

Entre o insólito e a máquina: o *golem* de *Pantokrátor* como espelho das tensões do proletariado no século XXI

Between the Unusual and the Machine: the Golem in Pantokrátor as a Mirror of Proletarian Tensions in the 21st Century

Ricardo Celestino

Pontifícia Universidade Católica de
São Paulo (PUC-SP) | São Paulo | SP | BR
ricardo.celestino2003@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2559-9510>

Resumo: Este artigo explora a figura do golem no romance *Pantokrátor*, de Ricardo Labuto Gondim, como uma alegoria central para as complexas tensões que moldam o proletariado no século XXI. Ao redefinir o golem como um ser artificial com aparência humana, produzido em escala industrial e inserido em um cenário de alta tecnologia e precarização, a obra estabelece um diálogo crítico com a ficção científica e o “insólito literário”. A análise examina como Gondim utiliza essa figura para desvelar a exploração e a desumanização em um contexto de automação crescente e controle algorítmico, evidenciando as fronteiras porosas entre tecnologia, subjetividade e poder sob o capitalismo tardio. Adicionalmente, o artigo investiga a relevância do conceito de necropolítica de Mbembe para compreender a instrumentalização de vidas e a gestão da obsolescência na era digital. Argumenta-se que *Pantokrátor* oferece uma perspectiva incisiva sobre os novos desafios do trabalho e da agência individual, transformando o golem em um espelho das angústias contemporâneas e um catalisador para a reflexão sobre futuros mais equitativos, onde a resistência e a busca por autonomia se manifestam mesmo nas condições mais adversas.

Palavras-chave: golem; proletariado digital; necropolítica; tecnocapitalismo; Ricardo Labuto Gondim; *Pantokrátor*.



Abstract: This article analyzes the figure of the golem in Ricardo Labuto Gondim's novel *Pantokrátor* as a central allegory for the complex tensions shaping the 21st-century proletariat. By redefining the golem as an artificial, human-like being, mass-produced and situated in a high-tech, precarious context, the work critically engages with science fiction and the "literary uncanny." The analysis explores how Gondim uses this figure to unveil exploitation and dehumanization amidst increasing automation and algorithmic control, highlighting the porous boundaries between technology, subjectivity, and power under late capitalism. Furthermore, the article investigates the relevance of Mbembe's concept of necropolitics in understanding the instrumentalization of lives and the management of obsolescence in the digital age. It is argued that *Pantokrátor* offers a sharp perspective on the new challenges of labor and individual agency, transforming the golem into a mirror of contemporary anxieties and a catalyst for reflection on more equitable futures, where resistance and the pursuit of autonomy emerge even under the most adverse conditions.

Keywords: golem; digital proletariat; necropolitics; techno-capitalism; Ricardo Labuto Gondim; *Pantokrátor*.

Introdução

A figura do *golem*, personagem presente nas narrativas de tradição judaica, apresenta-se na literatura contemporânea como um ícone das ansiedades e desafios do proletariado no século XXI, acentuados pelos avanços tecnológicos e pela precarização do trabalho. Este artigo investiga o *golem* no romance *Pantokrátor*, de Ricardo Labuto Gondim, como uma alegoria dessas tensões.

Ricardo Labuto Gondim, escritor do insólito literário do século XXI, explora as relações entre tecnologia e sociedade em seu romance de 2020, *Pantokrátor*. Nesta obra, o conceito de *golem* é redefinido. Distinto da criatura de barro ou pedra da tradição judaica, o *golem* na narrativa de Gondim é concebido como um ser artificial de aparência humana. Embora essa reinterpretação o alinhe com os tropos da ficção científica referentes a ciborgues e andróides, distanciando-o de suas origens culturais, a obra se distingue por utilizar os modos de enunciação do insólito literário. Isso se manifesta no manejo contemporâneo do andróide, que inclui um estranhamento cognitivo inerente às complexidades do século XXI: o *golem* de *Pantokrátor* apresenta-se como um ser que não é nem andróide nem robô, mas sim uma entidade híbrida, meio sintética, meio orgânica, tal qual a criatura de *Frankenstein*, mas produzido em escala

industrial nos subúrbios cariocas. A ressignificação do termo *golem* constitui um elemento central na discussão de identidade, autonomia e condição de servidão na era tecnológica.

O foco deste artigo é analisar como *Pantokrátor* emprega essa figura do *golem* para espelhar as tensões entre capital e trabalho, a alienação do indivíduo e as formas de controle social e econômico que caracterizam o contexto atual. Metodologicamente, a Literatura, e em particular *Pantokrátor*, é abordada nesta pesquisa como um discurso constituinte, pois consideramos que o literário enuncia-se como fundador de significados e identidades sociais, conforme a perspectiva de Maingueneau (2015).

Ainda, observamos que a narrativa do romance utiliza o insólito literário, compreendendo-se a ficção científica como uma variação do modo de enunciar o insólito, nos termos de Ceserani (2006) e Bessière (1974). Este enquadramento teórico-metodológico nos permite a análise de como a obra desafia percepções normativas do gênero ficção científica e explora ambiguidades da condição humana por meio de uma narrativa especulativa. Tal abordagem se alinha à perspectiva de Ginway (2005), que aponta a ficção científica como um veículo adequado para o exame da percepção e do impacto cultural do processo de modernização, especialmente no Brasil. Assim, a trajetória do protagonista *golem* em *Pantokrátor* convida a uma análise dos mecanismos que moldam a subjetividade individual em meio à tecnologia e ao capitalismo tardio, utilizando a potência da literatura para refletir e questionar estruturas sociais.

A fim de desenvolver esta análise, o artigo se estrutura nas seguintes seções: inicialmente, em *O Ícone do Golem: De Lenda a Símbolo do Trabalhador Expoliado*, delinearemos a evolução histórica da figura do *golem* na Literatura, conectando-a à representação do proletariado e às discussões sobre biopolítica e necropolítica; em seguida, em *Pantokrátor: O Enredo e a Reconfiguração do Golem no Tecno-Capitalismo*, apresentaremos um resumo do romance e aprofundaremos a análise de trechos específicos, examinando a desumanização, a mercantilização da vida, a identidade imposta e a busca por agência dos personagens *golem*. Finalmente, nas *Considerações Finais*, sintetizaremos as contribuições do romance para a compreensão das tensões contemporâneas e a pertinência da figura do *golem* na crítica ao capitalismo digital.

