



# IMAGINÁRIOS INTEMPESTIVOS

ARQUITETURA, DESIGN, ARTE & EDUCAÇÃO

ARTUR ROZESTRATEN • MARCOS BECCARI • ROGÉRIO DE ALMEIDA (ORGS.)

• FEUSP

# IMAGINÁRIOS INTEMPESTIVOS

---

ARQUITETURA, DESIGN, ARTE & EDUCAÇÃO

## CONSELHO EDITORIAL

Alberto Filipe Araújo, Universidade do Minho, Portugal  
Alessandra Carbonero Lima, USP, Brasil  
Ana Guedes Ferreira, Universidade do Porto, Portugal  
Ana Mae Barbosa, USP, Brasil  
Anderson Zalewski Vargas, UFRGS, Brasil  
Antonio Joaquim Severino, USP, Brasil  
Aquiles Yañez, Universidad del Maule, Chile  
Artur Manuel Sarmiento Manso, Universidade do Minho, Portugal  
Belmiro Pereira, Universidade do Porto, Portugal  
Breno Battistin Sebastiani, USP, Brasil  
Carlos Bernardo Skliar, FLASCO Buenos Aires, Argentina  
Cláudia Sperb, Atelier Caminho das Serpentes, Morro Reuter/RS, Brasil  
Cristiane Negreiros Abbud Ayoub, UFABC, Brasil  
Daniele Loro, Università degli Studi di Verona, Itália  
Danielle Perin Rocha Pitta, Associação Ylê Seti do Imaginário, Brasil  
Edesmin Wilfrido P. Palacios, Un. Politecnica Salesiana, Ecuador  
Elaine Sartorelli, USP, Brasil  
Gabriele Cornelli, Universidade de Brasília, Brasil  
Gerardo Ramírez Vidal, Universidad Nacional Autónoma de México  
Jorge Larossa Bondía, Universidade de Barcelona, Espanha  
Ikunori Sumida, Universidade de Kyoto, Japão  
Ionel Buse, C. E. Mircea Eliade, Universidade de Craiova, Romênia  
Isabella Tardin Cardoso, UNICAMP, Brasil  
Jean-Jacques Wunenburger, Université Jean Moulin de Lyon 3, França  
João de Jesus Paes Loureiro, UFPA, Belém, Brasil  
João Francisco Duarte Junior, UNICAMP, Campinas/SP, Brasil  
Linda Napolitano, Università degli Studi di Verona, Itália  
Luiz Jean Lauand, USP, Brasil  
Marcos Antonio Lorieri, UNINOVE, Brasil  
Marcos Ferreira-Santos, USP, Brasil  
Marcos Sidnei Pagotto-Euzebio, USP, Brasil  
Marian Cao, Universidad Complutense de Madrid, Espanha  
Mario Miranda, USP, Brasil  
Marta Isabel de Oliveira Várzeas, Universidade do Porto, Portugal  
Patrícia P. Morales, Universidad Pedagógica Nacional, Ecuador  
Pilar Peres Camarero, Universidad Autónoma de Madrid, Espanha  
Rainer Guggenberger, UFRJ, Brasil  
Regina Machado, USP, Brasil  
Roberto Bolzani Júnior, USP, Brasil  
Rogério de Almeida, USP, Brasil  
Soraia Chung Saura, USP, Brasil  
Walter Kohan, UERJ, Brasil

ARTUR ROZESTRATEN • MARCOS BECCARI • ROGÉRIO DE ALMEIDA  
(ORGS.)

# IMAGINÁRIOS INTEMPESTIVOS

---

ARQUITETURA, DESIGN, ARTE & EDUCAÇÃO

DOI: 10.11606/9786550130039

• FEUSP

SÃO PAULO-SP  
2019

© 2019 by Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

Coordenação editorial: Artur Rozestraten, Rogério de Almeida, Marcos Beccari

Revisão: os capítulos foram revisados por seus respectivos autores.

Projeto Gráfico e Editoração: Marcos Beccari

Capa: Eduardo Zmievski – <https://www.behance.net/eduardozmievski>.

Os autores autorizam a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte. Proibido qualquer uso para fins comerciais.

Catálogo na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

---

I31      Imaginários intempestivos: arquitetura, design, arte & educação /  
          Artur Rozestraten, Marcos Beccari, Rogério de Almeida  
          (Organizadores). São Paulo: FEUSP, 2019.  
          506 p.

Vários autores.  
ISBN: 978-65-5013-003-9 (E-book)  
DOI: 10.11606/9786550130039

1. Imaginário. 2. Educação. 3. Arquitetura. 4. Arte. 5. Design. I.  
Rozestraten, Artur. II. Beccari, Marcos. III. Almeida, Rogério de. IV.  
Título.

CDD 22<sup>a</sup> ed. 37.01

---

Ficha elaborada por: José Aguinaldo da Silva CRB8<sup>a</sup>: 7532

Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo  
Avenida da Universidade, 308  
São Paulo - SP - CEP 05508-040

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>9</b>
Artur Rozestraten, Marcos N. Beccari & Rogério de Almeida	
<b>27 TEXTOS DA ARQUITETURA MODERNA BRASILEIRA</b>	<b>16</b>
Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira	
<b>O EXTRAORDINÁRIO COMO FONTE DO IMAGINÁRIO Arquitetura, Cidade e Ficção Científica na idealização do futuro</b>	<b>35</b>
Fernando Guillermo Vázquez Ramos	
<b>COM O QUE SONHAM OS ANDROIDES? ensaio sobre tecno-imaginários contemporâneos</b>	<b>59</b>
Juliana Michelli S. Oliveira	
<b>EVERY BREATH YOU TAKE movimentos capturados na cidade hiperconectada</b>	<b>81</b>
Rodrigo Firmino, Frederick M. C. van Amstel & Rodrigo F. Gonzatto	
<b>IMAGINÁRIOS URBANOS a alteridade bestializada</b>	<b>110</b>
Guilherme Mirage Umeda	
<b>TERRENO BALDIO a atopia contemporânea</b>	<b>129</b>
Marcos N. Beccari	
<b>FUTUROS IMPOSSÍVEIS uma aproximação de <i>dispositivos de conversa</i> com a pesquisa-intervenção</b>	<b>144</b>
Talita Tibola	

<b>IMAGENS E IMAGINÁRIOS DA CRISE AMBIENTAL PLANETÁRIA</b> <i>uma cartografia das políticas da partilha</i> Lucia Leão	<b>162</b>
<b>SUPERAÇÃO POR MEIO DE INTERVENÇÕES SOCIOEDUCATIVAS PARA A REDUÇÃO DO RISCO DE DESASTRES (RRD)</b> Lara Leite Barbosa	<b>177</b>
<b>ACRÉSCIMOS, AO INVÉS DE SUPRESSÕES</b> <i>reflexões pedagógicas sobre as representações na formação de arquitetos</i> Artur Simões Rozestraten	<b>190</b>
<b>MOVIMENTO MAKER E O APRENDIZADO PELO FAZER</b> <i>por um aprendizado mão na massa</i> Dorival C. Rossi, Juliana A. J. Gonçalves, Samanta A. Teixeira & Rodrigo M. B. Moon	<b>207</b>
<b>CONSTRUÇÕES ALIMENTARES</b> <i>estratégias vivenciais para a formação de food designers</i> Renato Camassutti Bedore	<b>251</b>
<b>QUANDO A ARTE, DESLOCADA PARA A VIDA, TORNA-SE INTERRUPÇÃO E INTENSIFICAÇÃO</b> Rogério de Almeida & Marcos Sidnei Pagotto-Euzebio	<b>266</b>
<b>EL IMAGINARIO DE LA MÚSICA</b> <i>mito, poesía y filosofía en el drama musical wagneriano</i> Luis Garagalza	<b>285</b>
<b>SÃO PAULO NA CANÇÃO</b> <i>notas para uma geografia musical da metrópole</i> Eduardo Vicente & Rosana de Lima Soares	<b>299</b>

