



Projeto Editora



 Curtido por **Super** e outros

projetoeditora Uma história sobre hackers e a internet e sobre várias outras coisas também



SUPER

O DESAFIO DIGITAL



© Marcelo Carneiro da Cunha, 2022

Capa e Projeto gráfico: Márcio Kropowski

Posfácio: Maurício Gomes

Revisão: Gabriel Nunes Ramos e Renato Deitos

Assistente editorial: Arthur Baldi Linhares

Coordenação editorial: Annete Baldi

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C972s Cunha, Marcelo Carneiro da
Super : O desafio digital. / Marcelo Carneiro da
Cunha. – 1. ed. – Porto Alegre : Editora Projeto,
2022.
224 p. ; 13,5 x 20,5 cm.

ISBN 978-65-87299-25-9

1. Literatura Juvenil. 2. Cultura Tecnológica e
Digital - Adolescente. 3. Mídias Digitais -
Adolescente. 4. Cibercultura - Adolescente.
I. Título.

CDU 087.5-3

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária
Cíntia Borges Greff CRB 10/1437

Todos os direitos desta publicação reservados à
Editora Projeto Ltda
Rua Cel. Bordini 316/02
Porto Alegre • RS • 90540-158
www.editoraprojeto.com.br
@projetoeditora

IMPRESSO NO BRASIL

MARCELO CARNEIRO DA CUNHA

SUPER

O DESAFIO DIGITAL

SUMÁRIO

ADEUS, INTERNET	7
PRINCE	9
MU	12
MAX	17
INTEL	22
UM CARA LEGAL	37
MEU PAI LIGA PRA MIM	51
SOL	59
NATUREZA	70
WARP	86
BOLO	104
136 MILISSEGUNDOS	119
NUVEM PRETA	126
TARÂNTULAS	129
SUPER	141
DIGI/LOG	165
AREIA E DRAGÃO	181
O FIM DO MUNDO	194
MUNDO LOG	207
SURPRESA	209
Sobre <i>hackers</i> , internet e várias outras coisas também	213
Nota sobre as palavras em inglês	221
O AUTOR	223

ADEUS, INTERNET

- Foi ele?
- A assinatura está ali. Você consegue ver?
- Eu vejo. Foi ele.

A cena que a gente vê é aquela de um lugar depois de um bombardeio. Árvores arrancadas, prédios destruídos, tudo virado para todos os lados. São imagens digitais, pra ajudar a gente a imaginar o que acontece na internet. Mas, mesmo assim, assusta ver tanta destruição. Isso aqui era um dos últimos Núcleos. Os Núcleos são o que sustenta a internet, eles fazem ela funcionar. Garantem que não falte energia, que não passe energia demais, que o fluxo de informação seja contínuo. Você não vê os Núcleos, nem sabe que eles existem, e é exatamente assim que os gênios que criaram a internet quiseram que os Núcleos funcionassem. Invisíveis, em silêncio, garantindo que tudo seja assim, perfeito.

- Quantos Núcleos sobraram?

Max só olha de volta, não diz nada. A internet nunca enfrentou nada assim. Nunca teve um inimigo tão cruel, tão concentrado em destruir. Ele não pede nada em troca, não pede resgate, não diz nada. Ele quer destruir a internet, a não ser que nós, Max e eu, sei lá por que, que a gente encontre um jeito de parar o que ninguém até hoje conseguiu nem ver.

Se a gente não tiver alguma ideia genial entre agora e daqui a umas 24 horas, a coisa mais horrível que o mundo já viu pode acontecer.

A internet pode ser destruída.

Eu ainda não tive nenhuma ideia genial. Eu sou só um garoto digi, nada de especial em mim, nada Marvel, nem tentem achar.

Mas vocês não devem estar entendendo nada. Quero dizer, já entenderam que amanhã, a essa hora, a internet pode simplesmente desaparecer. Não consigo imaginar isso, duvido que alguém consiga. Vocês conseguem?

Mas, como a Sol sempre diz, a gente tem que começar as coisas pelo começo. E vocês ainda não sabem nada sobre essa história, que, na verdade, pode acabar amanhã.