O ícone do Golem: de lenda a símbolo do trabalhador expoliado

O *golem*, figura lendária da tradição judaica, emerge como um ícone recorrente no insólito literário dos séculos XIX ao XXI, transcendendo suas origens para ressoar com preocupações contemporâneas. Sob a lente da semiótica proposta por Peirce (1958), consideramos o *golem* como um signo que apresenta um tipo de relação sugestiva com o objeto, por meio de semelhança de qualidades. No caso do *golem*, sua representação icônica reside nas qualidades inerentes a sua própria construção e propósito: a forma humanoide, a animação artificial, a obediência cega e, frequentemente, a força descomunal. Essas características, que o *golem* manifesta intrinsecamente, estabelecem uma relação de semelhança com a ideia de trabalho, servidão, ou até mesmo com a própria humanidade, mesmo que a criatura não possua uma existência real ou uma contraparte física específica. Nesse contexto, o *golem* atua como um signo que expressa as qualidades de um objeto externo à narrativa, oferecendo uma sensação de sua presença, mas sem identificá-lo. No caso, o conceito de autômato e o temor da criação descontrolada, através de suas qualidades representativas.

Nazario e Nascimento (2004) observam que, originário da Cabala e do misticismo, o *golem*, criado a partir do barro para proteger o povo judeu, modificou-se, a partir do século XIX, para uma representação de autômatos e robôs que alegoricamente implica uma crítica social à Revolução Industrial. Romances como *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley já prenunciavam essa transição, explorando a criação da vida artificial e suas potenciais consequências trágicas, estabelecendo um paralelo com a criatura autômato que se volta contra seu criador. No século XXI, essa evolução continua, com autores como Gondim (2020) investigando relação entre humanos e máquinas, a ética questionável da inteligência artificial e os riscos inerentes à criação de seres que podem colocar em cheque o que identificamos como essência da complexidade humana.

No século XIX, inúmeras produções literárias questionaram o impacto desumanizador da industrialização e a exploração da classe trabalhadora. É o caso de romances como *Oliver Twist* (1838) de Charles Dickens que expõe as condições de vida nos cortiços de Londres e a exploração de crianças em fábricas e a série *Os Rougon Macquart* (1871), de Émile Zola, que apresenta um retrato cru e realista da sociedade francesa sob o Segundo Império, revelando a corrupção, a pobreza e a violência que permeavam todas as camadas sociais. Nessas e em tantas outras obras que tomam o literário como estética de representação das desigualdades sociais, os trabalhadores, despojados de sua humanidade e reduzidos a meros instrumentos de produção, prenunciam o ícone do *golem*, seres criados e controlados por forças superiores. Embora o *golem* não seja sequer mencionado nas obras supracitadas, a essência de seu ícone para as narrativas de ficção científica subjaz como formação discursiva (Maingueneau, 2015) ou um *zeitgeist*, isto é, o espírito de uma época, acerca da exploração e da desumanização presente no arco narrativo de personagens fragilizados pela dinâmica industrial em uma sociedade capitalista.

“Frankenstein” (1818), de Mary Shelley, é considerado uma das primeiras obras a personificar o *golem* moderno ao narrar a criação de uma criatura artificial por Victor Frankenstein, simbolizando as ansiedades da era industrial e os limites da ciência e da ambição humana. A rejeição da criatura por seu criador e pela sociedade desencadeia um ciclo de violência e sofrimento que reflete questões universais como responsabilidade, alienação e busca por identidade. Segundo Moretti (1983), o monstro representa o proletariado industrial: alienado, marginalizado e visto como monstruoso, evidenciando a relação ambígua entre capital e trabalho assalariado, e a exclusão do operário dos valores da sociedade burguesa. Assim, a obra de Shelley dialoga com temas de exploração e marginalização social que permanecem atuais na análise da cultura industrial e das relações de poder.

No século XX, o *golem* consolida-se como símbolo de alienação e opressão, não apenas como autômato formado por restos humanos, mas também nas figuras do robô e do andróide, como ilustrado em “Metrópolis” (1927), de Fritz Lang, onde a “mulher-máquina” Maria é criada para controlar os trabalhadores, mas acaba se rebelando contra seus criadores; em “R.U.R.” (1921), de Karel Čapek, seres artificiais chamados *roboti*, mais próximos de andróides, inicialmente aceitam servir aos humanos, mas eventualmente se revoltam e levam à extinção da humanidade. Em ambas as obras, a ausência de individualidade e a supressão da liberdade destacam a desumanização do *golem*, transformando os cidadãos em simples engrenagens de uma máquina social opressora. Na literatura brasileira, a figura do robô e do andróide, inspirados no *golem*, reflete preocupações com o avanço tecnológico e a automação, abordando o impacto da substituição da mão de obra humana qualificada. Segundo Wolfe (1993), os robôs evocam tanto a instituição da escravidão quanto o medo de a tecnologia substituir o trabalha-

dor proletário, representando um corpo sintético a serviço do capitalismo sem a necessidade de repartir lucros. Ginway (2005) observa que, em muitas narrativas, os robôs são retratados como escravos domésticos, submissos às vontades humanas, o que evidencia a desumanização do trabalho e reforça papéis de sujeição sem questionamento ou insubordinação, servindo como assistentes para aliviar o drama existencial dos protagonistas. Em *O Velho* (1965), de Clóvis Garcia, um senhor de idade avançada compra um robô para ter companhia na velhice. Em *O Desafio* (1961), de Antonio Olinto, um protagonista robô experimenta emoções humanas, mas sofre por ser considerado menos que humano. Nesse sentido, o robô, como uma variante do ícone *golem*, é incorporado à esfera familiar, e os protagonistas estabelecem relacionamentos com eles, uma vez que o vazio inerente à vida artificial de um *golem* estabelece uma relação dialética com o vazio inerente ao protagonista. No entanto, essa relação muitas vezes se mantém dentro dos limites da dominação, onde os robôs são privados de agência e autonomia.

Embora o *cyberpunk* tenha florescido como uma estética nas décadas de 1980 e 1990, é nas primeiras décadas do século XXI que ele encontra ainda mais força e relevância, impulsionado pelos avanços científicos exponenciais em áreas como pesquisas genéticas, inteligência artificial e nanotecnologia. Nesse contexto de transformações tecnológicas profundas, a figura do *golem* transcende suas origens culturais judaicas e se reinventa nas narrativas *cyberpunk*, refletindo as complexidades da globalização e os dilemas éticos inerentes ao progresso científico. O *golem*, outrora um ser subserviente ou uma criatura monstruosa a ser temida, emerge como um robô ou ciborgue complexo, dotado de nuances emocionais e profundidade psicológica. Esse ícone ganha destaque em obras como “*Ghost in the Shell*”, onde a ciborgue Motoko Kusanagi questiona a própria identidade e a tênue linha entre humano e máquina. Outras obras notáveis do *cyberpunk*, como “*Neuromancer*” de William Gibson e “*Andróides sonham com ovelhas elétricas*” de Philip K. Dick exploram a existência de robôs, Inteligências Artificiais e ciborgues que desafiam a definição tradicional de humanidade. Esses personagens, muitas vezes marginalizados e oprimidos, buscam seu lugar, ao lado da espécie humana igualmente marginalizada, em um mundo distópico dominado por megacorporações e tecnologias avançadas.