<b>IMAGINANDO NARRATIVAS SOBRE A PRESENÇA NEGRA NO BRASIL A PARTIR DO CONTEXTO AFRO-RELIGIOSO</b> Rosenilton Silva de Oliveira	<b>321</b>
<b>O ESPAÇO, O ESPORTE E O LAZER considerações bachelardianas</b> Soraia Chung Saura & Ana Cristina Zimmermann	<b>341</b>
<b>JARDIM imensidão e intimidade</b> Vladimir Bartalini	<b>358</b>
<b>A SIMBÓLICA DO ESPAÇO ESCOLAR topoanálise como método</b> Alexandre Vergínio Assunção & Alberto Filipe Araújo	<b>382</b>
<b>PIGMALIÃO, ZEUXIS E NARCISO a fotografia no espelho</b> Ana Taís Martins Portanova Barros	<b>404</b>
<b>ARQUIMEDES, DÉDALO, PROMETEU &amp; GAIA quatro personagens latourianos para uma reflexão sobre design e ciência</b> Daniel B. Portugal	<b>419</b>
<b>ARQUITESSITURAS mitopoéticas do espaçotempo</b> Marcos Ferreira-Santos	<b>443</b>

# COM O QUE SONHAM OS ANDROIDES?

## ensaio sobre tecno-imaginários contemporâneos

Juliana Michelli S. Oliveira<sup>1</sup>

### PALAVRAS INICIAIS

*Ocultadas por seus casacos e chapéus, vejo figuras que atravessam a rua. Nada em minha percepção poderia garantir o reconhecimento dos entes que se abrigam sob seus casacos e chapéus, fossem eles homens ou autômatos. Apenas meu espírito que medita poderia realizar a abstração e efetuar o julgamento.* Como indica esse excerto adaptado da segunda meditação de Descartes, as fronteiras que separam entes naturais e artificiais eram pauta de discussões filosóficas no século XVII, momento no qual os autômatos mecânicos experimentavam um progressivo desenvolvimento. Se, à época, a dúvida já se colocava diante de artefatos que hoje consideramos incipientes, com a emergência das inteligências artificiais fortes e o advento da singularidade<sup>2</sup> essa questão é atualizada e materializa ocorrências antes restritas às lucubrações. Ao lado das reflexões

1. Doutoranda da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Este ensaio decorre de pesquisa financiada pela Capes-PDSE, processo n. 88881.132357/2016-01. E-mail: jumiooliveira@gmail.com.
2. Tese de Ray Kurzweil segundo a qual, durante o século XXI, as inteligências artificiais superarão a inteligência humana.

filosóficas, as obras literárias têm interrogado os limites entre os seres engendrados por planos da natureza ou por engenheiros, sobretudo na vertente da ficção científica (FC), ponto de encontro entre a imaginação ficcional e a seriedade científica. Gênero subversivo por excelência, a ficção científica vem experimentando notória ascensão e consolidando sua posição como um laboratório do imaginário em que é possível o trânsito entre conteúdos até então considerados incompatíveis em termos de objetivos e métodos.

No presente ensaio, propomos uma reflexão sobre essas fronteiras entre o artificial e o natural tendo como ponto de partida o estudo de uma obra literária de FC. A origem da pergunta que orienta as discussões deste artigo encontra sua referência no título de uma obra do autor norte-americano Philip K. Dick (1928-1982), a qual foi adaptada ao cinema em duas versões: uma lançada no ano da morte do escritor e a outra mais recente, servindo de continuidade à primeira. Porém, em ambas as versões, a questão de Dick – *Do androids dream of electric sheep?* – está ocultada sob a tarja de *Blade runner*<sup>3</sup>, título que sequer é mencionado na obra original. Ocultada, mas não esquecida, essa pergunta coloca em suspensão a máxima de que apenas aos seres humanos estaria reservada a formação de imagens, e, admitindo a existência de um imaginário entre as criaturas artificiais, interroga de qual matéria onírica ele seria constituído.

Para buscar elementos de resposta à questão proposta em Philip Dick, o presente ensaio efetua uma leitura hermenêutica, na perspectiva dos estudos da escola francesa de antropologia do imaginário, de alguns aspectos da obra de ficção científica *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, relacionando-os aos temas comumente presentes nas figurações de autômatos ao longo do tempo, desde suas mais remotas manifestações até outras mais recentes. Isso porque, diferente do *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, no qual podemos testemunhar os lamentos e sonhos da monstruosa criatura de Victor, a ficção de Dick deixa apenas entrevê-los. Assim, para tanger os sonhos desses homens artificiais é preciso reconhecer o antigo reservatório onde essas imagens são produzidas e, através de uma espécie de estratigrafia simbólica, identificar quais narrativas preponderam em sua fabricação, bem como a quais imaginários se

3. “Corredor de lâmina”, em tradução literal. O título alude a uma publicação do escritor beatnik William Burroughs (1914-1997): *Blade runner* (a movie).

associam. Com base nisso, este artigo encontra-se organizado em três momentos. Inicialmente, são estudados os elementos da narrativa, de maneira a reconhecer como são diferenciadas as espécies artificiais e naturais na obra. Então, sugere-se quais significados podem ser atribuídos ao animal central da trama, evidenciando como ele expressa um dos eixos sobre o qual o texto se organiza e de que maneira pode simbolizar o sonho dos andróides. Em um segundo momento, elabora-se um breve panorama das figurações de andróides ao longo do tempo, a partir do eixo identificado na etapa anterior. Por fim, propõe-se alguns vetores que organizam os tecno-imaginários contemporâneos, a partir das discussões elaboradas nas seções precedentes.

A obra *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* faz parte do que se convencionou denominar “ficção científica soft<sup>4</sup>”. Integrante da literatura fantástica, a ficção científica não pode ser definida através de uma fórmula simples por motivo de sua heterogeneidade, mas, de maneira geral, tem como base uma visão materialista do Universo e organiza-se a partir de três formas: histórias sobre viagens pelo espaço, pelo tempo e sobre tecnologias imaginárias (Roberts, 2018, p. 25). É nesse terceiro ramo que se concentram nossas considerações sobre a narrativa de Philip Dick. Servindo de campo de experimentação de construção de outros mundos, de fabricação do real e ampliando horizontes de recepção, a FC passou a ser vista, sobretudo a partir do século XIX, como uma forma visionária, um exercício de leituras de futuros da humanidade. Interessa-nos, entre essas narrativas que descortinam horizontes, as que são voltadas à interrogação da condição humana, pois através delas “acabamos vendo nossas próprias condições de vida em uma perspectiva nova” (Patrick Parrinder *apud* Roberts, 2018, p. 37).

Nosso debate enfatiza a obra de FC como uma forma simbólica (Cassirer, 2001), a qual se enraíza em imagens míticas e simbólicas, a despeito de cada época tingi-las com as transformações técnicas, narrativas e axiológicas de seu tempo. A hipótese que vimos sustentando em nossas pesquisas é a de que as obras literárias, enquanto formas simbólicas, participam ativamente da construção da realidade, trazendo à luz expressões complexas do imaginá-

4. No gênero, atribui-se a denominação de FC *hard* às narrativas que procuram ser mais fiéis aos pressupostos científicos, e FC *soft* às mais permissivas, que utilizam as referências científicas com maior liberdade.

rio coletivo e individual, as quais atuam na ampliação de visões de mundo e, conforme Almeida (2011), projetam novos modos de existência e propiciam a compreensão de si – aspectos pouco recorrentes entre as formas simbólicas mais redutoras e doutrinárias. Logo, distanciamos-nos das concepções que tratam as obras literárias como simples construções fantasiosas ou falaciosas apartadas do real. Ao lado disso, no lugar da reafirmação das diferenças entre ficção e ciência, interessa-nos identificar quais aspectos elas têm em comum e de quais maneiras podem interfecundar-se. Afinal, se é verdade que a literatura pode se apropriar de conteúdos científicos para construir suas ficções, também não é menos verdade que, na construção de seus raciocínios, a ciência, enquanto *scientia*, conhecimento, ou criação imaginativa, lance mão da ficção, constituindo-se como uma *ficção do conhecimento*, cujo valor é proporcional à refutabilidade (Roberts, 2018, p. 44).

