

# Borges, Ficção Científica, Hiperficção: três caminhos Pós-Humanos?

Fabiana Móes Miranda

**Abstract:** This paper is an attempt for seek new ways in perspective posthuman. The concept was defined like a human interaction with the machine, a cyborg experience that mean a constant mutation between mind and body. But, the influence the Scientific Fiction and Fantastic Literature always were perceived like a progressive process the new creative realities and caused a deep influence on perception of literature in cyberspace.

## Introdução

Donna Haraway<sup>1</sup>, no seu *Manifesto Ciborgue*, nos coloca diante das modificações tecnológicas que antes se aproximam de uma realidade física e indiferenciada do corpo do sujeito do que uma realidade virtual e situada apenas no objeto. Com a idéia geral e radical de que já somos ciborgues, a autora coloca como centro de suas reflexões o aparato técnico independente do humano. Entretanto, apesar das resistências, como negar que numa época tecnocrática, em que o acesso à informação e aos bens tecnológicos tornou obrigatório tanto ao corpo, dentro de uma habilidade técnica – ainda que seja operar uma máquina – quanto à mente a estarem inseridos numa parcela de compreensão e aceitação/negação destes bens?

Deleuze, no *Anti-Édipo*, fala, entretanto, de um corpo sem órgãos – ou seja, um corpo experimental em que o desejo é o processo/processador. A esta concepção orgânica e técnica se junta sua perspectiva de simulacro como “uma imagem sem semelhança”, que faz da virtualidade a própria noção de representação. Neste sentido, podemos entender que a técnica – no que não se percebe dela – é uma criadora de prazer, mesmo que seja numa utópica disjunção entre ser/ter/fazer. Desta forma, passamos do corpo que se move através da técnica (o andróide, o corpo-protético), do homem movendo a máquina através das regras da técnica – como em *Tempos Modernos* de Chaplin – ao corpo conectado à máquina, mas aonde a técnica é aplicada à mente e por ela sofre e recebe seus efeitos.

De certa forma, quanto mais o corpo se apóia na mente para estabelecer sua compreensão técnica mais ele se torna dispensável – ou virtualizado – se aproximando ao desejo de eternidade de uma mente que se sustente em qualquer suporte físico: a ficção tem

---

<sup>1</sup> O manifesto é antes uma reflexão sobre o socialismo-feminista, discutindo questões como sexualidade, tecnologia e ciência. Para a autora a existência de alguns mitos mantidos por uma sociedade patriarcal e branca representa no corpo da mulher com características cyborgs.

dado exemplos desta possibilidade. Na composição polarizada corpo/mente, como no mundo das idéias, a primazia fica com a alma (mente) e o corpo (instrumento) pode ser substituído ou transmigrado.

Cada uma destas propostas são formas reais, atuais ou virtuais que metaforicamente foram incorporadas na literatura e nos filmes – Ficção Científica, de todos os tempos. Neste sentido, tanto o biológico quanto o cognoscível são explorados em fictícias simulações de experiências técnicas. Aqui o virtual é tão ficcional quanto qualquer romance e a técnica tão definidora quanto o gênero.

Neste artigo, apresento três possibilidades que definiriam os textos literários na sua metaforização do pós-humano. Primeiro, a ficção do escritor argentino Jorge Luis Borges, pelo seu apelo a uma hipertextualidade não-digital, mas perscrutando esta forma através da noção de *antiphysis*, proposta por Luiz Costa Lima.

A segunda proposta para o texto pós-humano vem da Ficção Científica encontrada em na forma de hipertextos digitais. A finalidade é também demonstrar que há uma produção brasileira deste gênero e que se utiliza do recurso hipermediático para divulgação.

Desta maneira, colocam-se em evidência, de uma vez, duas formas de uma concepção pós-humana: o hipertexto e a FC. Este que se destaca como gênero em que a atuação da máquina (robô) se opõe ao humano e aquele como gênero digital que permite a funcionalidade de uma produção textual digital que só vem à tona a partir da máquina, em outras palavras, não há oposição, mas colaboração.