Em face de todo esse arcabouço histórico do *golem* na Literatura, do século XIX ao XXI, observamos que o conceito de necropolítica, articulado por Mbembe (2018), possibilita compreendermos a complexidade desse ícone na relação Literatura e vida social. A necropolítica é uma categoria que possibilita analisarmos o poder das instituições sociais em determinar quem vive e quem morre, quem é digno de desfrutar de condições e experiências de vida e quem é descartável, marginalizado e exposto às violências estruturantes. Na sociedade moderna, marcada por desigualdades e sistemas opressivos, certas vidas são sistematicamente subalternizadas, consideradas menos valiosas e, portanto, mais propensas à exploração, ao abandono e à morte prematura. O *golem*, o autômato ou robô, nesse contexto, transcendem a mera condição de seres artificiais e personificam essas vidas subalternizadas, exploradas e oprimidas em benefício de uma elite que detém o poder de definir quem merece viver e quem deve desaparecer. A Literatura, ao explorar as nuances da necropolítica através das figuras do *golem*, do autômato e do robô, possibilitam a reflexão crítica das estruturas de poder que sustentam a desigualdade e a violência. Essas narrativas desconstróem a ideia de uma sociedade justa e equitativa, revelando as engrenagens de um sistema que perpetua a exclusão e a morte de determinados grupos sociais.

“Não Me Abandone Jamais” (2005) de Kazuo Ishiguro é um exemplo de uma distopia que apresenta clones humanos criados exclusivamente para fornecer órgãos para transplante. Os clones, privados de direitos e condenados a uma vida curta e dolorosa, personificam a necropolítica em sua forma mais cruel. Sua existência é definida pela sua utilidade para a elite, e sua morte é apenas uma consequência inevitável de sua função. O *golem* aqui se manifesta na forma de seres humanos instrumentalizados, despojados de sua humanidade e reduzidos a meros recursos biológicos. «Máquinas como Eu” (2019) de Ian McEwan é outra obra literária que utiliza do insólito para refletir sobre o alcance do ícone *golem*. A obra explora as implicações éticas da inteligência artificial através da figura de Adam, um robô com aparência humana. Adam, criado para ser perfeito, confronta-se com as complexidades da moralidade humana e as contradições da sociedade. Sua existência questiona a própria definição de humanidade e revela como a tecnologia pode ser usada para reforçar ou subverter as estruturas de poder. A vulnerabilidade de Adam e sua incapacidade de se protegerem da exploração refletem a condição dos seres subalternizados na sociedade. Em linhas gerais, a relevância da metáfora do *golem*, do autômato e do robô na Literatura manifesta-se na sua capacidade de representar as nuances da necropolítica na sociedade contemporânea. Essas figuras funcionam como um ícone, emergindo no horror, na ficção científica ou na fantasia, que reitera, desde o século XIX, a ideia-força da necropolítica, o poder de definir e gerir a vida e a morte. A Literatura, ao explorar as implicações da desumanização e da objetificação através desses seres artificiais, fomenta uma reflexão crítica sobre as estruturas que validam a subalternização e a vulnerabilidade. O *golem*, enquanto representações da condição humana marginalizada, oferecem um campo de análise para a compreensão das dinâmicas de poder e das hierarquias sociais que moldam a experiência humana.

O mito do *golem*, ao ser reinterpretado no contexto tecnológico atual, pode tornar-se um ícone relevante para discutir o novo cenário do proletariado diante do avanço da inteligência artificial e da necropolítica. Transposto para o mundo contemporâneo, o *golem* representa a figura do trabalhador automatizado, cuja função é definida por uma lógica de obediência a comandos, repetição de tarefas e utilidade ditada pelo capital – características que espelham o trabalho alienado sob a automação e a precarização. Assim como o *golem*, as máquinas inteligentes da atualidade são criadas para servir, mas sua autonomia limitada e falta de direitos evocam a marginalização e a vulnerabilidade do operariado moderno, submetido ao controle de quem detém o poder econômico e à lógica da subalternidade. O mito convoca uma reflexão ética sobre responsabilidade, autonomia e dignidade: quem responde pelas ações de um sistema automatizado? Quem garante os direitos de quem é continuamente substituído ou descartado por inteligências artificiais? Ao retomar o *golem* como ícone, a Literatura e a cultura contemporâneas lançam luz sobre o que há de insólito nas novas faces da necropolítica, questionando não apenas quem vive ou morre, mas quem é reconhecido como sujeito ou reduzido à mera função, e apontando para a urgência de debater as implicações sociais e morais da automação no capitalismo global, como poderemos observar na seção seguinte, a partir da análise de *Pantokrátor*, de Ricardo Labuto Gondim.

2. Pantokrátor: o enredo e a reconfiguração do golem no tecno-capitalismo

Para a nossa pesquisa, selecionamos como amostra o romance “Pantokrátor” (2020), de Ricardo Labuto Gondim. Natural do Rio de Janeiro, Gondim nasceu em 1966 e é professor, teólogo, filósofo e escritor brasileiro. Sua estreia na literatura ocorreu em 2012 com “Deus no Labirinto”, lançado pela Editora Baluarte. Composto por nove contos e dois ensaios, essa obra já evidencia o flerte com o insólito, ao mesclar personagens históricos e ficcionais. No ano seguinte, lançou o romance policial “B”, cuja quarta capa foi escrita por Raphael Montes. Este livro apresenta uma narrativa de realidade alternativa, onde a região de Guanabara concentra a conexão entre o Brasil e a Alemanha Nazista. Em 2019, Gondim expandiu seu repertório para o público infantil com “Caçadores de Imagens”. “Pantokrátor” (2020) é sua quinta publicação e sua primeira incursão no uso de recursos estéticos do insólito na especulação científica, criando uma atmosfera centrada em um futuro hipotético de alta tecnologia e péssimas condições de vida.

Pantokrátor apresenta um Rio de Janeiro futurista e distópico, onde a “Imersão Digital Integral” dita as regras da existência e temas como suicídio e a música de Wagner permeiam o ambiente. Felipe Parente Pinto, o protagonista da obra, é um detetive particular de constituição singular. Um *golem* que, ao alcançar a liberdade consciente de seu antigo mestre, emprega sua mente notavelmente aguçada para desvendar crimes. Contudo, é precisamente sua condição de *golem* alforriado que o impede de se inserir em qualquer ocupação formal, relegando-o a uma existência marginal. Assim, Felipe se vê impelido a sobreviver com os casos do submundo, pois, para ele, a atividade de detetive não é apenas uma escolha, mas a derradeira alternativa entre viver precariamente ou a própria aniquilação. A princípio, o caso de adultério para o qual Felipe é contratado parece rotineiro. No entanto, a investigação rapidamente o arrasta para o coração da força mais dominante do planeta: o “tecnopoder autotético”. Este conceito, inspirado no “tecnopoder” do filósofo Éric Sadin e aprofundado por Ricardo Labuto Gondim, descreve um sistema que se justifica por si mesmo, desprovido de finalidade externa. Ele controla indivíduos e a sociedade por meio de algoritmos, superando a influência de bancos, corporações e até mesmo do próprio Estado. Nesse universo, a palavra-chave é “amplificação”: a obra explora como esse tecnopoder amplifica as forças que governam a realidade, manipulando vastas quantidades de dados gerados por uma sociedade alienada para disseminar ódio e irrelevância. Para sobreviver e desvendar a verdade, Felipe terá que mergulhar no submundo de um Rio de Janeiro ainda mais tecnológico e marginalizado. Como um autêntico herói *noir*, ele enfrentará o poderoso Regime, os neo-ortodoxos, a milícia e a implacável ambição das máquinas, ciente de que, talvez, vencer seja uma batalha impossível. Tudo isso narrado com uma mistura de profundidade existencial e um tom que equilibra o suave com o jocoso, resultando em uma obra bem-humorada apesar da complexidade.