## 1. ENTRE HUMANOS E ANDROIDES

Diferentemente do filme, na obra pós-apocalíptica de Philip Dick, o personagem central, Rick Deckard, caçador de recompensas, possui, de fato, uma ovelha elétrica como *animal de imitação*, mas sonhava ter um animal de verdade. Acidentalmente, a ovelha autêntica de Rick morreu, e ele colocou uma réplica para ocupar o lugar dela. A história se passa depois de uma devastadora guerra mundial, da qual ninguém lembrava do motivo e dos vencedores, mas que causou a morte de inúmeros seres vivos, sobretudo de predadores. Na sequência, o Sol parou de brilhar. Neste cenário desolador, por conta da raridade, os animais naturais se tornaram muito valorizados em meio às réplicas elétricas, e estas, cada vez mais aprimoradas, tornavam difícil o trabalho de identificar quem era quem. Isso ocorria também entre os seres humanos e androides. O próprio caçador de recompensas foi tomado como uma réplica e conduzido ao Palácio da Justiça para um interrogatório, descobrindo então que, na verdade, o oficial que o recebera era uma cópia. Mesma dúvida pairava sobre as emoções dos personagens humanos, as quais podiam ser selecionadas em uma máquina, o sintetizador de ânimo, que regulava depressões, raivas, vigor, criatividade, esperanças e a vontade de escolher de cada novo dia.

Os organismos cibernéticos eram tão vívidos, tão indistintos dos animais autênticos e emulavam as enfermidades naturais com tamanha precisão que, por vezes, quando algo não lhes ia bem, eram encaminhados para o hospital errado, como no caso de um gato de verdade que foi tratado como uma máquina. Os cuidados que lhes eram dirigidos não diferiam daqueles requisitados aos seres vivos, incluindo manutenções e reparos periódicos, kit de alimentação e construção de ambientes artificiais – afinal, a vida que os animais autênticos são sentenciados a viver nem sempre os distancia dos objetos. A perfeição da imitação atingia não apenas as doenças, a aparência e os ruídos emitidos pelo animal, mas também alguns aspectos etológicos. A ovelha elétrica de Rick, por exemplo, tinha receptores para a detecção de aveia e quando exposta ao alimento trotava e se empinava buscando alcançá-lo. Vizinhos, amigos, colegas de trabalho, todos pensavam que a ovelha era viva.

A despeito de ser condenada socialmente, a prática de tratar um animal falso como verdadeiro era comum entre os despossuídos, que não tinham condições financeiras de comprar e manter os caros e raros animais naturais e, por conseguinte, buscando ocupar a posição social que era conferida ao proprietário de um item original, mantinham em segredo a condição do animal. Para sustentar a fraude, os cuidados com a ovelha artificial deviam ser iguais aos de uma ovelha viva, posto que, se apresentasse alguma falha mecânica, a mentira seria trazida à tona e o proprietário desmascarado. Além do prestígio social, a posse de um animal autêntico também fazia parte de um sistema religioso, da “base teológica e da estrutura moral do mercerismo” (Dick, 2015, p. 16), que pregoava a igualdade de distribuição de animais autênticos entre as pessoas. No mais, havia uma hierarquia de raridade que determinava quais animais eram mais valorizados e, conseqüentemente, quais conferiam maior prestígio social ao proprietário – como as ovelhas. Eis por que, de início, Rick Deckard sustentava o sonho de ter uma ovelha de verdade.

Alguns seres humanos permaneceram na Terra destruída, por acreditarem que o ambiente pudesse voltar ao normal. Porém, a grande maioria emigrou para colônias em Marte graças aos apoios concedidos pelas Nações Unidas, entre os quais a aquisição de um objeto muito desejado pelos colonos: um androide, que atuaria como serviçal. Vários eram os tipos de androides que trabalhavam como empregados, mas o romance destaca o Nexus-6, fabricado pela Associação Rosen, o qual “havia ultrapassado o mestre em habilidade”

(Dick, 2015, p. 37). Esses androides eram máquinas superinteligentes, capazes de “fazer escolhas dentro de um universo de dois trilhões de componentes, ou dez milhões de vias neurais separadas” (p. 35). Em razão das habilidades fora do comum e da desobediência, essa geração de androides<sup>5</sup> deveria ser retirada do mercado, isto é, eliminada, ou *aposentada*, função desempenhada por Rick Deckard, que se orgulhava de jamais ter matado um ser humano. Assim, a ação de Rick, que compõe o fio narrativo da história, é simples: desativar oito androides, donde vem seu epíteto de *destruidor de formas*.

Para isso, era necessário identificá-los entre os humanos, algo, como já sabemos, nem sempre muito fácil. Para reconhecê-los, os caçadores de recompensas utilizavam uma avaliação, o Teste de Empatia de Voigt-Kampff, espécie de teste de Turing voltado à sensibilidade. Ele se detinha na “reação empática em situações variadas, principalmente envolvendo animais” (Dick, 2015, p. 127), uma vez que em termos de inteligência os androides eram indiscerníveis dos humanos. De fato, a empatia não era uma característica marcante desses constructos humanoides. “Predadores solitários”, os androides exibiam comportamentos sádicos em relação aos animais e, além disso, eram mentirosos, manipuladores, cínicos e, aparentemente, incapazes de sentir empatia.

Na narrativa, a empatia tem estrita relação com a sobrevivência e com o papel desempenhado pelo organismo na cadeia alimentar, por isso, é uma característica restrita, “limitada aos herbívoros ou talvez onívoros que pudessem abandonar uma dieta à base de carne. Porque, em última análise, o dom da empatia ofuscava as fronteiras entre caçador e vítima, entre vencedor e vencido” (Dick, 2015, p. 38). No caso do homem, a empatia poderia significar um “fator de sobrevivência mais elevado”; para outros predadores, como a coruja ou a cobra, correspondia à destruição (p. 38). No caso de Rick, a empatia é um dado oscilante, que se modifica ao longo da narrativa. De início, cumprindo sua função de caçador, sente repugnância diante dos androides. No entanto, conforme o predador se aproxima de suas presas – inclusive amorosamente, atualizando o mito de Pigmalião<sup>6</sup> –, constata o talento que possuem e especula sobre a possibilidade de terem uma alma (p. 142). Deckard expressa o reconhecimento da vida potencial das réplicas quando diz: “a maioria dos

5. Em termos de temperamento e ações, os androides de Philip Dick não coincidem com os androides de Ridley Scott (diretor da primeira versão cinematográfica).

6. Esse mito será narrado na próxima seção.

androides que conheço tem mais vitalidade e desejo de viver do que a minha mulher” (p. 143). Então, no final da narrativa, desiste de exercer sua profissão de caçador de recompensas.

Entre os androides que pertenciam a uma geração superior, muitos dos quais nem sabiam que não eram seres humanos, pois neles foram implantadas memórias falsas, a empatia podia ser simulada. No entanto, simular empatia não significa ser empata, afinal, na simulação não há “consciência emocional” (Dick, 2015, p. 198), apenas reações automáticas diante de certas situações. Essa falsa empatia era detectada pelos equipamentos de avaliação, uma vez que o tempo de resposta diferia das ações verdadeiras.

