

O *daemon* e a máquina universal: pensando mente e subjetividade para além da interioridade

The daemon and the universal machine: thinking mind and subjectivity beyond interiority

Carlos Antonio Cardoso Filho; Tania Mara Galli Fonseca

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO:

A ideia de “máquina universal” foi proposta por Alan Turing em 1936, máquina capaz de computar e executar qualquer máquina computável, vindo a ser tomada como um dos modelos abstratos do computador. Propomos pensar como se dá a constituição da subjetividade em um mundo cada vez mais habitado e mediado por máquinas universais. Abordaremos a noção de *daemon*, tanto em seu sentido computacional, como programa que é executado sem a intervenção do usuário, quanto em seu sentido grego original, fazendo a sua breve história, para pensar como a máquina universal se compõe com uma cognição estendida ou distribuída, e os problemas políticos e éticos que daí advêm através da problematização da noção de comunicação, nos levando a pensar uma subjetividade descentrada e atravessada por *daemons*.

Palavras-chave: daemon; máquina universal; subjetividade;

ABSTRACT:

The idea of "universal machine" was proposed by Alan Turing in 1936, as being a machine able of computing and execute any computable machine, becoming one of the abstract models of the computer. We propose to think how the constitution of subjectivity happens in a world increasingly populated and mediated by universal machines. We will address the notion of daemon, both in its computational sense, as a program that runs without user intervention, and in the original Greek sense, making its brief history, to think how an universal machine is associated with an extended or distributed cognition and the political and ethical problems that arise through the questioning of the notion of communication, leading us to think about a descentered subjectivity permeated by deamons.

Keywords: daemon; universal machine; subjectivity

1. A máquina universal

Em sua formulação mais simples, a máquina universal é uma máquina capaz de executar ou imitar qualquer máquina computável. Conceito que foi inicialmente desenvolvido por Turing (TURING, 2004a) em 1936, para abordar o problema da decidibilidade na lógica e na matemática e que, após a invenção do computador digital, veio a se tornar seu modelo abstrato e teórico. Os primeiros computadores foram construídos independentemente das ideias de Turing, mas já

incorporavam a ideia de “propósito geral”, isto é, ao invés de serem máquinas especializadas, que realizavam apenas determinados tipos de cálculo, poderiam ser reprogramadas para executar qualquer tipo de cálculo ou operação que sua memória e arquitetura permitissem. Tanto no campo da lógica e da matemática, quanto no da engenharia, a ideia de máquinas universais apontava para a criação de um novo tipo de máquina com um potencial aparentemente ilimitado.

Em certa medida, vivemos em um *mundo de máquinas universais*, onde uma quantidade significativa de nossas ações diárias encontra-se de algum modo ligadas a essas máquinas, como trabalho, educação, lazer ou organização política. O modo pelo qual concebemos e utilizamos as máquinas universais, em cada uma dessas esferas, tem uma implicação direta nos modos de agir considerados. Em certo sentido, a máquina universal é a máquina mais forte, a mais versátil, na medida em que pode ser qualquer outra máquina, desdobrando suas potências. Entretanto, é também a máquina mais fraca, pois não faz nada sozinha. Funciona apenas enquanto se encontra acoplada a outra máquina.

A existência da máquina universal e sua incorporação em computadores, *notebooks*, *smartphones*, *tablets*, carros, aviões e muitos outros tipos de dispositivos coloca em questão a evidência do funcionamento de uma rede sociotécnica que permeia nossas vidas, de sujeitos que vivem no mundo ocidental industrializado, em quase todas as suas dimensões. É por meio destas máquinas que nos socializamos e subjetivamos, que produzimos conhecimento e construímos objetividades, que resistências são organizadas e vencidas, seja através de sua utilização direta ou pelas redes extremamente complexas em que participam e mediam relações. É neste contexto que colocamos o problema de como constituir um pensamento e uma ética das máquinas universais. Como podemos pensar tais máquinas naquilo que possuem de próprio e que é irredutível a outros tipos de máquina, que lhes abre possibilidades e perigos específicos que não encontramos em outros modos de prática e pensamento?

Mais precisamente, como podemos pensar a constituição da subjetividade em um mundo cada vez mais habitado e mediado por máquinas universais? É este o problema que buscamos abordar neste texto. O guia de nossa discussão e problematização será a figura do *daemon*, em sua multiplicidade de sentidos. Concebido originalmente no mundo greco-romano como um tipo de espírito que guiava os homens e mediava sua relação com os deuses, no século XX reaparece como um tipo de programa que é executado em nossos computadores, responsável por realizar tarefas automáticas em segundo plano.

O *daemon* aparece como uma figura que questiona a interioridade e auto-suficiência da subjetividade contemporânea, colocando em evidência uma série de mediações e exterioridades que constituem aquilo que geralmente consideramos como mais íntimo e propriamente humano. É na

máquina universal que encontraremos a morada desse novo tipo de *daemon*, situando-se como um local privilegiado de questionamento acerca das subjetividades contemporâneas. Cada vez mais atribuímos às máquinas universais, aos *softwares* e *daemons* que as habitam, funções e habilidades cognitivas que seriam a princípio humanas: tomada de decisões, reconhecimento de padrões, memória, fala, audição, movimento, produção de conhecimento, aprendizagem. Se insistimos em manter a divisão entre sujeito e objeto, sendo a máquina universal uma mera ferramenta, podemos conceber tal relação apenas em termos negativos, onde a técnica rouba do homem algo que deveria ser apenas seu. Mas se abandonamos tal pressuposto e colocamos o problema do agenciamento formado por humanos, máquinas universais e *daemons*, poderemos explorar um amplo campo de produção de subjetividades externalizadas e heterogêneas.

Desde modo, para explorar este campo de problematização da subjetividade em sua relação com a máquina universal, propomos uma abordagem que opera por dobras temporais. O procedimento da dobra, tal como é proposto por Serres (1999), coloca em contato duas ordens temporais distintas. Tal como um tecido ou papel que é dobrado, aproxima elementos que encontram-se distantes. Deste modo podemos articular passado, presente e futuro sem ter seguir a ordem cronológica. Propomos então um duplo diálogo. De um lado, traremos a figura do *daemon* em seu contexto da antiguidade greco-romana, do outro abordaremos as concepções modernas do *daemon* e suas relações com diversos campos de saber: cristianismo, ciência, psicanálise, teoria da informação e computação, termodinâmica, cognição. Tal procedimento não busca estabelecer uma identidade entre estes dois períodos, nem tenta realizar uma comparação. Ao colocá-los em contato queremos descentrar nosso próprio pensamento, criando formas de pensar de outra maneira que não recaiam sobre a evidência de um sujeito centrado no eu e na razão.

O texto divide-se então em três dobras. Na primeira realizamos um breve histórico da noção de *daemon*, de como aparece nos diálogos platônicos e outras tradições gregas, como figura da exterioridade que é lentamente internalizada ou demonizada, passando pela tradição cristã até chegar na psicanálise, e seu retorno no campo da física e da computação. Na segunda dobra estabelecemos um diálogo com Blanchot, Deleuze, Guattari e com teorias sobre a linguagem e comunicação, pensando que exterioridade é essa a qual o *daemon* nos coloca em contato, articulando a noção de entropia e sua relação com uma pura alteridade que não pode ser reduzida à figura do “eu”. Por fim, na terceira dobra articulamos junto à teoria da mente estendida e a teoria ator-rede, a possibilidade de uma cognição, e de uma subjetividade, que se componha para além dos limites do corpo, externalizando-se em máquinas, pessoas, não-humanos e *daemons*, assim como a própria máquina universal.

2. O retorno do *daemon*

Enquanto explica a Fedro as razões de terminar seu discurso sobre o amor, Sócrates diz, abruptamente, que um sinal divino o despertou, o sinal que habitualmente intervém impedindo-o de fazer o que deseja. Este sinal, voz vinda de outro lugar que o inspira, guia e aconselha, o transforma em certa espécie de adivinho, ainda que a adivinhação seja apenas sobre si mesmo (PLATÃO, 2000). O sinal divino é o *daemon*¹ socrático, espírito que o acompanha e cuja intervenção o impede de cometer atos indevidos. O *daemon* é essa voz que controlava os gestos e ações de Sócrates e que, mais tarde, Proclo (1816) viria a dizer que é o “piloto do todo de nossa vida” (p. 265, tradução nossa).

No *Banquete*, Sócrates narra seu diálogo com a sacerdotisa Diotima, no qual é dito que o *daemon* é algo entre mortal e imortal, possuindo

o poder de transmitir aos deuses o que vem dos homens, e aos homens o que vem dos deuses, de uns as súplicas e os sacrifícios, e dos outros as ordens e as recompensas pelos sacrifícios; e como está no meio de ambos ele os completa, de modo que o todo fica ligado todo ele a si mesmo. [...] Um deus com um homem não se mistura, mas é através desse ser que se faz todo o convívio e diálogo dos deuses com os homens... (PLATÃO, 1983: 34–35).

O *daemon* existe entre duas ordens heterogêneas, é uma figura intersticial que não pertence a nenhum mundo, mas vive em suas lacunas, nos pontos de comunicação, onde media e controla as passagens e permite que as diferenças sejam articuladas.

Em sua origem etimológica, o *daemon* está ligado à mesma raiz de dividir e distribuir. Inicialmente, o termo *daemon* era usado de modo equivalente a “deus”, vindo depois a significar um ser intermediário entre os deuses e os humanos – mais que um humano, menos que um deus. No mundo greco-romano, o *daemon* viria a ser associado ao *numen*, uma força divina, inteligência que permeia as coisas, correlato espiritual da matéria (HOOKWAY, 2014). Essas tendências são sintetizadas por Proclo (1816), que divide os *daemons* em seis tipos, onde os primeiros, os mais divinos, podem até mesmo ser tomados por deuses, pois se encontram mais próximos deles. Descendo a cadeia dos seres, os *daemons* regem a ascensão e o declínio das almas, transmitem as produções dos deuses às naturezas secundárias, inspiram naturezas parciais com vida, ordem, razões. Também unem o que há de extremo nos corpos, permitindo que algo permaneça em meio à corrupção das coisas que vivem sob o tempo. Por fim, em seu nível mais baixo, os *daemons* conectam o divino à matéria, conservando-a e protegendo suas formas opacas. Nos seus mais variados níveis, os *daemons* constituem a tessitura do mundo, cuja existência liminar completa o humano e o divino, dando forma e conservando as coisas. Sem a complexa trama formada pela ação dos *daemons*, os deuses seriam incapazes de agir sobre o mundo, enquanto os humanos perderiam toda a eficácia de sua ação, privada do poder de comunicação e estabilização.