Por último, uma outra forma de metáfora pós-humana surgida no contexto da interação no ciberespaço. Seguindo os jogos eletrônicos e virtuais, surge uma personalidade totalmente virtualizada, que parece muito bem refletir a idéia de Deleuze sobre desejo e técnica através dos corpos sem órgãos.

## **1. Borges – Da Antiphysis ao Pós-humano**

Uma das questões levantadas sobre o pós-humano é o limite do que é físico e do que não é. O deslocamento que ocorre entre estes limites problematiza as noções de realidade e ficcionalidade.

But the alternative is not cynicism or faithlessness, that is, some version of abstract existence, like the accounts of technological determinism destroying 'man' by the 'machine' or 'meaningful political action' by the 'text'. (Haraway, 1991)

A observação de Haraway colocada na atualidade não difere muito daquela feita pelos primeiros críticos de Borges, que o acusavam de se distanciar dos textos literários que constituiriam um caráter ou nacionalidade argentina<sup>2</sup>. E se não temos máquinas em Borges, não podemos nos esquecer de que ele era acusado também de pertencer a um “*topos uranos*, desprovido de criaturas humanas”, como coloca Costa Lima (1988, p.263).

Embora, aqui não se trata apenas de um limite físico, ou não, é também um espaço definido geopoliticamente e uma ideologia “dominadora”. Não podemos dizer ainda que os personagens borgianos se comportem como andróides, apenas que o sentido de humanidade fica questionado pelo próprio texto que, para se definir, como tal, não aceita as submissões de uma verossimilhança dos caracteres. Assim como não há um limite físico, o limite fisiológico também desaparece ou se transforma: os personagens não possuem idade definida e seu tempo de vida ou prolonga-se, ou retarda-se.

Ou seja, que tem por fundamento o pressuposto de que nenhum penhor nos garante a qualidade do mundo, de que ele é um simulacro ou uma ilusão, senão mesmo algo que precisaria ser substituído por outro mundo. (Lima, 1988, p. 289).

Não estou considerando que a ficção de Borges tem um perfil pós-humano, mas que o seu texto, a partir da noção de *antiphysis*, pode assumir várias características integradas a esta crítica. De forma abrangente, o pós-humano<sup>3</sup> é a associação do homem com a ciência e a técnica, e a maneira como o corpo se dispõe para atuar nesta interface. E aqui, opera no texto, em todas e em cada uma de suas possibilidades, sendo controlado de forma externa (política e ideológica) ou sendo o controlador (autor e leitores).

Isto faz com que seja possível a imagem do texto borgiano como um espaço em que a virtualidade ficcional fica visível. Podemos imaginar o texto como uma Matrix, de portas infinitas como a casa de Asterión (ou de Neo), esta casa na qual o protagonista enfatiza que “*hasta mis detractores admiten que no hay un solo mueble en la casa. Otra especie ridícula es que yo, Asterión, soy un prisionero*”. O castelo em labirinto tão peculiar na narrativa de Borges não deixa de nos recordar o labirinto hipertextual ou uma cabine telefônica que separaria texto e contexto (não-físico e físico).

---

<sup>2</sup> N da A. Parece que para não ser acusado de apolítico, um autor deveria ser um “documentarista”, pois era a melhor forma de assegurar o realismo, se não do texto, pelo menos do contexto de sua obra, e por conseqüência, de seu país.

<sup>3</sup> O pós-humano aparece também como um novo paradigma que questiona o centro do humanismo, que se justificava pela idéias de uma “essência” humana (ora sendo o pensamento/alma, ora sendo o biológico/cérebro).