Ainda que a empatia fosse considerada um índice de humanidade, o escritor deixa em aberto o seu real significado na narrativa. Isso porque, de um lado, a empatia é objeto de culto do mercerismo, espécie de religião na qual os “devotos” se fundiam com o líder religioso Wilbur Mercer através de um dispositivo denominado *caixa de empatia*. Para os seguidores do mercerismo, o líder Mercer era uma presença arquetípica, vinda das estrelas, imortal e capaz de guiá-los, protegê-los e ajudá-los no cumprimento de missões. De outro lado, há uma revelação de que os cultos de empatia consistiam numa farsa promovida à custa de efeitos especiais, conduzida por um comediante alcoólatra. Porém, o apresentador de televisão que anunciou a suposta falsidade dos cultos era um androide, embora a maioria dos espectadores nem desconfiasse de sua identidade. Nessa disputa entre o profissional do entretenimento, o líder religioso (e o narrador), o prêmio é a cabeça dos espectadores, fiéis (e leitores).

É importante lembrar que o vocábulo *empatia* deriva do grego *empathós*, o qual tem por base os termos “*em*” (dentro de) e “*pathós*” (sentimento, emoção, paixão, o que se sente). Assim, a empatia corresponde a imaginar-se no lugar do outro, tentar olhar com o olhar do outro ou sentir o que o outro sente. Alguns androides, como a cantora de ópera Luba Luft, eram capazes de despertar esse sentimento nos caçadores de recompensas. A situação desconcertante à qual a talentosa cantora estava submetida, que consistia em “imitar os humanos, em fazer o que fariam, agir como se tivesse pensamentos e impulsos humanos” (Dick, 2015, p. 141), foi traduzida por Phil Resch, um caçador de recompensas, através da obra do pintor expressionista norueguês Edvard Munch:

A obra mostrava uma criatura oprimida, sem pelos ou cabelo, com uma cabeça em forma de pera invertida, as mãos espalmadas em horror sobre as orelhas, a boca aberta em um vasto e mudo grito. Ondas contorcidas do sofrimento da criatura, ecos de seu brado, repercutiam no ar à sua volta; o homem, ou mulher, o que quer que fosse, estava contido em seu próprio urro. Havia coberto as orelhas para não escutar o próprio som.

[...]

– Acho... – disse Phil Resch – ...que é assim que um androide deve se sentir.  
– Ele traçou no ar as volutas, visíveis na pintura, do grito da criatura. (Dick, 2015, p. 138)

Embora nada no androide seja autêntico, tudo venha de fora, ainda assim pode-se dizer que ele vive? A obra responde afirmativamente à questão: “as coisas elétricas também têm suas vidas. Mesmo sendo insignificantes como essas vidas são” (Dick, 2015, p. 251). Artefatos habitados por narrativas, memórias e personalidade, pertencentes a uma família que previa a evolução do modelo ao longo das gerações, esses homens artificiais, entretanto, diferentemente dos *homens de verdade*, não duravam muito – em média, quatro anos. No filme de Ridley Scott, eis um dos sonhos dos replicantes: viver mais. Seria esse o sonho das criaturas de Philip Dick?

Com efeito, a longevidade não é uma questão secundária na obra. Se fosse, como compreender o significado da seção inicial do livro, intitulada “Auckland”, na qual consta o anúncio da morte da tartaruga Tu’Imalila, de 200 anos, publicado na *Reuters* em 1966? E, depois, ao final, como entender o reaparecimento do animal, só que sob a forma inautêntica, elétrica? A abertura da obra com a morte de um ser vivo e a finalização com o encontro de um ser artificial completa o novo ciclo que a narrativa se propõe a prenunciar. O antigo tempo natural começa a sofrer infiltrações das temporalidades dos artefatos e a resistência da espécie pré-histórica, expressa na longa duração da vida dos quelônios, é confrontada à breve duração dos objetos e andróides.

No entanto, apesar de esclarecedor, o sonho da extensão da vida não parece suficiente. Afinal, qual seria o sentido de viver mais para criaturas que não possuem verdadeira vida, uma vida própria? Se não conhecem a vida, como podem desejar adiar a morte? De fato, o livro não parece seguir a proposta do filme, ainda mais quando constatamos a reação da androide Rachael

Rose diante da iminência da própria desativação: “uma aceitação mecânica e intelectual com a qual um organismo autêntico (com seus dois bilhões de anos de pressão atormentando-o para viver e se desenvolver) jamais poderia se resignar” (Dick, 2015, p. 208). Então, se não sonham com uma vida mais longa, com o que sonham os andróides?

Na obra, o sonho do caçador Rick, motivado pelo valor social dos animais autênticos, direciona essa pergunta. Assim como o caçador de recompensas sonha com uma ovelha de verdade, os andróides sonhariam com ovelhas elétricas, com animais de mesma “natureza”? Mesmo que bastasse o argumento do prestígio social para justificar o desejo de adquirir um animal vivo, o caçador de recompensas elegeu a ovelha como animal de preferência, não obstante seu orçamento permitir a aquisição de outros animais. Assim, mais que uma figura de linguagem, um jogo metonímico em que um animal representa o conjunto mais amplo dos “animais autênticos”, a ovelha parece exercer uma função mais relevante, atuando como um elemento-chave na narrativa, sobretudo por vincular-se, no título da obra, ao *sonho* – este território impreciso no qual os símbolos encontram seu combustível.

Essa suposição é reforçada pelos elementos aos quais a ovelha se associa, como o religioso, representado pelo mercerismo na obra. Não ter um animal autêntico podia impedir a fusão com o guru Mercer, em seu eterno *mergulho tumular e subida ao topo da colina*, ciclo de morte e vida. Esse “ritual” é mencionado por Bill Barbour, vizinho que desconhecia ser inautêntico o animal de Rick Deckard: “– Você tem sua ovelha; diabos, você pode seguir a Ascensão em sua vida individual, e quando apertar os dois manetes de empatia, se aproximará de maneira honrada” (Dick, 2015, p. 16). No rito pós-apocalíptico, a ovelha aparece como mediadora da fusão, caminho para um ciclo de renovação operado por consoles, tal como um jogo eletrônico.

As circunstâncias do aparecimento e da morte da ovelha autêntica, que depois fora substituída pela réplica, são também, no mínimo, suspeitas, sobretudo se seguirmos a ideia de que “uma das principais estratégias da FC é literalizar metáforas” (Roberts, 2018, p. 82). O animal tinha sido um presente do pai da esposa de Deckard e morreu em decorrência de uma perfuração por arame, “fino como uma agulha” (Dick, 2015, p. 19), que estava no “fardo”. A referência à simbólica cristã é latente. Outro dado que reforça nossa hipótese é o desfecho da narrativa, quando o caçador de recompensas, sentindo-se

derrotado, mesmo depois de ter concluído sua missão, ascende uma montanha. Nesse ambiente verticalizado, no qual a queda nos precipícios é iminente, sem testemunhas ou recordações, cercado de pedras e ervas daninhas, Deckard é atingido por uma pedra na virilha, mas continua a subida. Então, vê a figura de Mercer projetada na própria sombra. Volta ao carro e percebe que ele havia se fundido ao guru sem a mediação da caixa de empatia: “– Eu sou ele – Rick disse. – Eu sou Wilbur Mercer. Fundi-me permanentemente com ele. E não consigo mais me desfundir” (p. 243). Rick tinha se convertido em guru, em pastor.

Sobre o significado da ovelha, ou ainda do carneiro ou cordeiro, é bem sabido que, por sua passividade e docilidade, pelo lamentoso balido, o animal é associado à inocência e à pureza. É, como a maioria dos seres domésticos, um animal que se deixa guiar. Segue o pastor na confiança de que ele proverá todas suas necessidades, fornecerá alimento e direção. Espécie vulnerável à predação, a ovelha é utilizada em sacrifícios para a expiação de pecados e pode, com isso, indicar a partida a um novo mundo, ser instrumento de uma transição.