Por mais que o *daemon* de Sócrates se aproxime de uma voz interior, como a voz da

consciência, ainda pertence a um mundo que é animado por forças e habitado por inteligências que ultrapassam o humano. O mundo grego antigo não havia rompido sua conexão com o divino, não fora dividido entre objetividade e subjetividade, pois como algo poderia ser completamente subjetivo ou objetivo em um mundo onde as próprias coisas falavam, os seres metamorfoseavam-se uns nos outros e os deuses andavam entre os mortais? A *episteme* ainda não triunfara sobre a *gnosis*, o conhecimento advinha tanto da razão que constatava o estado de coisas quanto da inspiração divina que transformava os sujeitos e o mundo (NELSON, 2001).

A existência do mundo era incerta. Os deuses deveriam intervir constantemente para conservá-la, enquanto os humanos agiriam de modo a evitar os caprichos divinos. Os *daemons* circulavam entre deuses e humanos, tecendo a rede que mantinha o mundo funcionando, mas não eram os únicos mediadores. Existia uma segunda classe de deuses, os “deuses terrestres”, criados pelas próprias mãos dos humanos: as estátuas. Os ídolos não eram representações materiais dos deuses, eram os próprios deuses, ainda que inferiores aos deuses olímpicos. Nos templos, os sacerdotes atendiam e cuidavam das estátuas, as alimentavam, lavavam, e levavam-nas a passeios. Ainda que a estátua falasse ao fiel através da voz do sacerdote – que se encontrava oculto atrás ou no interior da estátua –, o artifício não era menos divino. A voz do sacerdote era a voz da estátua, do mesmo modo que esta era o deus encarnado. Estes ídolos chegavam a ser considerados mais divinos que os seres vivos, pois sua natureza fixa e estática refletia a imutabilidade do mundo divino imortal (NELSON, 2001).

Com os romanos, o *daemon* torna-se o *genius*, um deus sob cuja proteção cada pessoa vive. Todo nascimento é um duplo nascimento, pois com o sujeito nasce também o seu *genius*, cujo nome provém de “geração”², ser que gera e é gerado por seu duplo. O *genius* é um espírito protetor, que acompanha o indivíduo em cada instante da vida, até sua morte – cada aniversário é a celebração desta aliança, de uma vida duplicada. O *genius* é um deus pessoal, cuja jurisdição restringe-se à pessoa que observa, assim como o *daemon* de Sócrates dava-lhe poderes divinatórios que concerniam apenas a si mesmo. A adivinhação não pode provir exclusivamente do indivíduo, vem sempre de fora, pois se refere a algo que ainda não aconteceu, que ultrapassa o sujeito. O *daemon*, e depois o *genius*, é a conexão com este além do sujeito, é seu *ingenius*, o lampejo de engenhosidade e inspiração que o toma e o leva para além de sua potência (AGAMBEN, 2007; SLOTERDIJK, 2011).

O momento genial, em que o *genius* se manifesta e podemos dizer que alguém tem gênio, não se refere a uma propriedade interior, a um traço de personalidade ou faculdade cognitiva privada, mas a aquilo que há de *impessoal* em nós. Como coloca Agamben (2007), o *genius* é ao mesmo tempo o que temos de mais íntimo e pessoal, e o mais impessoal, “a personalização do que,

em nós, nos supera e excede” (p. 16). Em nós, o *genius* é a própria estranheza, esse desconhecido pré-individual do qual provém toda inspiração, todo pensamento e criação, é o que impede que o sujeito se feche em sua identidade pessoal e tautológica. Para esta tradição, a noção de um *cogito*, de um pensamento que pensa a si mesmo como fundamento do ser é completamente incompreensível. Ao invés disso, caberia afirmar “sou pensado, portanto sou” (SLOTERDIJK, 2011, p. 417, tradução nossa).

Se o *genius* é essa potência impessoal na pessoa, o pré-indivíduo no indivíduo, é, também, o *Lar*, o deus da casa. O lar romano era habitado não apenas por seus moradores vivos, mas por seus ancestrais, espíritos invisíveis, assim como outros espíritos que animavam a casa e garantiam sua boa fortuna ou destino trágico. “Inicialmente, viver em recipientes como casas sempre tem um caráter duplo: significa tanto a coexistência de humanos com humanos como a comunidade de humanos com seus companheiros invisíveis” (SLOTERDIJK, 2011, p. 422, tradução nossa). O impessoal designa este espaço híbrido compartilhado por *daemons*, *genius*, *Lares*, espíritos ancestrais e deuses domésticos. O indivíduo existe no cruzamento destas forças, habita um mundo densamente povoado por inteligências e sensibilidades que o atravessam, que o possuem e que ampliam sua cognição, que o controlam, aconselham e lhe concedem acesso a poderes divinatórios.

No mundo cristão, o *daemon* transforma-se no demônio, figura que nos é muito mais familiar. O demônio é o subproduto da interiorização cristã. O sujeito, agora dotado de livre-arbítrio, nasce como pecador, com o mal desde o início encrustado em sua carne. Fora, há apenas tentação, as seduções da carne e da matéria que se aproveitam da vontade e do pecado que há em toda alma para levá-la à decadência e ao mal. A única comunhão, a única exterioridade possível é transcendente, a união com Deus e com Cristo, mediada por todo o sacerdócio cristão.

O demônio se apresenta como uma figura traiçoeira, que tenta o sujeito, que o desvia de sua vida reta, o retira da comunhão interna e íntima com Deus e o joga em meio à exterioridade, à mescla impura da matéria e dos corpos. A inspiração cede seu lugar à possessão. Ser tomado, atravessado por uma força desconhecida e impessoal, é sucumbir ao mal. Tudo o que viole o sagrado invólucro da alma, com seu núcleo de identidade e livre-arbítrio, pode ter uma existência apenas negativa, ilusória e maléfica. Qualquer voz que não seja a voz da consciência, a voz de Deus ou de seus emissários, os anjos, é a voz do demônio (NELSON, 2001; THACKER, 2011).

As estátuas, estes deuses terrestres criados pela mão humana, são quebradas. O cristianismo é atravessado por uma profunda iconoclastia. Qualquer estátua que não se limite a ser uma representação do divino torna-se fetiche, heresia e objeto de idolatria. As técnicas divinatórias não são mais que pura superstição. O mundo passa a ter uma ordem estrita e bem definida, ganha propriamente uma natureza que exclui todo o sobrenatural. A mediação é monopolizada por Deus e

seus acólitos. A pluralidade de contatos, cruzamentos, intervenções, conflitos e arbitrariedades do mundo pagão é fechada sob o signo binário do bem e do mal.

É algo desta iconoclastia cristã que a constituição moderna preserva e justifica. Se o cristianismo expulsa do sujeito toda exterioridade, os modernos condenam as coisas à passividade e à mudez. Todo o problema de cristãos e modernos é o de como evitar misturas indevidas, de como separar o natural do não-natural. Purificar os híbridos, colocar os deuses de um lado e estátuas de outro. Com a modernidade, não é mais Deus quem realiza a partilha entre humanos e não-humanos. Cabe à ciência de um lado, e à política de outro, estabelecer onde começam e terminam natureza e sociedade, o que existe por si mesmo e o que é obra do fazer humano. Mais precisamente, devem conciliar as construções da natureza no laboratório com a sua independência fora dele, do mesmo modo que a sociedade nos ultrapassa completamente, ainda que seja por nós construída. Em última instância, quando a partilha não pode ser feita, quando ciência e política não entram em um acordo, Deus retorna para realizar a divisão, seja como progresso, transcendência ou como razão. (LATOURE, 1994).

A psicanálise, por sua vez, leva o processo de interiorização cristã ao seu limite. O demônio agora faz parte de nós. A possessão demoníaca vem de dentro, não de fora. A impessoalidade do *genius*, este Outro que age em nós, é o nosso próprio inconsciente, este receptáculo privado que absorve absolutamente tudo. Em um certo sentido, a psicanálise nunca expulsou os híbridos, pois o inconsciente é o local por excelência das misturas, combinações e substituições mais improváveis e irracionais. Não é por acaso que reencontramos Édipo no inconsciente, replicando no interior de cada sujeito o mundo mítico que fora demonizado pelo cristianismo. Dentro de cada sujeito reencontramos sátiros, centauros, deuses, estátuas que falam, a repetição incessante das grandes tragédias e o embate interminável entre forças inconciliáveis – vida e morte (THACKER, 2011).

Contudo, a partir do momento em que algo transborda, em que alguma entidade mítica escapa de nossa interioridade, a psicanálise deve entrar em ação. Quando as vozes que escutamos deixam de ser as vozes de nossa consciência e passam a ser vozes que vêm de fora, de Deus, do Diabo ou deste Outro, e que deixam de representar para controlar, pilotar e intervir diretamente, entramos então no campo da psicose. A psicanálise, e em grande medida a psicologia, aceita tudo, as fantasias mais absurdas, os sonhos mais fantásticos, desde que jamais rompam o invólucro do corpo que delimita o indivíduo, permanecendo como sonho ou imaginação (THACKER, 2011). Encontramo-nos ainda sob a exigência do fetiche e da representação, mantemos a iconoclastia cristã (LATOURE, 2002). Para além disso, há apenas a loucura e a patologia – os novos demônios.

Apesar da demonização cristã, da profilaxia moderna e da interiorização psicanalítica, os

demônios nunca nos abandonaram. Na física, o demônio de Laplace seria uma inteligência sobre-humana vasta o suficiente para conhecer o estado atual de cada átomo, cada corpo no universo, permitindo-lhe prever todos os movimentos futuros dos corpos, assim como determinar seu passado com a mais perfeita exatidão. Este demônio, em seu caráter sobre-humano, preserva algo da divindade do *daemon*, o que lhe permite obter poderes divinatórios que não são acessíveis ao homem. Mas enquanto o *daemon* era uma entidade de negociação e mediação, o demônio de Laplace afirma um universo determinista, onde há um caminho único e linear das causas aos efeitos. Neste sentido, ele encontra-se muito mais próximo do deus cristão, em especial do Deus de Leibniz, que observa o desenrolar dos acontecimentos sem jamais intervir.