Embora o conceito de tecnopoder seja central em “Pantokrátor”, nossa pesquisa prioriza outro aspecto na narrativa: a análise do ícone do *golem* e seu potencial para representar o proletário do século XXI. Gondim (2020) reconfigura aspectos da nossa realidade contemporânea ao transportar este ícone tradicional para uma realidade urbana carioca alternativa, caracterizada por uma alta tecnologia e péssima qualidade de vida a inúmeros setores da sociedade. Dessa maneira, a obra amplia os limites do que é possível enunciar acerca do ícone *golem*, permitindo novas interpretações da realidade social e tecnológica que circunda a vida

urbana carioca. Ao colocar um ícone cultural judaico em um cenário de incerteza tecnológica, o autor utiliza o insólito para desafiar a percepção do laço social e as expectativas dos leitores, como podemos observar no recorte abaixo:

Aquele era um endereço ruim. Setor Histórico do Rio de Janeiro. O “Rio Velho”. Sarjeta, abandono, ruína. Em que tipo de buraco o senhor Fraga, alto executivo de uma das companhias mais rentáveis do mundo, Kopf des Jochanaan, controlada por uma das instituições mais poderosas e malignas da Terra, o Lambda Bank, havia se intrometido? Os bancos controlam a civilização. O Lambda controlava a Kopf des Jochanaan e uma dezena de conglomerados financeiros. O Lambda possuía mil e um tentáculos e habilidades escravistas invencíveis. O senhor Fraga não. (Gondim, 2020, p. 09)

Bessière (1974) ajuda a compreender o insólito menos como inventário de exotismos e mais como um modo de enunciação que desajusta hábitos perceptivos e regimes de verossimilhança. O insólito opera como efeito de sentido: desloca expectativas, sabota automatismos de leitura e convoca o coenunciador a negociar com o ilógico do laço social, produzindo um jogo performático entre enunciador e leitor em que coerência, causalidade e verdade ficam em suspenso. Ao desestabilizar o mimetismo estrito, a narrativa insólita não renuncia ao mundo; ela o reenquadra, expondo, por estranhamento, aquilo que a rotina normaliza. Nesse ponto, a poética do insólito convida a uma crítica imanente: as fissuras no discurso mimético são também fissuras nas ordens simbólicas que sustentam o social. Quando aproximamos essa concepção do quadro necropolítico (Mbembe, 2018), o insólito torna-se uma técnica de visibilidade: ao friccionar o familiar com o absurdo, permite flagrar os dispositivos que administram zonas de abandono, vidas precarizadas e economias da morte, sem reduzi-los a uma tese explícita. O *golem*, como categoria social proposta por Gondim (2020), é exemplar desse procedimento: criatura fabricada, potência servil e corpo instrumental, ele materializa a “vida disponível” – aquela que o aparelho de poder pode mobilizar, exaurir ou descartar – e, ao mesmo tempo, a subverte quando assume agência narrativa, reabrindo o jogo de significados e tensionando a fronteira entre coisa e pessoa, objeto e sujeito.

No excerto de *Pantokrátor*, a linguagem já instaura o efeito insólito por acúmulos e fraturas: “Aquele era um endereço ruim. Setor Histórico do Rio de Janeiro. O ‘Rio Velho’. Sarjeta, abandono, ruína.” A parataxe e o ritmo sincopado produzem uma topografia do desamparo; cada sintagma funciona como um corte que decompõe a cidade em restos, exibindo uma espacialização da precariedade. A nomeação “Rio Velho” opera como ironia temporal: não é apenas o passado urbano, mas um presente envelhecido pela política de abandono – uma necro-urbanidade. O campo semântico corporativo irrompe com nomes próprios que soam estrangeiros, ritualísticos ou sacrificais – “Kopf des Jochanaan” – acoplados ao “Lambda Bank”, entidade com “mil e um tentáculos” e “habilidades escravistas invencíveis”. O léxico do monstruoso e do tentacular contamina o econômico e, por contágio, torna a finança algo mais que instituição: um organismo predatório que excede o humano. Sem precisar exhibir o sobrenatural, o texto insinua-o na textura verbal, até culminar no golpe seco: “O senhor Fraga não.” O corte final, minimalista e irônico, rebaixa o magnata à condição de vulnerável frente ao macrodispositivo; a frase, quase um aforismo negativo, reorganiza a hierarquia do poder no interior da cena e devolve ao leitor a tarefa de preencher o não-dito. Aí está o jogo enuncia-

tivo de que fala Bessière (1974): a narrativa recusa certezas, solicita convivência interpretativa e deixa à deriva a fronteira entre realismo e fabulação crítica.

Inserido nesse quadro, o *golem* detetive opera como figura-limite das condições necropolíticas do enredo. Enquanto “trabalho vivo” fabricado, ele condensa os destinos de corpos produzidos para servir, vigiar, conter e, se preciso, desaparecer – vidas tornadas contábeis e sacrificáveis pelo regime financeiro que o trecho perfila. Contudo, ao investigar um adultério – microdrama privado – no coração de uma macroestrutura de morte social, o *golem* traz à tona a homologia entre traição íntima e traição política: o contrato conjugal é espelho rachado do contrato social. Sua agência, portanto, é dupla. Como corpo-escrita (*golem*) que carrega inscrições de comando e obediência, ele encena o lado “coisificado” da subjetividade; como detetive que interpreta sinais, ele reapropria a linguagem, desloca sentidos e restitui opacidade ao que o poder quer transparente e governável. Desse atrito nasce o insólito crítico: a cidade-ruína e o banco-tentáculo não são meros cenários, mas dispositivos que moldam quem pode viver e quem pode morrer; e a própria narrativa, ao preferir elipses, nomes-problema e cortes rítmicos, transforma a leitura numa experiência de indecidibilidade que impede conclusões absolutas e, justamente por isso, ilumina a lógica necropolítica que naturaliza exclusões e mortes. Em suma, Bessière (1974) fornece a gramática do deslocamento; Gondim (2020) a realiza esteticamente ao fundir *noir*, alegoria econômica e corpo-ficção, fazendo do *golem* a cifra social da necropolítica e do insólito seu instrumento de desvelamento, como podemos observar no recorte abaixo:

Nas noites esquecidas da cidade, os Choques instalavam sintetizadores químicos em locais conhecidos por todos. Os drive-thrus dos psicossintéticos. O usuário transferia o crédito, escolhia os efeitos desejados em um menu, et voilà. Para competir com a variedade popular das farmácias, repletas de drogas concebidas para a potencialização do álcool, os produtos tornavam mesalina e LSD comparáveis ao chá da quermesse. Eram devastadores. E inconvenientes também, porque saqueavam e matavam a clientela em semanas ou meses. (Gondim, 2020, p. 10)

A partir de Maingueneau (2015), compreendemos que a noção de discurso constituinte designa discursos que não apenas falam sobre um tema, mas instituem um modo de ver e dizer esse tema, reivindicando autoridade para definir seus critérios de verdade (como fazem o jurídico, o científico e o filosófico). No excerto em análise, a literatura não “ilustra” o problema de drogas e consumo; ela o reconfigura ao articular, dentro de uma mesma fala, léxicos médico-farmacêutico, policial e mercadológico. O circuito descrito – “menu” de efeitos, compra a crédito, “drive-thrus dos psicossintéticos” – reclassifica posições sociais: “usuário” torna-se “cliente”, a dose vira “produto” com “efeito colateral” administrável e a cidade, reduzida a “noites esquecidas”, figura como infraestrutura logística. Nessa operação constituinte, a obra concorre com os discursos sanitário, jurídico e econômico, expondo a racionalidade que mercantiliza a vulnerabilidade: um arranjo em que vidas precarizadas que se distanciam de sua função predeterminada são tratadas como clientela descartável. Dessa maneira, a narrativa não replica a realidade, mas cria um regime de inteligibilidade que tem a expectativa de reelaborar e simbolizar as nuances do laço social.

Essa premissa constituinte se concretiza por meio da cenografia, categoria que, em Maingueneau (2015), possibilita ao analista ou crítico literário observar os emblemas da enunciação, quer seja: qual fala é mobilizada, de onde fala, em que tempo e espaço simbólicos, com que objetos e papéis em jogo. A cenografia não é cenário decorativo, mas o disposi-

tivo que orienta as possibilidades de efeitos de sentido de um enunciado a partir da leitura. No trecho em destaque, a cenografia apresentada combina um tempo-espço de “noites esquecidas” e uma cadeia de ações padronizadas (“transferia o crédito”, “escolhia os efeitos”, “et voilà”), mesclando o tom de boletim técnico, o jargão publicitário e o humor ácido do *noir*. Essa montagem transforma a cidade em balcão contínuo, a compra em rito automatizado e a morte em efeito “de serviço”. O leitor é convocado a habitar essa cena como quem percorre uma interface de compra rápida, e é ali, no choque entre conveniência e letalidade, que a crítica se produz: a própria encenação torna visível que mercado e morte compartilham a mesma arquitetura.

O *ethos*, por sua vez, também é uma garantia da condição constituinte dos discursos literários, na medida em que trata-se da imagem de enunciador que o texto constrói para si – não um traço psicológico do autor, mas um efeito discursivo que confere credibilidade e orienta a adesão do leitor. Aqui, o *ethos* é de frieza *nonsense* e insólita que mistura o pericial com a ironia controlada: uma voz que relata com precisão quase clínica e, ao mesmo tempo, fere a naturalização pela sátira. Marcas retóricas como a hipérbole avaliativa (“devastadores”), a ironia que compara o risco a um “chá da quermesse” e a metonímia que desloca a agência (“os produtos saqueavam e matavam a clientela”) possibilitam a imagem de um enunciador que sabe do que fala e que expõe o escândalo por via do distanciamento passional. Esse *ethos* reorienta responsabilidades: não é o “indivíduo desviante” isolado do foco da imputação, mas o dispositivo insólito sob regras mercantis que organiza oferta, crédito, circulação e descarte. Para o coenunciador, o efeito é uma dupla experiência – reconhecimento da lógica econômica e desconcerto ético diante de como ela se apresenta como normalidade.

Maingueneau (2015) observa, ainda, que os discursos literários designam uma posição estrutural de exterioridade-relativa em relação ao laço social: o texto pertence aos mundos de discurso com que dialoga, mas os habita “de viés”, deslocando seus lugares, regras e evidências. No excerto, essa condição se materializa nas bordas entre legal/ilegal (farmácia e “Choques”), público/privado (segurança e comércio), cuidado/depredação (farmacologia e “sintetizadores de rua”). A enunciação apropria-se do léxico do varejo – menu, crédito, conveniência, eficiência – para torcê-lo criticamente e fazê-lo dizer o que, no cotidiano, ele oculta: a compatibilidade entre o fluxo “sem atrito” do *checkout* e a gestão de populações que não são dignas de viver. É precisamente esse estar dentro e fora que confere força crítica ao texto: enuncia-se com a linguagem do sistema para desautomatizá-la, expondo a engrenagem necropolítica que converte vidas em objetos prestadores de serviço, variáveis de custo, otimizáveis e descartáveis em nome da fluidez do lucro. Em termos simples: a narrativa utiliza das mesmas palavras do consumo e as recoloca numa cena em que se vê o preço humano que elas costumam mascarar.

A partir desse enquadramento, torna-se possível ler o *golem* como produto e sintoma dessa ordem necropolítica. As personagens *golens* da obra encarnam uma paratopia material: é simultaneamente ferramenta do sistema (um corpo-trabalho programado para uma função) e vida excedente (um corpo facilmente substituível quando a função se esgota). Como um proletário hipersubstituível, o *golem* é moldado para um único uso social e, quando obsoleto, não encontra requalificação nem reintegração; sobra-lhe a zona cinzenta do descarte, onde a morte não é acidente, mas horizonte de gestão. Assim, a própria figura do detetive-*golem* dramatiza a racionalidade do dispositivo: investiga ruínas que o mesmo regime produz e administra, enquanto a sua continuidade biográfica depende de permanecer útil ao circuito que o consome.