Atuando como elemento sacrificial e dependendo da ação externa para manter-se, a situação das ovelhas e dos androides é equivalente. Alvo de sacrifício dos caçadores de recompensas, os homens artificiais muito se assemelham às figuras de exceção da Antiguidade, que eram eliminadas por representarem extremos. Conforme Vernant e Vidal-Naquet (1999, p. 284), essas figuras eram selecionadas para purificar os males da cidade, atuando como bode expiatório (*pharmakós*), “símbolo das máculas acumuladas durante o ano”. Sobre a escolha desses *pharmakói*, “tudo leva a pensar que eram recrutados [...] entre os *kakoúrgoi*, malfeitores condenáveis, que por [...] sua baixa condição, suas ocupações vis e repugnantes, designavam como seres inferiores” (p. 88). Ora, a posição da qual desfrutavam os androides na sociedade não era das mais prestigiadas, como comenta o androide Garland: “de qualquer jeito é um risco, libertar-se e vir para a Terra, onde não somos sequer considerados animais. Onde cada minhoca ou tatuzinho de jardim é considerado mais desejável do que todos nós juntos” (Dick, 2015, p. 130). Além disso, os androides eram tratados como objetos, e considerados, muitas vezes, como atozes e desumanos. Por outro lado, também sabemos que o *pharmakós* podia “evocar a figura do soberano, senhor da fecundidade” (Vernant; Vidal-Na-

quet, 1999, p. 92), portanto o extremo oposto, o sobre-humano – algo que também não é estranho aos androides, associados, por vezes, a “uma forma superior de vida” (Dick, 2015, p. 85).

Sobre o segundo aspecto, da dependência da ação externa, assim como a ovelha age conforme os desígnios de seu pastor ou proprietário, os androides seguem as ordens de seus patrões. Animais autênticos e androides tinham nascido ou sido fabricados para servirem a algum propósito determinado de fora e, mesmo que fossem alvo de alguma manutenção ou cuidado, a vida que possuíam (ou que simulavam possuir) não lhes pertencia.

Com base nesses significados que a ovelha autêntica assume na narrativa depreende-se um dos eixos que organizam o texto: a dependência e a autonomia. Para cada personagem, esse eixo se manifesta de uma maneira diferente. Em Deckard, o caçador autônomo, se impõe como necessidade biológica (predação, defesa), desejo de possuir um animal (domesticação, pastoreio) e, se transfigura, através da empatia, em identidade (reconhecimento do valor da existência). Nos androides, esse eixo assume valores mais indeterminados, pois ocupam o lugar das presas, dos objetos de sacrifícios, das ovelhas (elétricas), dos dependentes, aos quais é reservado o silêncio, a obediência e a função de espelhar os desígnios de seus caçadores e pastores. Exemplar ocorrência desse efeito de espelhamento pode ser reconhecida no comentário de Deckard, quando se questiona sobre as aspirações dos homens artificiais: “Androides sonham?, Rick se perguntou. Evidentemente; é por isso que de vez em quando eles matam seus patrões e fogem para cá. Uma vida melhor, sem servidão” (Dick, 2015, p. 192). Nada na projeção de Deckard é diferente da posição que ocupa, um caçador de recompensas, predador, senhor da ação, acostumado a destruir formas. Mas o que os androides responderiam?

Essa questão é propositalmente deixada em aberto. É a pergunta que o narrador direciona para nós, leitores. É o lugar em que a distopia torna-se utopia. Com isso em vista, buscando outros elementos de resposta à pergunta de Rick, na próxima seção será realizada uma incursão às figurações de androides ao longo do tempo, orientada pelo eixo de dependência e autonomia, que não apenas organiza a narrativa do escritor norte-americano, como também enraíza o imaginário das criaturas artificiais, como constataremos a seguir.

## 2. A FAMÍLIA DE ANDROIDES

Apesar de o referente etimológico grego restringir ao gênero masculino a aplicação do termo *androide*, o vocábulo vem sendo utilizado para designar tanto os objetos semoventes masculinos como os femininos (Losano, 1992, p. 14). Alguns pesquisadores consideram ainda que apenas os objetos antropomorfos dotados de estatura reduzida possam ser considerados como andróides, do contrário, devem ser denominados de manequins. Porém, isso não se aplica à obra de Dick, em que os andróides são réplicas do humano, tanto em aparência e tamanho como em aspectos cognitivos.

As criaturas artificiais<sup>7</sup>, grupo do qual os andróides de Philip Dick fazem parte, inclui estátuas animadas, autômatos mecânicos, ciborgues, inteligências artificiais e robôs. Além do fato de terem sido fabricadas por humanos, todas elas, segundo Beaune (1980, p. 432), organizam-se a partir da figura do autômato, que condensa os temas atinentes ao grupo, caracterizando-se como uma espécie de nó das funções simbólicas que todo o gênero motiva. Assim, pode-se sugerir que, a despeito das transformações figurativas sofridas por essas criaturas artificiais da ciência e da ficção, subsiste um artefato semovente, o qual conduzirá nossas reflexões.

Assim, os andróides de Dick são componentes de uma família diversa e numerosa de autômatos que vem servindo de suporte ao imaginário humano há mais de dois mil anos. Muda-se a forma, substitui-se a matéria e aprimora-se a técnica, mas os motivos simbólicos contidos nas figurações perseveram ao longo do tempo. É a partir do estudo dessas figurações que poderemos encontrar quais conteúdos foram transmitidos de criador para criatura ao longo da história das fabricações humanas. Entre elas nota-se uma crescente autonomização de movimentos: de início, esses artefatos são extensões dos membros humanos, dependendo da ação externa para serem colocadas em marcha; depois, através do desenvolvimento de mecanismos mecânicos, passam a realizar algumas ações de maneira independente; por fim, ganham maior independência de movimento e dão os primeiros passos em direção à autonomia cognitiva.

Marionetes, máscaras articuladas e estátuas moventes são consideradas precursoras dos autômatos, conforme atestam Chapuis e Droz (1949), Breton

7. Os pormenores dessa família foram examinados em nossa pesquisa de doutorado (Oliveira, 2019).

(1995), Amartin-Serin (1996) e Gaillard (2003). A ubiquidade desses artefatos, presentes em diferentes culturas e períodos de tempo, sugere que se relacionam a componentes fundamentais enraizados na psique humana. Inicialmente, participavam de ritos oraculares, nos quais serviam de mediação entre o homem e o sagrado. Atuando como receptáculos de espíritos ancestrais, esses objetos articulados, móveis, constituídos pela combinação de partes, encaixes e fiações e que exibiam contornos humanos podiam responder às questões que lhes eram colocadas, interferir em decisões e apontar caminhos a serem seguidos. Em sua maioria, dependiam da voz e da força humana para realizarem seus movimentos e cumprirem suas funções religiosas.

Embora sejam controversos os primeiros registros desses objetos, sugere-se que em aproximadamente 2400 a.C. já estavam presentes nas culturas humanas. A fragilidade dos materiais com os quais eram elaborados justifica a dificuldade de conservação e a raridade, ainda que os pesquisadores Baty e Chavance (1972) e Magnin (1981) atestem a existência de marionetes de corda no Egito Antigo, devotados às festas de Osíris, deus associado à vida depois da morte; e Beaune (1980) confirme a preservação de estátuas articuladas de Amon, considerado como personificação dos ventos. Entre essas estátuas articuladas egípcias, algumas serviam de recipiente ao *ka*, espécie de alma que entraria no artefato e lhe concederia a vida em certas festividades. A partir dessa divisão entre uma parte material, representada pela estátua, e uma parte espiritual, correspondente à alma do defunto, surgiram os embriões da visão dualista que persevera hodiernamente.

