

## 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.

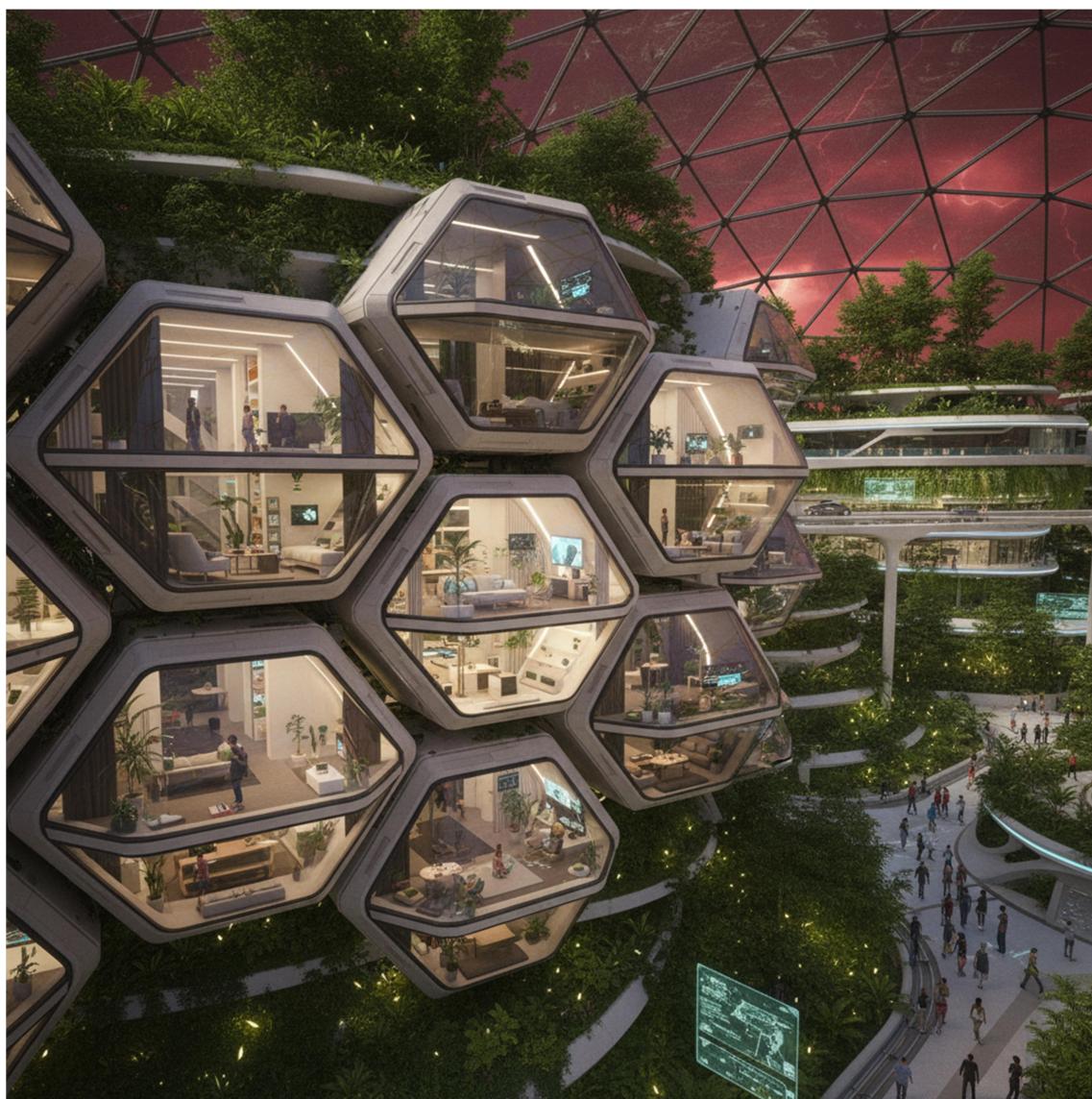
Diferente das colônias espaciais ou submarinas, a burguesia não demonstra um senso de comunidade. Minha primeira impressão é que são provincianos egocêntricos e arrogantes, mal suportando o convívio social.



*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 cientificamente 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 catastróficas para a Corporação.

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.

.....

**Data:** 13 de maio de 2640

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

Hoje, na hora do jantar, tive uma discussão com Heloise. Às vezes penso como ela é imatura para os seus 18 anos. Essa imaturidade, contudo, é sustentada pela própria rigidez da Corporação. O Pacto Federativo estipula que a participação na força de trabalho só é permitida após os 24 anos, obrigando o jovem a estudar e se qualificar até essa idade. O mesmo controle é aplicado à demografia: não é permitido gravidez e nascimentos antes dos 24 e depois os 56, o que é alvo de muita polêmica, mas é uma regra inquebrável da nova ordem. Heloise, protegida por essa regra, enxerga o mundo de forma perigosamente idealista e infantil.

O diálogo foi rápido e tenso, baseado no meu relatório de campo:

**Dr. Alexis:** — O trabalho em Nova Eurásia 6 confirmou o que eu temia. A vida é austera nas Cidades Flutuantes. A instabilidade nos burgos é real, assim como o ambiente é bastante tóxico; os humanoides estão perdendo o controle.

