Brasil. E-mail: edigomes2000@uol.com.br

sejam eles animais sejam tecnológicos: são sistemas estruturados e estruturantes. A visão pós-humana nasce após duas guerras mundiais, em um período de rápida devastação ecológica e após uma era em que a revolução bioeletrônica não apenas possibilitou a criação de computadores, a leitura do código genético e formas de inseminação artificial, mas penetrou na política e no cotidiano dos indivíduos, possibilitando novos arranjos culturais de sentido, de ordem ética e estética. Tentando-se incorporar o artificial ao orgânico, reavaliam-se paradigmas e referências identitárias passadas, e rearticulam-se valores. Braidotti (2013, p. 60) explica que a dimensão pós-humana do antropocentrismo pode ser vista como um movimento que desconstrói a supremacia da espécie e da natureza humana: a ideia de *anthropos* e *bios* passa a ser pensada para animais e máquinas, sendo substituída pela ideia de *Zoe*, uma força de vida dinâmica com poder autoestruturante. Uma vez que esse tipo de supremacia é negado, os limites e fronteiras entre o ser humano e outros tipos de seres, inclusive os artificiais, tornam-se opacos e sugerem novas perspectivas de “vida”.

Na era do homem informatizado e globalizado, e da sociedade em rede, o desejo-próprio mescla-se com mais rapidez ao desejo-outro, que pode habitar espaços, tempos e até culturas diferentes. O pós-humanismo, diferentemente do pós-modernismo, pode ser compreendido, em linhas gerais, como um desdobramento do discurso científico promovido pela cibernética, a filosofia fenomenológica e a psicologia *Gestalt*. Apesar de serem discursos inseridos em diferentes práticas de sentido, os discursos pós-modernos e pós-humanos interagem, uma vez que a cultura passa a ser vista como a construção de um novo homem, agora informatizado e operando em rede.

Hayles (1999) acredita que a cibernética é um híbrido da teoria do controle, criada no século XIX, e a teoria de informação, ou da comunicação, nomes que também designam a teoria cibernética. Porush (1985, p. 46) a vê como “um dos maiores movimentos científicos e intelectuais do pós-guerra”¹; Liu (2010, p. 67, tradução nossa) observa que as questões levantadas por essa teoria revolucionaram a neurociência, a linguística, a economia, a psicanálise, a biologia e outros campos do saber. A raiz grega da palavra “cibernética”, *kybernos*, significa governar, e a ciência, criada por Robert Wiener, tenta entender como organismos, orgânicos ou não, manipulam informação para sobreviver. Porush (1985, p. 20) entende que o objetivo da análise cibernética é definir e isolar qual (ou quanto ou de que tipo) informação percorre as partes de um sistema², que ações ela motiva e como ela altera o estado dos corpos comunicantes.

A cibernética entende que o ser humano, de um lado, tenta encontrar um equilíbrio entre o próprio e o não próprio; de outro, constrói o não próprio a partir de si mesmo, de modo que está amalgamado ao que cria, em uma operação que compromete a construção de objetividade e subjetividade. Sendo capaz de captar, transformar e guardar informação, o ser humano é um sistema que produz elementos virtuais de sentido. Hayles (1999) divide a cibernética em três fases que, apesar de serem propostas em momentos históricos diferentes, realizam evoluções epistemológicas importantes e fornecem novos pontos de vista sobre o corpo infomaterial: a fase homeostática, a reflexiva e a virtual.

1 As traduções de Porush são nossas.

2 No Houaiss, um sistema é definido como um conjunto de partes, elementos e unidades que fazem funcionar uma estrutura organizada.

Na primeira fase, acredita-se que as máquinas, como todos os seres vivos orgânicos, são capazes de realizar homeostase através de realimentação (*feedback loops*)³. Segundo Wiener (apud HAYLES, 1999, p. 51), um elemento importante na equação homem-máquina é menos energia do que informação, de modo que organismos biológicos e sociais são ilhas locais que maximizam a ordem, tentando sobreviver às forças da crescente entropia ou desordem. Tanto o código genético como a presença de um cérebro complexo que gera o pensamento e se desenvolve, além de toda a cultura humana, podem ser atribuídos à dinâmica de encontrar ou construir, por meio da troca e manipulação da informação, ordem dentro da desordem (PORUSH, 1985, p. 57)⁴. Pelo processo de *feedback*, ou retroalimentação, um conjunto organizado (que é receptor e emissor ao mesmo tempo, e gerencia *input* e *output* de informação) é capaz de ajustar uma conduta futura através de uma performance passada. Ao realizar o *output*, ou seja, responder ao estímulo do emissor, o receptor envia nova informação ao sistema, em forma de *input*, estabelecendo um *feedback loop* (a retroalimentação)⁵.

Na segunda fase, a reflexiva, chega-se à conclusão de que o corpo infomaterial, ao realizar a retroalimentação e transformar-se pelo *output*, gera a realidade da qual faz parte. A cibernética entende o observador como outro conjunto organizado, igualmente retroalimentado pelo objeto que cria. Ambos, criador e criatura, refletem-se e determinam-se. O termo também implica o reflexo do reflexo, em um movimento de regresso infinito e de amálgama, uma vez que um segundo observador pode observar o primeiro, e um terceiro observar os outros dois, e um quarto os outros três, de maneira que todos os sistemas que interagem integram-se. A ideia de reflexividade tem efeitos subversivos, pois “confunde e embarça os limites que impomos ao mundo para fazermos parte dele” (HAYLES, 1999, p. 8)⁶. A fase reflexiva reaproveita o conceito de homeostase e conclui que organismos respondem ao ambiente de maneiras determinadas por sua organização interna, limitados por seu corpo e seus sistemas. Assim, organismos não seriam apenas auto-organizadores, mas também autopoieticos, ou seja, capazes de criar ou produzir outros sistemas e a si mesmos (HAYLES, 1999, p. 10). Enquanto se organiza, no entanto, o organismo é aberto, ou seja, tem capacidade de adaptação, pela assimilação de informações, isto é, interiorização de dados, que são virtuais e não guardam semelhança com o sinal “real”, podendo ser reutilizados ou comparados. Assim, o organismo é capaz de virtualização.