Sobre as origens dos autômatos, novos elementos podem ser fornecidos pelas narrativas míticas. É fato notável que, em sua grande maioria, a ênfase recaía mais sobre o criador que sobre a criatura. Exemplo disso encontra-se no primeiro registro do termo *autômato*, que consta na epopeia homérica, Canto XVIII da *Iliada*. Nela, obtemos informações sobre a ação de Hefesto, deus da metalurgia e da olaria, mas pouco sabemos sobre sua curiosa invenção, além de uma parca descrição que menciona a construção de trípedes. Estas, fabricadas em ouro, moviam-se por força própria, eram dotadas de linguagem e entendimento, tinham rodas nos pés, podiam deambular entre os deuses, retornar sozinhas para casa e atuavam como serviçais. Outros autômatos ainda farão parte da coleção de fabricações de Hefáisto, como o protociborgue Talos, parte homem e parte robô, para quem era atribuída a ronda de Creta.

Ao lado de Hefáisto, outros entes míticos se devotarão ao trabalho de fabricação de criaturas artificiais, entre os quais se destacam Dédalo e Pigmalião. O nome do primeiro já nos fornece indícios de sua atividade: o verbo *daidállein* equivale a fabricar com arte. Dédalo tornou-se referência mítica da construção estatuária, da qual derivaram as estátuas moventes, sendo utilizado para qualificar o período mais antigo da estatutária grega (período dedálico). O escultor teria fabricado estátuas que pareciam vivas, em posição de marcha, com braços e pernas descolados do corpo, e a boca e os olhos abertos das esculturas davam a impressão de que podiam ver e falar, conforme narra o mito. Algumas delas eram móveis e deslocadas durante ritos e festividades, representando a presença de deuses, conforme assevera Gaillard (2003, p. 62-63). Nesse aspecto, assemelhavam-se às estátuas moventes egípcias que comentamos anteriormente.

Ao lado de Dédalo, outro mito que compõe o imaginário dos autômatos refere-se a Pigmalião. Narrado no poema *As metamorfoses*, de Ovídio, nesse mito, Pigmalião, rei de Chipre, decepcionado com as mulheres, revoltado com a imperfeição humana, fabrica Galateia, uma escultura de marfim. Cansado da solidão, durante a festa de Vênus, o escultor pede uma esposa parecida com a estátua que fabricou à deusa do amor. Então, ao retornar a sua casa, Pigmalião beija Galateia, quando percebe que os lábios dela estão mornos e que o marfim vai pouco a pouco perdendo a rigidez. A estátua torna-se viva e persiste como companheira de Pigmalião. Essa narrativa se torna uma espécie de matriz das histórias que tratam da fabricação de autômatos. No entanto, assim como os demais constructos humanoides que citamos, pouco se sabe sobre Galateia, além do fato de que ela serve aos desígnios de seu criador.

Outro mito referencial é o Golem. O núcleo dessa narrativa mítica refere-se a uma criatura de argila trazida à vida mediante um cortejo acompanhado da pronúncia de certo grupo de letras do alfabeto hebraico em torno de uma peça de argila. Assim como a maioria das criaturas fabricadas, o Golem atuava como serviçal, porém, diferentemente das demais, ele se revolta contra sua condição. Por isso, além do ritual de ativação, a narrativa explica como desativá-lo.

Tão remotas como as narrativas míticas são as práticas de construção de criaturas artificiais, as quais impulsionam uma nova etapa de autonomização dos artefatos. Entre as máquinas gregas, os autômatos ocupam a posição de

“centro do corpus tecnológico” (Beaune, 1980, p. 43) e um domínio técnico à parte (Espinas, 1903, p. 704), pois estão voltados mais à produção de surpresa e admiração que destinados a cumprir funções utilitárias. Os artefatos moviam-se sozinhos e a causa do movimento não era aparente, por isso, surpreendiam os espectadores que ficavam maravilhados diante do estranho fenômeno. Cumprindo funções estéticas e lúdicas, esses artefatos eram usados na ornamentação de fontes em teatros; e também realizavam funções rituais e religiosas, quando aplicados em cerimônias.

A produção desses artefatos está envolvida em debates e controvérsias relativas aos inventores que os produziram, o período da fabricação, a autenticidade das invenções e a fiabilidade dos textos que descrevem os engenhos, muitos dos quais advêm de copistas e nos quais podem ser identificadas variações. Em meio a essas discussões, destacamos alguns artesãos gregos, os quais teriam fabricado os primeiros autômatos mecânicos por volta de V-III a.C. De início, encontra-se Arquitas de Tarento, inventor, filósofo e astrônomo a quem é atribuída a fabricação de vários autômatos, entre eles, uma pomba que podia voar, um Hércules combatendo um dragão e um teatro automático (Amartin-Serin, 1996, p. 16). Além de Arquitas, outros inventores reputados da época, relacionados à escola de Alexandria, são Ctesíbio e Filon de Bizâncio, que teriam vivido provavelmente no século III a.C. O primeiro teria sido uma referência para a formação dos engenheiros da Antiguidade, ao descrever e realizar diversas máquinas, notadamente, autômatos musicais em forma de ríton que emitiam um ritornelo próximo ao de um trompete (Gille, 1980, p. 90). Ao segundo associa-se a diversificação de engenhos fantasiosos, como autômatos que assoviavam, cavalos que bebiam água em fontes, pássaros que batiam asas em seus ninhos ao serem surpreendidos por uma serpente que saía do solo. Ao lado desses inventores, encontra-se Heron de Alexandria, mecânico grego. Uma das obras mais conhecidas do inventor é a *Pneumática*, destinada a descrever diversos autômatos, como instrumentos musicais que tocavam sozinhos, estátuas articuladas e pássaros mecânicos que voavam e cantavam. Em outra obra, o tratado *Sobre a fabricação de autômatos*, Heron explica como colocar em movimento decorações de teatro e figuras através de artefatos mecânicos.

Assim como o período romano, a Idade Média não é considerada um momento muito frutuoso em termos de desenvolvimento técnico, ainda que

alguns estudos recentes estejam empenhados em modificar essa ideia (Amouretti; Comet, 1993). Sabe-se que à época foram produzidas numerosas lendas sobre autômatos, como a narrativa do mago Virgílio construtor de autômatos, de Gervásio de Tilbury, e outras envolvendo o papa Silvestre II (Gerbert d'Aurillac) e o teólogo Alberto Magno (1193-1280), o qual teria dedicado boa parte de sua vida à fabricação de uma cabeça falante incapaz de se manter calada e que teria sido destruída a bengaladas por Tomás de Aquino, enfurecido por conta do falatório do objeto que o impedia de estudar (Losano, 1992, p. 51). A Idade Média também teria nos legado outro autômato que transformou nossa relação com o tempo: o relógio. Artefato de origem controversa, o relógio não apenas submeteu a vida das comunidades a uma nova regulação temporal, como se tornou metáfora, analogia e modelo de fenômenos, exercendo papel fundamental nas transformações das concepções físicas sobre o movimento celestial.

No caso de Galileu Galilei (1564-1642), por exemplo, os modelos de cosmos substituíram a analogia com o vivente por uma analogia com a máquina. O astrônomo florentino passou a aplicar os conhecimentos relativos à fabricação de máquinas para o estudo do cosmos, e a extensão desse modelo-máquina aos seres vivos ocorrerá pouco tempo depois, por conta dos automatismos concernentes às funções vitais, como respiração, circulação e digestão. Um dos pioneiros na matéria foi o médico inglês William Harvey (1578-1657), que estabeleceu o princípio da circulação do sangue.