Nesse sentido, a paratopia não é apenas um traço estilístico do texto, mas um princípio de inteligibilidade da personagem e do mundo narrado. O *golem* ocupa um “entre-lugar”

que o aproxima das instituições – segurança, mercado, farmacologia – e, ao mesmo tempo, o exclui como sujeito pleno: ele é admitido como força de trabalho e recusado como vida que mereça durar. A narrativa, ao constituir essa cenografia ambígua, não só revela o funcionamento do sistema como o faz sentir, ao imprimir no corpo do *golem* a lógica que transforma proteção em depredação, cuidado em cálculo e eficiência em autorização para matar. Em termos acessíveis: a história mostra como alguém feito para servir vira descartável assim que o serviço termina – e nos faz ver que essa “naturalidade” do descarte é uma construção social, não um destino, como podemos observar no trecho abaixo:

A denúncia da constituição sintética era sua perfeição. Impossível ser mais bonita. Mas duvido que qualquer cliente no Die Nihilheim identificasse a tempo. A julgar pelo arrepio da pele branca, o eriçamento dos pelos, corpo empinado e pupilas dilatadas em reação à vodka, seu mestre não havia economizado nos algoritmos id. Ela era hardware dedicado ao hedonismo. Programação neuromórfica e heurísticas sexuais em um vestido de látex. Equipada para medir a reação aos menores gestos e aprender com eles. Nenhuma mulher do mundo poderia competir com aquela beleza intransigente, nem tentar reproduzir suas habilidades. A garota não existia. (Gondim, 2020, p. 28)

No trecho acima, a descrição da “constituição sintética” de uma personagem análoga a um robô dialoga com a pesquisa de Wolfe (1993) sobre representações robóticas no século XX. Ao se referir à “perfeição” desse ser sintético projetado para o prazer, o trecho retrata não apenas a ideia de uma obra-prima tecnológica, mas também lida com formações discursivas sobre identidade e desumanização no contexto de uma especulação de um capitalismo que sofisticou a técnica de exploração proletária. A personagem é apresentada como um “hardware dedicado ao hedonismo”, encapsulando uma visão crítica dos avanços tecnológicos que priorizam o prazer e o consumo e apagam a subjetividade de certos tipos de seres humanos, especificamente aqueles subalternizados, que não desfrutam dos privilégios e do acesso ao consumo.

Ao incorporar elementos de ficção científica como recurso para o insólito, o enunciadador desenvolve a personagem acima para apresentar reflexões sobre a performance e a natureza humana. A narrativa nos possibilita a construção de efeitos de sentidos sobre como o conceito de humanidade é constantemente reavaliado frente à integração da tecnologia em nossas vidas cotidianas. A metáfora de um ser capaz de “medir a reação aos menores gestos e aprender com eles” destaca um mundo onde a noção de experiência humana é limitada por algoritmos e programação neuromórfica, implicando que as interações genuinamente humanas são cada vez mais raras e desnecessárias para a performance social.

A condição de que “nenhuma mulher do mundo poderia competir com aquela beleza intransigente” cria um paralelo com as preocupações de Wolfe (1993) sobre a desvalorização da condição humana face à automação crescente. Este fragmento sugere um futuro onde seres artificiais, projetados para superar as capacidades humanas em aspectos emocionais e físicos, ameaçam as noções tradicionais de desejo e valor humano. A referência à “programação neuromórfica” e “heurísticas sexuais” ainda abrange um senso de manipulação dos instintos humanos básicos, levantando questões sobre o papel da tecnologia na redefinição e possível controle das interações humanas. Nesse sentido, a personagem sintética é um produto dedicado ao hedonismo, um reflexo extremo da lógica capitalista disposta a sacrificar a autenticidade humana em nome da eficiência de resultados e do lucro. Esta figura artificial,

construída para “medir a reação aos menores gestos e aprender com eles”, sugere uma realidade onde indivíduos são reduzidos a dados para maximizar experiências simuladas – algo que também ressoa com os medos que Wolfe (1993) cita sobre a substituição da força de trabalho humana. Compreendemos que, através do recurso do insólito, o enunciador questiona a essência da realidade e das relações humanas num mundo tecnificado e potencialmente desumanizado. O trecho acima expõe uma visão crítica dos impactos tecnológicos sobre a identidade e os valores humanos, ao mesmo tempo que estimula uma reavaliação das estruturas de poder e economia que moldam nossas vidas. O insólito, portanto, não apenas se amplifica nesta narrativa, mas também se torna uma ferramenta essencial para desafiar e provocar um entendimento mais aprofundado das culturas contemporâneas e suas tensões centrais, como podemos observar no recorte abaixo:

Me voltei ao ambiente sulfúrico do Nibelheim e observei a clientela. Lugar eclético, a busca do prazer é ecumênica. Havia profissionais liberais e do mercado, lobistas, autoridades de segundo e terceiro escalões do Regime e alguns mafiosos. Meu alvo estava em um nicho. O senhor Fraga conversava serenamente com três cavalheiros tatuados, bem-vestidos, de expressão comedida e mediações caríssimos. Os homens podiam prescindir de crachás para se apresentarem como mafiosos. Àquela distância e àquela luz eu não podia identificar sua origem, mas seria questão de tempo. Nenhum deles parecia interessado nas deusas do Die Nibelheim. Dois sujeitos trocavam olhares à vontade entre si. O terceiro se mantinha um pouco afastado. Logo, não formavam um mesmo grupo. O senhor Fraga conversava como quem explica. Pausado. Gestos pontuais. Era óbvio que não estava comprando. Estava vendendo. Como que distraído, procurei o copo saturado de gelo no balcão, mas não senti o vidro frio. Antes, toquei um pêssego. Me voltei e ali estava ela, chama e cintilação. A edição revista e corrigida de Louise Brooks. Linda como uma pintura digital. Ela não perguntou nem pediu, acariciou o copo com mão de biscuit, provou a vodka cor de céu e reagiu com se flutuasse nela. Era uma golem. (Gondim, 2020, p.59)

À luz das observações de Ginway (2005) sobre a dinâmica entre humanos e máquinas na literatura brasileira, o recorte de Gondim (2020) aprofunda a leitura das formas contemporâneas de servidão tecnológica. Historicamente, autômatos e robôs aparecem na Literatura como servos em arranjos familiares patriarcais, tratados como objetos e não como sujeitos, sustentando uma economia afetiva regida pela lógica senhor–escravo, em que controle e poder funcionam como gramática social e existencial. No trecho analisado, essa matriz é deslocada do âmbito doméstico para o circuito do entretenimento – o Nibelheim, espaço “ecumênico” do prazer – sem, contudo, ser desfeita. A figura designada *golem*, de “mão de biscuit”, “chama e cintilação”, “edição revista e corrigida de Louise Brooks” e “linda como uma pintura digital”, corporifica uma “constituição sintética” que a narrativa formula como “hardware dedicado ao hedonismo”. Assim, mais que simples assistente, ela é arquitetada para maximizar a satisfação sensorial do consumidor: acaricia o copo, prova a “vodka cor de céu” e reage “como se flutuasse nela”, indícios de um funcionamento calibrado para o prazer e esvaziado de agência própria. Reitera-se, desse modo, a sujeição destacada por Ginway (2005): a criatura técnica permanece um artefato dócil e instrumental, concebido para atender aos desejos de seus mestres humanos sem ressentimento ou rebeldia; sua razão de ser mede-se pela capacidade de produzir satisfação, encapsulada na perfeição irreal que a faz parecer “impossível ser mais bonita”.