Vocês não sabem quem é a Sol, não sabem quem é o Max, não sabem por que ele e eu estamos juntos, tentando lutar contra o pior terrorista que a internet já encontrou pela frente, e, pelo menos até agora, perdendo cada luta, cada encontro, cada tentativa de parar o cara que chama a ele mesmo de Super, enfim, evitar o que ele quer fazer e está fazendo, sem parar.

Eu acho melhor começar pelo começo, e o começo, acho, é mais ou menos assim.

Era uma vez um garoto que se chamava André no mundo log, e Prince no mundo digi. Se vocês entenderem a história dele, vão entender todo o resto.

Eu acho.

PRINCE

– Atire agora.

Atirei. Errei.

– Agora!

Errei de novo.

– Prince!

Eu não consigo acertar nada com alguém berrando no meu ouvido.

– É o Krull que tá ali. Você acerta ele e zera o jogo!

– Errei.

– Prince!

– Babi. Eu tentei, mas ele é rápido demais.

– Deixe comigo.

Ela atira e acerta de primeira. Não no Krull, ela acha isso muito sem graça. Ela acerta num poste que cai em cima dele. Ela é a melhor guerreira ciber do Planeta. Da galáxia.

– Droga!

– Que aconteceu?

– Sei lá, caiu a internet.

– Droga!

– Mas como?

A lan house era bem legal e nos deixava acessar à vontade, com VPN especial e tudo, pra gente poder se mexer na internet sem ser seguido. A gente ajudava o dono de vez em quando, um cara bacana. VPN é aquilo que a gente usa pra não poder ser localizado na internet. A VPN daqui era superpoderosa, porque a gente que ajudou a fazer.

Droga. Droga. Droga.

Eu adoro a internet. Mas às vezes a gente tem vontade de largar tudo.

A minha turma tirou os visores e os fones, a gente se desconectou, o dono da lan house nos diz que a rede não volta tão cedo, que droga.

– E aí, André. Vai fazer o quê?

Fora da web, aqui no mundo log, eu sou André. Lá dentro, no mundo digi, eu sou o Prince. Onde vocês acham que é melhor estar?

– Sei lá. Acho que vou pra casa.

– Não quer ficar aqui com a galera?

– Hoje não.

– Força.

– Força.

Eu saio caminhando pra demorar mais pra chegar em casa. É duro ser herói e depois virar um ninguém indo pra minha casa. Meu pai não me dá a mínima. Minha irmã é mais velha do que eu e se acha o máximo. A máxima. Minha madrasta detesta que eu chame ela de madrasta, mas não gosta tanto assim de mim.

Chegar em casa é sempre a mesma coisa. A minha família gosta de *reality show*! O que eu faço com essa gente? Eu fui adotado e ninguém quer me contar, é isso. Tem que ser.

Vou pro meu quarto, quero ficar pensando um pouco na Babi. Babi é do exército de Israel, mas joga com a gente. Ela diz que gosta de jogar com garotos, pra nos ensinar como se faz. Ela nunca erra.

Hoje a minha turma estava só brincando, um game pra relaxar. Amanhã a gente volta pro que a gente faz melhor. A gente hackeia. É isso que a gente faz.

MU

No outro dia eu chego na lan house e todo mundo chegou antes de mim.

Mu olha pra gente e diz que é fácil. A gente olha pra ele e diz que não tem como. Eu sei que não tem como. Eu olhei pra aquele troço e olhei e olhei. Não tem jeito de quebrar o código.

– Tentou com o quê?

– Mu, tentei com tudo que eu tinha. E ainda usei um wedge que eu baixei de um site da Austrália.

– Aborígene?

– Esse mesmo.

– Caramba, esse aí é muito mau.

Eu tinha baixado e a coisa toda me assustou. Wedge é um invasor, um tipo de programa feito pra entrar em qualquer coisa. Programa assim tem um lado legal e um lado muito mau. Dá pra usar pro bem, mas dá pra usar pro mal. Eu uso pro bem, sempre. Mas o programa não sabe disso e não tá nem aí pro que eu acho. Ele vai lá e faz acontecer.

- E aconteceu o quê?
- Nada, Mu. Nada, galera. O wedge tentou entrar e parecia uma parede do outro lado.
- Nossa. Sério?
- Sério.