A terceira fase da investigação, a virtual, surge da observação da capacidade de ajuste futuro, a partir de um estímulo passado, presente na noção de retroalimentação. O corpo infomaterial é capaz de acumular sinais de maneira econômica, ou seja, de manter um sinal internalizado que é diferente do sinal de origem, mas que de alguma maneira tem seus traços. A informação pode ser

3 Processo já conhecido e utilizado em aparelhos que controlavam o fluxo de vapor nas primeiras grandes máquinas movidas por essa energia, tais como barcos, locomotivas e máquinas fabris.

4 A informação é a medida da probabilidade de que certo sinal ou elemento seja selecionado entre um grupo de elementos diferenciados, ou um grupo de alternativas, sendo proporcional à quantidade de variações (entropia) em um grupo original, e acompanhada de um sinal de mudança. Assim, a informação é uma “negentropia”, uma entropia negativa. Quanto mais a variedade de sinais ou elementos potenciais em um código é aleatória, mais informação é comunicada de uma escolha entre essas alternativas. A informação é maximizada quando todos os sinais possíveis são equiprováveis (distribuídos aleatoriamente ou comparados), pois isso implica um estado de incerteza máxima ou entropia máxima (PORUSH, 1985, p. 57).

5 Um *feedback* positivo ocorre quando o sinal faz o sistema aumentar sua atividade em direção à instabilidade; um *feedback* negativo ocorre quando o sinal causa uma mudança no estado interno do corpo infomaterial, que suprime a atividade que inicialmente provocou o sinal, movendo o sistema para um estado estável e desejado (PORUSH, 1985, p. 20).

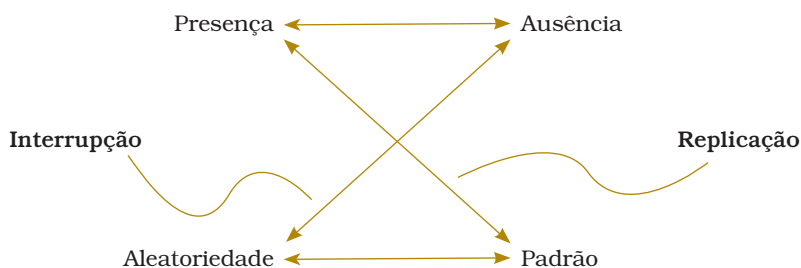
6 As traduções de Hayles são nossas.

padronizada e estocada, fato comprovado pela memória. Ao se ajustar a partir da informação virtualizada pelo sistema, a auto-organização de um organismo passa a ser entendida não apenas como (re)produção de uma organização interna, mas como base para o surgimento da cultura e manutenção da vida. Sem a capacidade para a virtualização da informação, a autoconsciência, que envolve uma noção discursiva diacrônica do sujeito, não é possível.

Hayles percebe na trajetória da cibernética, que se estende da homeostase à virtualidade, um discurso que oscila entre dois paradigmas relacionados à subjetividade: a corporificada e a descorporificada. No primeiro paradigma, o corpo seria a base primordial da cognição, uma vez que, ao se adaptar no mundo, o ser precisaria sobreviver a partir de suas limitações físicas; não obstante, o corpo poderia ser moldado e readaptado pela tecnologia em um processo que gerenciaria próteses internas e externas que melhorariam o seu desempenho. No segundo paradigma, sustenta-se que a consciência seria um programa, um sistema de informação material que seres humanos poderiam transmitir a computadores e seus periféricos. A partir da ideia de descorporificação, os supercomputadores seriam as novas moradias dos seres humanos, cuja consciência poderia ser transferida; descorporificada, a humanidade existiria dentro de uma rede de sinais. A partir daí, Hayles acredita que a discussão cibernética revela três momentos inter-relacionados: como a informação perde o seu corpo, como o ciborgue foi construído como artefato tecnológico e ícone cultural, e como uma entidade infomaterial, reconhecida como “humana”, estaria tornando-se “pós-humana”⁷.

Segundo Hayles (1999), as duas dialéticas centrais envolvidas na caracterização do pós-humano formam dois pares contrários que interagem: são os pares Presença/Ausência e Padrão/Aleatoriedade. Em um “quadrado lógico”, que tenta explicar esse novo evento cultural, a autora explica que a relação entre os eixos Presença *versus* Ausência e Aleatoriedade *versus* Padrão são de exclusão, e não de oposição. A diagonal Presença *versus* Padrão indica replicação, uma vez que uma presença material, cujos padrões se repetem continuamente, tende a permanecer ou existir, enquanto a diagonal Ausência *versus* Aleatoriedade indica interrupção.

Figura 1 – Oposições infomateriais que fundam o pós-humano

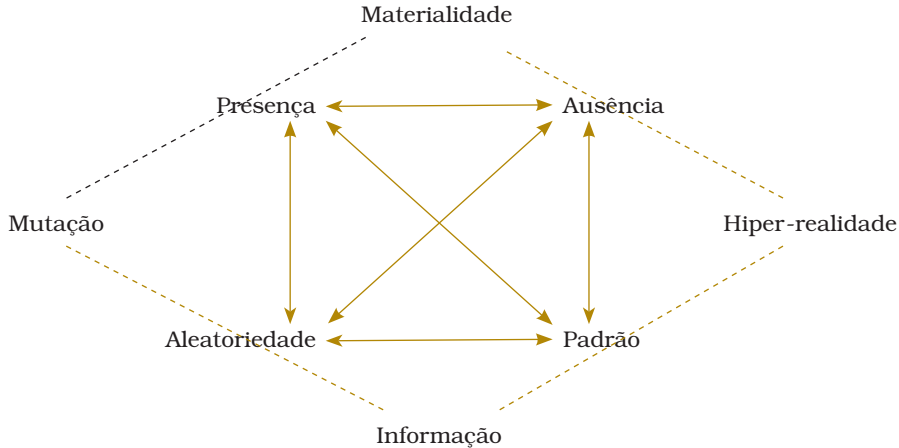


Fonte: Hayles (1999, p. 248).