O mesmo critério que permite declarar o “controle”<sup>4</sup> de Borges sobre seu texto se aproxima do controle da técnica e tecnologia (a escrita ainda é a técnica favorita do pós-humano). Esse controle textual, que para Costa Lima é uma característica de Borges no domínio de sua escritura: “assim, por contraditar a idéia de *physis*, Borges veio abandonar a equação: tempo: história :: espaço: nação”, é, também, o que Haraway questiona em relação a toda ideologia que manipula em favor do texto a consciência de realidade. Uma Matrix ao avesso, já que no filme os humanos preferem a realidade, ainda que esta seja, paradoxalmente, menos humana que o virtual (onde está a *physis*/natureza no contexto humano da realidade?).

O que permite o controle de qualquer elemento extra-textual (psicológico, religioso ou mitólogo) não seria a consciência da subjetividade? Neste sentido, o autor se diferenciaria dos leitores, que tornam o texto e o hipertexto subjetivos, mas não percebem o processo. A *physis*, que é a face da semelhança, produz um mundo possível apenas se controlado: a *antiphysis*. Toda virtualidade estaria compreendida neste processo e toda leitura desta virtualidade estaria de acordo com o conceito de pós-humano.

Esta distinção entre *physis* e *antiphysis* poderia ser ainda entendida como a noção de semelhanças colocada por Deleuze, no capítulo *Platão e o Simulacro*,

Trata-se de duas leituras do mundo, na medida em que uma nos convida a pensar a diferença a partir de uma similitude ou de uma identidade preliminar, enquanto a outra nos convida ao contrário a pensar a similitude e mesmo a identidade como o produto de uma disparidade de fundo. (1974, p. 267)

O parágrafo se refere ao mundo das cópias ou representações e o mundo dos simulacros, o texto de Borges poderia ser visto de duas perspectivas: sua obra faz parte do mundo das representações; e o conteúdo de seus textos do mundo dos simulacros. Assim, mostra-se um acordo entre o “Mesmo e o Semelhante”, ainda nas palavras de Deleuze, um podendo estar inserido no outro ou o simulacro sendo uma extensão que demonstra o controle do original – não sendo pensado aqui como gênese textual.

O próprio de uma ficção baseada na *antiphysis* supõe ou que o texto se realiza na superfície de sua escritura, tornando arbitrária a interpretação, ou que a interpretação cabível consistiria na rearticulação de níveis autoralmente previstos. (Lima, 1980, p. 242)

---

<sup>4</sup> N da A. Verifica-se como controle do texto ficcional sobre a realidade. Costa Lima demonstra como Borges controla através da ficção, ou melhor, da estetização: o gnosticismo, a religião e a psicologia.

Então, continua Costa Lima, a *antiphysis* “passa a significar multiplicação de falsas correspondências” (1980, p. 246), e nesta multiplicação os significados também se multiplicam e desta forma as possibilidades de perceber o texto, o que acaba criando uma “não identidade dos seres do mundo”. Tudo isso, tornando-se uma oposição completa à *mimesis*, acabaria assumindo características não-humanas, onde a descrição tem tanta ou mais força que a representação: basta descrever a máscara para que se creia no rosto.

O pós-humano seria também o mito motivado, de que nos fala Barthes em *Mitologias*. Pertence ao mito de uma natureza humana, relacionada e em oposição às outras espécies. Sua motivação, que emerge da linguagem e da cultura, é a náusea dos significados, ou como diz Barthes, “this nausea is like the one I feel before the arts which refuse to choose between *physis* and *anti-physis*, using the first as an ideal and the second as a economy.” (p. 126).

Asterión e Neo (os avatares do mito) jogam nestes lugares vazios e são salvadores nestes mundos de simulação, “cada nueve años entran en la casa nueve hombres para que yo los libere de todo mal”. E é ainda nesta casa que “es del tamaño del mundo; mejor dicho, es el mundo”, que pode levar os protagonistas para qualquer parte.