A galera fica olhando pra tela. A gente se encontrou pra ganhar a competição de invasão hoje. Um monte de clube hacker também, no mundo todo. A disputa é pra ver quem consegue entrar no site de um banco na Suíça e colocar uma bandeira da turma no site do banco. O pessoal hacker escolheu esse banco porque descobriram que eles guardaram ouro dos nazistas, sei lá pra que, e isso foi há um tempão. Mas o Mu garante que o banco é do mal e precisa levar um susto.

A Tuda acha besteira. Ela acha que isso aconteceu já faz muito tempo e a gente podia fazer alguma coisa mais útil hoje.

– A gente devia dar uma olhada naquela madeireira. Eu falei pra vocês que eles querem derrubar a Amazônia toda.

– Tuda, isso já tem um monte de gente fazendo.

– Até aquele pessoal do Greenpeace já tá se ocupando disso.

– Mas não conseguiram ainda. A gente podia ajudar.

– Tuda. Eu olhei pro site deles e é uma moleza. Qualquer um entra lá e desmonta tudo.

– Por que a gente não faz isso, então?

A Tuda é a única garota da nossa turma. Ela apareceu dizendo que queria hackear com a gente. Ninguém deu muita atenção, e aí ela se sentou com um notebook na frente e mandou ver. Depois de uns cinco minutos ninguém queria ela longe da gente. Ela é um perigo, e é rápida pra caramba. Ela diz que nós é que somos assim, meio devagar.

– Garotos, saca? Vocês não usam o cérebro inteiro.

– Só meninas usam o cérebro inteiro?

– Eu não sei o que vocês fazem com o cérebro de vocês.

Melhor a gente pegar leve, porque a Tuda fica uma fera logo e ela odeia machismo. Ela não diferencia entre zoação e machismo

e ela pode aprontar umas coisas que nem vou contar. Uma vez ela colocou um verme tão feioso que eu tive que ir lá e pedir desculpas, e ela só tirou porque viu que eu tinha me arrependido de verdade, senão, sei lá.

Ela é a nossa especialista em vírus e vermes. O Mu sabe tudo de codificação, senha, essas coisas. O Mako é o melhor jogador de Station Sub-15 que eu já vi. Eu não sei no que eu sou bom, mas fico tentando um monte de coisa. Pelo menos fico com a minha turma digi e não preciso ir pra casa. Em casa eu tenho um pai e uma mãe que são log quase o tempo inteiro. Acessam correio, navegam em portal de notícias, de banco, aquela coisa de adulto digi/log, quero dizer, todo mundo. Minha irmã é mais velha do que eu e não pensa em coisa nenhuma. Ou pensa e não me conta. Eles não falam comigo mesmo, então é melhor eu ficar com a turma. Eles são muito mais legais e a gente hackeia e tudo fica bem.

– Mu!!!

– Como você fez isso?

Nessa hora o Mu já tá rindo pra valer. Ele conseguiu acessar o banco enquanto ninguém estava olhando e plantou a bandeira de pirata, que é o símbolo do nosso clube hacker, bem no setor de acesso às contas, pra todo mundo que acessar o banco ver.

– Tempo?

– Doze minutos e quarenta e dois segundos. Na frente de todo mundo.

Já dava pra ver um monte de mensagem chegando pra gente, de clube do Japão, da Austrália, da Dinamarca, da Argentina. Todo mundo mesmo!! Eles tinham visto o que o nosso clube tinha feito.

– MAZÁ!!!!!!!!!!

– MAZÁ!!!!!!!!!!

Uma turma no Japão diz “Banzai!” quando eles ganham. O nosso grito é esse aí.

- MAZÁ!!
- Mu!!!!
- O cara!!!!
- Um suco pra todo mundo.

A gente sai até uma lanchonete ali perto da lan house. Mu diz que não paga, e nem pode. Quem consegue craquear ganha tudo de graça no dia, é a lei.

- Mu!
- Como você fez?
- Me pague mais um suco.
- Pago.
- Eu usei o seu wedge.
- Como??? Eu tentei e tentei. Nada.

- Você não viu que ele podia ser convertido? Eu vi. Você usou ele como invasor, forçando a entrada. Eu vi que, assim, o servidor deles ia sacar logo e resistir. Então eu invertei ele. Fiz operar com a outra parte. Então ele fez o servidor do banco achar que ele era uma coisa tentando sair. Servidor de banco é como cofre, saca? Ele é desenhado pra não deixar nada sair. Pimba.

