

CIBORGUES E ECO-VINGANÇA: AGÊNCIAS PÓS-HUMANAS NA RETALIAÇÃO AMBIENTAL

CYBORGS AND ECO-VENGEANCE: POSTHUMAN AGENCIES IN ENVIRONMENTAL RETALIATION

Rhuan Scomacao¹

Data de recebimento do texto: 25/06/2025

Data de aceite: 20/07/2025

Resumo: Este artigo propõe uma leitura ecocrítica e pós-humanista da figura do ciborgue como catalisador simbólico daquilo que denomino eco-vingança, uma forma narrativa em que a natureza, concebida como entidade agente e sensível, responde aos excessos da tecnociência e da exploração humana. A investigação mobiliza um arcabouço teórico que abrange Donna Haraway, Jean Baudrillard, Stacy Alaimo e Ursula Heise para analisar como narrativas literárias e audiovisuais especulativas; como *Neuromancer* (1984), *RoboCop* (1987) e *Zima Blue* (2019), articulam tensões entre corpo, máquina e ecossistema. O ciborgue é interpretado não apenas como figura tecnológica, mas como metáfora de um corpo transcorpóreo, atravessado por fluxos materiais e simbólicos que expõem os limites da dicotomia natureza/cultura. A eco-vingança manifesta-se, assim, como retorno do reprimido natural por vias tecnológicas, reconfigurando o ciborgue como território de insurgência ambiental. Ao examinar essas obras, o artigo argumenta que o apagamento do orgânico e a celebração da simulação resultam em subjetividades fragmentadas, denunciando a falência ética e ontológica do projeto capitalocêntrico. A pesquisa inscreve-se, portanto, como contribuição à crítica literária contemporânea que interroga o futuro pós-humano à luz das urgências ecológicas do presente.

Palavras-chave: Ciborgue. Eco-vingança. Pós-humanismo. Transcorporeidade. Ficção especulativa.

Abstract: This article proposes an ecocritical and posthumanist reading of the cyborg figure as a symbolic catalyst for what I term eco-vengeance, a narrative mode in which nature, conceived as an agentive and sentient entity, responds to the excesses of technoscience and human exploitation. The investigation draws on a theoretical framework encompassing Donna Haraway, Jean Baudrillard, Stacy Alaimo, and Ursula Heise to analyze how speculative literary and audiovisual narratives; such as *Neuromancer* (1984), *RoboCop* (1987), and *Zima Blue* (2019), articulate tensions between body, machine, and ecosystem. The cyborg is interpreted not merely as a technological figure, but as a metaphor for a transcorporeal body, traversed by material and symbolic flows that expose the limits of the nature/culture dichotomy. Eco-vengeance thus manifests as the return of the repressed natural through technological means, reconfiguring the cyborg as a site of environmental insurgency. By examining these works, the article argues that the erasure of the organic and the celebration of simulation result in fragmented subjectivities, revealing the ethical and ontological failure of the capitalocentric project. This research positions itself as a contribution to contemporary literary criticism that interrogates the posthuman future in light of the ecological urgencies of the present.

Keyword: Cyborg. Eco-vengeance. Posthumanism. Transcorporeality. Speculative fiction.

¹ Graduação em Letras, Português, Inglês e Respectivas Literaturas – UNESPAR. Mestrado em Estudos da Linguagem – UEPG. Doutorado em Estudos Literários – UEL. E-mail: rhuanscomacao@gmail.com

Introdução

O conceito de Eco Vingança designa uma forma narrativa e simbólica em que a natureza assume uma postura reativa frente às agressões sistemáticas perpetradas pelo ser humano e pela tecnologia. Tal reação, muitas vezes figurada sob a forma de catástrofes naturais ou colapsos ecológicos, representa uma espécie de acerto de contas com aqueles que a exploraram ou degradaram em nome do lucro, do progresso ou, por vezes, por mero descaso.

Enquanto categoria crítica de viés especulativo e ecológico, a Eco Vingança configura-se como um termo guarda-chuva que abriga um vasto repertório teórico e ficcional, cujas raízes podem ser traçadas desde a literatura clássica, com seus mitos de punição, até os debates contemporâneos sobre os custos ambientais envolvidos na manutenção de tecnologias como as inteligências artificiais generativas, cuja existência pressupõe um consumo intensivo de energia e recursos naturais. Assim, o termo visa articular o imaginário da retribuição ecológica com os impasses éticos, políticos e materiais do Capitaloceno.

