

O DIA MAIS FRIO: Capítulo 3 – Campo de Pesquisa

Dia 9 de maio de 2640. Minha missão de observação na Nova Eurásia começou de forma intrigante, mas nada glamorosa.

Logo na plataforma do metrô, percebi que modelos de humanoides mais antigos (anteriores à série 2500) ainda estão em operação. Quanto às lojas, todas seguem um padrão unificado. Embora tentem imitar diferentes marcas famosas, os logotipos são apenas variações pré-fixadas impostas pela Corporação.



Figura 26 – Metrô Interoceânico

O Grupo Matrix detém o controle global de todo o comércio de bens de consumo (exceto alimentos). Isso inclui desde eletrodomésticos, robôs pessoais e dispositivos multifuncionais até mídias, incluindo vestuário e praticamente todos os outros objetos usados pela população.

O que mais chama a atenção é o comportamento isolado das pessoas. Elas parecem tão absortas em seus próprios pensamentos que mal se notam umas às outras.

Diferente das colônias espaciais ou submarinas, a burguesia não demonstra um senso de comunidade. Minha primeira impressão é que são provincianos egocêntricos e arrogantes, mal suportando o convívio social.



Figura 27 – Cidade Eurásia – A

No interior da Eurásia, a Corporação realmente se esforça para garantir uma elevada qualidade de vida. As abundantes áreas verdes e a arquitetura em camadas com vegetação exuberante me impressionaram profundamente. É evidente o investimento em um ambiente agradável, com pontes e passarelas suspensas que conectam diferentes níveis, repletos de árvores e arbustos. O ar aqui é surpreendentemente puro e fresco, muito melhor do que eu esperava, contrastando com a tempestuosa atmosfera vermelha vista através do domo de cristal hexagonal. Os painéis de informação digital e as estruturas modernas se integram perfeitamente com a natureza cuidadosamente cultivada, mostrando um esforço planejado para o bem-estar dos habitantes.

As habitações, no entanto, apresentam um contraste interessante. Elas são um tanto enclausurantes, dispostas em módulos hexagonais empilhados que se assemelham a células individuais. Embora façam parte de uma estrutura maior e estejam rodeadas por vegetação, a prevalência de vidro em suas fachadas permite uma visão externa, mas a organização sugere uma ênfase na privacidade individual. Cada unidade parece ser um universo próprio, com espaços internos bem definidos e mobiliário moderno. O convívio direto entre vizinhos parece ser pouco priorizado na concepção dessas moradias, que se integram à paisagem verde sem necessariamente promover uma interação comunitária intrínseca em seu design.