- Mazá, Mu!
- Ahh, nada demais!

Fiquei ali pensando. A gente não chama o Mu de Mu por acidente. Ele é assim mesmo, fica ali quieto um tempão, como um boi no pasto, parecendo que não tá pensando em nada sério, só na graminha, no solzinho, no riozinho. De repente, Mazá!

Eu queria ser assim também, mas não consigo. Acho que eu sou muito ansioso mesmo.

A gente fica na lanchonete mais um tempo; o Mu ficou muito contente mesmo, porque esse desafio já andava acontecendo há uma semana e ninguém conseguia entrar no tal banco. Ele veio me dizer que se não fosse o meu wedge ele não tinha conseguido nada, e todo mundo disse “Mazá!” pra mim, mas não sei se era de verdade. Eu sempre fico meio em dúvida quando me elogiam, é o meu jeito mesmo.

O pessoal começa a dizer que precisa voltar pra casa, então eu também preciso. A gente se dá tchau e a Tuda fica de enviar o novo desafio pra gente, ela vai dar uma olhada no que a rapaziada do mundo inteiro anda querendo fazer e então nos conta.

Dou tchau pra todo mundo e caminho bem devagar, pra não precisar chegar logo. Meu pai e minha mãe vão estar vendo tevê. Minha irmã vai estar no telefone com uma amiga.

Chego em casa e eles fazem que me viram.

Vou pro meu quarto e a Tuda ainda não enviou o novo desafio. Eu tomo um suco de maracujá, dizem que ajuda a dormir, e então eu durmo.

Alerta de spoiler!

Eu acho melhor começar pelo começo, e o começo, acho, é mais ou menos assim.

Super – O desafio digital, de Marcelo Carneiro da Cunha¹,

começa com uma série de *spoilers*². Dois personagens, Max e André, conversam diante de escombros virtuais. São as ruínas de um dos últimos Núcleos da internet. O responsável pelo ataque, “o cara que chama a ele mesmo de Super”, não pede acordo ou resgate, concentra-se apenas em destruir. É “o pior terrorista que a internet já encontrou pela frente”.

A situação é urgente: basta a queda de mais um Núcleo e todo o mundo digital pode ser arruinado. O tempo urge. Somente um plano genial pode salvar a internet. Algo grandioso está para acontecer, e então... pausa. A história começou pelo meio, e nós, leitores, estamos perdidos – embora fisgados. O narrador (o próprio André) muda de ideia. Melhor começar pelo começo.

1 Marcelo Carneiro da Cunha já publicou mais de vinte livros, o primeiro deles *Noites do Bonfim*, em 1987. Por sua obra, recebeu prêmios diversos, como o da Associação Paulista de Críticos de Artes (*Duda 2: a missão*), o da União dos Escritores do Brasil (*Insônia*) e o da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (*Insônia, Duda 2: a missão e Antes que o mundo acabe*). Marcelo também escreveu roteiros e argumentos de curtas-metragens (*Batalha Naval e O branco*), o que talvez explique a agilidade de seus enredos e a qualidade de seus diálogos.

2 A palavra *spoiler* deriva do verbo *to spoil* em inglês, que pode ser traduzido como “arruinar” ou “estragar”. Desde os anos 1970, nos Estados Unidos, o termo é usado para nomear informações antecipadas sobre o enredo de livros ou filmes. Essas informações seriam responsáveis por estragar a experiência do público diante de uma narrativa visual ou escrita.

E no começo a cena é outra: há uma *lan house*, um grupo de adolescentes e o frenesi de um jogo *on-line*. Prince e Babi disputam contra Krull. O jogo está para ser zerado. Então a internet cai e com ela o mundo *digi*. Prince volta a ser André. Sem internet, resta a nosso herói ir para casa. E de preferência bem devagar, porque a família é um saco: o pai distante, a madrasta pouco amorosa, a irmã mais velha que se acha. Mas nada disso importa, porque no dia seguinte o grupo de amigos há de se reunir de novo para fazer o que mais gosta, hackear.

Eis o resumo dos dois primeiros capítulos de *Super*, o que nos leva a concluir que o livro começa pela metade. Pode até parecer maluquice do autor – afinal, que ideia é essa de encher o leitor de *spoilers* logo no começo da história? –, mas esse recurso, além de antigo³, cumpre ao menos duas funções importantes.