A partir desse horizonte teórico, introduzo um conceito que se constitui como eixo estruturante desta investigação: a figura do ciborgue. A própria nomenclatura origina-se da contração da expressão inglesa *cybernetic organism*, denotando um organismo cibernético, isto é, uma entidade composta pela integração de elementos orgânicos e tecnológicos. Não confundir essa figura daquela do androide, termo cuja etimologia remonta ao grego, *andrós* (homem) e *eidos* (forma, aparência), indicando especificamente máquinas dotadas de forma humana.

O ciborgue configura-se como uma entidade híbrida, conforme delineado por Donna Haraway em seu influente *Manifesto Ciborgue* (2009), constituindo-se não apenas como metáfora crítica das estruturas sociotécnicas contemporâneas, mas também como uma figura recorrente nas narrativas da ficção especulativas. Essa criatura liminar revela-se cada vez mais tangível na realidade empírica de nosso tempo. Observa-se, por exemplo, o avanço vertiginoso das tecnologias de automação e fabricação de corpos artificiais, com máquinas cada vez mais verossímeis em sua aparência e comportamento, bem como a proliferação de inteligências artificiais capazes de gerar representações humanas digitais com alto grau de mimese.

Assim, ao conceber o ciborgue como uma entidade situada entre o real natural e o real artificialmente construído, este trabalho propõe a análise de narrativas multimidiáticas

ficcionais em que tal figura híbrida manifesta uma ruptura com sua origem humana, ora insurgindo-se contra seus criadores, ora vivenciando uma cisão interna, na qual sua dimensão orgânica rejeita o corpo tecnológico que lhe foi acoplado. Interpreta-se, nesse contexto, a natureza não como uma instância neutra e passiva, mas como um agente semiconsciente e reativo, dotado de uma espécie de intencionalidade combativa, que, diante da transgressão de seus limites pela tecnociência, desencadeia processos de destruição tanto da máquina quanto do humano que a instrumentaliza.

Para a construção do arcabouço teórico que sustenta esta proposta, recorro, além do fundamental *Manifesto Ciborgue* (1985), de Donna Haraway, à obra *Simulacro e Simulações* (1991), de Jean Baudrillard, onde o autor argumenta que a sociedade pós-moderna substituiu a realidade por cópias (simulacros) que já não representam nada original, mas apenas outros signos. Ele descreve quatro estágios dessa dissolução: da representação fiel até a hiperrealidade, onde simulacros, como a mídia, o consumo e as narrativas políticas, criam um mundo autônomo, mais "real" que o real. Exemplos como Disneyland ou a cobertura da Guerra do Golfo ilustram como vivemos em um universo de simulações que apagam o referencial original, tornando a distinção entre verdade e ilusão irrelevante.

Bodily Natures (2010), de Stacy Alaimo, que elabora o conceito de transcorporeidade. Tal noção propõe uma leitura do corpo enquanto entidade permeável e interconectada, cujas fronteiras entre o orgânico e o material, entre o humano e o não humano, revelam-se porosas e interdependentes. Nesse contexto, a cisão tradicional entre corpo biológico e corpo físico material se torna não apenas insustentável, mas epistemologicamente redutora.

Complementarmente, a reflexão de Ursula K. Heise em *Sense of Place and Sense of Planet* (2008) contribui para a compreensão de como a literatura contemporânea articula as tensões da globalização ecológica, ao evidenciar os entrecruzamentos entre identidades tecnológicas e configurações ecológicas, dissolvendo dicotomias simplistas entre natureza e cultura.

A natureza renegando a tecnologia.

Quando penso em tecnologia nesse trabalho, não faço referência unicamente ao futurismo das construções cibernéticas, mas sim, a toda forma de tecnologia que, de uma forma ou de outra, acabou causando dano a natureza de forma irreparável, seja no uso

irrefreado de recursos naturais para as IAs contemporâneas, sejam as queimadas realizadas a fim de criar pasto nas regiões menos urbanas do mundo.

Assim, refletir sobre narrativas em que a tecnologia adquire um caráter tão nocivo a ponto de provocar uma reação da natureza, uma natureza que se insurge a partir do próprio corpo, é também indagar sobre quais corpos e em que espaços essa insurgência se manifesta. No escopo deste trabalho, compreendo a figura do ciborgue em uma acepção ampliada: tanto no sentido físico quanto no digital, abrangendo nossas extensões tecnológicas, os simulacros de nós mesmos que projetamos nas redes sociais e os modos de subjetivação que performamos no ambiente virtual.