⁷ Dentro da visão pós-humanista, que entende o processo de padronização da informação como característica central da essência humana, as coerções da materialidade podem ser superadas, de modo que o corpo biológico pode ser tratado menos como uma inevitabilidade do que como limite superável das capacidades da natureza em se organizar em casulo natural e temporário: coloca-se em xeque o determinismo biológico. Da mesma maneira, a consciência (e a linguagem natural que a opera), que pode ser entendida como sede da identidade do sujeito, é passível de ser codificada, digitalizada e transferida para outro meio.

A reciprocidade entre os termos e os eixos mostra como conceitos importantes para a teoria pós-humana podem ser transformados em termos sintéticos que emergem da dialética entre presença *vs.* ausência, e padrão *vs.* aleatoriedade:

Figura 2 – Dinâmicas pós-humanas a partir da informação e da matéria⁸



Fonte: Hayles (1999, p. 249).

Segundo Donna Haraway (2009, p. 37), feminista marxista que escreve, no final da d cada de 1980, o Manifesto Ciborgue, a figura p s-humana do ciborgue ergue-se como s mbolo de um mapeamento de uma nova realidade social e corporal, um recurso imaginativo que gera frut feros acoplamentos e metaforiza a profunda depend ncia da cultura humana na tecnologia, a crescente import ncia do processamento e circula o de informa o para o capitalismo tardio, e a maleabilidade da constitui o gen tica humana. Os ciborgues marcam o in cio da exist ncia de criaturas h bridas e transgressivas associadas   era digital e biotecnol gica que irrompe na segunda metade do s culo XX, desestabilizando as categorias das quais a l gica cient fica ocidental dependia. Esses novos seres, que habitam simultaneamente um mundo biol gico e tecnol gico, podem ser considerados literais e figurativos, ou seja, presentes tanto no mundo art stico quanto no cient fico, mediados pelo discurso e a narrativa mitopo tica. Graham (2002, p. 202) igualmente v  o ciborgue como uma nova esp cie, os primeiros representantes da capacidade p s-humana de metamorfose dos seres vivos em uma era altamente tecnol gica. Ao mesmo tempo, essas entidades amb guas prometem uma renova o da rela o entre a humanidade e o que tem sido caracterizado como natureza e tecnologia, representando maior intimidade

⁸ As for as entre Presen a *versus* Aus ncia afetam diretamente a materialidade, tanto de um objeto quanto a da pr pria significa o, uma vez que ela   sempre material; as for as entre Presen a *versus* Aleatoriedade d o espa o para a muta o, uma vez que h  mat ria, mas n o h  padr o que a organize ou a continue. O c digo gen tico interrompido seria um exemplo. Hayles assevera que "a muta o aparece como termo sintetizador entre aleatoriedade e presen a para indicar que quando a aleatoriedade irrompe no mundo material, a muta o alcan a a sua pot ncia como uma manifesta o cultural e social do p s-humano" (HAYLES, 1999, p. 248); as for as entre Aus ncia *versus* Padr o nos remetem   hiper-realidade. Hayles cita Baudrillard, pensador franc s que prev  a implos o do social dentro do hiper-real, descrevendo um processo que estreita a dist ncia entre o original e a c pia. A simula o n o apenas compete com o original, mas tamb m pode substituir-lo, em um processo que pode ser indefinido. Dessa forma, pode-se entender que qualquer c pia ou reprodu o, seja ela material seja virtual, pode extinguir e substituir a mat ria original, apesar de reter seus padr es; as for as entre Padr o x Aleatoriedade s o dois aspectos da exist ncia da informa o, que possui aspectos materiais.

e cumplicidade entre ambiente natural e artefato: ambiente no qual a natureza humana não mais pode ser caracterizada pelo domínio e a exclusão do que ela desigou de “outro”.

Haraway (2009, p. 35) entende o seu Manifesto como um ensaio “a favor do prazer da confusão de fronteiras, um esforço para construir um mito político, pleno de ironia, que seja fiel ao feminismo, ao socialismo e ao materialismo”. Assim, a teórica vê o ciborgue como uma criatura de um mundo pós-gênero, sem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica e o trabalho não alienado, não fazendo parte de qualquer narrativa humanista ocidental de origem ou estado original. Sendo filhos ilegítimos do militarismo, do capitalismo patriarcal e do socialismo do estado, tais criaturas são infiéis às suas origens, estando determinadamente comprometidos “com a parcialidade, a ironia e a perversidade” (HARAWAY, 2009, p. 39-40)⁹. Sendo transgressor, e pulverizando as fronteiras entre espécies e categorias, a instância ciborgue também afeta a linguagem, elegendo o ruído: “a política do ciborgue é a luta pela linguagem, é a luta contra a comunicação perfeita – o dogma central do falocentrismo”. Por isso, tal política “insiste no ruído e advoga a poluição, tirando prazer das ilegítimas fusões entre o animal e a máquina” (HARAWAY, 2009, p. 88).

Tentando desenvolver uma perspectiva epistemológica e política, Haraway cria a imagem de uma possível unidade cuja moldura é determinada pela extensão e pela importância dos rearranjos das relações sociais globais nas áreas de ciência e tecnologia. Dentro de uma nova ordem mundial emergente, a escritora do Manifesto Ciborgue argumenta em favor de uma política enraizada nas demandas por mudanças fundamentais nas relações de classe, raça e gênero¹⁰. Segundo Haraway (2009, p. 59), a passagem de uma sociedade industrial e orgânica para um sistema polimorfo e informacional revela a “transição das velhas e confortáveis dominações hierárquicas para as novas e assustadoras redes denominadas informática da dominação”. Para exemplificar as diferenças culturais entre os dois tipos de sociedade, que denominaremos de forma geral de moderna e pós-moderna (ou humana e pós-humana), a autora elabora um extenso quadro que mostra 32 dicotomias. Por questões de espaço e pertinência de análise, elencamos as mais importantes:

Quadro 1 – Algumas diferenças características entre modernidade e pós-modernidade

Modernidade	Pós-modernidade
Representação	Simulação
Romance burguês, realismo	Ficção científica, pós-modernismo
Organismo	Componente biótico
Profundidade, integridade	Superfície, fronteira

(continua)

⁹ Todas as traduções de Haraway são nossas.