3 A técnica de começar histórias pela metade existe desde a Antiguidade. Poemas clássicos como a *Iliada* e a *Odisséia*, de Homero, utilizam essa estratégia. Conhecida nos estudos literários como *in medias res* (em português, “no meio das coisas”), a técnica foi nomeada pelo poeta romano Horácio no texto *Ars Poetica*.

A primeira tem a ver com engajamento. O livro começa no meio da ação, com personagens tendo de tomar decisões urgentes a respeito de um grande problema. É preciso agir rápido antes que a internet seja destruída de vez. Queremos saber *o que* vai acontecer, o desfecho. Depois, a história retrocede, e voltamos à vida cotidiana do protagonista. Existe a urgência de acertar Krull, mas ele não passa de um personagem de *videogame*. A internet cai, mas apenas momentaneamente, não há o que temer. Do contraste entre as situações nasce a curiosidade. Agora já não basta saber *o que* vai acontecer, mas também *como* acontece, a trajetória. Como o adolescente que joga e hackeia em uma *lan house* vai se envolver com um terrorista que ameaça a existência de toda a *web*?

A segunda função dos *spoilers* diz respeito à construção de arcos narrativos. Ao final dos primeiros capítulos do livro, sabemos que o protagonista vive dois conflitos distintos. De um lado, salvar a internet de um *hacker* poderoso. O conflito de Prince. De outro, aguentar as chatices da vida real, entre as quais está o convívio familiar. O conflito de André. Um protagonista dividi-

do entre os mundos *log* e *digi* e com problemas em ambos. Como esses arcos se tocam? Os conflitos serão resolvidos? Ainda não sabemos, mas agora é tarde: precisamos saber!

Há quem diga que *spoilers* podem estragar a leitura de um livro. Pode ser. Mas, no caso de *Super*, eles propõem um convite. O fulaninho da *lan house* talvez se torne um herói da internet. Vamos descobrir como?

Warp zone

“Digital” vem de “dedo”, a mão tem dedos e eu toco os dedos da Sol com os meus. Isso é muito log e digi, tudo junto.

Uma conversa de *lan house*. Max elogia André pela performance de Prince, a invasão de um servidor na Indonésia. O menino está só e seu interlocutor ainda é um desconhecido. Entre gentilezas e reconhecimentos, a surpresa: André recebe voz de prisão. Além de ciberpolicial talentoso, Max é agente da Polícia Federal. Conversa vai, conversa vem, surge uma proposta de acordo, ajuda com crimes cibernéticos, e uma sentença, banimento temporário do mundo *digi*.

Páginas depois, uma cena tropical. Sol, mar e areia. Vendedores anunciam biscoitos enquanto jovens praticam esportes. Cenário tipicamente *log*. André veste bermuda e sandálias, mas odeia tudo o que vê. Senta-se na sombra para ler seu livro favorito, *Neuromancer*⁴, de William Gibson. Até que, entre uma página e outra, uma bolada no nariz. Uma voz pede desculpas. Mas a dor, o sol nos olhos... não dá para ver nada. Então, uma nuvem faz sombra e a voz ganha corpo. Corpo de Sol, literalmente, da “garota mais linda” que André já vira. O mundo *log* começa a ter graça.

4 Publicado em 1984, *Neuromancer* conta a história de Case, um *hacker* condenado pela justiça a viver fora da internet, chamada no livro de Matrix. O personagem é infectado por uma toxina que o impede de acessar as redes de computadores. Perdido em meio a uma megalópole futurista, Case é recrutado à força por uma assassina profissional, que lhe promete acesso à Matrix em troca de uma missão de alto risco. O livro de William Gibson é considerado um dos precursores do movimento *cyberpunk* e inspirou produções como a série de filmes *Matrix*.

Max e Sol, dois encontros fundamentais para o enredo de *Super*. São eles os responsáveis por incitar a trajetória *log* de André e por testar as habilidades *digi* de Prince. E, mais do que isso, são eles os responsáveis por inaugurar pontos de contato entre o real e o virtual, entre universos aparentemente opostos que, no entanto, pouco a pouco se revelam entrelaçados. É como se Max e Sol produzissem uma espécie de *warp* narrativo: graças a eles, as vidas de André e Prince atingem o ponto máximo de oposição para, em seguida, sobreponem-se em um dilema comum, a um só tempo *log* e *digi*.