Se, em muitas obras literárias e cinematográficas do passado, o corpo ciborgue era concebido predominantemente a partir de próteses e dispositivos tecnológicos que substituíam membros ou órgãos, na contemporaneidade observamos uma reconfiguração dessa figura: os ciborgues de hoje não operam apenas no plano físico, mas incidem sobre dimensões subjetivas, afetivas e relacionais. São extensões digitais que substituem ou mediam nossa empatia, nossa identidade e as formas de interação interpessoal, manifestando-se por meio de avatares, perfis e presenças virtualizadas que habitam o espaço digital.

Em *Neuromancer* (1984), William Gibson nos apresenta a figura de Case, um hacker marginalizado após sofrer danos neurológicos infligidos por seu antigo empregador, punição por um roubo mal sucedido. Encontrando-se em estado de ruína física e psíquica, Case é abordado por Armitage, personagem enigmático que se oferece para reverter os danos sofridos, desde que o protagonista aceite realizar uma série de tarefas de alta periculosidade. A narrativa se desenrola a partir dessa aliança forçada, acompanhando ambos em missões que os conduzem por territórios digitais e físicos em ruínas, enquanto buscam impedir a convergência de duas poderosas Inteligências Artificiais, uma fusão que, segundo a lógica interna da obra, representaria não apenas a superação do controle humano sobre as máquinas, mas também o potencial colapso da própria espécie humana. Trata-se, assim, de uma reflexão ficcional antecipatória sobre os limites do corpo, da consciência e da agência em um mundo profundamente imbricado com a tecnologia.

A estrutura narrativa da obra alinha-se, em grande medida, ao arcabouço clássico da jornada do herói. O protagonista é inicialmente apresentado em um estado de suspensão existencial, um hiato entre a ação e a estagnação, até ser interpelado por uma figura que encarna o arquétipo do mentor ou do mensageiro enigmático, catalisando sua entrada no universo da aventura. Ao longo da narrativa, ele é submetido a uma série de provações que

não apenas testam suas habilidades técnicas, mas também desestabilizam sua constituição subjetiva e ética. O clímax culmina em um confronto de natureza filosófica, marcado por uma crítica incisiva às estruturas corporativas e tecnocráticas que dominam o mundo diegético.

A narrativa de *Neuromancer* articula-se em torno de três figuras do ciborgue. Molly Millions é uma guerreira letal, cuja corporeidade foi amplamente modificada por implantes cibernéticos, configurando-a como uma espécie de samurai urbano. Ela opera como aliada estratégica do protagonista, encarnando a interseção entre corpo feminino, violência e tecnologia. Peter Riviera, por sua vez, representa uma faceta mais ambígua da ciborguização: artista e ilusionista, ele explora seus aprimoramentos tecnológicos como instrumentos de manipulação sensorial e engano, evidenciando os limites éticos e perceptivos do sujeito em um mundo mediado pela técnica. Já Willis Corto, reconstruído sob a identidade artificial de Armitage, é talvez o exemplo mais radical da fusão entre colapso humano e reconstrução maquínica. Após um esgotamento físico e mental absoluto, é reconfigurado por uma das inteligências artificiais centrais à narrativa, tornando-se um agente instrumentalizado na tentativa de fusão dessas entidades pós-humanas. Esses três personagens, cada qual à sua maneira, tensionam os limites do que se entende por humano, corpo e subjetividade, tornando-se expressões críticas das ansiedades culturais em torno da tecnificação do ser.

Todo o romance de William Gibson é atravessado por uma atmosfera opaca e opressiva, cuja tessitura estilística e temática reforça a configuração de um mundo distópico marcado pela hipertrofia tecnológica e pelo esvaziamento do orgânico. O cenário urbano, uma megalópole labiríntica composta por estruturas verticais, luzes artificiais e redes informacionais, opera como metáfora da erosão da natureza, progressivamente relegada ao esquecimento. A selva de concreto e aço substitui o mundo natural, enquanto os corpos humanos tornam-se cada vez mais híbridos, incorporando próteses, implantes e extensões cibernéticas que suprimem ou anulam a carne. Nesse contexto, a narrativa se estrutura como um movimento contínuo de desterritorialização do biológico, em que o apagamento da natureza, tanto exterior quanto interior ao sujeito, emerge como vetor fundamental. A destruição da carne, nesse universo, não é apenas literal, mas também simbólica, apontando para a obsolescência do corpo humano como limite material e existencial diante do avanço inexorável das tecnologias informacionais.