Há, contudo, um segundo demônio, que abre o caminho para o retorno ao *daemon* grego, o demônio de Maxwell, concebido como um experimento mental para pensar a relação entre reversibilidade e entropia. Na termodinâmica, a entropia representa a tendência de um sistema fechado a atingir seu equilíbrio termodinâmico, isto é, o estágio de menor energia, diferenciação e organização. Dois recipientes preenchidos com um mesmo gás, mas cuja temperatura é diferente em cada um, ao serem colocados em contato tenderão a possuir uma temperatura média, chegando a um equilíbrio. Ao nível microscópico, os átomos e moléculas, estatisticamente, vibrarão com a mesma velocidade, dado que a temperatura é a medida de velocidade média dos átomos em uma determinada substância (HOOKWAY, 2014).

A entropia marca, a princípio, um processo irreversível, criando uma assimetria temporal no sistema que permite diferenciar um antes e depois de acordo com o estado de organização do sistema, isto é, uma flecha do tempo (PRIGOGINE, 2011). O que Maxwell propõe é colocar um demônio entre os dois recipientes, uma minúscula criatura capaz de observar cada átomo individualmente, e decidir quais serão passados de um lado a outro. Em cada recipiente existem átomos mais rápidos e outros mais lentos. O demônio deixaria que apenas os átomos mais velozes passassem a um lado, enquanto os mais lentos passariam exclusivamente ao outro. Com isto, um recipiente ficaria progressivamente mais quente, enquanto o outro esfriaria. Em outras palavras, a entropia seria revertida ao impedir que ambos os recipientes chegassem a uma temperatura média, perdendo as suas especificidades térmicas (HOOKWAY, 2014).

O que Maxwell faz ao propor seu demônio é introduzir a noção de controle da termodinâmica. O demônio separa, divide e distribui, controla fluxos a partir de decisões que toma de modo inteligente. A reversão da entropia seria possível, pois o demônio, ao invés de considerar o sistema ao nível estatístico, observaria cada ato individualmente, permitindo um controle mais fino e preciso. A partir deste momento é possível conceber que em cada superfície de contato entre estados distintos, isto é, em cada *interface*, há um demônio controlando e decidindo os destinos dos

fluxos de calor. Tal como o *daemon* grego, o demônio de Maxwell habita os limiares, os cruzamentos e passagens, os interstícios e entremeios. De acordo com Serres (2007), o demônio é como o parasita, que se coloca no local mais privilegiado do sistema de modo a obter o máximo de rendimento. Com o menor dispêndio de energia, provoca as maiores modificações: ele *informa*. O demônio ocupa o lugar de Hermes, tal como o *daemon* que se faz passar por um deus. “Os anjos que passam, sejam deuses ou demônios, ocupam as encruzilhadas: nós de trocas, transformações, cortes, bifurcações de decisões, eixos, feixes em que o grande número vem de uma vez só. Os primórdios da política” (SERRES, 2007: 44, tradução nossa). O demônio é este pequeno governador que, como um político, intercepta e redireciona os fluxos, centraliza os feixes em um ponto único de decisão, e que, enfim, constitui uma interface.

Na década de 1960, o demônio de Maxwell transforma-se, novamente, em *daemon*. Inicialmente desenvolvido pelos membros do Projeto MAC, para o computador IBM 7094, e depois incorporado pelo mundo dos sistemas operacionais UNIX (incluindo atualmente OS X e Linux), o *daemon* é um programa executado em segundo plano pelo sistema operacional.

Nossa utilização da palavra daemon foi inspirada pelo demônio de Maxwell na física e termodinâmica. (Minha formação é em Física). O demônio de Maxwell era um agente imaginário que ajudava a ordenar moléculas de diferentes velocidades e trabalhava incansavelmente nos bastidores. Começamos a extravagantemente utilizar a palavra daemon para designar processos de segundo plano que trabalhavam incansavelmente para realizar tarefas do sistema (CORBATO, 2002, tradução nossa).

O *daemon*, como processo, é um programa que geralmente não é inicializado pelo usuário, mas pelo próprio sistema operacional. Ele trabalha em segundo plano, realizando as mais diversas tarefas rotineiras do sistema, como administrar os dados que entram e saem pelo *firewall*, monitorar o nível de energia da máquina, aguardar *inputs* do usuário, controlar outros processos, realizar *backups* automáticos e assim por diante. Boa parte destas tarefas não são visíveis ao usuário, mas sua existência garante o funcionamento do sistema (CHUN, 2008).

Em um certo sentido, o computador não é muito diferente do mundo grego antigo, tal como Sócrates e Proclo o descreveram, isto é, como um mundo repleto de *daemons* invisíveis que garantem o bom funcionamento das coisas através de uma negociação incessante entre as mais diversas ordens da natureza. No momento em que computadores tornam-se máquinas interativas, que funcionam em tempo real, os *daemons* constituem a tessitura que une e coordena a multiplicidade de exigências que a máquina tem de responder a cada instante. Um computador interativo é necessariamente múltiplo, e cada interação explícita é seguida por uma cadeia de interações, negociações e interfaces implícitas.

Cada vez mais cercamo-nos por máquinas universais em suas mais diversas formas: computadores, notebooks, *smartphones*, carros computadorizados. A máquina universal é a moradia

desta nova estirpe de *daemons*. Há nisto uma certa retomada do mundo antigo, pois vivemos em um mundo que é permeado por entidades animadas, por objetos que agem e movem-se sozinhos, que falam conosco e que nos escutam, que nos observam e nos julgam. A internet das coisas, a promessa de que um dia todos os dispositivos de nossa casa serão inteligentes e poderão aprender como melhor nos servir, é a reconstituição do *Lar* romano, da moradia habitada e animada por espíritos. Estamos criando um mundo ao mesmo tempo encantando e assombrado, permeado de seres que ganham cada vez mais independência e autonomia, na mesma medida em que escapam a nosso controle ou compreensão.

Assim como os *daemons* antigos, o nosso mundo também depende da ação desses seres invisíveis para funcionar, nos mais diversos níveis e dimensões, desde os fluxos monetários até os fluxos de energia, água, pessoas e afetos. Quanto mais automatizamos o mundo, mais nos colocamos sob o julgo dos *daemons*, estes pequenos servos que realizam as tarefas mais repetitivas. Os *daemons* são, também, nossos mensageiros, que transportam nossos textos, sons e imagens. Quando enviamos um e-mail que por algum motivo não chega a seu destino, somos muitas vezes apresentados a um aviso dizendo que o *daemon* falhou em entregar nossa mensagem.

O retorno do *daemon* pode ser considerado analogamente ao retorno do recalcado. Não é que agora os não-humanos, em especial os computadores e seus programas, voltem magicamente a agir e determinar os rumos do mundo. Os não-humanos, em toda a extrema variedade de seres que este termo engloba, nunca deixaram de agir. O que o retorno do *daemon* marca não é o ressurgimento de um tipo específico de ser ativo, mas o fato de que o mundo nunca deixou de ser constituído por *daemons*, isto é, mediadores e intermediários, actantes e atores que, em suas redes e tramas, conectam, transmitem, traduzem, substituem, desconectam e negociam os agenciamentos que compõem o mundo. Os *daemons* nunca nos abandonaram. Muito pelo contrário, multiplicaram-se, assumiram mil formas e criaram inumeráveis modos de existência. A constituição moderna, na mesma medida em que excluía os híbridos, não parava de produzi-los sob seu discurso oficial (LATOUR, 1994). Do mesmo modo, o recalcado não para de agir, continua a estabelecer conexões e produzir composições indevidas no inconsciente. O retorno do *daemon* nada mais é do que exigência de pensarmos um modo de agência distribuída, de um pensamento simétrico que coloque humanos e não-humanos no mesmo nível ontológico e nos permita traçar os modos efetivos pelos quais as assimetrias são produzidas.

A exclusão dos *daemons*, a demonização cristã do exterior, tinha como função garantir a integridade do livre-arbítrio individual. Na medida em que o *daemon* era uma figura de controle, aquilo que nos pensava diretamente, colocava em xeque a ideia de um *cogito* ou de um indivíduo completamente livre. A possessão demoníaca constituiria o momento mais terrível para o sujeito,

que se via despojado de toda a sua liberdade, tendo de enfrentar uma força que o ultrapassava completamente. Retornando a seu sentido original, o *daemon* é o piloto da alma, isto é, o *kubernetes*, termo cuja corrupção latina transforma em governador e que nos leva, hoje, à cibernética, à ciência do controle e da comunicação que coloca humanos, máquinas e seres vivos sob o mesmo signo da informação.

O controle, tal como é concebido pela cibernética, nunca se dá de modo determinista, pois existe exclusivamente em meio à entropia. Se quisermos pensar a subjetividade em um mundo povoado por *daemons*, restituindo o *genius* ao sujeito, será necessário repensar a noção de controle. Pois o controle só existe em rede, constituindo um sistema ou um circuito. Não é uma propriedade, algo que possa ser possuído. O controle só existe na medida em que circula, em que transmite e é transmitido, em meio a traduções, substituições e deslocamentos. Ou como Bateson (2000) coloca, em meio a diferenças que produzem diferenças.

A subjetividade não é a interioridade concebida como pura origem ou destino da ação, é antes o espaço, o meio de negociação entre forças heterogêneas. Nunca se age sozinho, a agência é sempre o resultado de um agenciamento que produz um híbrido. Quem corta a árvore, o homem, ou o machado? Sem o estabelecimento de uma aliança não há ação, que por sua vez distribui-se e circula entre todos os envolvidos. Quando o celular nos notifica de um compromisso marcado para a próxima hora, quem lembra, o humano ou o *daemon*? A cada ciclo de seu processamento o *daemon* acessa a memória do dispositivo, ou a rede, e verifica as pendências que lhe atribuímos.

Observando atentamente, os atos cognitivos que consideramos como mais íntimos e pessoais, como lembrar, crer e julgar, são constantemente delegados a algo exterior. O computador eletrônico é um dos exemplos mais claros e evidentes desta externalização de ações, já que os programas também julgam, como o GPS que decide e escolhe qual o melhor caminho a ser tomado, ou agem de acordo com uma determinada crença acerca de um estado de coisas, como a câmera que ajusta seu foco automaticamente por acreditar que o que está sendo visto pela lente é um rosto humano. Mas tal processo de exteriorização da cognição não começou com o computador, ele precede os próprios objetos técnicos. A primeira superfície de inscrição que utilizamos, a primeira memória auxiliar que adotamos foram outros cérebros (SLOTERDIJK, 2011). Na ausência de argila, papiro ou papel, confiamos a outrem algo que deve ser lembrado. As narrativas orais, especialmente as narrativas míticas, possuem uma estrutura própria que facilita a sua memorização, registro e acesso por diversos cérebros (LÉVY, 1993).