De volta aos arcos narrativos.

No início do livro, André tem um problema: suportar o mundo *log*. Max aparece e piora tudo. O jovem *hacker* está temporariamente banido da internet. Mas eis que Sol entra em cena (a garota que odeia a internet), e com ela a possibilidade de uma vida nova. Daí para frente, acompanhamos uma trajetória de transformação. André escala morros, toma banho em lagos e acampa à luz das estrelas. Quase já não fala com a turma da *lan house*. Estamos mais ou menos no meio do livro, e o conflito do protagonista já é outro: para estar com Sol, é preciso negar o mundo *digi*.

Então começam os ataques de Super, e quem tem um problema é Prince: salvar a internet de um terrorista implacável. A missão demanda esforços incansáveis, e o jovem *hacker* precisa trabalhar como nunca. Prince precisa ajudar Max. Mas, para ser Prince, é preciso ser menos André e, portanto, não estar com Sol. Neste ponto os arcos narrativos do livro se cruzam. Como manter as ações de Prince em segredo, se os ataques de Super exigem tamanha vigilância no mundo *digi*? Como salvar a internet, se a namorada *log* demanda atenção e as desculpas para não a encontrar parecem cada vez mais esfarrapadas?

Para complicar ainda mais a situação, um *plot twist*: André descobre que Super é a versão *digi* de Sol. E então o herói precisa decidir: ajudar Max e perder a namorada ou salvar Super, trair um amigo e condenar a internet à destruição. Os mundos de André e Prince sobrepõem-se em um dilema ao mesmo tempo *log* e *digi*.

Mas sobrepõe-se para, em seguida, conciliar-se. Depois que o conflito com Super chega ao fim, em um apelo de paz feito pela

inteligência da internet⁵, todos os demais nós da história também se desfazem. Sol revela a verdade por trás dos ataques terroristas, Max escuta a confissão de André, a turma da *lan house* é “condenada” a ir à praia. E, por fim, a cena final, o encontro *log* entre antigos adversários *digi*. De novo Sol e Max, mas desta vez na padaria. E em paz.

5 Na antiguidade grega, durante a encenação de algumas tragédias, divindades “desciam dos céus” para desfazer impasses entre as personagens da narrativa. Nesses casos, os atores e atrizes eram postos em cena por meio de mecanismos como cordas e roldanas. Daí a expressão *deus ex machina* (algo como “o deus surgido da máquina”). Na teoria literária, o termo é utilizado até hoje para designar soluções de conflitos narrativos que não derivam da ação direta das personagens. No caso de *Super*, a manifestação da Intel pode ser entendida como um exemplo de *deus ex machina*: a “divindade” da web coloca fim ao conflito entre Max e Super.

Trojan

Menti. Puxa, como eu não gosto disso. E fazia o tempo todo. Que droga. Pro Max, eu tava log o tempo inteiro, vôlei, passeio, cavalo numa fazenda, tudo. Pra Sol eu não entendia de web nem pra ajudar criancinhas na comunidade. Saco.

Quem usava a internet no início dos anos 2000 morria de medo de Cavalos de Troia, ou Trojans, como eram chamados desde aquela época. O medo tinha fundamento. O Trojan era um *malware* mascarado que, como no mito grego, se fazia passar por presente para invadir computadores e roubar todo tipo de informações. Bastava clicar naquele *link* colorido, naquela figurinha animada, e pronto. Embora não se fale sobre esse tipo de *malware* em *Super*, a maneira como André narra suas aventuras tem paralelos com o comportamento de um Trojan. André é um mentiroso de marca maior, alguém que, tanto no mundo *log* quanto no *digi*, finge ser quem não é.

Super é um livro repleto de diálogos, e é neles que os fingimentos do narrador melhor se revelam. Os exemplos são diversos:

Exemplo 1

Eu pensei: “Melancia com manga? Eca!”.

Falei:

– Deve ser uma delícia.

– É sim. Hidratante, cheio de vitamina e fibra. Bom pra você.