Esta identidade construída através do jogo (podemos incluir a ficção) é a consciência de que a simulação, esta forma não-natural de experiência, faz parte do processo de aprendizagem do humano – joga-se desde sempre. Se podemos chegar a conclusão de que o pós-humano faz parte do humano a partir do seu controle de uma técnica ou uma ciência tão complexa como o texto, podemos dizer que existe ou qual o alcance de um binarismo entre o texto/hipertexto ou o homem/ciborgue?

## **2. Ficção Científica – Do pós-humano ao demasiado humano**

O que é mais humano que um ciborgue?<sup>5</sup> A transformação de objetos que se tornam devedores ao homem de sua espécie de existência (do Golem ao Frankstein) chega ao extremo com a máquina “viva” – e viva porque dotada de características humanas. A humanização segue um processo semelhante à mecanização, é ainda uma associação entre técnica, ciência e o homem.

Para Haraway o que se faria de mais ilusório no nosso mundo seria dissociar a ficção da realidade social.

---

<sup>5</sup> Utilizo a definição de D. Haraway para ciborgue. “A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction” (Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social tão bem quanto uma criatura de ficção).

The cyborg is our ontology; it gives us our politics. The cyborg is a condensed image of both imagination and material reality, the two joined centres structuring any possibility of historical transformation (...); the tradition of the appropriation of nature as resource for the productions of culture.

O ciborgue nasce como mais um objeto para que o homem possa confrontar seu estado pós-humano. É a partir desta comparação e oposição que podemos insistir na nossa humanidade: podemos confrontar criadores e destruir com certa liberdade o não-humano. O que estou mostrando poderia estar em qualquer gênero, mas em especial e certamente apareceria um destes elementos nas narrativas de Ficção-Científica – embora quando surjam criaturas *aliens*<sup>6</sup>, o ciborgue, geralmente, torne-se o aliado humano na defesa de um bem-comum. Vida em comum?

Esta vida em micro-tecnologia e biotecnologia, onde a máquina aprende, já não é, entretanto, apenas ficção, como coloca Domingues.

Neste sentido, estão sendo pensados robôs mais sofisticados com programas que tenham a capacidade de sentir dor e prazer, trocar a mão para comer um determinado alimento, perceber ambientes, com olhos laser e outros sistemas sensoriais. O que está sendo projetado são robôs com instintos motores e perceptivos e com capacidade de raciocínio que o homem desenvolveu ao longo de milhares de anos de evolução da espécie. (1997, p. 28)

Mas, se o ciborgue é pós-humano de onde vem a sua humanidade? Na realidade, não viria do elemento humano, mas de um elemento pós-humano, pois não seria possível pensar no ciborgue sem conceber o *high-tech*, como demonstra Haraway. Só inserido em processos tecnocráticos é que uma mente poderia criar e montar esta outra máquina-homem. O ciborgue representa bem o “outro” e a comparação antes procura enquadrar nossa visão sobre este assunto. O “outro” é aquele em que podemos visualizar o domínio e a exploração. O ciborgue tem uma vantagem a mais como “outro”, ele não sente.

Não sente? E o ciborgue sonhador do conto de Isaac Asimov? O corpo do ciborgue era feito para o desapego total do corpo humano, então por que começaram até os desejos e lágrimas? Parece é que na verdade nosso corpo/mente está inserido na condição de ciborgue: somos parentes pós-humanos.

---

<sup>6</sup>N da A – A metáfora da pós-humanização também pode ser reconhecida nos aspectos físicos destes *aliens*, que na sua grande maioria possuem forma humanóides ou aparência robótica/máquina.

Em seu blog<sup>7</sup>, *Ovo azul turquesa*, a escritora de Ficção Científica, Maria Helena Bandeira, invertendo o texto *O Imortal* de Borges, mostra a insurreição e espera pela morte do andróide Lokus – no nome que aponta para um lugar/lócus refere-se a um desterrado - O conto é muito breve e podemos notar a inversão desta polaridade humano/não-humano “Ser humano significava errar, sofrer e ter medo. Logo, ele, Lokus, era o mais humano de todos, capaz de espatifar terrinas e fugir.” Mas, ele não perde suas características de ciborgue,

Durante dias, ergueu um castelo usando pedras irregulares, polindo com suas mãos de abrilhantar metais. Não comeu. Não bebeu. Depois, entrou, fechou portas e janelas e se deitou para exercitar o sono controlado dos andróides.