A memória humana, contudo, não é algo muito confiável. Nada garante que a lembrança de outrem (ou a nossa própria) será fiel ao que lhe for transmitido, já que depende profundamente de um processo de interpretação. O papel, ou alguma superfície de inscrição equivalente, oferece-nos

um meio de registrar memórias de modo muito mais eficiente e fidedigno. A aparente passividade do papel constitui, justamente, a força de seu modo de agir. O papel age ao conservar o que nele é gravado. Temos a garantia de que, fora a ação de forças externas, o papel preservará fielmente o que nele é inscrito, enquanto a memória humana necessariamente modificará uma memória de modo a conservá-la. Novamente a questão: quem lembra, nós ou o papel?

Os agenciamentos humano-cérebro e humano-papel constituem subjetividades distintas. Não é o sujeito que se relaciona de modo distinto com algo que lhe é externo, ele é a *própria relação*. O ciborgue constitui a figura da junção mais extrema entre humano e não-humano, carne e máquina mesclados no mesmo corpo. Concebido desta forma, o ciborgue nada mais é do que o modelo último da interiorização, pois é o organismo que deve absorver nos limites de seu corpo a exterioridade, quase como um novo sujeito kantiano. Mas, seguindo Clark (2003), o que acontece se pensarmos o ciborgue para além dos limites da pele? Se considerarmos todos os agenciamentos em que nos compomos, todos os objetos e organismos com os quais agimos juntos e sem os quais não podemos pensar, então somos, desde sempre, *ciborgues natos*.

Se quisermos encontrar a origem do pensamento, a fonte do gênio, não devemos buscá-lo na interioridade do corpo ou do inconsciente, mas na “massa perdida” do social, isto é, em todos *daemons* que nos cercam, em outros humanos, coisas, seres vivos, deuses e forças (LATOURET, 1992). Os *daemons* que nos acompanham não são meras extensões ou próteses que prolongam nosso pensamento, meios de transmissão passivos de uma vontade originada puramente no indivíduo. A primeira condição é negativa: sem a presença do *daemon* o pensamento simplesmente não é possível. Para alguém que só aprende ao tomar notas, retirar-lhe os meios para anotar impede que o aprendizado aconteça. A segunda condição é positiva: o *daemon* modifica o modo como o pensamento acontece. Escrever no papel com caneta e escrever em um editor de texto com corretor ortográfico, que auto-completa o texto, com a possibilidade de copiar, colar e desfazer, constituem experiências e subjetividades distintas.

A interface é o domínio próprio dos *daemons*, constitui o limiar em que se dão as trocas e passagens, que modula e controla os fluxos, criando a distinção dentro-fora. Para os cristãos, os demônios marcavam a figura da alteridade radical, este Outro que não poderia ser absorvido nem compreendido a não ser em termos puramente negativos. Com o *daemon*-interface podemos conceber essa zona intersticial que constitui o ponto de contato com a diferença sem necessariamente reduzi-la a uma identidade ou negatividade. O sujeito e a cognição definem-se, então, nem pelo dentro, nem pelo fora, mas pelas inúmeras interfaces, por toda a população de *daemons* que mediam incessantemente passagens e fluxos, pelo modo como são *amplificados e multiplicados*.

3. Universalidade, interface e assimetria

Deuses e homens não se misturam, pertencem a ordens de existência cuja distância os separa e torna incomunicáveis. Apolo, através da voz de Baquílides, diz a Admeto: “Tu és apenas um mortal; por isto teu espírito deve nutrir dois pensamentos ao mesmo tempo” (BLANCHOT, 2001: 139). O deus encarna a unidade, escapa à dualidade dos mortais, não precisa dividir-se para pensar. Admeto, por sua vez, perante a exigência divina e as limitações de sua finitude, se vê forçado a transformar a dualidade do pensamento em diálogo, o uno que se desdobra em dois. O homem fala a outro homem na tentativa de dar conta deste pensamento que o transborda. É, também, sinal da *métis*, da astúcia, esse tipo de inteligência que permite ao mais fraco vencer o mais forte através da engenhosidade, do subterfúgio e da técnica. Na medida em que o humano não é uno como o deus, desdobra o pensamento e o coloca em movimento, criando uma ordem estranha à eternidade divina.

Os deuses, entretanto, não são dotados de menos *métis*. Zeus, especialmente, é o senhor dos deuses não por ser o mais forte, cujo poder derivaria da pura violência ou coerção, mas porque é aquele possui uma *métis* inigualável. A titã Métis, figura menor no panteão grego, casa com Zeus e imediatamente é devorada por seu esposo, o que leva ao nascimento de Atena. O gesto de consumir completamente Métis, ato próprio a um deus, confere a Zeus o máximo de astúcia que lhe permite sempre estar à frente de deuses e mortais. A *métis* implica também uma *polýmētis*, pois não é nem uma, nem separada, mas diversa.

O indivíduo dotado de métis, seja deus ou homem, quando é confrontado com uma realidade múltipla, mutável, cujo poder ilimitado de polimorfismo torna quase inapreensível, só pode dominá-la, isto é, cercá-la no limite de uma forma única e fixa, sobre a qual ele a capturou, mostrando-se mais múltiplo, mais móvel, mais polivalente ainda que seu adversário (DÉTIENNE; VERNANT, 2008: 13).

Os deuses não param de intervir diretamente nos afazeres humanos, mas apenas na medida em que tomam uma forma humana, animal ou natural. É neste polimorfismo que encontramos sua capacidade de vencer as adversidades, constituindo uma multiplicidade. O poder de transformação torna o deus inapreensível e aterrorizante ao mortal, incapaz localizá-lo ou identificá-lo em meio a tantas máscaras. Por isso, o humano deve ser mais artificioso que o deus, deve vencê-lo por uma astúcia, emboscada ou engodo, obrigando-o a revelar-se como deus. A *métis* divina só pode ser vencida por outra *métis*, por essa potência do múltiplo e do ondulante.

Admeto responde à exigência divina multiplicando o pensamento. Amplifica-o e delega, faz com que circule, mude e transforme-se. À exigência da unidade responde com a mobilidade da *métis*. Deste modo, o pensamento circula entre os mortais, sem limitar-se a eles. Estendendo o pensamento aos *daemons*, o mortal pode comunicar-se com os deuses, na medida em que suas

palavras, desejos e súplicas são mediadas pelos espíritos que compõem a cadeia intermediária entre as duas ordens, divina e mortal. Se o deus, em sua forma divina, é a pura alteridade que escapa completamente ao pensamento humano, como o diálogo é possível com os *daemons*, com estes seres que sendo ainda próximos já inserem um elemento de diferença e heterogeneidade na comunicação?

A comunicação se dá pelo estabelecimento de uma distinção, a criação de um espaço onde a relação entre sinal e ruído é alterada de modo a permitir que as mensagens predominem sobre a entropia. Todo ato de comunicação é similar ao trabalho do demônio de Maxwell, só é possível na medida em que vence o ruído do meio (SERRES, 2003). Mais precisamente, a comunicação ocorre entre um mínimo e um máximo de possibilidade. Uma mensagem tem de, primeiro, ser escolhida entre pelo menos duas mensagens possíveis. Na ausência de escolha, tudo o que pode ser transmitido é uma única mensagem, idêntica em todas as circunstâncias, repetição monótona e homogênea: é a catatonia, ou o prisioneiro de guerra que pode apenas dizer em suas cartas que tudo está bem. Não há distinção.

No outro extremo, encontramos um número excessivo de possibilidades, ao ponto de uma escolha significativa tornar-se impossível. O ruído é a impossibilidade de distinção, a constituição de um espaço homogêneo onde tudo ou se move rápido demais, ou cujo movimento é imperceptível. O trabalho da comunicação consiste, então, em estabelecer fronteiras e delimitações que permitam ao sistema desdobrar uma complexidade dentro dos limites ótimos para a comunicação. Em uma situação ideal, a delimitação é constituída por dois interlocutores, um canal, a mensagem, e os meios para codificá-la e decodificá-la.

Este modelo assume que os interlocutores compartilham a mesma linguagem e os meios para codificar e decodificar mensagens, o que implica a identidade de uma estrutura subjetiva. A linguagem é o meio de transmissão entre um eu e um tu, isto é, um Eu desdobrado em dois sujeitos. A existência dos pronomes pessoais apontaria para uma função primordialmente comunicativa da linguagem, já que os pronomes não designam nenhum objeto pré-estabelecido, mas referem-se à posição daquele que fala. A identidade estrutural entre os sujeitos que falam estabelece um limite ao que pode ser significado naquele meio, enquanto a utilização da mesma linguagem cria um conjunto comum de referências e significados. Ao mesmo tempo, ao fixar a comunicação em pronomes, a linguagem desempenha um papel subjetivante, pois constitui um determinado tipo de subjetividade baseada na identidade, na reciprocidade e equivalência do “eu”. Se há comunicação é porque, na linguagem, já se encontra um lugar reservado ao sujeito entendido como “eu” individual e racional, excluindo outros modos de subjetivação. (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

Nesta perspectiva, sem a articulação entre subjetividade e linguagem, isto é, sem uma

identidade prévia, a comunicação seria inviável, aproximando-se de um comportamento aleatório, entrópico. O mundo do sinal favorece a simetria, a reciprocidade, constitui o liame no qual mensagens vão e voltam, em que os sujeitos podem entender-se e produzir redundância. Deste modo, a distinção entre sinal e ruído permite criar uma divisão entre dois meios, um redundante e outro aleatório, tal como o demônio de Maxwell separava os átomos mais rápidos dos mais lentos, tornando um recipiente mais quente e complexo, e outro mais frio e simples.