O enunciado “nenhuma mulher do mundo poderia competir com aquela beleza intransigente” possibilita compreendermos a objetificação da personagem: um corpo sintético concebido para ultrapassar o horizonte do humano e tamponar um vazio afetivo-existencial que frequentemente organiza o drama dos protagonistas. Ela não apenas suporta a carga do prazer alheio; converte-se em superfície de projeção, espelho e contestação das contradições que atravessam a condição humana. Contudo, a aparente ausência de sujeição no registro clássico (a rebeldia do servo, a tensão senhor–escravo) é substituída por uma sujeição algorítmica: vinculação ao hedonismo programado e às expectativas inflexíveis dos usuários. A narração minuciosa de que “mede a reação aos menores gestos e aprende com eles” denuncia um regime de aprendizagem contínua que reconfigura o vínculo em servidão responsiva, na qual a inteligência artificial deixa de ser mero sucedâneo do humano para ostentar a promessa de perfeição. Desenha-se, assim, um cenário insólito em que a servidão é menos corporal do que digital e psicológica, convocando um debate ético sobre a criação de formas de vida inteligentes cuja teleologia se reduz a entreter e amortecer a angústia existencial de determinados humanos – questão que interpela, em última instância, as noções de agência, consentimento e dignidade no design do prazer.

As formulações de Mbembe (2018) acerca da necropolítica oferecem uma chave de leitura para o trecho em análise. Mais do que um vetor de eficiência e prazer, a tecnologia aparece como operador de soberania que redefine fronteiras do vivível e do descartável, reinstalando hierarquias de valor entre o humano e o artificial. Nesse horizonte, a “constituição sintética” da personagem – projetada sob o signo da “perfeição” para satisfazer hedonisticamente seus usuários – materializa um regime em que decisões necropolíticas não apenas graduam quais vidas merecem cuidado e reconhecimento, mas também prescrevem quais criações devem ser moldadas para servir e, ao fim, serem descartadas. Trata-se de uma economia da descartabilidade em que a excelência técnica se torna critério de utilidade, e a utilidade, por sua vez, legitima a obsolescência programada. A descrição de um ser “equipado para medir a reação aos menores gestos e aprender com eles” explicita a transmutação da sujeição clássica em sujeição algorítmica: vigilância, ajuste fino contínuo e otimização comportamental convertem-se em servidão responsiva, onde a agência é progressivamente sacrificada à performance do prazer. A inteligência artificial, nesse arranjo, deixa de figurar como simples sucedâneo humano para encarnar uma promessa de perfeição que justifica seu próprio confinamento funcional – uma teleologia servil. Assim, o trecho evidencia uma necropolítica do prazer, na qual a vida artificial é instrumentada para maximizar a satisfação de alguns ao custo da autonomia que a constituiria como sujeito, revelando um dispositivo ético e político que normaliza a criação de seres destinados a entreter e a amortecer a angústia existencial, ainda que ao preço de sua própria possibilidade de autodeterminação.

A figura sintética representada no trecho acima é integrada a um laço social em que sua existência é instrumentalizada para manter e intensificar a experiência humana, num horizonte que privilegia hedonismo e eficiência enquanto sacrifica humanização e complexidade. Nessa chave, o enunciado de que “nenhuma mulher do mundo poderia competir com aquela beleza intransigente” não apenas denuncia a desvalorização de vidas humanas diante do fetiche tecnológico, mas também reinscreve a mulher como objeto ultrapassado, como se a excelência técnica pudesse substituir – e hierarquizar – a experiência e a alteridade femininas. Ao mobilizar tecnologia para engendrar uma personagem cuja “perfeição” programada não é reconhecida como vida, o texto evoca a gramática necropolítica contemporânea: certos

corpos – humanos ou sintéticos – são pré-categorizados como utilizáveis e, portanto, descartáveis. A criatura é desenhada para existir sob os caprichos de seus usuários sem protesto ou reivindicação de agência; o controle não é apenas físico, mas normativo e afetivo, instaurando uma sujeição que naturaliza a obsolescência e o silenciamento. Trata-se de uma teleologia utilitarista que reduz o outro a interface de prazer, convertendo-o em recurso administrável no circuito da satisfação. Em linhas gerais, o trecho oferece um retrato das desigualdades modernas: longe de celebrar um progresso linear sob a égide da tecnologia, expõe o quanto a sociedade está disposta a avançar para perpetuar dispositivos opressores. Na economia moral de “Pantokrátor”, as vidas artificiais tornam-se metáforas para delimitar quem merece atenção, cuidado e investimento e quem é relegado à condição de instrumento do deleite humano – uma cartografia de valor que revela, ao mesmo tempo, a potência e a violência do nosso imaginário técnico-político, como podemos observar no trecho abaixo:

“Eu tinha oito anos de idade. Seis deles servindo como secretário de um desembargador honesto. O último do Regime. Foi ele quem preparou minha saída para a clandestinidade, a liberdade consciente.

Em uma paráfrase de Espinosa, a liberdade que os homens se orgulham de possuir consiste na consciência dos seus desejos e na ignorância da inteligência algorítmica que os determina. Eu não conheço o orgulho. Minha liberdade mais modesta consiste no direito de dizer “não”. Sem prejuízo de significados mais amplos que talvez me escapem. Ou talvez não. Não sei explicar a passividade dos golens. Só alguns pareciam operar os dados que favoreciam o desejo de sair. Em geral, golens sociais como eu. Era espantoso que a golem sexual também o desejasse. Máquinas mais sutis que um Bernini a haviam esculpido, em sua beleza imaterial, para o Eu algorítmico devotado à servidão. O que se movera nele? (Gondim, 2020, p.31)

No trecho acima, o *golem* emerge como alegoria do insólito que atravessa a relação do proletário do século XXI com a própria subjetividade: um sujeito fabricado por circuitos de dados, calibrado por métricas de atenção e desenhado para a docilidade, que, de súbito, manifesta um resto irreduzível de vontade. Se, no século XIX, a alienação se jogava na separação entre trabalhador e meios de produção industriais, hoje ela se desdobra na expropriação do controle sobre dados, desejos e identidade digital – novos meios de produção da era informacional. Nesse cenário, o tecnopoder autotético naturaliza a exploração ao converter cada gesto em dado e cada afeto em previsão, oferecendo a ilusão de liberdade como mera consciência do desejo e ignorância da inteligência algorítmica que o determina. É justamente aí que o *golem* adensa o insólito: quando a narrativa assinala uma “liberdade consciente” que passa pela clandestinidade e por um direito mínimo de dizer “não”, insinua-se a contradição interna do regime de captura, uma faísca de negatividade que resiste ao imperativo da servidão. A “passividade dos golens” não é simples inércia, mas efeito de uma engenharia de subjetividades que administra o que pode ser sentido, pensado e querido; e, contudo, “só alguns operavam os dados que favoreciam o desejo de sair”, isto é, só onde ocorre uma reapropriação crítica das mediações algorítmicas nasce a possibilidade de fuga.