¹⁰ Segundo Jameson, a noção de classe na pós-modernidade é substituída pela de grupo. Assim, um sujeito paradoxal é moldado, composto duplamente pela ideia de individualidade e pelo sentimento de fragmentação que se inicia com o modernismo. O filósofo cultural entende que a subjetividade pós-moderna seria composta pelo sujeito, o não sujeito e o sujeito não centrado (JAMESON, 1996, p. 346).

Quadro 1 – Algumas diferenças características entre modernidade e pós-modernidade (conclusão)

Modernidade	Pós-modernidade
Calor	Ruído ¹¹
Biologia como prática clínica	Biologia como inscrição
Fisiologia	Engenharia da comunicação
Pequeno grupo	Subsistema
Perfeição	Otimização
Eugenia	Controle populacional
Decadência	Obsolescência
Higiene	Administração do estresse
Reprodução	Replicação
Determinismo biológico	Inércia evolucionária, restrições
Ecologia comunitária	Ecossistema
Público/privado	Cidadania do tipo ciborgue
Sexo	Engenharia genética
Mente	Inteligência artificial
Patriarcado capitalista branco	Informática da dominação

Fonte: Haraway (2009, p. 59-60).

Veremos a seguir que a ideia do sujeito ciborgue, assim como as dinâmicas propostas no quadrado pós-humano de Hayles (figuras 1 e 2), que relaciona o discurso de Philip K. Dick (doravante PKD) ao discurso cibernético, são não apenas questões abordadas pelo romance, mas também forças culturais ligadas ao discurso que manipulam a sua forma. Segundo Porush (1985, p. 45), a ficção cibernética, gênero no qual o romance que analisamos pode ser classificado, retira material, método e imagens tanto dos desenvolvimentos científicos do século XX e as reações filosóficas a eles quanto de seus predecessores literários. Do ponto de vista cibernético, a ficção que analisamos pode ser classificada de texto-máquina, uma máquina flexível (*soft machine*) produzida pela linguagem e um autor consciente de si próprio. O texto literário pode ser comparado a um modelo construído com materiais de um código sistemático (linguagem verbal) e uma relação sistemática entre suas várias partes, todas projetadas para representar o funcionamento de uma inteligência ou ordem do mundo: um modelo de técnicas ou métodos que o criaram, o que implica uma medida de autoconsciência e

¹¹ Segundo Porush, o ruído, assim como a informação, é proporcional à entropia do sistema e ao tipo de código. Ele é aquilo não desejado pelo emissor. Moles explica que não há nenhuma diferença estrutural entre ruído e sinal. A única diferença que pode ser logicamente estabelecida entre os dois é baseada exclusivamente no conceito de intenção por parte do transmissor (apud PORUSH, 1985, p. 66)

autorreflexividade no texto. Programado para ser e saber, “o texto torna-se uma inteligência artificial” (PORUSH, 1985, p. 21) e a ficção cibernética “apresenta-se como máquina, mas apenas ironicamente, pois atrás de sua máscara esconde-se a suavidade, a vulnerabilidade e a instabilidade de nossa humanidade” (PORUSH, 1985, p. 19).

O MUNDO PÓS-HUMANO DO ROMANCE

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (doravante ASOE), humanos e androides lutam pela sobrevivência no planeta Terra após a Terceira Guerra Mundial. Apesar de o evento não ser o tema principal do livro, seus efeitos catalisam uma série de problemas, dentre os quais o maior é a destruição do ecossistema do planeta, que está em acelerado estado de degradação devido à radiação, e no qual toda a matéria orgânica está morta ou em estado de deterioração. Por causa disso, o homem passa a fazer cópias artificiais da fauna, e animais falsos são rapidamente assimilados culturalmente. Enquanto a convivência com seres artificiais torna-se uma solução natural para os frágeis e solitários humanos, cuja fertilidade está ameaçada, e cuidam de seus animais elétricos como se fossem reais, a maioria dos terráqueos sonha em possuir e exibir qualquer tipo de animal verdadeiro que possam adquirir.

Androides também são seres artificiais desenvolvidos em série, sendo continuamente aperfeiçoados e usados para diversos fins nas colônias terráqueas. Para que não venham a substituir os humanos, esse tipo de máquina é proibido no planeta Terra, sendo fabricado com duas características particulares: curto período de vida e falta de empatia. De um lado, a vida dos androides é imprevisível, mas limitada (aproximadamente quatro anos); de outro, eles não têm sentimentos ou compaixão por outros seres vivos, de modo que são “frios” e apáticos em relação a outros seres, inclusive a eles próprios. Para identificar humanoides artificiais, a polícia submete os suspeitos a um teste composto por perguntas de caráter moral e ético, que devem ser prontamente respondidas e interpretadas por um caçador de androides. O teste Voigt-Kampff não computa as respostas verbais, mas calcula reações involuntárias do corpo do suspeito, manifestadas em cada resposta, e revela quanto o indivíduo testado é empático por meio de sensores que medem as ondas encefálicas, dilatação da pupila e a ruborização da pele do rosto. Por serem simulacros de seres humanos e facilmente se misturarem a eles, indivíduos suspeitos na Terra podem ser testados. Em caso de confirmação de identidade artificial, o condenado é exterminado (apontado) imediatamente.

A tecnologia faz parte integral da rotina dos humanos na Terra. Além do teste de empatia, os cidadãos protegem o corpo da radiação com uma veste especial. Para evitar a melancolia e a depressão do mundo distópico em que vivem, as pessoas adquirem o “sintetizador de ânimo”, um aparelho que pode controlar, a partir de um vasto cardápio de emoções, a disposição emocional do usuário. A TV é outra forma de diversão, e além de um canal estatal, que vende o sonho da imigração para as colônias, apenas outro programa é exibido: *Buster Gente Fina e seus Amigos Gente Boa*, um show de variedades transmitido quase 24 horas por dia e suspeito de ser uma criação androide, uma vez que é exibido continuamente e pelas mesmas celebridades. Durante o romance, o programa promete um furo de reportagem que vai chocar os humanos e talvez mudar a sociedade.