**Hellen:** — Não vamos ficar aqui para sempre, Alexis. Seu talento é a nossa moeda. A família vai se recuperar da queda.

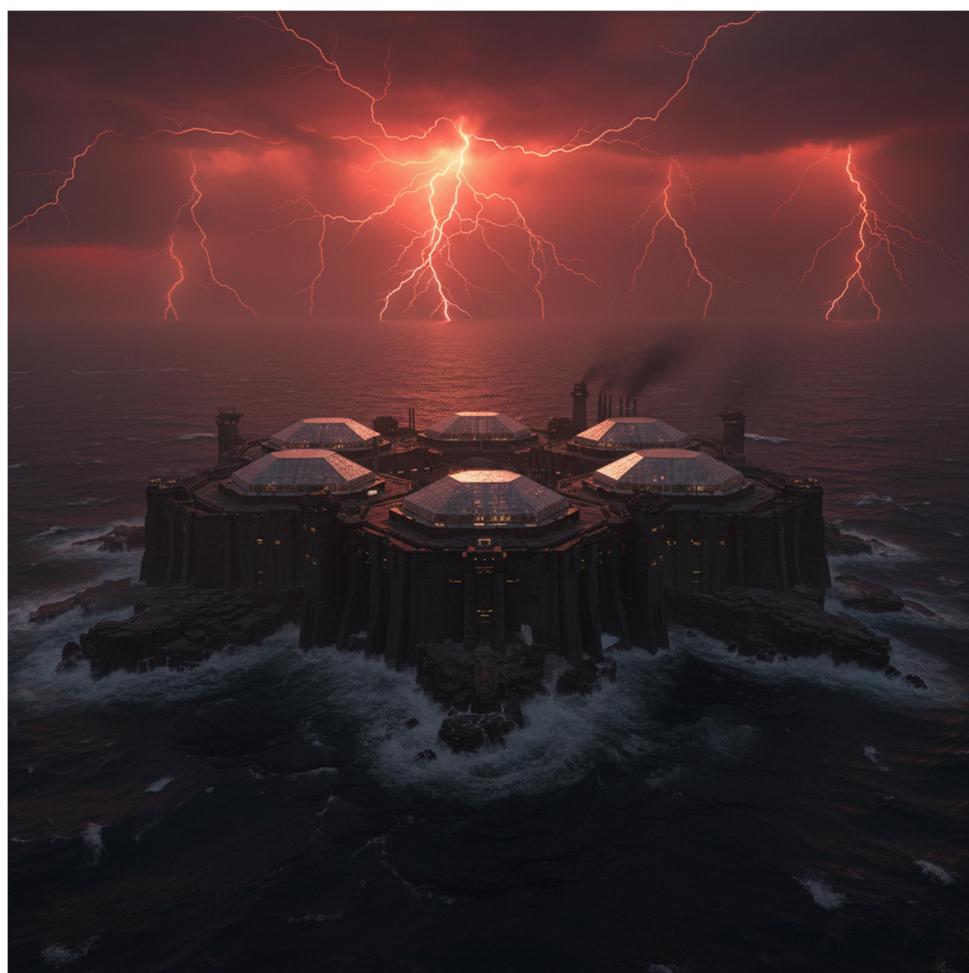
**Heloise:** — Recuperar o quê? Pai, é ingênuo! Uma pirâmide depende de sua base. Eu gostaria de conhecer uma plataforma flutuante inteiramente independente e provedora de recursos da classe das Eurásias, por exemplo, e saber como vive a classe de trabalhadores.

**Hellen:** (*Repreendendo*) — Heloise, tenha decoro! Não nos cabe saber dessas coisas!

O atrito escalou rapidamente.

**Dr. Alexis:** — Chega. Tal discussão não tem cabimento. É uma suposição tola: "Não vamos descer, vamos subir".

Minha afirmação acalmou Hellen. Mas Heloise não está apenas revoltada; ela vê a Corporação como um obstáculo absoluto. A obsessão dela pelo meu campo de pesquisa não é mera curiosidade; é uma estratégia de risco. Ela está determinada a obter informações sobre o funcionamento da rede — o núcleo dos humanoides e seus protocolos — para viabilizar a sua dissidência do sistema, o que poderá acabar levando a todos nós para a Classe D.



*Figura 31 – Unidade Prisional*

A Nexus Corporation não é uma empresa; é uma matriz de controle. Ela atua em cinco segmentos primários, cada um uma peça essencial do sistema: Cyber (Tecnologia da Informação e P&D), Matrix (Produção e Logística de bens), Nestle (Logística de alimentos), Next (Agência de Segurança Avançada) e Saturn (Agência Espacial). Acima disso, a Nexus integra o chamado aconselhamento estratégico, a "Federação", que é na verdade o conselho das cinco corporações que geram mais lucros e que, de fato, ditam as regras da Nova Ordem.