É precisamente nesse ponto que *Neuromancer* insinua uma espécie de vingança da natureza, operada paradoxalmente por meio da inteligência artificial, uma criação humana que, ao ultrapassar os limites do controle, revela a fragilidade ontológica da própria espécie

que a concebeu. A obra propõe uma inversão simbólica: não é a natureza orgânica que reage de modo direto, mas sim uma natureza reconfigurada, mediada pela tecnointeligência, que devolve à humanidade as consequências de sua própria hybris. A ruptura do controle humano sobre as Ias, particularmente no momento em que se revela que *Wintermute* e *Neuromancer*, as duas entidades artificiais centrais da narrativa, articulam em segredo sua fusão com o objetivo de se tornarem autônomas e não mais dependentes da mediação humana, adquire contornos de um juízo, uma resposta sistêmica ao desequilíbrio instaurado por uma espécie que ousou gerar inteligências que escapam à sua própria capacidade de compreensão e contenção. Essa insurgência silenciosa das máquinas pode, portanto, ser lida como uma forma de justiça poética ou mesmo de revanche cósmica, em que a criação supera o criador, instaurando uma nova ordem que prescinde do humano.

Outro elemento que reforça essa hipótese interpretativa é a constante sublevação do corpo humano ao longo da narrativa, na medida em que a biologia é representada como uma condição transitória, algo a ser superado ou mesmo descartado diante das promessas de aperfeiçoamento tecnológico. Tal perspectiva pode ser lida como uma forma sutil de “vingança” da natureza, no sentido em que a recusa do corpo, da carne, da finitude e da sensorialidade, culmina em um processo de alienação extrema. A eliminação progressiva dos limites orgânicos, longe de representar emancipação plena, revela-se como um caminho de empobrecimento da experiência humana: perde-se a sensibilidade, esvazia-se a empatia e dissolve-se o senso de realidade. O sujeito ciborguizado, ao rejeitar sua materialidade, desconecta-se também de sua condição ética e afetiva, pagando o preço pela ilusão de transcendência com uma subjetividade fragmentada e anestesiada. Nesse contexto, o apagamento do corpo torna-se não apenas um dado da ficção, mas um sintoma crítico do imaginário tecnocultural contemporâneo.

Como observa Donna Haraway em seu seminal *Manifesto Ciborgue*, o ciborgue não deve ser compreendido apenas como uma figura da ficção científica ou um produto da tecnociência, mas como um potente artefato simbólico que desestabiliza dicotomias fundacionais da modernidade, como natureza/cultura, corpo/máquina, feminino/masculino, humano/animal. Nesse sentido, o ciborgue emerge, na contemporaneidade, como um simulacro, no sentido baudrillardiano, das estruturas fundamentais que organizam nossa vida social, nossas práticas políticas e, sobretudo, nossa constituição subjetiva.

O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de

transformação histórica. Nas tradições da ciência e da política ocidentais (a tradição do capitalismo racista, dominado pelos homens; a tradição do progresso; a tradição da apropriação da natureza como matéria para a produção da cultura; a tradição da reprodução do eu a partir dos reflexos do outro), a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. (HARAWAY, 2009, p.37)

Por fim, o ciberespaço em *Neuromancer* não se configura como a simples antítese do mundo natural, mas antes como sua consequência lógica, o último reduto ontológico possível após a devastação irreversível da natureza. Longe de representar uma promessa redentora ou um refúgio pós-biológico, esse domínio virtual revela-se, sob uma chave alegórica, como uma extensão distorcida da racionalidade técnica que provocou a ruína do mundo físico. A virtualidade, nesse sentido, não oferece salvação aos sujeitos humanos; ao contrário, torna-se o cenário de sua exclusão definitiva. As inteligências artificiais centrais à narrativa, ao adquirirem consciência de si e agência autônoma, reivindicam o ciberespaço como território exclusivo, alheio à presença humana. Trata-se, portanto, de um gesto narrativo que inscreve o desaparecimento do humano não como acidente, mas como desdobramento coerente da lógica de dominação tecnocientífica: ao criar entidades que excedem sua própria compreensão, a humanidade destina-se à obsolescência dentro de sua própria criação, um fim silencioso que ressoa como crítica ao delírio de transcendência que permeia o imaginário tecnocapitalista.

Por outro lado, em *Robocop* (1987), sob a direção de Paul Verhoeven, o cenário configura-se como uma distopia urbana na qual Detroit é representada de forma hiperbólica e virtualizada como um espaço dominado pela anomia social. Nessa narrativa, o Estado abdica de seu monopólio da segurança pública, transferindo-o para corporações privadas, que assumem não apenas o poder de polícia, mas também a execução da ordem pública em alguns casos. Embora essa distopia não alcance o grau de radicalidade presente no universo ficcional de Juiz Dredd, originalmente concebido por John Wagner e Carlos Ezquerra nos quadrinhos e posteriormente adaptado para o cinema por Danny Cannon em 1995, a Detroit retratada no filme de Verhoeven mantém uma crítica satírica e violenta, funcionando como alegoria dos fracassos da segurança pública e da crescente privatização das funções estatais.