Um dos aparelhos mais importantes para os humanos é a “caixa negra”, ou a “caixa de empatia”, um objeto por meio do qual os humanos praticam sua espiritualidade e religião, denominada Mercerismo. Por meio da caixa, humanos fundem-se ao líder espiritual Mercer e a todos os outros humanos que estão conectados a ela. Nessa conexão, os devotos conseguem sentir a agonia do salvador, que, devido ao poder de regenerar a matéria morta, foi incompreendido, temido e expulso de seu mundo, sendo condenado a viver no deserto, em um poço de seres mortos do qual ele tenta contínua e inutilmente escapar. Enquanto escala as paredes do poço, Mercer é perseguido e apedrejado pelos Assassinos, seres que não se comovem com o seu sofrimento e são considerados não empáticos pelos fiéis. Como a religião mercerita condena a falta de empatia, os androides são comparados aos Assassinos. A possibilidade de fusão com Mercer é a maior prova de que os humanos possuem empatia.

Cansado da escravidão a que é submetido nas colônias marcianas, um grupo sofisticado de androides, os Nexus 6, cópias perfeitas de seres humanos e com alto grau de inteligência, foge para a Terra. Por causa da lei que os proíbe no planeta, os fugitivos devem ser “aposentados”. Rick Deckard, o protagonista, é chamado em caráter de urgência, pois tem pouco tempo para caçar os criminosos, que, se forem bem-sucedidos, poderão se esconder indefinidamente no planeta e organizar uma resistência, fato que representa uma ameaça à espécie humana. Deckard vê a oportunidade como possibilidade de realizar o seu maior sonho: comprar um animal real, que substituirá sua velha ovelha artificial elétrica.

Antes da primeira caçada, porém, o teste de empatia Voigt-Kampff precisa ser calibrado e testado para os Nexus 6. Deckard dirige-se à Associação Rosen e testa a sobrinha do dono da corporação, Rachel Rosen, que supostamente é uma adolescente de 18 anos que não vivera na Terra. Ela é desmascarada, e é o primeiro modelo Nexus 6 que Deckard encontra. Não apenas inteligente, mas sensual e provocante, Rachel vai mudar a percepção que o caçador tem de si mesmo e dos seres artificiais que extermina.

O contato entre androides e humanos produz uma tensão crescente entre os personagens. O protagonista, durante a caçada, constantemente surpreso pelo grau de aparência e inteligência dos inimigos artificiais, é sempre enganado e quase perde a vida várias vezes. Enquanto trabalha, porém, percebe que não gosta de exterminar certos tipos de androides, pois sente pena deles. Desconfiado de seus sentimentos, o caçador aplica o teste de empatia a si mesmo e percebe que é afeiçoado a androides fêmeas. A partir daí, moralmente confuso, o protagonista passa a refletir sobre a sua profissão, vendo-se dividido entre o dever e o lucro de exterminar as máquinas, e o desejo de poupar certas “vidas”. No entanto, não desiste de sua empreitada: ao perceber que os androides são mais ardilosos do que pensava, o protagonista pede a ajuda da androide Rachel. Ambos encontram-se em um hotel e homem e máquina fazem amor.

Enquanto o policial vai ao encalço dos “ilegais”, a narrativa conta uma história paralela: a relação entre um humano em estado de degeneração, chamado Isidore, e uma androide, cujo nome é Pris, e é sócia de Rachel (ambas são o mesmo modelo de Nexus 6). Pris, ao fugir de Marte e alcançar a Terra, desgarrase do grupo e esconde-se no prédio de um humano “especial”, cujo corpo e cognição deterioraram-se rapidamente por causa da radiação que assola o planeta. Devido ao seu estado de degeneração física e mental, Isidore, que mora solitariamente em um dos vários edifícios abandonados da cidade, é proibido de

gerar filhos e de sair da Terra, e sofre preconceito dos humanos normais, que o chamam de *chicken-head* (cérebro de galinha). Ao se encontrarem, Isidore e Pris tornam-se amigos. O “especial”, que desconhece a verdadeira identidade da companheira, sente-se mais feliz e esperançoso, prometendo fazer de tudo para ajudá-la. Assim como Deckard, que se interessa pela androide Rachel, Isidore passa a nutrir uma paixão secreta por Pris. Horas após a chegada da nova amiga, um casal de androides, os únicos que restaram do grupo fugitivo, une-se a ela no apartamento de Isidore, de modo que a verdade sobre os desconhecidos vem à tona. Mesmo sabendo que os indivíduos em seu apartamento são seres artificiais e procurados pela lei, o especial é empático e solidário.

O sonho de comprar um animal verdadeiro finalmente se realiza para o protagonista. Com o dinheiro obtido pelos três primeiros fugitivos que extermina, Deckard consegue adquirir uma cabra, que leva para casa e presenteia a esposa. Apesar dos vários contratemplos, o resto da caçada é bem-sucedida, mas não sem surpresas. A caminho de seu último trabalho, Deckard e os outros humanos que seguem o programa *Buster Gente Fina* escutam a revelação bombástica prometida desde o início do dia: o Mercerismo é uma fraude, uma religião fabricada; descobre-se que tanto Mercer quanto o deserto para o qual ele foi exilado são falsos e feitos em um velho estúdio de cinema (um tipo de arte que não mais existe)¹². A revelação levanta a suspeita de que a capacidade para a empatia seja uma mentira inventada pelos humanos para controlar os androides, não havendo, portanto, nenhuma diferença entre as duas espécies.

Apesar da descoberta frustrante, momentos antes de exterminar os androides restantes escondidos no prédio de Isidore, Deckard encontra Mercer, que o tranquiliza, informando-lhe que muitos realmente não acreditam em sua existência. Mercer indica como Deckard deve proceder na caçada, revelando o local exato onde os procurados estão. Após o extermínio, exausto e frustrado, Deckard voa ao deserto para ficar só e refletir, e tem outra surpresa: o local em que se encontra é o mesmo deserto do mundo tumular de onde Mercer tenta escapar, dentro da caixa de empatia. Assim, Deckard, sem o auxílio da caixa, conecta-se ao líder espiritual e experimenta o seu sofrimento, sendo atingido por pedras arremessadas pelos Assassinos.