Bom pra mim era Coca-Cola com um monte de gelo, na frente do computador. Mas eu não ia dizer isso pra ela (p. 60).

Exemplo 2

– Amanhã eu vou dar um passeio. No meio da mata, até um lago. Você não quer vir junto?

Eu? Mata? Lago? Eu preferiria morrer.

– Claro! Ia adorar (p. 65).

Exemplo 3

– Relatório

– Max!

– Como anda o mundo *log*?

– Puxa, você sabe muito bem.

– Tão ruim assim?

Pelo menos eu preferia que ele achasse isso. Eu não queria o Max chegando perto da Sol e falando tudo sobre mim e estragando a minha história com ela (p. 117).

André mente na tentativa de equilibrar suas versões *log* e *digi*, mas, ao fazê-lo, se afasta cada vez mais de Max, Sol e da turma da *lan house*. E afasta-se sobretudo de si mesmo. Daí que, já no fim do livro, o desafio do protagonista se apresenta com toda a sua complexidade: para salvar a internet, André precisa assumir a si mesmo, conciliar o que é com aquilo que diz ser.

Desse ponto de vista, para além de uma história sobre *hackers* e internet, *Super* narra também uma trajetória de formação e amadurecimento. O fulaninho da *lan house* só se torna herói da internet e habitante legítimo do mundo *log* quando aprende a dizer a verdade.

Ping e pong

Ping é quando você manda um som bater numa coisa digital, pra ver que tipo de eco aparece. É como uma ecografia, mais ou menos.

Ping é uma ferramenta utilizada para testar a conectividade de um computador. Funciona assim: um pacote de dados é enviado a uma máquina que, se estiver conectada à rede, enviará um sinal de resposta, um pong. Procedimento semelhante pode ser realizado quando o assunto é literatura. Se uma obra for capaz de “ecoar” características formais e temáticas de outras, é possível localizá-la em uma “rede”, isto é, nos limites de um certo gênero discursivo. No caso de *Super*, os ecos são variados e diversos, mas apontam a uma tradição específica, a do romance de formação (ou *bildungsroman*, em alemão).

Embora seja difícil definir as origens históricas do romance de formação, os estudos literários costumam apontar *Os anos de aprendizado do jovem Wilhelm Meister* (1796), de Johann Goethe, como o livro fundador do gênero. O livro acompanha as andanças de Wilhelm e sua formação desde a juventude até a vida adulta. Ao contrário do que costuma ocorrer na maioria dos romances, na história criada por Goethe o protagonista ainda não tem caráter formado. Wilhelm precisa aprender a amar, a viver em sociedade, a decidir quem é, tudo isso em meio a um cenário de transição entre valores aristocráticos e ideais burgueses⁶. E o aprendizado do protagonista não é apenas uma temática abordada no livro, mas também o ele-

6 Em um texto intitulado “O problema do romance de educação”, no livro *Estética da criação verbal*, o teórico da literatura Mikhail Bakhtin destaca o quanto o aprendizado dos protagonistas dos romances de formação tem relações com um mundo em transição: “O homem se forma concomitantemente com o mundo, reflete em si mesmo a formação histórica do mundo. O homem já não se situa no interior de uma época, mas na fronteira de duas épocas, no ponto de transição de uma época a outra. [...] Ele é obrigado a tornar-se um novo tipo de homem, ainda inédito. [...] Mudam justamente os fundamentos do mundo, cabendo ao homem mudar com eles” (p. 222). No caso de *Super*, a transição entre os mundos *log* e *digi* é um dos temas centrais do livro.

7 Sobre isso, em “O problema do romance de formação”, Bakhtin também afirma: “O próprio herói e seu caráter se tornam uma grandeza variável na fórmula desse romance. A mudança do próprio herói ganha significado de enredo, e em face disso reassimila-se na raiz e reconstrói-se todo o enredo do romance” (p. 219-220).

mento central de seu enredo⁷. Daí que, após cada episódio de sua jornada, o jovem prussiano cumpra mais uma etapa de sua formação como indivíduo.