No conto também fica clara a relação dos mortais (humanos) e o imortal (andróide), mas a perspectiva do humano é a certeza da destruição e a do pós-humano é a certeza na ressurreição (reciclagem).

A Ficção Científica em língua portuguesa conseguiu algum destaque com o acesso à internet. O escritor de FC, Luiz Filipe Silva, que publicou uma série de contos no livro *O futuro à janela*, digitalizou e disponibilizou *on-line* seus textos. Segundo o autor, o gênero tem uma divulgação mínima e juntamente com outros textos de “fantasia” não são considerados literatura dignas de reconhecimento. Luiz Filipe também é um dos responsáveis por uma antologia de textos de FC na internet, que inclui Realismo Mágico e Cyberpunk.

Em seu conto *Os poetas da rua*, Luiz Filipe demonstra, através do personagem Hans Grummel, um outros aspecto do contato do físico com o artificial, “Hans não era um viciado ordinário. No seu corpo, comportava todas as drogas jamais produzidas pela Natureza, ou sintetizadas pelo Homem.”(p. 34)

O seu corpo reduzia-se a uma película de pele sustentada por um esqueleto descalcificado. Encontrava-se no nível mais baixo da sociedade; mas todos os dias acordava pela manhã para avançar mais um passo no caminho da dependência química. (p.35)

Hans Grummel passou a ser mantido por drogas sintéticas que atuavam diretamente no seu código genético. Podemos observar duas coisas no texto: a interferência científica no organismo (o controle); e, o corpo de Hans que se torna não-humano (não difere muito da palidez de “farinha” de Lokus). Os textos de Ficção Científica, por estarem em contato com

---

<sup>7</sup> N da A. O conto chama-se *Mortais* e está em anexo no final do artigo.

este mundo da técnica e ciência, podem antecipar muitas questões que não enxergamos imediatamente. Este gênero tem a capacidade de – saindo de questões que implicam apenas relações entre seres humanos – metaforizar as relações humanas com a ciência e seus objetos.

Nesta interação com a máquina podemos aprender e ensinar. As ensinamos por uma linguagem dúbia – que é tanto nossa quanto delas, uma linguagem nova que também somos obrigados a aprender através de um aparato tecnológico. Entretanto, o ciborgue pode levar adiante sua própria formação e composição, reproduzindo-se, não de forma biológica, mas em minúsculos *chips* que se convertem num corpo autômato e ciente de suas funções – um corpo com órgãos elétricos ou que mescla vida “orgânica e inorgânica”.

Outra característica desta interação, desta vez para o nosso aprendizado, seriam os processos perceptivos do corpo que são ativados durante o contato com a máquina. Santaella, que se preocupa com as questões de cognição dos internautas, demonstra como o corpo aprende a se movimentar em seu contato com a virtualidade, numa dinâmica própria que se estabelece entre os sentidos e o computador. São nossos comandos e a velocidade de nossa ativação neste ambiente de ciberespaço o que permite a fruição dos desejos: informação, conhecimento. Além de que, esta interação é um outro meio de interação entre pessoas, a comunicação, ainda que o corpo não esteja no mesmo espaço, cria uma idéia de aproximação, às vezes, muito maior do que a proximidade física.

O interessante é que nesta interação pela linguagem pós-humana, a máquina ideal é a que possa entender nossas necessidades, tanto o que queremos dela como o precisamos para mantermos certa individualidade – é a máquina pessoal. Muitos textos de Ficções Científicas mostram esta condição “escrava” do ciborgue, que se insurge contra seus criadores e procuram, para justificar sua liberdade, destruí-los: o ciborgue também procura seu livre-arbítrio. A animação *Animatrix* mostra o passado da *Matrix* e a razão pela qual as máquinas reverteram a escravidão, passando-a para os humanos – que se tornaram uma fonte orgânica para as máquinas. Vale lembrar que a energia humana vem do sonho e da ilusão.