Este modo de comunicação segue o modelo do diálogo, da relação estabelecida entre dois sujeitos que ocupam posições equivalentes, e cuja linguagem permite que cheguem a acordos, entendimentos e referências não ambíguas. Concordância do significado, comunhão da subjetividade. Contudo, nossas sociedades não constituem espaços igualitários, bolhas sem ruído em que as mensagens circulam livremente em meio a um grande diálogo recíproco e simétrico. Quase toda comunicação é apoiada em algum tipo de assimetria ou desigualdade, o professor que fala e o aluno que escuta, o juiz e o réu, o técnico e o usuário, o policial e o cidadão, o homem e a mulher, o adulto e criança. O que encontramos aí não é a límpida transmissão de mensagens, a troca de diferentes opiniões que enriquecem o diálogo e o levam a um novo entendimento. Estamos mais próximos da palavra do ditador, daquele que dita, que fala sem parar, sem ouvir, cujo rumor incessante e repetitivo preenche a totalidade do espaço. “Toda palavra é comando, terror, sedução, ressentimento, adulação, empreendimento; toda palavra é violência – e querer ignorá-lo pretendendo dialogar é somar a hipocrisia liberal ao otimismo dialético, para o qual a guerra é apenas uma forma de diálogo” (BLANCHOT, 2001: 140).

Para Deleuze e Guattari (1995), a linguagem antes de ser significante ou subjetivante é composta por *palavras de ordem*. A linguagem ordena, não tanto no sentido de dar ordens explícitas, mas organizando, distribuindo, agenciando, comandando, seduzindo, aterrorizando. Criar uma distinção entre sinal e ruído, constituir um espaço livre da entropia é um ordenamento, cuja instauração muitas vezes implica a exclusão não apenas das fontes de ruído sonoro, mecânico ou elétrico, mas de todos aqueles que confundem, misturam e interrompem os fluxos de informação considerados desejáveis.

Um espaço sem ruído, contudo, torna-se praticamente indistinguível da entropia. Todo sistema fechado, privado de um fluxo externo de informação ou energia, tende a atingir um equilíbrio termodinâmico ou informacional, torna-se homogêneo. Entropia é a incapacidade de distinguir, separar, *diferir*, seja porque tudo acontece rápido demais, criando uma aparência de imobilidade onde nada pode ser diferenciado, seja porque nada se move realmente, caindo na mais completa estagnação e catatonia. Mas, ao mesmo tempo, é na entropia que encontramos possibilidades alternativas, que fazem com que a ordem seja deslocada e questionada. A criação

provém do ruído (BATESON, 2000; SERRES, 2007).

Para além da feliz concordância de significados e sujeitos, encontramos a figura do Outro. A reciprocidade do diálogo baseia-se na equivalência estrutural de seus interlocutores, o “eu” que fala e o “tu” que escuta são ambos sujeitos que possuem um “eu” como modelo. Quando esta simetria é quebrada, a comunicação não se dá mais entre “eu” e “tu”, mas entre “eu” e Outro, figura que não pode ser reduzida à familiaridade do eu. Entre os dois interlocutores não há mais identidade, produz-se uma diferença de tal modo que não é mais possível afirmar se do outro lado há um sujeito. A mensagem não retorna. Se algo volta, não pode ser compreendido. Não há mais comunicação, existe apenas a relação com uma pura diferença que coloca em xeque todos os pressupostos da linguagem.

Agora, o que está em jogo e pode entrar em relação, é tudo o que me separa do outro, quer dizer, o outro, na medida em que eu estou infinitamente separado dele, separação, fissura, intervalo que o deixa infinitamente fora de mim, mas também pretende fundar minha relação com ele sobre esta própria interrupção que é uma interrupção de ser – alteridade pela qual ele não é para mim, é preciso repeti-lo, nem um outro eu, nem uma outra existência, nem uma modalidade ou um momento de existência universal, nem uma sobre-existência, deus ou não-deus, mas o desconhecido em sua infinita distância (BLANCHOT, 2001: 134–135).

A relação com o outro é como uma anomalia, uma distorção espacial que produz não mais uma geometria plana da comunicação, mas um espaço curvado, não-euclidiano. O outro situa-se nos dois extremos da comunicação, no mínimo e no máximo de possibilidades que cercam a mensagem. A impossibilidade de redução a um sujeito, a um eu, deriva desta incapacidade de distinção própria ao ruído. Ainda que o outro se encontre no domínio do ruído, para além de todo sinal e significação, não devemos confundi-los. O puro ruído acaba se tornando homogêneo, enquanto o outro marca a mais completa alteridade: é o neutro, não o indiferenciado. Colocando em outros termos, com o ruído não há relação possível, somos levados por seu turbilhão sem ter a chance de parar e pensar, estabelecer fronteiras ou distinções. O Outro aparece justamente quando estabelecemos uma relação com este ruído sem tentar reduzi-lo a uma forma compreensível. Esta relação de infinita estranheza é, como diz Blanchot (2001), impossível – a relação da não-relação. É quando conseguimos ver que sob a aparente homogeneidade entrópica do ruído há uma complexidade inesgotável e incompreensível. O outro é a relação com o mais completo desconhecido *enquanto* desconhecido, onde nada é descoberto ou conhecido, mas onde o ruído pode ser expressado enquanto pura diferença.

Para o sujeito que se depara com o outro – que pode muito bem ser outrem, já que é impossível atribuir-lhe qualquer propriedade de gênero, ordem, grau ou número –, a relação é necessariamente paradoxal. Por um lado, o sujeito encontra-se despojado de qualquer possibilidade de ação, já que o outro não é nem objeto, nem sujeito, mas é móvel, efêmero ou incompreensível

demais para se tornar alvo de qualquer ação. Por outro lado, o sujeito é compelido a agir, deve responder à interpelação desse outro que nada lhe diz. De algum modo deve agir no interior da mais extrema passividade. Mais precisamente, é o sujeito enquanto *eu* que se vê diante do paradoxo, pois o eu não pode agir sem uma intencionalidade, sem um objeto que seja alvo de sua consciência ou ação. Todavia, algo age. Algo impessoal, tão estranho quanto o outro e que o eu não pode reconhecer como seu. O *daemon* é a resposta ao impossível.

A relação com o outro exige que o sujeito deixe de ser um sujeito, que não tome o eu como sua medida e imagem. Por mais extrema que pareça, a relação com outrem não constitui uma experiência mística, é, ao invés disso, uma *experiência-limite*. A experiência mística encontra-se, ainda, sob o domínio da unidade. O eu se perde, o sujeito se dilui e algo maior o ultrapassa, como uma gota de água que cai num oceano, ou como o ímpeto dionísio de Nietzsche. O sujeito perde sua unidade para fazer parte de uma unidade maior, como Deus, a Natureza ou o Universo. É uma experiência transformadora, da qual o sujeito retorna com um conhecimento do Todo, no qual pode ver, e fazer parte da Verdade. A experiência-limite, por sua vez, não acrescenta nada, não ilumina nem revela. O sujeito e o eu se perdem, mas não se reencontram em uma ordem maior ou perante um conhecimento absoluto; muito pelo contrário, deparam-se com a ausência de qualquer ordem. Transgredir o limite, ir para além de qualquer interdição, nos joga em um espaço onde não há nenhum limite, limiar ou delimitação. Nada pode ser apreendido ou conhecido. Para além do limite não há liberdade de toda repressão, a natureza revelada e a tranquilidade da verdade, mas puro e simples ruído. O sujeito retorna da experiência-limite sabendo *menos*. Não há iluminação ou revelação, o sujeito apenas se desconhece ainda mais, retorna incerto de seus próprios limites. A experiência-limite é, no final das contas, uma experiência *do* limite, da fragilidade de todas as bolhas de ordem que criamos para respirar e viver, da ambiguidade fundamental de todo limiar e distinção (BLANCHOT, 2007).

A ambiguidade é o ruído, é o que aumenta a complexidade de um sistema de forma inesperada o faz agir de modo imprevisto, podendo produzir efeitos destrutivos ou criativos. Quando a comunicação é interrompida e o ruído entra no sistema a ponto de não reconhecermos mais nosso interlocutor, é o momento em que o *daemon* aparece. Mais precisamente, tudo o que se situa entre os dois interlocutores, o canal, os meios de transmissão e codificação, é o que toma o primeiro plano quando o ruído invade o sistema. Pela interferência, a transparência do *meio*, da *mídia*, é quebrada, e todos os pequenos demônios que lutavam incessantemente contra a entropia aparecem em toda a sua complexidade. Se não podemos mais distinguir o interlocutor na outra ponta do sistema de comunicação é porque este se misturou a uma multidão de *daemons* e não sabemos mais *quem ou o que* fala e age. Às palavras juntam-se ordens, comandos e instruções dos

daemons, que comunicam e ordenam entre si para garantir o bom funcionamento do sistema. Neste momento, os dois planos convergem, significação e subjetivação encontram-se em meio a palavras de ordem, o código-fonte mistura-se ao código de máquina.

Perante o ruído a máquina universal aparece em toda a sua complexidade e opacidade. A caixa-preta é aberta. Os *daemons* são revelados, o canal mistura-se à mensagem, e no meio disso tudo algo escapa, algo permanece desconhecido enquanto age. A máquina universal é a primeira a ser tornar invisível, pois nunca age sozinha, existe apenas na medida em que executa outro programa. Apenas nestes raros momentos de dúvida e perplexidade, em que nos questionamos acerca do que está realmente acontecendo nesta máquina tão misteriosa, é que a máquina universal se revela enquanto tal. Percebemos que não estamos lidando apenas com uma máquina, mas com uma certa universalidade. O universal da máquina não deve ser considerado como uma abstração que aniquila a particularidade. Ao contrário, como Feyerabend (2006) coloca, o universal funciona também como um *mediador*. Ao invés de situar-se em um plano superior, como unidade de ordem maior, a universalidade constitui um meio comum, aquilo que é universal porque circula, permeia, encontra-se *entre* os particulares, os mediando e colocando em comunicação. A máquina universal é como um líquido, um gás, uma substância que preenche os espaços e os coloca em contato, é um *daemon* que agencia *daemons*. A máquina universal constitui-se então como um meio, um espaço de mediação entre *daemons* e usuários, sendo que estes podem ser humanos, outras máquinas ou *daemons*.

Admeto, para dar conta do duplo pensamento, teve de se dividir em dois interlocutores em diálogo. Mas diferente do deus que pensa a unidade, Admeto insere a diferença no pensamento, pois dialoga com outrem, com uma existência que lhe é completamente estranha e heterogênea. Pensar junto à máquina universal enquanto tal nos coloca a mesma exigência de estranhamento, pois devemos pensar junto a uma multidão de *daemons*. Só, perante a máquina, o sujeito já se encontra em meio a uma multidão, a uma comunidade de humanos e não-humanos. Esta comunidade vai muito além da conjunção humano-máquina, pois a máquina, especialmente com a internet, é o ponto de convergência de outros humanos e máquinas. E na medida em que nos cercamos cada vez mais por estas máquinas, boa parte de nossas relações passam a ser mediadas por essa universalidade. É aí que encontraremos uma das possibilidades de constituição de uma comunidade assimétrica, pautada pela diferença e não pela identidade. Comunidade formada não por indivíduos, mas por híbridos, agenciamentos de corpos e *daemons* que constituem o que podemos chamar de uma cognição estendida, ou distribuída. Se abrimos a máquina, cabe agora abrir a mente.