Assim como Galileu, Descartes considerava a matemática como linguagem universal, e ambos teriam sido responsáveis pela criação de uma física matemática que introduziu precisão e rigor científicos à técnica. Considerando o autômato como uma forma acabada da máquina, pois inclui o acionamento e os mecanismos que mantêm o funcionamento do artefato, Descartes passou a usá-lo como modelo teórico para a compreensão do funcionamento dos seres vivos. Como sugere Beaune (1980, p. 190-191), a utilização do autômato como um modelo operatório o reduziu a suas estruturas formais e, ao ser normatizado, perdeu algumas de suas características primordiais, incluindo suas ficções mitológicas.

Sobre esse aspecto, cabe uma observação. A obra de Philip Dick parece dialogar com algumas teorias cartesianas, a partir de extrapolações que refic-

cionalizam o autômato e transformam algumas de suas teses<sup>8</sup> em veículo de reflexão sobre a manipulação dos animais autênticos. Assim, o diálogo entre as obras não se limita às curiosas similaridades gráficas e sonoras entre o nome do personagem principal, “Rick Deckard”, e o do filósofo francês “René Descartes”, como bem verificou Fredric Jameson, em seu *Penser avec la science-fiction*. No mais, Philip Dick reposicionou o *cogito ergo sum* cartesiano colocando em questão a origem e propriedade dos pensamentos humanos: “por que você presume que os pensamentos na sua cabeça sejam *seus*?” (Roberts, 2018, p. 472). O que parece estar em questão para o autor norte-americano é a capacidade de julgamento, qualidade que supostamente permitiria estabelecer distinções.

O modelo maquinaico de Descartes será guiado pelo distanciamento das propostas metafísicas e religiosas da época. Para ele, o autômato será um instrumento para a simplificação, abstração e universalização de fenômenos. Ainda que Descartes mantenha alguma proximidade com as narrativas das estátuas animadas, como pode ser verificado no trecho em que diz que o corpo “não é outra coisa senão uma *estátua ou uma máquina de terra* que Deus forma deliberadamente para torná-la mais semelhante a nós” (Descartes, 2010, p. 379-380, grifo nosso), o componente misterioso cederá espaço à racionalização do modelo. De modo geral, a aproximação entre máquinas e corpos, entre artefatos e seres vivos, deve-se ao estabelecimento de relações de identidade entre fenômenos artificiais e naturais. A partir de então, as leis mecânicas aplicadas à compreensão de mecanismos e movimentos de artefatos são estendidas aos seres vivos.

Na perspectiva cartesiana, o corpo é uma máquina complexa cujo funcionamento não difere de um mecanismo, ideia que o conduzirá à *tese do corpo-máquina* (Descartes, 1988, p. 77-78). Nela, o princípio do movimento que culmina na ação encontra-se no próprio corpo, tal como ocorre em um autômato ou em um relógio. Retomando a proposta de William Harvey, na tese do corpo-máquina, o coração funciona como um motor, e o fogo cardíaco é responsável pela irradiação do movimento para todos os membros. Este é realizado em função da adequada disposição dos órgãos, sem que para isso haja a necessidade de interferência da alma, faculdade restrita ao homem e relativa

8. Como a tese dos animais-máquinas.

à capacidade de julgamento que se manifesta por meio da linguagem e pensamento<sup>9</sup>. Em razão dessa independência de funções e por serem dotadas de naturezas diferentes, o filósofo propôs que corpo e espírito fossem estudados separadamente (Descartes, 2010, p. 379-380), cisão que persiste até os dias atuais. A tese cartesiana será reformulada, um século depois, pelo médico e filósofo Julien Offray de La Mettrie (1709-1751), e aplicada, com algumas modificações, aos seres humanos. Porém a teoria lamettriana exibe diferenças essenciais em relação à mecânica dualista cartesiana, uma vez que procura decifrar a união entre a alma e o corpo através de um monismo naturalista que não recorre a nenhum princípio exterior (Assoun, 2010, p. 56). O pensamento de La Mettrie se desenvolveu em meio ao período que veio a ser denominado como século dos autômatos (século XVIII), resultado do encontro entre a pesquisa anatômica e a mecânica.

Nos séculos seguintes, o desenvolvimento artesanal de autômatos mecânicos sofreu impactos com as transformações energéticas que estavam em curso e as criações dos automatistas passaram a ceder espaço a outro tipo de autômato, os robôs<sup>10</sup>. Com o aprimoramento das funções, dos materiais e da tecnologia tem-se uma nova etapa de autonomização dos artefatos. A antiga carapaça metálica passou a abrigar “um sistema autônomo que existe no mundo físico, pode sentir o seu ambiente e pode agir sobre ele para alcançar alguns objetivos” (Matarić, 2014, p. 19). Então, acrescenta a autora, “as noções de robô passaram a incluir pensamento, raciocínio, resolução de problemas e até mesmo emoções e consciência. Em suma, os robôs começaram a se assemelhar mais e mais com os seres biológicos” – e com os androides da ficção<sup>11</sup>.

9. Na teoria cartesiana, os animais são desprovidos de alma, sendo reduzidos a puros maquinismos.
10. Segundo Breton (1995, p. 24), o termo robô teria parentesco com o velho gótico *arbaiiths*, que significa trabalho, pena, sofrimento. Significado semelhante consta na peça *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, do escritor tcheco Karel Capek (1890-1938), creditada como a origem do vocábulo *robô*, do tcheco *robota*, que se relaciona a trabalho árduo, forçado, semelhante à escravidão.
11. A cibernética e suas pesquisas em torno das similaridades e diferenças entre seres vivos e máquinas forneceram relevantes contribuições para a modelagem de sistemas regulados a partir de feedback. Exemplo disso são as tartarugas de William Grey Walter (1910-1977), consideradas os primeiros robôs autônomos eletrônicos (Philip Dick as teria conhecido?). Os protótipos biomiméticos denominados pelo cientista como *Machina Speculatrix* e *Docilis Machina* podiam, respectivamente, especular e aprender. No caso da última, ela podia ser treinada ou domesticada com assobios (Matarić, 2014, p. 28).

Com a automatização dos sistemas, passaram a prevalecer as figuras saídas das linhas de montagem dos sistemas industriais. No imaginário industrial, as máquinas são consideradas produtos utilitários cuja eficiência é medida pelo anonimato. Porém, se quase invisíveis como dispositivos isolados que funcionam, quando analisadas como protagonistas das rotinas tayloristas e fordistas, as máquinas tornam-se agentes de desumanização e reificação, participando ainda da domesticação do corpo dos operários, cujos gestos seriam reorganizados pelo ritmo da produção. Ao passo que a automação das máquinas industriais fixou a imagem da submissão corporal do homem aos mecanismos do artefato, a emergência das máquinas cognitivas põe em questão a supremacia da inteligência do homem, bem como sua capacidade de memorização, aprendizagem e combinação de informações.

Nota-se, ao longo da família de criaturas artificiais, uma crescente autonomização dos mecanismos, ao mesmo tempo que a dependência e submissão do homem em relação aos artefatos se amplia. Esses mecanismos que imitam os viventes têm servido como suporte no qual o homem projeta suas visões de mundo e visões de homem. Reunidos em torno do autômato, esses artefatos parecem todos caminhar para a realização do propósito contido no nome da figura que sintetiza a família: *αυτόματο* (autômato), aquele que se move por si mesmo. De resto, têm participado da redefinição do homem ao exibirem características antes restritas aos organismos vivos. Grande parte dos termos que nos diferenciavam dos demais entes – inteligência, intuição, aprendizagem e certos aspectos da criatividade – já pertencem ao cotidiano das máquinas cognitivas (notadamente as inteligências artificiais), e os avanços tecnológicos têm sinalizado que, além de nos superarem em capacidade de processamento, elas se mostrarão muito mais dotadas que os seres humanos nas predições relativas a dados complexos. Corporificadas nos androides ficcionais de Philip Dick, essas inteligências artificiais assumiram inclusive a habilidade de simular características humanas, como a empatia, sendo esse traço, na obra do autor, a última fronteira a ser ultrapassada para a indistinção entre seres humanos e artefatos. Com isso, desfrutando das características humanas, os androides dickianos, e os demais autômatos, poderiam realizar seu sonho de autonomia.