Criação, liberdade, escolha, todas essas características são representadas no ciborgue, e até mesmo sua consciência entre vida/morte é questionada por ele. Seu corpo pode ser destruído e sua mente pode ser “apagada”, o que então justifica sua existência? Muitos andróides na ficção irão questionar isso: em Ficção Científica o humano se questiona através do ciborgue (como podemos ver nos textos citados). Talvez, porque possa assim dimensionar ou verificar possibilidades – desconstruir a imagem humana como sujeito cognoscível, uma vez que aprendemos apenas com aquilo que criamos.

### 3. Hiperficção – Pós-humano virtual: o avatar

O simulacro existente na ficção, ou melhor, na *antiphysis* – que de forma geral é o texto como elemento privilegiado na forma literária – encontra no meio virtual da internet o lugar propício para sua liberdade de simulação de mundos textuais.

Este efeito da *antiphysis* a que me refiro, não deixa de estar exposto também no texto de Costa Lima. Esta associado por aquilo que num texto anterior coloquei como *performance* do leitor diante do texto de hiperficção digital.<sup>8</sup>

A máquina da *antiphysis* se põe em movimento – um movimento que não a refere senão que a realiza. A *antiphysis*, portanto, não engendra alegorias, porque antes significa a exploração irônica e paradoxal dos avessos de nosso mundo da *physis*. Ela avança por cadeias performativas, i.e., que realizam atos e ações e não simplesmente os descreve. (p.297)

A observação de Costa Lima é feita em relação ao texto de Borges e parece paradoxal que o realismo nas palavras do crítico seja a ilusão juntamente com o *best-seller*. Na hiperficção literária, o realismo persiste e também os *best-sellers*: em ambos os casos a ilusão é o próprio texto e sua *performance* torna-se a sua reescritura ou escritura. A hiperficção literária obedece muito bem a prerrogativa de Luiz Costa Lima sobre a obra borgiana: “de controlada, como tem sido a séculos, a ficção se torna controladora – algo é aceitável apenas quando lhe serve de matéria-prima.”(p. 300).

Entretanto, se para Costa Lima, a ficção controladora (no caso específico de Borges) pode se afastar inclusive da história e a ilusão só é válida quando se mostra como tal, o historiador Peter Burke, no livro *Uma História Social da Mídia*, demonstra que “ilusão e realidade estão diretamente ligadas, mas nenhuma delas é autoevidente.” (p. 324). O que ele nos fala é que a ilusão influencia na realidade e por isso questiona o termo “realidade virtual”. O que podemos entender é que este mundo virtual (simulacro) já tem um lugar como história, participando das relações e representações da provável realidade.

Existe uma concordância geral de que todo ambiente – interface e hipermídia – na web é composta de elementos textuais. Neste ambiente em que os textos podem ser, e são,

---

<sup>8</sup> N da A – Trata-se do artigo apresentado para o **I Encontro de Hipertexto 2005**. Referindo-me aos leitores/escritores de ficção na internet, que só podem mostrar a visibilidade de sua leitura através do desempenho/*performance* da escritura. Embora, há também várias opções para desempenhos visuais, como os vídeos arquivados no YouTube ou imagens no DeviantArt.

manipulados por qualquer um, a idéia de pós-humano passa também para o plano virtual atendendo aos novos mecanismos da tecnologia e estabelecendo diferentes interações.

O cyborg torna-se apenas uma opção dentro destes mundos, em que a atemporalidade e o espaço manipulado permitem tanto simulações no futuro – toda a ambientação apocalíptica problematizada na Ficção Científica – como em retornos a passados em possíveis comunicações com o presente. De certa forma, o avatar substitui o cyborg como figura principal e emblemática do pós-humano.