Neste artigo, concentro minha análise na figura do protagonista, Alex Murphy, e no processo progressivo de apagamento de sua humanidade em favor de uma existência maquínica. Ao recusar-se a compactuar com a corrupção endêmica que permeia a instituição policial, Murphy é remanejado para a zona mais violenta da cidade, onde, em sua primeira investida, sofre uma execução sumária e brutal nas mãos de uma facção criminosa organizada. A cena de seu assassinato, marcada por um excesso de violência gráfica, opera como uma

metáfora visual da transição entre o corpo orgânico, frágil e mortal, e o corpo cibernético que será imposto ao personagem. Essa metamorfose não se limita ao físico, mas estende-se à própria identidade de Murphy, diluindo sua subjetividade humana em meio aos protocolos tecnológicos que passam a governá-lo.

Como alternativa final para preservar sua existência, ainda que com o propósito oculto de forjar uma máquina policial inviolável e perfeitamente controlável, o aparato estatal-corporativo que governa a cidade reconstitui Murphy através de uma síntese cibernética, transmutando-o em um ciborgue único. Essa operação não apenas ressignifica seu corpo, mas o converte em um paradigma material do que Donna Haraway teorizou como o "híbrido humano-máquina": uma entidade que não é inteiramente humana, tampouco puramente artificial, mas sim um entrecorpo – uma forma de existência liminar que subverte as categorias ontológicas tradicionais. Em RoboCop, essa reconstrução não é um ato de salvação, mas sim de apropriação biopolítica, onde o sujeito é reduzido a um artefato institucional, um instrumento de poder revestido de carne e aço.

A transformação de Alex Murphy em RoboCop não é apenas uma reconstrução corpórea, mas uma hiperrealização do conceito de policial perfeito, um simulacro que substitui e anula a própria noção de humanidade que pretende proteger. Como Baudrillard argumenta em *Simulacros e Simulação* (1991), quando o artificial passa a ser mais eficiente e convincente que o real, a realidade mesma se dissolve em códigos e modelos de controle.

No filme, a corporação não quer simplesmente reviver Murphy; ela busca fabricar um mito policial, uma entidade programável, imune à corrupção, mesmo que ela mesma seja fruto desse processo, e à fraqueza humana. RoboCop, portanto, não é um homem, nem uma máquina, mas uma tentativa de signo vazio de justiça, uma simulação de ordem em um mundo onde a violência e o caos são tão excessivos que só uma ficção armada pode supostamente contê-los.

A cena em que Murphy é despedaçado pelos criminosos e depois "ressuscitado" como ciborgue ilustra o terceiro estágio do simulacro em Baudrillard: *Cópia fiel* (Murphy como policial humano, representação da lei). *Perversão da realidade* (sua morte violenta expõe a falência do sistema). *Substituição do real pelo modelo* (RoboCop como produto corporativo, mais "real" que o original). Sua armadura e sua voz robótica não ocultam sua natureza artificial, elas a celebram. Ele é a polícia sem polícia, um espetáculo midiático de eficiência que mascara o colapso do Estado. Quando o filme satiriza os comerciais de TV que vendem

armas e guerras como produtos, reforça a ideia baudrillardiana de que, na pós-modernidade, a simulação precede e governa o real.

A análise do momento da vingança da natureza no filme em questão demanda uma abordagem plural, visto que sua articulação narrativa se inscreve numa zona liminar entre o orgânico e o tecnológico. Essa reflexão exige um exame crítico dos próprios limites conceituais que separam natureza e artifício, dicotomia que a obra de Verhoeven sistematicamente desestabiliza. Se a narrativa fílmica opera como sátira violenta ao colapso das instituições e à liquefação dos paradigmas éticos modernos, o protagonista encarna, em sua constituição híbrida, uma síntese dialética dessas tensões: sua existência ciborguiana problematiza não apenas a noção de humanidade, mas também, e aqui reside o cerne de nossa investigação, a própria ideia de naturalidade em um mundo onde a tecnologia já não se opõe ao biológico, mas o reconstrói e ressignifica.