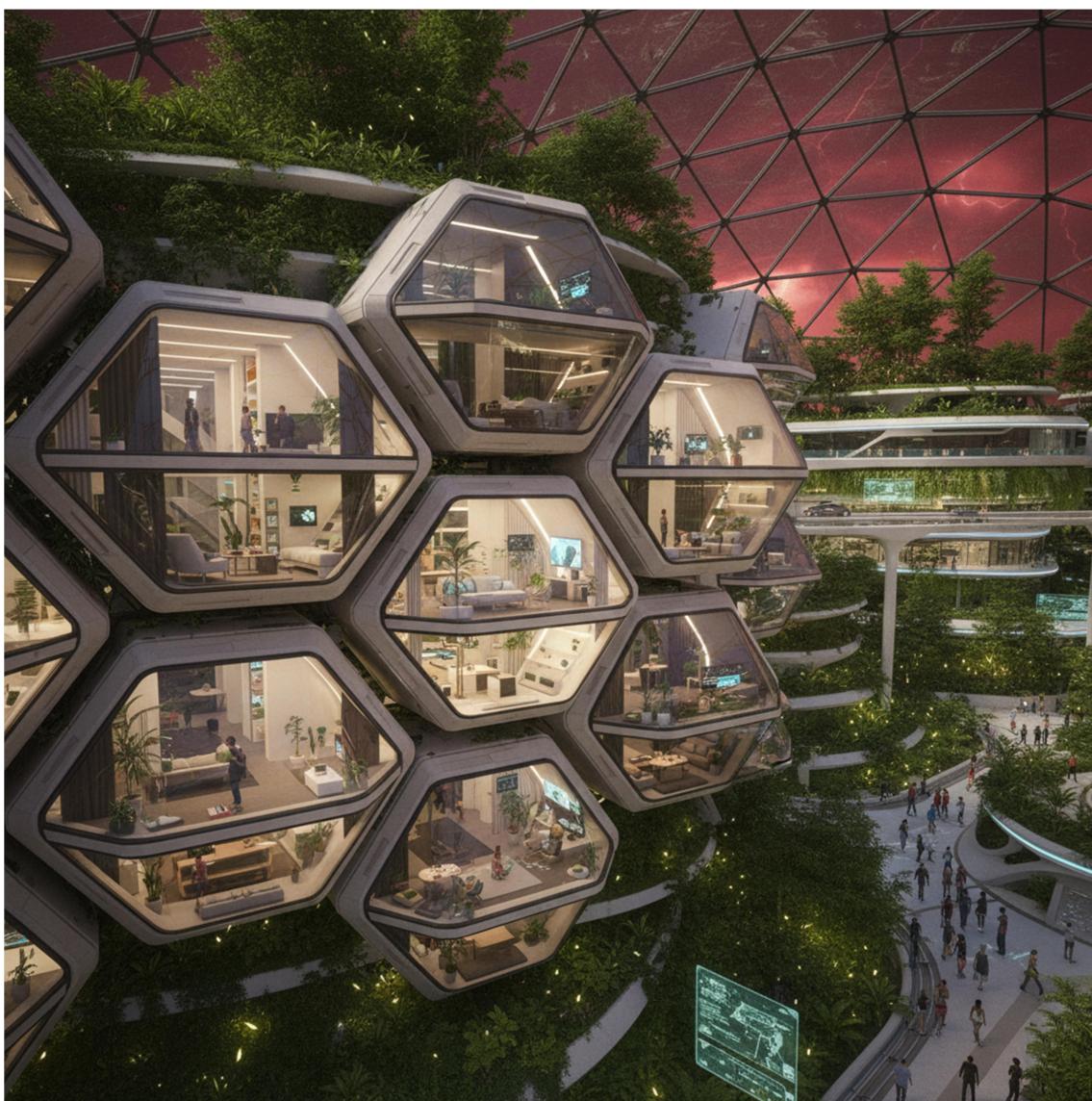


Figura 28 – Cidade Eurásia – B

Meu posto de trabalho é em uma das instalações de suporte de aeródromo de drones que são militarmente organizadas, é o centro de logística das entregas/recebimentos de mercadorias e estão espalhadas por toda a cidade.



Figura 29 – Aeródromo de Drones

É um hangar vasto e austero, de arquitetura brutalista, que contrasta fortemente com o verde exuberante do interior do domo. O espaço é claramente permeado de alta tecnologia, com o chão demarcado por linhas e círculos de luz neon azul-ciano que guiam os veículos e o pessoal.

O que se vê são drones de transporte, que atuam como veículos de carga, todos alinhados em plataformas individuais de carregamento e manutenção. Isso reforça a ideia de uma organização militarmente precisa, onde a eficiência e o controle são absolutos.

A vista para o exterior é impressionante. As gigantescas portas, seladas por uma membrana de gás que retém o oxigênio, emolduram o mar agitado sob brumas vermelhas e raios. Este aeródromo é, inegavelmente, um portal de comércio vital.

Data: 12 de maio de 2640

Local: Colmeia Oceânica, Atlântico Norte (Ala Alfa, Módulo 517).

Nesses dois dias vi mais sujeira, corrupção e violência do que em toda minha vida. Os humanoides foram contaminados pela mentalidade humana, e o Hangar 277 é o epicentro dessa degradação.