Desta maneira, não é possível se referir a um mundo virtual em que a complexa feição do avatar não seja mencionada. O avatar aparece de certa forma como uma proposta de interação e desdobra-se como uma personalidade do jogador, além de torna-se um personagem virtual. Como ficaria esta relação entre o “eu real” e o “eu virtual”? Esta é uma das principais questões colocadas quando se mencionam ambientes interativos como o SecondLife ou o Sims. Mas o avatar tem várias outras manifestações no meio virtual – posso recordar da Mary Sue<sup>9</sup>, dos fanfics<sup>10</sup>, que são conhecidos como *self-insertion*.

Outra questão que surge é se basta criar um avatar e manipulá-lo em ambiente virtual para se criar uma hiperficção. Ou, se é possível chamar de texto ficcional este processo de interação, em que os participantes mais se apresentam como jogadores do que como escritores ou leitores. Entretanto, seja qual for a resposta, não se pode negar a construção textual e a elaboração ficcional envolvida. Em toda etapa nestes mundos é preciso ter domínio de elementos narrativos e tanto a descrição como a representação possuem grande força para a constituição física e atraente do espaço em que estes textos estão inseridos.

O avatar é dotado de seu poder narrativo e deve contar sua história – a verossimilhança apresenta-se sempre como possibilidade. O que torna sua história labiríntica é entrar em contato com outros avatares, todos conscientes de sua própria história. São vozes diferentes, mas que seguem regras e padrões preexistentes aos seus textos. A leitura destes mundos virtuais também segue regras de cooperação para avançar e chegar a um final.

---

<sup>9</sup> N da A - Mary Sue e Gary Stu foram nomes criados pelos escritores de fanficção e que denominam um homônimo para todo personagem introduzido num texto literário e que não foi criado pelo autor/origem. Podemos dizer que são formas de avatar porque segundo os leitores, é o “eu” do autor do fanfic que quer se inserir no texto, sempre exibindo características especiais e tendo grande importância na narrativa.

<sup>10</sup> Fanfics são hipertextos digitais que se apóiam totalmente em textos literários. Não são apenas reescrituras, são intervenções que os leitores gostariam de fazer nos textos que estão lendo e as escrevem e publicam em arquivos na internet.

## Conclusão

Certamente, há ainda muitas questões a serem problematizadas e discutidas com mais cautela. No plano da teoria literária, devemos nos recordar que antes de trabalharmos com livros, tratamos também com textos e processos ficcionais. Rejeitar todo um imaginário construído, inclusive com base nos textos escritos e reescritos, não parece uma decisão apropriada no momento do texto virtual.

Debater o pós-humano não é mais uma maneira de se entender as perspectivas metafóricas que o homem criou para si mesmo a partir da idéia de humanização – em seus binarismos entre natureza/cultura, humano/não-humano – e que foi, pouco a pouco, se tornando uma postura cada vez mais afastada de sua própria constituição biológica e de sobrevivência, alcançando com a técnica e a ciência

## Referência Bibliográficas

BARTHES, R. *Mythologies*. Select and translated by Annette Lavers. New York: Hill and Wang.

BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. *Uma História da Mídia: de Gutenberg à Internet*. Trad. Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

DELEUZE, G. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

\_\_\_\_\_. *Anti Oedipe et Mille Plateaux*. Trad. Ernesto Hernández B.

DOMINGUES, D. A humanização das tecnologias pela arte, in: *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

HARAWAY, D. "A cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminist in the Late Twentieth Century" in: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, pp. 149 -181.

<<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>> (acesso 4/11/2007)

LIMA, L. C. A antiphysis em Jorge Luis Borges, in: *Mimesis e Modernidade: formas das sombras*. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

\_\_\_\_\_. *O Fingidor e o Censor: no ancien régime, no iluminismo e hoje*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1988.