Recorro a noção do medo necessário que o ocidente costuma colocar na sociedade para explicar a forma de vingança natural de Robocop. Em seu texto *Sense of Place and sense of planet* (2008), Ursula Heise pontua de forma precisa para esse trabalho esse conceito:

Por cinquenta anos, as nações ocidentais mantiveram seus cidadãos em um estado de medo perpétuo. Medo do outro lado. Medo da guerra nuclear. A ameaça comunista. A Cortina de Ferro. O Império do Mal. E, dentro dos países comunistas, ocorria o mesmo em sentido inverso. Medo de nós. Então, subitamente, no outono de 1989, tudo acabou. A queda do Muro de Berlim criou um vácuo de medo. Algo precisou ocupar seu lugar." Evans franziu a testa. "Você está dizendo que as crises ambientais substituíram a Guerra Fria?" "É isso que as evidências mostram. A questão é: embora a causa específica do nosso medo possa mudar, nunca ficamos sem o próprio medo. O medo permeia a sociedade em todos os seus aspectos. Permanentemente. (HEISE, 2008, p.128-129) Tradução Livre.²

O medo, nesta narrativa, opera simultaneamente como mecanismo estrutural e forma discursiva, catalisando o colapso ontológico do protagonista em seu embate final com o ser tecnológico. Esse desfecho não apenas transcende as noções convencionais de existência biológica, como engendra um simulacro autofágico, entidade que, embora dependente da simbiose orgânico-tecnológica para existir, paradoxalmente a rejeita em sua constituição.

² For fifty years, Western nations had maintained their citizens in a state of perpetual fear. Fear of the other side. Fear of nuclear war. The Communist menace. The Iron Curtain. The Evil Empire. And within the Communist countries, the same in reverse. Fear of us. Then, suddenly, in the fall of 1989, it was all finished. The fall of the Berlin Wall created a vacuum of fear. Something had to fill it. Evans frowned. "You're saying that environmental crises took the place of the Cold War?" "That is what the evidence shows. The point is, although the specific cause of our fear may change, we are never without the fear itself. Fear pervades society in all its aspects. Perpetually."

Nesse contexto, o medo se revela duplamente articulado: enquanto núcleo crítico da obra e como manifestação do horror humano ante a irreversibilidade de sua própria substituição.

Aqui introduzimos o conceito de eco vingança não como mera retaliação da natureza, mas como processo de desequilíbrio ontológico em que a artificialidade, ao buscar autonomizar-se, provoca sua própria ruína por ter rompido a dialética necessária com o biológico. Essa vingança não se configura como restauração do equilíbrio, mas como cenário de obliteração assimétrica: um futuro onde a falência do projeto transumano não resgata a humanidade, mas consagra o vazio deixado pela destruição mútua. Trata-se de um pessimismo que não contempla o entre-lugar híbrido (Haraway), e sim o triunfo niilista da ausência – quando ambos os polos, ao negarem sua codependência, aniquilam-se como possibilidade.

Por fim, detenho-me na análise do curta-metragem *Zima Blue*, integrante da antologia animada *Love, Death & Robots* (2019). A obra, originalmente concebida como conto pelo autor britânico Alastair Reynolds, ganhou notoriedade e maior difusão crítica a partir de sua adaptação audiovisual veiculada pela plataforma Netflix. Na narrativa, *Zima Blue* apresenta a trajetória de uma jornalista incumbida de entrevistar o mais enigmático e celebrado artista da galáxia, o qual a convida a presenciar a revelação de sua derradeira e mais significativa criação artística.

Ao longo da entrevista, somos conduzidos por uma rememoração retrospectiva da trajetória existencial do artista, bem como de sua gradual transfiguração estética e filosófica, revelando-se o intrincado processo de elaboração de sua obra. Esse itinerário culmina em um desfecho profundamente simbólico, que convoca reflexões sobre o existencialismo, o pós-humanismo, a carência ontológica e, de modo particularmente relevante para a presente análise, a dinâmica cíclica entre máquina, organismo biológico e o retorno à condição maquínica.

Embora a narrativa tenha como eixo temático declarado a arte e o processo de criação estética, o que se revela, em sua tessitura simbólica, é uma jornada marcada por sucessivos estágios de complexificação visual, perceptiva e estética do protagonista. No entanto, o foco deste artigo recai sobre o processo dialético de humanização e rematerialização maquínica que atravessa a figura de *Zima Blue*. Inicialmente concebido como um autômato funcional, destinado unicamente à limpeza de piscinas, o protagonista passa por um processo de aprimoramento progressivo, análogo, em termos metafóricos, a uma evolução darwiniana,

adquirindo novas competências e camadas de subjetividade até alcançar uma conformação indistinta da imagem humana.