Ao fugir dos agressores e regressar à sua nave, Deckard, assustado e confuso, encontra sob a areia do deserto um sapo vivo, que ele pensa ser um animal verdadeiro e raro, fato que lhe dá esperanças de se tornar um homem rico e invejado. Ao voltar para casa, porém, sua mulher descobre um pequeno compartimento na barriga do animal, que revela sua artificialidade e falta de valor. Enquanto o caçador dorme, exausto, sua esposa liga para uma loja de animais artificiais a fim de encomendar moscas falsas para o novo animal falso de estimação.

O TEXTO PÓS-HUMANO DE PKD

O resumo apresentado demonstra como as dicotomias propostas por Haraway, assim como o quadrado lógico formulado por Hayles, nos ajudam a perceber novas forças temáticas e expressivas na narrativa, que discutem questões levantadas pela ciência cibernética e o pós-humanismo, cujas discussões tornam-se

¹² Atentamos para o fato de que um filme, na época em que o romance foi escrito, ainda era projetado mecanicamente, e não transmitido digitalmente.

mais fortes a partir da segunda metade do século XX. Haraway e Hayles referem-se a PKD e ao seu romance para exemplificar valores contemporâneos e discutir a cultura em uma era perpassada pela biotecnologia. Na ficção emblemática de Dick, segundo Hayles (1999, p. 160), os androides são associados a ansiedades criadas pelo pós-humanismo e à “instabilidade de fronteiras entre o próprio e o mundo”¹³, ou o próprio e o não próprio.

Ao tornar androides seres similares a humanos, o romance questiona a definição de “vida” e de “natureza”. Como humanos e androides são idênticos interna e externamente, possuindo desejos, memórias e órgãos biotecnológicos que pulsam e sangram, a narrativa aponta para a construção de valores “mito-poéticos”, pois não apenas complexifica o discurso sobre a “essência do ser humano” como também o vê como continuidade natural da tecnologia: o corpo infomaterial orgânico mescla-se ao corpo infomaterial artificial. Segundo o semiótico lituano Algirdas Greimas, categorias semânticas dicotômicas tais como vida *vs.* morte e natureza *vs.* cultura são categorias hipotético-universais suscetíveis de fornecer uma primeira articulação do universo semântico individual e social, respectivamente (GREIMAS; COURTÉS, 2011, p. 437), e que sempre existiram nas culturas humanas. No romance de PKD essas categorias tornam-se complexas e fundem-se, sendo tematizadas e figurativizadas de maneira inédita na ficção científica¹⁴.

Apesar de a crítica feminista se concentrar no tratamento (um tanto misógi-no) que PKD dispensa às personagens femininas em seus romances, retratados como seres problemáticos, depressivos, frios ou perigosos, Haraway (2009, p. 91) entende que Rachel, em ASOE, “destaca-se como a imagem do medo, do amor e da confusão da cultura ciborgue”. Hayles, comentando sobre a mesma personagem, entende-a como um elemento presente em outros romances do autor, “a mulher esquizoide e de cabelos escuros”, que geralmente é uma androide, e existe como metáfora da pessoa-máquina e símbolo do indivíduo pós-humano, dividido entre a sensibilidade humana e a frieza mecânica. Observa-se no romance, no entanto, que todos os personagens, inclusive os homens, por viverem em uma realidade estranha e distópica, podem ser considerados “esquizoides”. Humanos e androides oscilam entre extrema frieza e extrema passionalidade; o próprio caçador, que extermina sem remorso e acaba testando a própria empatia, é suspeito de ser uma máquina sofisticada com implantes de memória. Ao voltar para casa, depois da caçada, comenta com a esposa que sentiu vontade de parar, mas prosseguiu com o trabalho, o que demonstra um comportamento autômato e mecânico em que o dever, programado pela sociedade, é mais importante do que o desejo individual.

A construção de personagens esquizoides é também gerenciada pela descrição de seus corpos e movimentos, pela observação dos cinco sentidos, pensamentos e impressões, e pela configuração da linguagem, que oscila como e com

13 Hayles (1999, p. 161) explica que, com base na literatura científica sobre a cibernética, as narrativas de PKD estendem o escopo de sua investigação (sobre o humano e seres artificiais), estabelecendo conexões entre a cibernética e uma gama de preocupações, incluindo uma crítica devastadora do capitalismo, uma visão das relações de gênero que amalgamam mulheres e androides, uma idiossincrática conexão entre entropia e ilusão esquizofrênica, e uma suspeita persistente de que os objetos que nos cercam – e a própria realidade – são falsos.

14 Haraway (2009, p. 90) identifica outros dualismos contestados pelo discurso pós-humano, relacionados a categorias dicotômicas semânticas gerais: eu/outro, mente/corpo, macho/fêmea, realidade/aparência, tudo/parte, agente/instrumento, ativo/passivo, verdade/ilusão, total/parcial etc. A autora entende que esses dualismos persistem nas tradições ocidentais e são essenciais à lógica e à prática da dominação sobre as mulheres, as pessoas não brancas, a natureza, os animais, enfim, a dominação de todos aqueles que foram constituídos como “o outro”, e cuja tarefa consiste em espelhar o “eu”.