### 3. TECNO-IMAGINÁRIOS CONTEMPORÂNEOS

A dúvida de Philip Dick pertence ao mesmo grupo de perguntas que, interrogando o modo de existência dos androides, põem em questão a condição humana. De maneira mais precisa, a pergunta de Philip Dick situa os objetos técnicos (androides) no “nível de *Dasein*, um ser-no-mundo e um ser-para-a morte”, nos termos de Bernard Stiegler<sup>12</sup>. Nota-se, portanto, que não se trata apenas de uma pergunta ingênua ou jocosa, posto que, para respondê-la, deve-se aludir as propostas que se incumbiram de aproximar (ou distanciar) artefatos e seres vivos, e que projetam nos objetos técnicos os imaginários humanos.

O termo tecno-imaginário advém dessa constatação de que “o objeto técnico é tanto funcional como ficcional, instrumento e imaginário” e, como esclarecem Musso, Coiffier e Lucas (2014, p. 72), “se o objeto é uma construção cultural e social, então é possível ler os imaginários que nele estão cristalizados. O objeto é a genealogia e a geologia dos imaginários que os constituíram”. Para ler esses imaginários materializados nos androides não bastaria o isolamento do objeto, posto que é na relação entre artefato e homem que se formam as imagens. O objeto não é apenas uma extensão ou um duplo do sujeito, mas também participa da formação de imagens do homem. Ao fabricar constructos humanoides, o homem dispõe de imagens de si mesmo, que contribuirão na definição do que é o homem. Trata-se, portanto, de uma via de mão dupla na qual as dinâmicas provenientes do sujeito se imprimem no objeto e o objeto infunde suas dinâmicas no sujeito.

Com base na seção anterior, constatou-se que o eixo de dependência e autonomia é um dos que organizam em profundidade a relação entre homem e suas criaturas artificiais. Conquanto os autômatos assumam diferentes fei-

12. Este autor reposiciona a discussão de Heidegger, reconhecendo o *Dasein* em certos objetos técnicos. “Heidegger distingue entre a existência de uma criatura como o homem (*Dasein*) e a existência de um objeto que classificamos apenas em termos de uso (*Zuhandenheit*). Contudo, de acordo com Stiegler, essa depreciação do ‘objeto técnico’ se torna cada vez menos sustentável em um mundo em que o tecnológico não só interpenetra a vida humana em quase todos os níveis, mas em que tais objetos também se distanciam do tipo de instrumentalidade obtusa que caracteriza uma pá ou um par de óculos, aproximando-se da máquina pensante e do objeto autoconsciente. Para falar de modo mais preciso, o lugar onde o *Dasein* tecnológico de Stiegler predomina é a própria ficção científica” (Roberts, 2018, p. 53).

ções ao longo do tempo, o horizonte da autonomia perdura entre eles. A partir disso, é o fluxo entre os constituintes desse eixo que deve ser considerado: assim como o homem forma seus artefatos, os artefatos interferem na formação do homem; assim como os homens dependem dos artefatos, os artefatos dependem do homem; assim como o homem quer se livrar de seus artefatos, os artefatos querem se livrar do homem (ao menos na ficção). Expressos na família de andróides, esses circuitos recursivos também estão presentes na narrativa de Philip Dick, sobretudo quando o caçador de recompensas identifica o que há de inautêntico em si mesmo: “tudo em mim se tornou antinatural; eu me tornei um ser antinatural” (Dick, 2015, p. 240).

Indiscerníveis quando ocultados por seus chapéus e casacos, indistintos em inteligência, seguem homens e autômatos. Diante das ficções que produzem e nas quais são produzidos, somente meu espírito que medita poderia reconhecê-los, em sua suposta marca distintiva: a capacidade de se colocar no lugar do outro e partilhar seus sofrimentos, angústias, tristezas, conquistas e alegrias. Mas qual deles traz essa marca mesmo?

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Rogério de. A literatura e seu aspecto formativo. *Religare* (UFPB), v. 8, p. 127-138, 2011.
- AMARTIN-SERIN, Annie. *La création défiée: l'homme fabriqué dans la littérature*. Paris: Presses Universitaires de France, 1996.
- AMOURETTI, Marie-Claire; COMET, Georges. *Hommes et techniques de l'Antiquité à la Renaissance*. Paris: Armand Colin, 1993.
- ASSOUN, Paul-Laurent. Lire La Mettrie. In: LA METTRIE, Julien Offroy de. *L'Homme-Machine*. Paris: Denoël; Gonthier, 2010.
- BATY, Gaston; CHAVANCE, René. *Histoire des marionnettes*. Paris: Presses Universitaires de France, 1972.
- BEAUNE, Jean-Claude. *L'automate et ses mobiles*. Paris: Flammarion, 1980.
- BRETON, Philippe. *À l'image de l'Homme*. Du Golem aux créatures virtuelle. Paris: Éditions du Seuil, 1995.
- CASSIRER, Ernst. *A filosofia das formas simbólicas*. Primeira parte: a linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

- CHAPUIS, Alfred; DROZ, Edmond. *Les automates. Figures artificielles d'hommes et d'animaux*. Neuchâtel: Éditions du Griffon, 1949.
- DESCARTES, René. Le traité de l'homme. In: *Cœuvres philosophiques*. Tome I: 1618-1637. Paris: Éditions Classiques Garnier, 2010. p. 379-480.
- \_\_\_\_\_. *Les passions de l'âme*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1988.
- DICK, Philip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* Tradução de Ronaldo Bressane. São Paulo: Editora Aleph, 2015.
- ESPINAS, Alfred. L'organisation ou la machine vivante en Grèce, au IV siècle avant J.-C. In: *Revue de métaphysique et de morale*. Paris: Librairie Armand Colin, 1903. p. 703-715.
- GAILLARD, Aurélia. *Le corps des statues*. Le vivant et son simulacre à l'âge classique (de Descartes à Diderot). Paris: Honoré Champion, 2003.
- GILLE, Bertrand. *Les mécaniciens grecs*. La naissance de la technologie. Paris: Éditions du Seuil, 1980.
- KURZWEIL, Ray. *A singularidade está próxima*. Quando os homens transcendem a biologia. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Editora Iluminuras, 2018.
- LOSANO, Mario G. *Histórias de autômatos: da Grécia Clássica à Belle Époque*. Tradução de Bernardo Joffily. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- MAGNIN, Charles. *Histoire des marionnettes en Europe*. Depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours. Paris; Genève: Slatkine ressources, 1981.
- MATARIĆ, Maja J. *Introdução à robótica*. Tradução de Humberto Ferasoli Filho, José Reinaldo Silva e Silas Franco dos Reis Alves. São Paulo: Editora Unesp; Blucher, 2014.
- MUSSO, Pierre; COIFFIER, Stéphanie; LUCAS, Jean-François. *Innover avec et par les imaginaires*. Paris: Éditions Manucius, 2014.
- OLIVEIRA, Juliana Michelli S. *A vida das máquinas: o imaginário dos autômatos em O método de Edgar Morin*. 2019. 304 f. Tese (Doutorado em Educação) – Departamento de Administração Escolar e Economia da Educação, Universidade de São Paulo, SP, 2019.
- ROBERTS, Adam. *A verdadeira história da ficção científica*. Do preconceito à conquista de massas. Tradução de Mário Molina. São Paulo: Seoman, 2018.
- VERNANT, Jean-Pierre; VIDAL-NAQUET, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia Antiga*. São Paulo: Perspectiva, 1999.