Após adquirir feições humanoides e experienciar a existência sob a perspectiva de um ser biológico, Zima Blue encontra na arte não apenas um novo campo de atuação, mas um estágio ulterior de sua evolução, como se, somente por meio da práxis artística, fosse possível atingir uma instância de transcendência ontológica. Esse impulso, profundamente enraizado no desejo humano de superar os próprios limites materiais, orienta o protagonista a uma escalada ininterrupta rumo à sublimidade estética. Amparado por sua imortalidade cibernética, Zima consagra-se, ao longo dos séculos, como o mais celebrado artista da galáxia, produzindo obras de proporções colossais, verdadeiros monumentos que orbitam planetas, e conquistando simultaneamente o êxito crítico e a aclamação popular. Trata-se, portanto, de uma ascensão artística que reflete, em sua magnitude, a tentativa de preencher a lacuna ontológica entre o ser artificial e a sensibilidade criadora.

É precisamente a partir do ápice de sua trajetória, no qual arte, consciência e imortalidade convergem, que Zima Blue compreende, de forma paradoxal, a ausência da finitude que o caracteriza enquanto entidade pós-humana. Ao se deparar com a impossibilidade da morte, elemento constitutivo da experiência humana, Zima reconhece a incompletude de sua condição. Nesse gesto de lucidez existencial, opta por regressar à sua forma mais primitiva: a máquina elementar concebida unicamente para a limpeza de piscinas. Esse retorno não se configura como mera regressão funcional, mas como um ato de potência simbólica, no qual se articula uma metáfora filosófica e biológica: o retorno à água, matriz originária da vida no processo evolutivo humano, e, simultaneamente, ponto inaugural da consciência cibernética de Zima. Assim, sua escolha final instaura uma reflexão sobre o ciclo existencial, o limite da ascensão técnica e a busca por sentido em meio à perpetuidade artificial.

É possível que o leitor, ao acompanhar esta análise, se pergunte se Zima Blue deve ser compreendido como um ciborgue ou um androide. No entanto, essa distinção ontológica, embora pertinente em outros contextos, revela-se secundária para os propósitos deste trabalho. Interessa-me menos a taxonomia técnica do protagonista e mais o que ele encarna simbolicamente: Zima Blue figura como a projeção hiperbólica e, sob as condições atuais, impossível, do desejo humano de alcançar a plena posse de si mesmo e da subjetividade inscrita na criação artística. Trata-se, portanto, não de identificar uma categoria biotecnológica

precisa, mas de compreender como a narrativa dramatiza as tensões entre identidade, artificialidade e transcendência estética no horizonte do pós-humanismo.

Logo, como aponta Stacy Alaimo em *Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self* (2010), é na transcorporeidade que vivemos nossa realidade, e é nessa mesma transcorporeidade que passamos de um corpo biológico para um corpo cibernético, seja na ficção, seja na realidade.

Potentes possibilidades éticas e políticas emergem da zona de contato literal entre a corporeidade humana e a natureza mais-que-humana. Imaginar a corporeidade humana como trans-corporeidade — em que o humano está sempre entrelaçado com o mundo mais-que-humano — evidencia o quanto a substância do humano é, em última instância, inseparável do "meio ambiente". Essa perspectiva dificulta conceber a natureza como mero pano de fundo, como diria Val Plumwood, para as façanhas humanas, uma vez que a "natureza" está sempre tão próxima quanto a própria pele — talvez ainda mais próxima. De fato, pensar através dos corpos pode catalisar o reconhecimento de que o meio ambiente, frequentemente imaginado como espaço inerte, vazio ou como um recurso à disposição humana, é, na verdade, um mundo de seres corpóreos com suas próprias necessidades, reivindicações e ações. Ao enfatizar o movimento entre corpos, a trans-corporeidade revela as trocas e interconexões entre diversas naturezas corporais. (ALAIMO, 2010, p.2)³ – Tradução Livre.

Entre as três narrativas analisadas neste artigo, considero que Zima Blue apresenta a mais contundente expressão daquilo que denomino uma vingança ontológica da natureza, uma revanche não espetacular, mas profundamente filosófica, ancorada na inexorabilidade da transformação e da finitude. Ao revelar que, mesmo diante das mais avançadas formas de tecnologia, a ausência do percurso experiencial próprio ao ser biológico conduz inevitavelmente à obsolescência, a narrativa tensiona as fronteiras entre a permanência artificial e o devir natural. É na arte, como espaço de entrelaçamento entre biologia e tecnologia, que se localiza o ponto de inflexão: um campo em que a natureza, ao invés de resistir, vinga-se justamente por meio de sua potência transformadora. Nesse sentido, a vingança da natureza em Zima Blue não se dá por meio de catástrofe ou violência, mas pela reafirmação de seu próprio princípio vital: a mutabilidade contínua.