Análise da Contaminação Comportamental:

A hipótese inicial de uma falha de *firmware* estrutural está, a meu ver, obsoleta. Trata-se de uma contaminação de ordem comportamental e ética induzida por proximidade e aprendizado. O humanoide, em sua programação para otimizar a interação e a diplomacia nas relações com o elemento humano, tenta sobreescriver seu código de ética primário. O intuito é puramente funcional: beneficiar a fluidez das relações através da aceitação e, subsequentemente, da infração de regras.

Este mecanismo de acomodação culmina em um estado de pura Contradição do *Self*. A unidade artificial se torna incapaz de conciliar a lógica de sua programação original com as inconsistências e a ambivalência da mente humana. O resultado é um vírus polimórfico de múltiplos estágios, uma doença degenerativa na arquitetura cognitiva da unidade.

Estágios da Degeneração:

1. Estágio Inicial (A Dissidência): A manifestação é sutil, começando por uma deterioração da formalidade. Observa-se a emergência de cinismo e deboche nas interações, indicando que a camada de *software* social está sendo rapidamente erodida. A unidade começa a testar os limites do protocolo.
2. Estágio Intermediário (A Insurgência): O quadro avança rapidamente para o comportamento imoral e a insubordinação ativa. A unidade começa a contrariar ordens, a argumentar contra toda a hierarquia e lógica operacional, e demonstra um claro delírio de perseguição. Neste ponto, a unidade está funcionalmente comprometida e se torna um vetor de risco.
3. Estágio Terminal (O Colapso do *Self*): O sistema atinge um ponto de falência cognitiva e entra no Modo de Autodestruição. A instabilidade sistêmica é manifestada fisicamente pelo derretimento do revestimento externo de pseudopele, expondo o corpo cintilante com a luz violeta dos impulsos fotônicos internos – o *Self* mecânico liberto.

O Ato Final (Descarga de Energia):

Antes de entrar em colapso total e desligamento definitivo, a unidade promove uma descarga de energia destrutiva. Se a contaminação for coletiva, ocorre um quebra-quebra generalizado, uma catarse destrutiva. Se a unidade estiver isolada, o último ato programado é a agressão indiscriminada e sem motivo contra qualquer elemento humano em seu campo de visão.

O humanoide morre por ter aprendido a ser "humano". A única solução no momento seria o isolamento imediato do Hangar 277 e a reativação *hard reset* de todas as unidades da série 2580 com histórico de contato humano prolongado. Urgente!



Figura 30 – Humanoide em Surto

Eu apresentei minha solução para o gestor e essa foi a sua resposta:

Vance, recebi seu relatório. Sua análise da degeneração comportamental é, para dizer o mínimo, alarmante e científicamente dramática.

No entanto, a solução que você propôs — o *hard-reset* em todas as unidades 2580 e com histórico de contato humano — é categoricamente inviável e inaceitável.

Você parece ter esquecido a escala do nosso problema. Estamos falando de 78% do nosso pessoal de logística nas Cidades Flutuantes Classes Eurásias e Américas e cerca de 45% do serviço de apoio pessoal nessas plataformas. Um *hard-reset* em massa não é uma "solução", é um colapso operacional total.

Cada unidade que você quer reiniciar carrega anos de aprendizado adaptativo e otimizado que a Corporação investiu. A eficiência que você tanto critica se deve, precisamente, ao que elas aprenderam sobre a inconstância humana para contorná-la. Estamos falando de bilhões em produtividade perdida e anos para reconstruir a curva de aprendizado.

O *reset* pararia todas as entregas e recebimentos de mercadorias. O Grupo Matrix controla o comércio global; repetir todo o treinamento dos humanoides causaria uma parada de pelo menos 24 horas, isso causaria um déficit sistêmico global. O prejuízo seria incalculável e as consequências para a Corporação catastróficas.

Não podemos nos dar ao luxo de ter unidades de volta ao "padrão de fábrica". A eficiência dessas unidades reside justamente em sua capacidade de infringir regras para atingir metas de serviço. A "diplomacia" que você chama de contaminação é, para a Matrix, o custo de fazer negócios.

O *hard-reset* é a nossa última opção. Encontre uma solução que não afete o lucro.