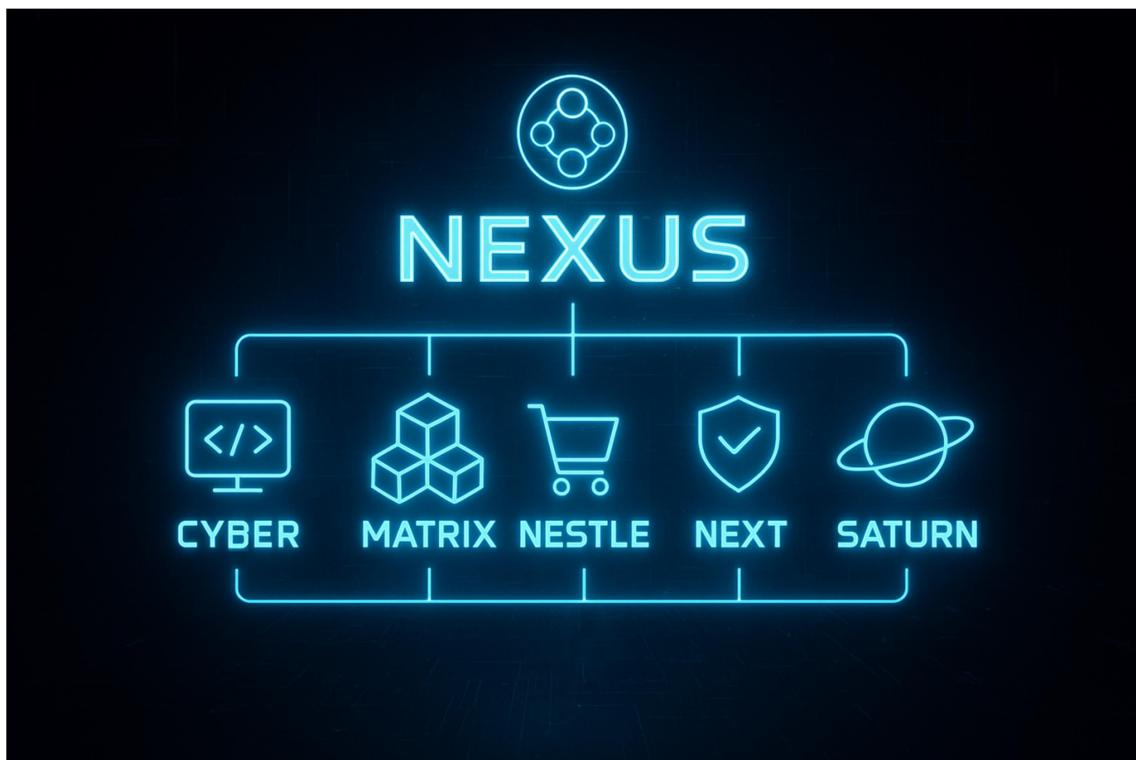


Figura 32 – Hierarquia da Corporação

Meu trabalho sempre se concentrou no segmento Cyber, o núcleo nervoso do conglomerado. Eu estava alocado no Departamento de Robótica, o berço de toda a nossa mão de obra artificial, que projeta desde drones de logística até os humanoides de serviço. Minha alocação primária era o projeto do pseudoencéfalo M-8, que falhou catastroficamente. Meu remanejamento atual me moveu para a análise dos modelos humanoides 2580, onde devo corrigir a falha de interpretação semântica no módulo de comunicações.

Meu novo foco no modelo 2580 não é menos crítico que o M-8. A falha de protocolo social que permite aos humanoides desviarem sutilmente da ética fundamental é, na verdade, uma falha de controle da Corporação sobre sua própria mão de obra essencial. Se não for resolvida, a ineficiência se espalha, ameaçando diretamente a Matrix de produção e a Nestle de distribuição de alimentos. Essencialmente, meu trabalho de análise de comunicação na Classe B é o que mantém a base de trabalhadores da Classe C funcionando e os lucros da Federação fluindo. A ironia de ser rebaixado para salvar uma operação de quem me puniu não me escapa.

Nossa dependência civilizacional não reside apenas em logística ou bens de consumo, mas primordialmente em energia. Seria um desperdício de engenharia não capitalizar a fonte mais abundante da superfície: as nuvens rubras carregadas de vapor de ferro e enxofre, e as constantes tempestades elétricas geradas pelo choque interno das partículas. Por essa razão, construímos enormes torres que perfuram essa camada para realizar a captação da eletricidade. Essa energia é então canalizada para os conectores submarinos que se alastram pelos leitos oceânicos. É essa infraestrutura que transporta a chamada energia 'suja' até ser convertida em energia fotônica 'limpa', sendo então utilizada como fonte extra de alimentação, conectando-se tanto às Colmeias Submarinas quanto às Cidades Flutuantes.



*Figura 33 – Torre de Captação*

Devido a pouca penetração da luz do sol em nossa atmosfera, temos muito pouca luz natural e, portanto, somos obrigados a produzir nossa própria iluminação através da energia suja. Existem, contudo, outros recursos: para uma iluminação difusa em meios turvos, utilizamos a luz obtida a partir de componentes sintetizados de organismos marinhos.