4. Abrir a mente

Na religião e no pensamento grego antigos, muitas das propriedades e faculdades mentais que atribuímos ao indivíduo psicológico eram, também, divindades que compunham o panteão divino. A *Métis*, a astúcia, titã que Zeus devorou após seu casamento. Paixões e sentimentos, *Éros*, *Aidós* (pudor, humildade), *Phóbos* (medo), atitudes mentais, desvios e erros do espírito, *Pístis* (fé), *Áte* (engano), *Lýssa* (fúria). A própria *psyché* era um *daemon*, que posteriormente veio a ser internalizada. Esta divinização de características psicológicas permitia que se tornassem objeto de culto, como foi o caso de *Mnemósyne*, a memória (VERNANT, 1990).

Esta possibilidade de exteriorização de características psicológicas não constituía uma projeção, pois esta noção já assume um sujeito que é primeiramente interiorizado e que só depois externaliza em outrem aquilo que é seu. Como coloca Sloterdijk (2011), a interiorização grega só começa mesmo com a figura do sábio, daquele que tem de pensar diferente dos outros e por isso deve se isolar com suas próprias ideias. O culto às entidades psicológicas é antes uma condição de sociabilidade, um modo de pertencimento de sujeitos que não podem ser completamente definidos por aquilo que estaria na profundidade de sua alma. A vida psíquica era primeiro objeto de uma prática coletiva antes de ser propriedade exclusiva do indivíduo.

Para Arendt (2007), um *daemon* acompanhava todo homem grego, o que formava como um segundo rosto e que só seria finalizado com sua morte. Este rosto, produto de suas ações entre os outros homens, é o que lhe sobreviveria, seria a imagem que persistiria e seria lembrada por outrem. O *daemon* é produzido como mediação entre homens, como aquilo que os ultrapassa e forma a base da tradição. Ainda que a *psyché* venha a ser internalizada, ela não se confunde com a vida psíquica do indivíduo, mas existe como um *daemon* que *reside* no interior. “A individualização desse *dáimon* unida a um ser humano particular que descobre nele o seu próprio destino não modifica o seu caráter de força misteriosa, estranha ao homem, de realidade presente no seio de toda natureza, no vento, nos animais, nas plantas, bem como no homem” (VERNANT, 1990: 160). Há no humano algo que vem de fora, que o habita, que não pode ser reduzido e que o ultrapassa, formando o laço social e constituindo a base de uma memória que transcende o corpo.

Enquanto a concepção grega antiga nos permite desconstruir a ideia de um sujeito completamente fechado em sua interioridade, devemos, contudo, abandonar os pressupostos que a tornam possível, isto é, a ideia de alma. Se há algo que existe antes e para além do sujeito, encarnando-se em objetos de culto, em *daemons* ou em deuses completamente formados, é porque a alma existe independente do corpo, que nada mais é do que seu receptáculo temporário. A partir daí é possível estabelecer todas as dicotomias entre corpo e alma que culminarão na formulação cartesiana: material/imaterial, temporal/eterno, múltiplo/uno, passivo/ativo, espaço/tempo. O

problema é como conceber a subjetividade, e a cognição, de modo que não sejam interiorizadas e nem dissociadas de sua relação com a corporeidade, para que a sua relação com a máquina universal possa ser pensada.

Ainda que a dicotomia corpo/mente seja um dos problemas centrais das diversas abordagens das ciências cognitivas, muitas vezes acaba sendo replicado em determinados modelos computacionais. Uma mente dissociada e abstraída de seu corpo acaba se reduzindo a um núcleo lógico, a uma simples máquina de resolução de problemas gerais (CLARK, 1997). Turing (2004b) mostrou o quanto é absurda a concepção da mente, e da subjetividade, reduzidas à máquina universal. Primeiro, porque um sujeito que fosse completamente uma máquina universal, cuja existência se limitasse a resolver e computar os problemas que lhe são apresentados independentemente de qualquer contexto, viveria em um estado semi-vegetativo que dificilmente reconheceríamos como sendo “inteligente”. Existência completamente mecânica desprovida de intuição. Segundo, uma pessoa cujas partes fossem gradualmente substituídas (traduzidas) por equivalentes robóticos ou mecânicos acabaria se vendo privada de toda uma gama de experiências propriamente humanas, afastando-se de um pensamento que poderíamos chamar de “humano”, ainda que fosse dotada de um modo próprio de pensamento e inteligência. Como Turing já havia dito, e muitos viriam a afirmar depois, incluindo Searle (1980), uma inteligência propriamente humana só pode ser produzida em um corpo humano.

Incorporar a mente é coextensivo a considerá-la como constituindo e fazendo parte de um mundo. Para Varela, Rosch e Thompson (1993), a cognição não se restringe nem à resolução de problemas nem ao processamento de informação, não é uma entidade separada do mundo que se contentaria em representá-lo com maior ou menor exatidão. A cognição constitui um modo de agir no mundo, é *enativa*, pois na medida em que age, produz (*enacts*) o mundo, assim como é produzida por ele. Nesta perspectiva não faz sentido falar em uma distinção *a priori* entre sujeito e objeto, mente e mundo. Ambos só existem em um processo de co-produção.

Todavia, um dos problemas que pode ser encontrado em diversas variações da perspectiva da mente incorporada refere-se ao modo como objetos e actantes externos ao sujeito são considerados. Ainda que recoloca o sujeito em um modo de ação e existência ativo na construção do mundo, a divisão entre interior e exterior permanece, e tudo aquilo que se encontra fora dos limites do corpo não pertence nem participa da cognição, ou se o faz é como mera extensão, como uma prótese do sujeito. O caso mais exemplar seria a memória, cuja externalização constitui um dos procedimentos mais antigos da humanidade, como já vimos com os gregos. Esta externalização, contudo, não seria nada mais do que um registro passivo de informações, de sua inscrição em uma mídia externa, cuja decifração e operação caberiam completamente ao sujeito que o acessa. Os

objetos são meros receptáculos passivos para as ações do sujeito, do mesmo modo que era o corpo para a perspectiva dualista. Nesta perspectiva, se a cognição não for delimitada pelo corpo, corre-se o risco de recair na ideia de alma, na presença de algo místico que transcenda as barreiras da matéria e que faça toda a especificidade do indivíduo em seu corpo/mundo se perder (MALAFOURIS, 2013).

A hipótese da mente estendida propõe que a cognição deva ser entendida não como um processo intracranial, limitado ao nosso cérebro ou corpo, mas como um sistema que é recursivamente composto pela participação de agentes externos. Não é difícil nem estranho conceber, por exemplo, que a memória possa ser externalizada através do registro de seus conteúdos em determinados tipos de mídia, como o papel. Escrever ideias e pensamentos que não devem ser esquecidos, fotografar pessoas, situações, objetos ou gravar o áudio de uma conversa, são todas operações que buscam conservar, em maior ou menor grau, a memória como um *estado*, como um momento congelado que poderia ser posteriormente reativado por nosso aparato cognitivo interiorizado. A hipótese da mente estendida propõe que além de estados mentais, externalizamos também *processos* mentais. Em outras palavras, o processo de pensamento não acontece apenas no interior de nossa cabeça, recolhendo informações passivas que estariam registradas em entidades para além do limite de nossa pele; o processamento é realizado *com* os agentes externos (CLARK; CHALMERS, 2008; MALAFOURIS, 2013).

Tome-se, por exemplo, a operação de multiplicar dois números grandes. Realizar uma operação tão complicada utilizando apenas nossa memória de curto prazo limitada seria uma tarefa extremamente difícil ou quase impossível para a maioria de nós, sujeita a uma grande quantidade de erros. A simples introdução de lápis e papel, e o conhecimento das regras aritméticas de multiplicação numérica nos permite facilmente dominar uma tarefa que se encontraria muito além de nossas capacidades cognitivas (assim como a de outras espécies). O fato de o papel permitir organizar um número sob o outro, alinhando as unidades, dezenas, centenas, etc, e, principalmente, conservando os números enquanto realizamos o conjunto de operações que constituem o cálculo, é o seu modo de *processar* tal informação, já que papel e lápis também agem sobre e organizam o conteúdo a ser trabalhado. Não são utilizados apenas como modo de armazenamento de estados, mas participam e constituem a sua organização e transformação, o processo.

Sem o acoplamento entre sujeito, lápis e papel, o processo cognitivo de calcular simplesmente não seria possível. Mais precisamente, a cognição não se encontra nem do lado do corpo e do cérebro, nem do lado dos instrumentos, mas no circuito de causalidade recíproco formado por ambos. O cálculo não acontece exclusivamente como um conjunto de representações internalizadas que apenas respondem e modelam o mundo exterior; ao invés disso, o cálculo

acontece tanto na mente quanto no papel, nos neurônios, nos gestos, na motricidade e na materialidade própria ao papel e ao lápis, e com todas as convenções sociais e culturais que constituem nosso modo de fazer aritmética. Nem todos os nossos processos cognitivos se dão de forma estendida, alguns são de fato internos ao limiar do corpo e do cérebro. Contudo, como Malafouris (2013) coloca, diversos processos cognitivos que consideramos privados originaram-se de uma relação com a exterioridade. Primeiro aprendemos a contar e a calcular utilizando os dedos, marcas no papel ou objetos externos, para depois abstrairmos as regras básicas da aritmética.

Similar à mente estendida, a noção de “cognição distribuída” proposta por Hutchins (1995) concebe a cognição como constituindo um processo computacional que não precisa estar localizada necessariamente em um indivíduo. Em seu estudo, o autor busca compreender como um navio de guerra da marinha norte-americana é pilotado. Os processos cognitivos necessários para pilotá-lo não se encontram exclusivamente na mente do capitão que, sozinho, comandaria todo o navio. A cognição se distribui pelo próprio navio, incluindo seu maquinário, instrumentos de navegação, motores, arquitetura, computadores, cartas de navegação, sendo constituída também por toda a tripulação, nos mais variados papéis que desempenham, assim como a própria hierarquia militar, que define como as funções serão distribuídas e os canais de comunicação e comando, além dos conflitos que possam ocorrer pela presença de soldados de diferentes membros do exército (marinha e aeronáutica). Pilotar um navio é um processo cognitivo que envolve atores humanos, máquinas, convenções sociais, e que surge como uma propriedade emergente do sistema como um todo, de modo ressonante com a ecologia da mente proposta por Bateson (2000).