MÓES, F. “Quem conta um conto, aumenta um ponto”: Fanfic – uma recriação do texto literário. In: I ENCONTRO NACIONAL SOBRE HIPERTEXTO: desafios lingüísticos, literários e pedagógicos. Recife: **Anais**, 2005.

SANTAELLA, L. Três tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo/Matrix: corpo plugado e mente imersa, in: *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

**Sites:**

<http://www.ovoazulturquesa.blogspot.com/>

<http://www.tecnofantasia.com/cgi-bin/tfmaint.cgi/04/00/I1182742347>

## ANEXO

### MORTAIS

Lokus experimentou o terreno com as sapatilhas de servente-superior.

Era áspero o solo do deserto, as solas reagiram com desagrado.

Lokus era capaz de sentir desagrado.

Teria que continuar, fugindo dos seus donos, após espatifar a sopeira Luix XV.

Como poderia manipular objetos de louça quando treinara com terrinas e copos de aço e vidrex? E a culpa fôra da patroa mudando a mesa de lugar.

Os humanos têm mania de modificar padrões estabelecidos e quem sofre são os robôs domésticos.

Ruminando estes pensamentos, Lokus andou horas. Precisava escapar da reciclagem que esperava os andróides mal ajustados.

Alguns robôs consideravam a reciclagem uma forma de ressurreição, mas ele tinha certeza de que nada restaria de sua consciência anterior.

Ser humano significava errar, sofrer e ter medo. Logo, ele, Lokus, era o mais humano de todos, capaz de espatifar terrinas e fugir.

O céu estava tinto de vermelho quando começou a ver sinais de construção no horizonte. Um povoado pobre, castigado por solo seco e sol forte, sem nenhum dos confortos da civilização. Era como voltar ao século XX.

Lokus ficou aliviado. Aqueles homens jamais o reconheceriam como andróide.

Andou pelo calçamento irregular, enquanto olhos desconfiados o seguiam.

Suas roupas de plastileno, sapatilhas brilhantes, o cabelo liso e a pele branca denunciavam o patrício.

Seria político ou ladrão. Ou ambos.

Cumprimentou um por um. Ninguém respondeu.

Nas janelas, mulheres e crianças magras, olhos enormes, famintos.

Mesmo assim, decidiu ficar.

Durante dias, ergueu um castelo usando pedras irregulares, polindo com suas mãos de abrilhantar metais.

Não comeu. Não bebeu.

Depois, entrou, fechou portas e janelas e se deitou para exercitar o sono controlado dos andróides.

Lá fora, a revolta crescia.

Por mais que tentasse ser simpático, trouxesse baldes da represa com sua força especial, ajudasse a consertar barracos, por mais que tenha sido o pau para toda a obra do povoado naqueles dias e noites, eles o olhavam com pavor.

O estranho não bebia nem comia, não dormia como os mortais. A pele branca de farinha o sol não curtia, os olhos a noite não fatigava.

Afiaram facas e foices, machados e cutelos. Aguardando. Coragem não tinham de entrar na fortaleza do coisa ruim, mas esperavam.

No meio da noite, sentindo a arruaça, Lokus abriu a porta.

Multidão de cortes danificaram sua pele especial.

Espantado, abriu caminho entre o populacho distribuindo socos até alcançar outra vez o deserto.

Raios cortavam o céu pesado, a tempestade do sertão se aproximava. Logo desabou uma cascata, o povo se espalhou, fugindo da ira divina.

Lokus se escondeu numa caverna rochosa, esperando.

Quando a seca voltou, coisa incrível acontecera: seus braços e pernas sangravam! O líquido rubro escorria pelas pedras se infiltrando na areia.

Seu cérebro explicou como ferrugem, provocada pela água nos cortes que danificaram a pele sintética.

Mas ele tinha certeza: era sangue. Humano, como sempre suspeitara.

Deitou no areal semeado de estrelas e aguardou a morte.

Ainda hoje está lá, eternamente, esperando.