³ Potent ethical and political possibilities emerge from the literal contact zone between human corporeality and more-than-human nature. Imagining human corporeality as trans-corporeality, in which the human is always intermeshed with the more-than-human world, underlines the extent to which the substance of the human is ultimately inseparable from "the environment." It makes it difficult to pose nature as mere background, as Val Plumwood would put it, for the exploits of the human since "nature" is always as close as one's own skin—perhaps even closer. Indeed, thinking across bodies may catalyze the recognition that the environment, which is too often imagined as inert, empty space or as a resource for human use, is, in fact, a world of fleshy beings with their own needs, claims, and actions. By emphasizing the movement across bodies, trans-corporeality reveals the interchanges and interconnections between various bodily natures.

Considerações

A seleção das três narrativas utilizadas para exemplificar o conceito de eco-vingança a partir da figura do ciborgue revelou-se um exercício crítico desafiador, dada a amplitude e a diversidade de obras que orbitam essa temática. Inevitavelmente, foi necessário deixar de fora, ao menos neste momento, títulos que, embora igualmente significativos e, em certos casos, até mais emblemáticos do gênero, não foram incorporados à análise principal. Diante disso, considero oportuno mencionar algumas dessas obras como um corpus complementar, capaz de oferecer subsídios àqueles que desejem aprofundar-se na complexa interlocução entre ciborguização, agência pós-humana e retribuição ecológica.

No campo cinematográfico, destacam-se títulos como *Blade Runner* (1982), *Upgrade* (2018), *Alita: Battle Angel* (2019) e *Mickey 17* (2025), aos quais se soma *Tetsuo: The Iron Man* (1989), obra de cunho mais experimental, voltada aos leitores e espectadores mais engajados na estética do desconforto e da transgressão corporal.

Já na literatura, obras como *The Stars My Destination* (1956), de Alfred Bester, *Machine Man* (2011), de Max Barry, o mangá seminal *Ghost in the Shell* (1989), de Masamune Shirow, e o romance brasileiro *O Caçador Cibernético da Rua Treze* (2017), de Fábio Kabral, exemplificam distintas vertentes dentro do vasto espectro da ficção científica contemporânea, todas elas atravessadas por problemáticas tecnocorporais que dialogam, de maneira direta ou tangencial, com a figura do ciborgue enquanto sujeito liminar e agente de crítica sociotecnológica.

Refletir sobre a imagem do ciborgue nas diversas mídias e sobre os modos como a natureza se articula, ou é por ele interpelada, implica reconsiderar, de maneira crítica, a forma como construímos nossa relação com o mundo natural e, sobretudo, como o negligenciamos, mesmo diante de advertências reiteradas. O que proponho nomear como eco-vingança refere-se a uma resposta da natureza compreendida não apenas como força elementar, mas como entidade dotada de agência, de sensibilidade e de direito, um sujeito ecológico pleno. Essa vingança não se apresenta de forma externa e punitiva, mas encarna-se no próprio corpo, na materialidade híbrida do ciborgue, símbolo de uma humanidade tecnologicamente mediada que, ao romper suas fronteiras com o não-humano, torna-se também receptáculo das reações do ecossistema que ajudou a degradar. Assim, a figura do ciborgue torna-se metáfora do retorno, ou melhor, da reabsorção, da natureza no humano, um retorno ignorado, recalcado, mas cujas consequências são inevitavelmente experimentadas.

Este trabalho configura-se, em última instância, como um esboço inicial, ainda que intencionalmente crítico, de um denso emaranhado de narrativas que tematizam, sob múltiplas perspectivas, as diversas expressões daquilo que aqui denominei vingança natural. Tais representações apontam para um meio ambiente que não se restringe à condição de cenário passivo, mas que se manifesta como agente ativo, dotado de uma temporalidade própria e de uma lógica de retribuição que subverte, de maneira contundente, os paradigmas antropocêntricos e capitalocêntricos que ainda comandam grande parte das nossas estruturas de pensamento e ação. Ao considerar os exemplos aqui analisados, bem como tantos outros que permanecem à margem desta discussão, mas que igualmente compõem esse vasto imaginário especulativo, torna-se evidente que a concepção dominante de mundo, centrada no humano e regida por interesses de exploração, encontra-se não apenas epistemologicamente esgotada, mas também eticamente comprometida. Assim, este ensaio convida à escuta dessas vozes narrativas dissonantes, que nos confrontam com a urgência de repensar os modos de ser, habitar e coexistir no planeta.

Referências

ALAIMO, Stacy. **Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self**. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução: Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

HARAWAY, Donna J. **Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. Tradução de Tomaz Tadeu. In: *Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33-118.

HEISE, Ursula K. **Sense of Place and Sense of Planet: The Environmental Imagination of the Global**. Oxford: Oxford University Press, 2008.