As perspectivas da mente estendida e da cognição distribuída apresentam certas similaridades com o princípio de simetria da Teoria Ator-Rede, pois a cognição é concebida como um agenciamento de atores humanos e não-humanos que possuem, cada um a seu modo, a capacidade de agir, constituindo um “externalismo ativo” (MALAFOURIS, 2013). Um dos modos em que cognição e mundo podem ser acoplados se dá pelo isomorfismo. Clark e Chalmers (2008) contam a história de Inga e Otto, duas pessoas que tentam lembrar o endereço de um museu ao qual querem ir. Inga, que já conhece o museu, simplesmente se lembra do endereço, isto é, acessa uma memória interna de que não estava consciente, mas que lhe era diretamente acessível. Otto, por sua vez, é portador de Alzheimer, e por isso sempre carrega consigo um bloco de notas que contém um conjunto de informações de que precisa lembrar regularmente ou que considera relevante, como o endereço do museu. Neste caso, para Otto, o ato de lembrar implica consultar o seu bloco de notas. Em ambos os casos, os dois sujeitos lembram o endereço do museu, ao qual chegam sem problemas. Em um sentido estrito, os dois atos constituem o “mesmo” processo cognitivo: lembrar de um endereço. São isomorfos e até mesmo intercambiáveis, se considerados ao nível da cognição

como computação.

Estas diferenças, dentre muitas outras, revelam um dos problemas da hipótese da mente estendida. Em suas formulações iniciais, a hipótese parte de uma perspectiva computacional e em grande parte representacional. A cognição é vista como um tipo de processamento de informação, como um modo de representar o mundo, de manipular, gravar e ler informações, como no caso da memória, que não passa do acesso de um registro. A questão é como podemos conciliar, por um lado, o caráter enativo de cognição incorporada, que concebe a cognição por aquilo que *faz* e não por aquilo que representa, enquanto por outro lado a compomos com todos os atores externos ao organismo que participam e constituem a cognição.

A composição da cognição por atores externos não pode se restringir a objetos, situações, pessoas ou agentes que desempenhem alguma função computacional. Devemos considerar qualquer acoplamento que produza uma ação cognitiva constituinte do mundo, e não apenas representativa (VARELA; ROSCH; THOMPSON, 1993). Deste modo, lembrar com ou sem um bloco de notas constituem ações distintas, ainda que produzam efeitos computacionais similares. O processo de cada um está sujeito a afetos e possibilidades distintas.

Para evitar que os atores que compõem a cognição sejam considerados como meros instrumentos ou próteses sujeitos a uma agência completamente humana é necessário levar em conta toda a problemática da “cultura material” (MALAFOURIS, 2013; MILLER, 2013). Tal como a Teoria Ator-Rede propõe, a ação é sempre composta, é em direção a ela que um número indeterminado de atores converge (LATOUR, 2012). Os objetos, coisas, animais, bactérias, forças e divindades que compõem nosso mundo material constituem os agentes que tornam a cognição estendida possível ao agirem com, e para além do sujeito. Como o navio descrito por Hutchins, a cognição distribuída sequer tem um sujeito humano como centro, encontra-se dispersa igualmente entre humanos e não-humanos. A cultura material implica que “grande parte do que nos torna o que somos existe não por meio de nossa consciência ou de nosso corpo, mas como um ambiente exterior que nos habitua e incita” (MILLER, 2013, p. 79).

O que a materialidade coloca em jogo é a heterogeneidade dos atores e actantes que participam dos agenciamentos cognitivos. Se tanto humanos quanto não-humanos, de acordo com o princípio de simetria da Teoria Ator-Rede, são agentes válidos, é porque agem de modo diferente. Sem essa diferença não haveria necessidade de tradução nem de estabelecimento de alianças. Esta diferença é o que Latour (1988) chama tanto de força quanto de fraqueza. Os actantes precisam aliar-se por serem fracos, ao mesmo tempo em que, sendo fortes, podem estabelecer mais alianças. A noção de “substituto” [*surrogate*] ou “situação substituta” [*surrogate situation*] proposta por Clark (2005, 2010) permite pensar esta relação de força e fraqueza entre atores.

Por situação substituta [surrogate situation] entendo qualquer estrutura do mundo real que é utilizada para substituir, ou assumir o lugar, de algum aspecto ou situação alvo. Por situação alvo, entendo um evento ou estrutura do mundo real que seja atual, possível, ou pelo menos superficialmente possível, objeto último de meu empenho cognitivo (CLARK, 2005: 236, tradução nossa).

O modelo ou maquete de um prédio funciona como seu substituto. A tradução de um prédio para um objeto de magnitude menor não é uma representação fiel. Constitui necessariamente uma simplificação e redução, mas é justamente isto que o torna útil e capaz de estabelecer alianças. Nem sempre o original é seu melhor modelo. Um substituto pode ser utilizado apenas na medida em que *modifica* e *desloca* a entidade à qual se refere, criando um objeto que apenas por uma extrapolação pode corresponder a algo no mundo.

O modelo de um prédio pode ser diretamente manipulado, rotacionado. Podemos abri-lo e olhar no seu interior, ou podemos deslocá-lo, colocando-o em outros locais mais propícios à sua construção. Nada disto poderia ser feito com o prédio original, especialmente se não foi construído ainda. Inversamente, não podemos entrar nem habitar o modelo de um prédio. Todos esses afetos e possibilidades de conexão que constituem estes objetos dependem diretamente de sua materialidade. A cognição se produz aí como um jogo de alianças e hibridizações que opera substituições e mesclas. Para Serres (2015), toda substituição possui um ponto intermediário que constitui a junção paradoxal dos elementos que combina, cruzamento que nunca pode ser completamente elidido, e por isso nunca há uma representação pura que aconteça independente dos gestos e da multiplicidade de combinações que a produzem como ação em meio a outras ações no mundo.

Deste modo, quando um elemento da ecologia cognitiva é substituído, todo o sistema pode se alterar, do mesmo modo em que a inserção de uma nova espécie em um ecossistema altera toda a sua dinâmica de funcionamento. É neste processo de substituição que os *daemons* tornam-se visíveis. Mais precisamente, a visibilidade se dá no momento da substituição, pois uma vez que esta se encontre estabelecida, os *daemons* voltam a se tornar invisíveis. O substituto é uma interface, uma mediação entre um ator e aquilo que é substituído e cuja efetividade depende, em parte, do desaparecimento daquilo que lhe é específico, deixando que por um determinado tempo o modelo assuma completamente o lugar daquilo que é modelado.

Os objetos são importantes não porque sejam evidentes e fisicamente restrinjam ou habilitem, mas justo o contrário. Muitas vezes, é precisamente porque nós não os vemos. Quanto menos tivermos consciência deles, mais conseguem determinar nossas expectativas, estabelecendo o cenário e assegurando o comportamento apropriado, sem se submeter a questionamentos. Eles determinam o que ocorre à medida que estamos inconscientes da capacidade que têm de fazê-lo (MILLER, 2013: 78-79).

O modelo do prédio em construção nos permite falar e pensar sobre o prédio como se ele existisse de fato, servindo também como substrato de nossas ações e decisões. O efeito produzido

seria bem diferente se falássemos do modelo como uma simples maquete e não como um substituto.

Talvez seja na religião que esta operação de substituição se torne mais evidente. Para Clark (2010) e Day (2004), grande parte de nossos modos de expressão religiosa constituem uma forma de cognição estendida. Nas mais variadas concepções religiosas, o mundo fala, seja através de espíritos, anjos, demônios, deuses, forças, mas cuja fala encarna-se em algum tipo de materialidade: em ídolos, estátuas, rituais, nos elementos, nas estrelas. Ou como Miller (2013) coloca, “o imaterial só pode se expressar pelo material” (p. 111). A materialidade não constitui uma redução, é antes o meio pelo qual as forças que nos excedem e que seriam completamente incompreensíveis podem fazer parte do nosso mundo, com as quais possamos estabelecer relações de trocas e comunicação, ainda que a heterogeneidade e diferença constitutivas de tal relação nunca desapareçam completamente. “Como esses deuses e reis conquistaram o mundo senão desviando o som e a fúria do múltiplo em direção a outro corpo que não o seu próprio? Com tudo isso sendo consolidado em objetos trabalhados?” (SERRES, 2015: 162).

Quando os gregos antigos transformaram faculdades e processos mentais em divindades e objetos de culto, é este mesmo processo de externalização e substituição que observamos. A exigência imposta a Admeto, de possuir um duplo pensamento, leva ao diálogo e à externalização, à quebra da unidade divina e à produção da diferença por substituições e delegações. Quando uma estátua é animada por um deus e este fala por sua boca, mesmo que a voz provenha de um sacerdote escondido, a estátua substitui o deus, enquanto simultaneamente *é* o deus. A substituição, em um primeiro momento, implica uma troca ou uma equivalência: a palavra no lugar da coisa, a proposição e o referente, a mão e a ferramenta. São dois polos que permanecem distintos, pois se temos um é justamente porque não podemos ter o outro. Se sacrificamos o bode é para não termos de sacrificar a vítima humana. Serres (2015) propõe, ao invés disso, uma *lógica da substituição*, que toma a substituição não por seu começo ou fim, mas a captura em seu processo, quando as partes envolvidas encontram-se ainda misturadas. A estátua é uma mescla de objeto construído e divindade eterna e seu poder advém justamente dessa duplicidade. “A palavra 'substituição', tal como a palavra 'substância', literalmente significa o que fica sob a estátua, o que está se escondendo em seu vazio oco ou sob suas aparências acidentais” (SERRES, 2015: 160, tradução nossa). Em certo sentido, toda estátua é uma esfinge, essa criatura quimérica que não é nem homem, nem animal, e que desafia aquele que passa.