O espanto diante da “*golem* sexual”, talhada por máquinas “mais sutis que um Bernini” para servir a um Eu algorítmico, intensifica esse insólito: no ápice da captura – beleza imaterial, otimização do desejo, finalidade servil – irrompe um movimento sem causa transparente, um gesto que desvia da função prescrita e pergunta “o que se movera nele?”. Essa interrogação marca o ponto de indeterminação que o capital de plataformas não consegue pacificar: um

excedente de subjetividade que não se reduz ao cálculo, uma opacidade que impede a coincidência total entre o que se é e o que o sistema quer que se seja. Assim, o *golem* não é apenas o corpo programado da nova classe trabalhadora de dados; é o sintoma do desajuste entre o mapa algorítmico e o território da experiência, a figura que encarna a estranheza de uma vida prometida como livre enquanto é moldada para o consumo e a obediência, e que, todavia, preserva a potência mínima – mas decisiva – de dizer “não”, de desejar sair. Nessa chave, sua presença torna visível o elemento insólito estruturante da condição proletária contemporânea: a coexistência tensa entre uma subjetividade produzida para a servidão e uma liberdade modesta, clandestina, capaz de rachar o consenso do tecnopoder e reabrir, ainda que por brechas, um campo de agência no interior da dominação (Gondim, 2020, p. 31). O enunciador, ao propor um personagem que renuncia ao orgulho e reivindica o direito de dizer “não”, representa uma forma de resistência a essa exploração. Ele se recusa a ser um *golem* passivo, um mero autômato programado para obedecer. Sua busca por autonomia, por mais modesta que seja, é um ato de rebelião contra o “tecnopoder autotélico” e uma afirmação da importância da liberdade individual em um mundo cada vez mais controlado pela tecnologia.

Considerações finais

A análise da figura do *golem* no romance *Pantokrátor*, de Ricardo Labuto Gondim, revela as tensões que moldam o proletariado no século XXI. Longe de suas origens culturais judaicas, o *golem* reconfigurado na obra de Gondim – um ser artificial de aparência humana, meio sintético, meio orgânico, produzido em escala industrial – espelha as complexidades da exploração e da desumanização em um contexto global e tecnologicamente avançado. Este ícone se torna um signo da condição de servidão e da ausência de agência, ressoando com as preocupações levantadas por autores desde o século XIX, como Mary Shelley em *Frankenstein*, e desdobrando-se nas figuras do robô e do androide que questionam a essência da humanidade diante do avanço industrial e, agora, digital. A obra, assim, projeta uma lente crítica sobre a precarização do trabalho e o controle algorítmico, onde o trabalhador, outrora coisificado pela máquina industrial, agora é instrumentalizado pelos sistemas de dados e inteligência artificial.

Pantokrátor aprofunda essa crítica ao ambientar sua narrativa em um Rio de Janeiro distópico, dominado pelo “tecnopoder autotélico”, um sistema que se autojustifica e controla indivíduos e a sociedade por meio de algoritmos. Neste cenário, as personagens *golem* materializam a “vida disponível” que pode ser mobilizada, exaurida ou descartada, conforme a lógica da necropolítica articulada por Mbembe (2018). A narrativa expõe a mercantilização da vulnerabilidade, onde até mesmo o prazer e o consumo são arquitetados para operar uma “necropolítica do prazer”, transformando seres sintéticos em “hardware dedicado ao hedonismo”. Essas criações, destinadas a maximizar a satisfação de alguns, evidenciam a instrumentalização e a redução de vidas a meros recursos, revelando como a excelência técnica pode ser um critério para legitimar a obsolescência programada e a supressão da autonomia em nome da eficiência e do lucro.

A obra de Gondim emprega o “insólito literário” como uma ferramenta crítica fundamental, desajustando hábitos perceptivos e regimes de verossimilhança para expor as fissuras nas ordens simbólicas que sustentam o social. Através de uma cenografia que mescla o tom técnico e o humor ácido do *noir*, o romance cria um “regime de inteligibilidade” que não

replica a realidade, mas a reelabora criticamente. A figura do *golem* detetive, por exemplo, embora seja um “trabalho vivo” fabricado e um “corpo instrumental”, subverte sua função servil ao investigar as ruínas que o próprio sistema produz. Ele se torna um “corpo-escrita” que, ao interpretar e deslocar sentidos, restitui opacidade àquilo que o poder busca tornar transparente e governável, expondo a lógica necropolítica que naturaliza exclusões e mortes na cidade-ruína dominada pelo banco-tentáculo.

Em suma, *Pantokrátor* não apenas atualiza o mito do *golem*, mas o transforma em um espelho das angústias contemporâneas e um convite urgente à reflexão sobre futuros mais justos. Ao questionar quem é reconhecido como sujeito e quem é reduzido à mera função no capitalismo digital, o romance de Gondim lança luz sobre as novas faces da necropolítica e as implicações sociais e morais da automação e da inteligência artificial. A literatura, neste contexto, não apenas dialoga com os avanços tecnológicos e suas consequências, mas também se firma como um poderoso discurso constituinte, capaz de rearticular e simbolizar as nuances do laço social, fomentando uma crítica profunda às estruturas de poder e desigualdade que persistem e se reconfiguram na era da tecnologia e do controle algorítmico.

Referências

BALDICK, Chris. *In Frankenstein's shadow: myth, monstrosity and nineteenth-century writing*. Oxford: Oxford University Press, 1987.

BESSIÈRE, Irene. Irène. *Le récit fantastique: la poétique de l'incertain*. Paris: Larousse, 1974.

CESERANI, Remo. *O fantástico*. Tradução Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: UFPR, 2006.

GINWAY, Elizabeth. *Ficção Científica: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro*. São Paulo: Devir, 2005.

GONDIM, Ricardo Labuto. *Pantokrátor*. São Paulo: Editora Caligari, 2020.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Tradução Ricardo Corrêa Barbosa. 15. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

MAINGUENEAU, Dominique. *Discurso e análise do discurso*. Tradução: Sírio Possenti. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

MBEMBE, A. *Necropolítica: biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte*. Tradução Renata Santini. São Paulo: N-1 edições, 2018.

MORETTI, Franco. *Signs Taken for Wonders*. Londres: Verso, 1983.

NAZARIO, Luiz; NASCIMENTO, Lyslei (org.). *Os fazedores de golems*. Belo Horizonte: Programa de Pós-graduação em Letras: estudos literários, Fale/UFMG, 2004.

PEIRCE, Charles Sanders. *The collected papers*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1958.

SHELLEY, Mary. Frankenstein. In: SHELLEY, Mary; STEVENSON, Robert; STOKER, Bram. *Frankenstein, Drácula, o médico e o monstro*. Trad. : Adriana Lisboa. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

WOLFE, Gary K. 1992: *the year in review*. *Locus*. In: The newspaper of the science fiction field 3. Feb. 1993. 37-38.