os corpos. Todos sofrem a perda da autoconsciência ou da autorreflexividade. PKD enfatiza o registro oral informal da língua, tanto nativa quanto estrangeira, tendo mais flexibilidade para compor as emoções dos sujeitos, e utiliza uma pontuação recheada de exclamações, interrogações e reticências que refletem as surpresas, as dúvidas e os afetos dos sujeitos. Isidore, o personagem mais empático e menos inteligente do romance, gagueja muito e tem alucinações. Ao se comunicar, sua gagueira age como um ruído, que existe tanto no nível do conteúdo da narrativa, como no de sua expressão, uma vez que os efeitos sonoros da gagueira são mimetizados pela grafia, o que desestabiliza a continuidade e a fluência do texto e da leitura, provocando, assim, mais informação¹⁵. A linguagem é desfigurada e fragmentada em outras situações, tais como no programa de TV *Buster Gente Fina* e nas falas de seus convidados internacionais, fato que também provoca instabilidade de sentido¹⁶. Ao enfrentar o seu primeiro alvo, o caçador comete um lapso, e é prontamente corrigido pelo inimigo¹⁷. Da mesma maneira, a informação é comprometida nos testes de empatia: a androide Luba Luft, que diz pensar melhor em alemão, confunde as palavras e alega não conseguir entender o inglês do policial quando este tenta interrogá-la, criando uma “nuvem semântica” que invalida o teste. Segundo Porush (1985, p. 69-70), a ficção cibernética é uma máquina que faz uso de vários fatores que frustram explicações cibernéticas da comunicação humana, com a tendência de multiplicar ambiguidades. Dessa maneira, o pressuposto cibernético de que o texto inteligível opera para desambiguar mensagens é invertido. Esse tipo de ficção emprega uma tecnologia elaborada de autoconsciência, refletida no texto e em sua textualização.

A linguagem e os corpos oscilantes, que buscam um sentido que se esvai, trazem as paixões desses personagens esquizoides, cuja sensibilidade está à flor da pele: Deckard usa rapê constantemente para aliviar suas tensões, suas mãos tremem por causa do estresse do trabalho e é viciado em jogos de azar, apostando dinheiro para obter animais “reais”; sua esposa sofre de depressão aguda e recusa-se a utilizar o sintetizador de ânimo para sentir-se melhor, sendo uma devota de Mercer e experimentando o seu sofrimento físico através da caixa; o androide mais inteligente, o líder do grupo, experimenta drogas alucinógenas para adquirir a empatia humana; as androides fêmeas Pris e Luba são descritas como figuras lúgubres, distorcidas e assustadas, como o personagem de *O Grito*, quadro expressionista de Edward Munch.

Não apenas o corpo externo, mas o corpo interno e pulsante dos personagens é constantemente descrito: os androides possuem estruturas cerebrais de trilhões de componentes, além da faculdade de escolher entre milhões de combinações possíveis que lhes permite elaborar, em poucos segundos, reações e posturas básicas; o teste de empatia registra músculos oculares e a reação dos vasos capilares dos suspeitos; em uma cena em que Deckard quase perde a vida

15 Ao cometer um erro no trabalho, Isidore é obrigado a consertar o problema e a ligar para o cliente: “M-M-Mrs. Pilsen? [...] I want to t-t-talk to you about your c-c-c-c-c-c- He broke off, rubbed his chin tic-wise. “your cat” (DICK, 1968, p. 79).

16 No rádio: “- ah jes wan ta tell ya, folks, that ahm sitten hih with my pal Bustuh, an we’re tawkin en haven a real mighty fine time, waitin expectantly as we ah with each tick uh the clock foh what ah understand is the mos important announcement of -” (DICK, 1968, p. 202). Na TV, um convidado estrangeiro explica: “Vell, I vuz going to do a pic uestooday baht vell, dey wanted me to stah ad seven -” (DICK, 1968, p. 73).

17 - Você não é Polokov, você é Kadalyi – disse Rick.
- Você não quer dizer o contrário? Você está um pouco confuso.
- Quer dizer, você é Polokov; você não é da polícia soviética (DICK, 2014, p. 96).

nas mãos de um androide, o narrador observa a atividade biofísica do corpo do caçador, comentando que a

[...] glândula suprarrenal, desacelerando vagarosamente, parou de bombear suas várias secreções em sua corrente sanguínea, seu coração voltou ao normal, sua respiração tornou-se menos frenética (DICK, 2014, p. 97).

Nesse romance pós-humano sobre seres biotecnológicos e cibernéticos, o corpo tímico e fórico, interior e exterior, é um elemento comum a todos os personagens, sendo sempre enfatizado, mas de maneiras diferentes. Humanos são analisados a partir de sua carne pulsante e pulsões, sua interioridade; andróides são descritos a partir de sua exterioridade, gestos, expressões faciais e movimentos; Isidore, o “especial”, possui um corpo dèitico, ou seja, um corpo que divaga em narrativas e alucina (GOMES; HARKOT-DE-LA-TAILLE, 2016).

Além dos andróides, as máquinas, ferramentas e utensílios utilizados pelos personagens são emblemáticos da era pós-humana e seus novos valores: o sintetizador de ânimo, responsável pelo controle de humor dos humanos, é um artefato relacionado à administração do estresse e à simulação de emoções; a caixa de empatia, instrumento pelo qual os humanos se fundem a Mercer e a todos os outros humanos conectados a ela, é capaz de gerar um ambiente virtual e simula espaços e corpos que podem ser “sentidos” pelos usuários. Na fusão com Mercer, os humanos formam uma rede de informações; a existência de andróides e animais falsos, que são construídos por uma corporação multinacional que opera dentro da lógica de uma nova revolução industrial biotecnológica, aponta para novos paradigmas pós-humanos, tais como a replicação, a cidadania ciborgue, a inteligência artificial, a obsolescência, os componentes bióticos, a capacidade de otimização e a engenharia genética e de comunicação.

As leis que proíbem os “especiais” de migrarem para outras colônias humanas e os andróides de viverem na Terra funcionam como instrumentos de controle populacional; a empatia, inexistente nos andróides, que são construídos “frios” propositadamente, figura como um ruído na informação captado apenas por testes de empatia; o próprio teste, que registra as oscilações da pupila e a ruborização nas faces dos testados, indica a desconfiança da linguagem verbal para se conseguir a “verdade” e a preferência pela medição de atividades elétricas do corpo infomaterial, a partir do qual o sujeito é incapaz de mentir.