A substituição aproxima-se do que Latour (2002) chama de *fatiché*³, aquilo que é ao mesmo tempo construído e que existiu desde sempre, artefato cuja verdade provém justamente de seu caráter artificial. O problema do *fatiché* é de como podemos construir algo que adquire uma autonomia para além de seu criador, como a estátua que é tanto uma construção quanto uma

divindade que sempre existiu, ou um fato científico que só se manifesta em condições artificiais muito precisas em um laboratório, mas que existe independentemente de tal ocasião. O que importa na substituição ou no fetiche não é que os sujeitos acreditem, erroneamente ou não, que uma coisa é outra. O importante é sua atitude, o que é efetivamente *feito* ao substituírem.

Não se trata de pedra-fetico, mas de fetiche [fe(i)tiches], esses seres deslocados, que nos permitem viver, isto é, passar continuamente da construção à autonomia sem jamais acreditar em uma outra. Graças aos fetiche [fe(i)tiches], construção e verdade permanecem sinônimos. Uma vez quebrados, tornam-se antônimos (LATOURE, 2002: 55).

É na trama subterrânea formada por fetiche e híbridos, por aquilo que se encontra sob a estátua, enfim, pelos *daemons*, que a vida se torna possível, nessa troca e mescla incessante que obedece a uma lógica de substituições.

Com a noção de substituição podemos estabelecer como se dá a relação entre sujeito, cognição e máquina universal. A operação fundamental da máquina universal é a substituição. Nos últimos sessenta anos todo um conjunto de objetos que faziam parte de nossas vidas foram substituídos por aplicativos em um computador. Um editor de texto pode tomar o lugar de lápis e papel, ou uma máquina de escrever, chegando a simular vários detalhes de seu funcionamento e iconografia. Mas o editor de texto não é uma máquina de escrever, assim como nenhum dos aplicativos corresponde exatamente aos objetos de que toma o lugar.

A grande transformação produzida pela sua tradução ao domínio de uma máquina universal é a possibilidade de interconexão, seu pertencimento a um meio tornado comum pelo código de máquina, pelo sistema operacional ou por outros protocolos. Qualquer programa que seja executado em um sistema operacional não pode ser mais uma mônada, seu funcionamento depende de uma negociação constante com o sistema operacional e com outros programas. E são literalmente os *daemons* que estabelecem e mantêm esses canais de comunicação, as interfaces. Qualquer programa que precise do horário atual tem de consultar o *daemon* relógio, que trabalha incessantemente no *background* contando cada segundo desde 1970⁴. Os *daemons* operam as substituições e são eles próprios substituições, na medida em que agregam e combinam-se com outros *daemons*.

Quando um programa é colocado em meio a outros, é difícil ter certeza absoluta do que vai acontecer. Dependendo de quais forem os programas, um pode corromper ou modificar a memória de outro. O que realmente faz com que a máquina universal, em suas mais diversas encarnações, estabeleça uma relação singular com a cognição não se refere tanto a suas interfaces ou interferências, pois a substituição é um traço presente e essencial de praticamente qualquer objeto e situação que permeie nossa vida, é a própria possibilidade de polissemia e produção de diferença. A máquina universal nos faz viver em um mundo habitado por um novo tipo de *daemon*.

Como fetiche, construímos *daemons* que, ao nos obedecerem, adquirem sua autonomia.

Progressivamente esses *daemons* executam funções cognitivas cada vez mais complexas, ao ponto de lhes delegarmos completamente certas funções. Se a cognição é uma propriedade das relações emergentes formadas pelo sistema cognitivo, os *daemons*, muitas vezes, pensam *para nós, sem nós*. Basta pensar em uma notificação no celular nos avisando de um evento que ocorrerá nas próximas horas e que pode ser de interesse, sendo que nunca ordenamos ao *daemon* executar tal operação, efeito de seu algoritmo trabalhando sobre nossas ações e interesses passados. Os *daemons* constituem um novo inconsciente, que não se encontra mais interiorizado, mas espalhado por aí e obedecendo a processos e regras decididas por seus acoplamentos. Os *daemons* operam um descentramento do sujeito. Ainda que a mente seja o produto de uma relação com outrem, poderia ser centralizada em um sujeito, sendo um raio ou aura que o ultrapassaria mas que se encontraria ancorada ainda. Com a máquina universal e seus *daemons*, a cognição e a mente descentralizam-se, não há mais um núcleo, e sim inúmeros centros, mônadas que pensam em seus mundos imediatos e que não precisam mais se agregar em uma figura total.

O sujeito descentrado existe apenas enquanto circula, enquanto não se encontra nos polos sujeito/objeto de uma relação. Nesta passagem, não podemos atribuir uma ideia, um pensamento ou uma ação a um determinado sujeito como autor. O pensamento circula, a subjetividade atravessa corpos, mentes, coisas, máquinas, animais e divindades. As substituições misturam e combinam afetos. Na máquina universal não encontramos o sujeito como usuário ou programador, como servo ou mestre, mas como essa agência distribuída que circula entre forças, que se mistura a *daemons*, ou torna-se indistinguível de processos, códigos, circuitos e instruções. O verdadeiro poder da associação entre humano e máquina universal não se encontra neste ou naquele *daemon* específico, mas na possibilidade de que o extremo polimorfismo da máquina universal seja conjugado de tal modo a não produzir um sujeito robótico e mecânico, mas um híbrido, uma *outra universalidade* como forma de mediação, composição e substituição.

Referências

- AGAMBEN, G. Genius. In: *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.
- ARENDT, H. *A Condição Humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 2007.
- BATESON, G. *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 2000.
- BLANCHOT, M. *A Conversa Infinita: a palavra plural*. São Paulo: Escuta, 2001. v. 1
- BLANCHOT, M. *A Conversa Infinita: a experiência limite*. São Paulo: Escuta, 2007. v. 2
- BORGES, J. L. Do rigor da ciência. In: *História universal da infâmia*. Porto Alegre: Globo, 1978.
- CHUN, W. H. K. On “Sourcery”, or Code as Fetish. *Configurations*, v. 16, n. 3, p. 299–324, 2008.
- CLARK, A. *Being There*. Cambridge: MIT Press, 1997.

- CLARK, A. *Natural-Born Cyborgs*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- CLARK, A. Beyond the Flesh: some lessons from a Mole Cricket. *Artificial Life*, v. 11, p. 233–244, 2005.
- CLARK, A. Material Surrogacy and the Supernatural. In: MALAFOURIS, L.; RENFREW, C. (Eds.). . *The Cognitive Life of Things*. Cambridge: University of Cambridge, 2010.
- CLARK, A.; CHALMERS, D. The Extended Mind. In: CLARK, A. (Ed.). . *Supersizing the Mind*. Oxford: Oxford University Press, 2008.
- CORBATO, F. *The Origin of the Word Daemon*, 2002. Disponível em: <<http://ei.cs.vt.edu/~history/Daemon.html>>. Acesso em: 23 jan. 2016
- DAY, M. Religion, off-line cognition and the extended mind. *Journal of Cognition and Culture*, v. 4, n. 1, p. 101–121, 2004.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. v. 2
- DÉTIENNE, M.; VERNANT, J.-P. *Métis: as astúcias da inteligência*. São Paulo: Odysseus Editora, 2008.
- FEYERABEND, P. Os universais como tiranos e como mediadores. In: *A conquista da abundância*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2006.
- HOOKEYWAY, B. *Interface*. Cambridge: The MIT Press, 2014.
- HUTCHINS, E. *Cognition in the Wild*. Cambridge: MIT Press, 1995.
- LATOUR, B. *The Pasteurization of France*. Cambridge: Harvard University Press, 1988.
- LATOUR, B. Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In: BJIKER, W.; LAW, J. (Eds.). . *Shaping Technology/ Building Society*. Cambridge: The MIT Press, 1992.
- LATOUR, B. *Jamais Fomos Modernos*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LATOUR, B. *Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches*. Bauru, SP: EDUSC, 2002.
- LATOUR, B. *Reagregando o Social*. Salvador: Edufba, Bauru:Edusc, 2012.
- LÉVY, P. *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MALAFOURIS, L. *How Things Shape the Mind*. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- MILLER, D. *Trecos, Troços e Coisas*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- NELSON, V. *The Secret Life of Puppets*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.
- PLATÃO. O Banquete. In: *Diálogos. Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- PLATÃO. *Fedro*. Lisboa: Guimarães Editores, 2000.
- PRIGOGINE, I. *O Fim das Certezas*. São Paulo: Editora Unesp, 2011.
- PROCLUS. *On The Theology of Plato*. London: A. J. Valpy, 1816. v. 2
- SEARLE, J. Minds, Brains and Programs. *Behavioral and Brain Sciences*, v. 3, n. 3, p. 417–457, 1980.
- SERRES, M. *Luzes: cinco entrevistas com Bruno Latour*. São Paulo: Unimarco Editora, 1999.
- SERRES, M. *O nascimento da física no texto de Lucrécio*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- SERRES, M. *The Parasite*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

- SERRES, M. *Statues*. London: Bloombury Academic, 2015.
- SLOTERDIJK, P. *Spheres, Volume I: Bubbles*. Los Angeles: Semiotext(e), 2011.
- THACKER, E. *In The Dust of This Planet*. Winchester, UK: Zero Books, 2011. v. 1
- TURING, A. On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem. In: COPELAND, J. (Ed.). . *The Essential Turing*. Oxford: Clarendon Press, 2004a.
- TURING, A. Intelligent Machinery. In: COPELAND, J. (Ed.). . *The Essential Turing*. Oxford: Clarendon Press, 2004b.
- VARELA, F.; ROSCH, E.; THOMPSON, E. *The Embodied Mind*. Cambridge: MIT Press, 1993.
- VERNANT, J.-P. *Mito e Pensamento entre os Gregos*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

Carlos Antonio Cardoso Filho
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
E-mail:carloscardosof@gmail.com

Tania Mara Galli Fonseca
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
E-mail:tgallifonseca@gmail.com

1 “*Daemon*” é a versão latina do termo grego “*daimon*”.

2 No inglês o termo geração, *gen-eration* mantém a raiz original de *gen-ius*.

3 Em português os termos “fatische” e “feitiche” são traduções possíveis do neologismo *faitiche* criado por Latour. No original, o autor busca mostrar que o fetiche é tanto fato, quanto feito, sendo que no português o termo “fatische” dá ênfase ao primeiro significado, enquanto “feitiche” se refere ao segundo. Utilizamos “fatische” ao invés de “feitiche” (que foi utilizado na tradução brasileira de Latour (2002)) porque nos interessa dar ênfase a seu caráter de fato.

4 Na computação o “tempo Unix” é definido como o número de segundos que passaram desde 1 de janeiro de 1970.