Ao lidar com seres artificiais e orgânicos conscientes, inteligências artificiais e naturais, tecnologias capazes de simulação de desejos e espaços, criação de ambientes virtuais, reprodução de componentes biotecnológicos, enfim, invenções que dependem do gerenciamento da presença e da ausência, da aleatoriedade e padronização da matéria informativa, o romance apresenta as dinâmicas entre a materialidade, a mutação, a hiper-realidade e a informação: há o planeta em estado de entropia, o que significa que sua massa, energia e matéria estão desordenadas e não podem mais ser padronizadas; há os humanos e os andróides, que possuem materialidade e presença; há Isidore, cujos corpo e mente estão se deteriorando por causa da radiação, e que adquire as características infomateriais de um mutante; há o líder espiritual Mercer, que apesar de ser “falso”, existe tanto em um mundo real quanto no hiper-real.

Finalmente os andróides, possuidores de força e inteligência, mas impossibilitados de sentir empatia ou viver longamente, têm sua capacidade autopoietica negada pelos humanos, que necessitam de servos obedientes. Segundo

Hayles (1999, p. 161), a luta para alcançar a condição autopoietica pode ser entendida como uma disputa de fronteiras na qual se tenta reivindicar a posição privilegiada “externa” de uma entidade que define seus próprios objetivos, enquanto força o oponente a assumir a posição “interna” de um componente alopoietico incorporado a um sistema maior¹⁸.

CONCLUSÃO

O filósofo Paul Ricoeur (1991, p. 178) assevera que quando lemos as ficções literárias não tecnológicas sabemos e sentimos que os personagens são como nós, pois partilhamos corpos similares e o mesmo ecossistema. Na ficção científica, porém, há elementos novos que problematizam a sensação de similaridade: as ficções literárias diferem fundamentalmente das ficções tecnológicas, pois elas permanecem como variações imaginativas em torno de uma invariante, que é a condição corporal vivida como mediação existencial entre si e o mundo. Segundo o filósofo, as narrativas tecnológicas em que o cérebro, ponto de aplicação da alta tecnologia, é transplantado, bissecado, reduplicado ou teletransportado, representam o ser humano manipulado. O romance que discutimos encaixa-se perfeitamente nessa descrição, mas envolve todo o corpo, criando aberrações e monstros biotecnológicos. Na opinião de Haraway (2009, p. 96), “os monstros sempre definiram, na imaginação ocidental, os limites da comunidade”.

A análise do romance mostra que o texto, tanto no plano da expressão como no plano do conteúdo, insere-se nos discursos e práticas pós-humanos, em que a cibernética, a psicologia da percepção e as teorias de informação e de comunicação, formuladas com mais intensidade a partir da segunda metade do século XX, mesclam-se com propostas estéticas e mitopoéticas. ASOE, que pode ser entendido do ponto de vista cibernético como um texto-máquina que estrutura sentido por meio da manipulação de sinais e ruídos (duvida-se da verdadeira identidade dos personagens, a linguagem é desestabilizada e os universais semânticos vida/morte e natureza/cultura são confundidos) aponta para a necessidade de ressignificação de dicotomias, em um tempo em que o sujeito começa a ser integrado à máquina e o orgânico ao artificial. A ficção de Dick, um autor que consideramos um dos precursores do pensamento pós-humano nas artes, revela como certezas sobre a identidade, a humanidade e a natureza são sempre instáveis, ambíguas e relativas, e precisam ser continuamente redefinidas, de modo que sua ficção cibernética nos move sempre para a necessidade de uma recomposição de valores. Comentamos anteriormente que a figura do humanoide antropomorfo e servil não é nova e acompanha o homem desde os seus primórdios. A versão ciborgue dessa figura, porém, confunde e subverte os paradigmas relacionados à identidade humana, sendo emblemática e provocando questionamentos sobre a vida, a natureza e a sobrevivência da espécie em uma nova era, informatizada e biotecnológica.

¹⁸ Alopoiese denomina um sistema que não é capaz de se reproduzir e cujo produto não é ele próprio. Sistemas alopoieticos não são autônomos. O termo é oriundo da teoria de sistemas e opõe-se à autopoiese. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Alopoiese>>. Acesso em: 13 maio 2018.

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP? THE POSTHUMAN NOVEL OF PHILIP K. DICK

Abstract: *Androids dream of electric sheep?* is a science fiction novel that deals with topics such as the human and humanity, through a narrative that builds an increasing tension between groups of beings that antagonize each other, and which belong less to two races than to two species: artificial and organic, which are almost identical. In the brief struggle between humans and androids, the sexual relationship between the human protagonist and an artificial being metaphors the fusion between man and machine, and condenses values that mark the beginning of a new vision of contemporaneity. The analysis of the novel, based on the post-human and cybernetic theories discussed mainly by Haraway, Hayles and Porush, aims to observe how the narrative captures with originality the cultural tensions related to the birth of a new subject and of a new time: the cyborg and the post-human era.

Keywords: Science fiction. Posthumanism. Philip K. Dick.

REFERÊNCIAS

- BRAIDOTTI, R. *The posthuman*. Cambridge, UK: Polity Press, 2013.
- DICK, P. K. *Do androids dream of electric sheep?* New York: The Random House, 1968.
- DICK, P. K. *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* Tradução Ronaldo Bressane. São Paulo: Aleph, 2014.
- GOMES, E.; HARKOT-DE-LA-TAILLE, E. Vestígios do corpo em um romance de ficção científica. *Casa: Cadernos de Semiótica Aplicada*, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 179-239, 2016.
- GRAHAN, E. L. *Representations of the Post/Human: monsters, aliens and others in popular culture*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2002.
- GREIMAS, A. J.; COURTÈS, J. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Contexto, 2011.
- HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2. ed. Tradução Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- HAYLES, K. N. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1999.
- JAMESON, F. *Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996. (Cultura e Sociedade).
- LIU, L. H. *The Freudian robot: digital media and the future of the unconscious*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2010.
- PORUSH, D. *The soft machine: cybernetic fiction*. New York, London: Methuen, 1985.
- RICOEUR, P. *O si-mesmo como um outro*. Tradução Lucy Moreira Cesar. Campinas: Papirus, 1991.

Recebido em dezembro de 2017.

Aprovado em agosto de 2018.