Depois de Goethe, o romance de formação consolidou-se nas literaturas

ocidentais, encontrando no *Wilhelm Meister* os traços definidores do gênero: o enredo organizado em torno da formação de protagonistas jovens diante das demandas do mundo moderno. Muitos clássicos da literatura são romances de formação: *Orgulho e preconceito* (1813), de Jane Austen; *David Copperfield* (1850), de Charles Dickens; *O verde Henrique* (1855), de Gottfried Keller; *As aventuras de Huckleberry Finn* (1884), de Mark Twain; *Demian* (1919), de Hermann Hesse; *A montanha mágica* (1924), de Thomas Mann; *O apanhador no campo de centeio* (1951), de J. D. Salinger; *O Sol é para todos* (1960), de Harper Lee; *As vantagens de ser invisível* (1999), de Stephen Chbosky. O mesmo vale para a literatura brasileira: *O Ateneu* (1888), de Raul Pompeia; *Menino de engenho* (1932), de José Lins do Rego; *O encontro marcado* (1956), de Fernando Sabino; *Mãos de cavalo* (2006), de Daniel Galera; *O beijo na parede* (2014), de Jeferson Tenório.

Livros com protagonistas jovens em jornadas de aprendizado, cujos enredos se organizam em torno das etapas de transformação de seus heróis. Todos romances de formação, assim como *Super*.

Links

Livros como *Super* (isto é, romances de formação) não são raros na obra de Marcelo Carneiro da Cunha. *Insônia* (1996), por exemplo, conta a história de Cláudia, uma jovem que vive com um pai genial e desatento. Dentre os muitos aprendizados pelos quais passa a garota (como se virar nos afazeres de casa e lidar com um admirador secreto), um se destaca: conhecer e aceitar uma madrasta.

Em *Antes que o mundo acabe* (2000), a vida de Daniel é alterada quando estranhas fotos e cartas começam a chegar pelo correio. Tem início então a trajetória de formação do protagonista através do amor, da justiça, da amizade e sobretudo do próprio passado.

Em *Ímpar* (2002), o garoto José Luiz perde o braço em um acidente de carro e precisa descobrir como viver em um mundo novo, o da “galera ímpar”.

Filho de peixe (2013), por sua vez, conta a história de Nino, um garoto que sonha ser pescador como todos os homens de sua família, até que um acontecimento o obriga a aprender coisas novas.

Nota sobre as palavras em inglês

Ao longo do romance, o autor utiliza palavras em inglês do campo semântico da internet que preferiu não grafar em itálico para evitar destaques demais. Listamos a seguir essas palavras ou expressões e, ao seu lado, indicamos a página onde aparecem pela primeira vez:

digi	8	hacker	13	warp	86
log	8	notebook	13	drive	89
ciber	9	pause	22	byte	153
lan house	10	pop-up	22	ping	163
web	10	software	23	low tech	169
game	11	bit	29	backup	174
wedge	12	hack	57	display	192
site	12	post	84	unlocked	192

Algumas outras palavras e expressões em inglês, no entanto, que fogem ao jargão da internet, tais como *What?* (O quê?) e *just in case* (por via das dúvidas), estão em itálico.

Ressaltamos, por fim, que as palavras internet e cibercrime (e outras compostas pelo prefixo ciber) já estão dicionarizadas em língua portuguesa.

MARCELO CARNEIRO DA CUNHA

É jornalista e escreve histórias que viram livros e filmes, tais como *Antes que o mundo acabe* e *Insônia*. Vários desses livros foram premiados e são bastante lidos em muitos lugares do Brasil. O que importa para ele, de verdade, é saber que essas leituras todas, leituras que cada um faz pra si, fazem pensar e sentir coisas. Nisso, os livros ainda são imbatíveis. Marcelo nasceu em Porto Alegre e morou em algumas cidades do Brasil e do exterior. Atualmente mora em Garopaba, SC. Gosta de fazer pão, de ler, claro, e de assistir a séries, sobre as quais escreve semanalmente no veículo digital *Matinal*. Ama a culinária japonesa e a internet, mas, mais do que tudo, adora ser o pai do Manuel.

Este livro, composto em Baskerville, Good Times, DIN e Frutiger,
foi impresso em papel couché fosco 80g.



Sol é uma garota que adora a natureza e detesta o mundo digital. André é um garoto hacker que adora o digital e não curte muito a natureza, mas, agora que ele se apaixonou por Sol, precisa dar um jeito de ser um cara muito ecológico, ao mesmo tempo em que se aventura pelo maior desafio que o mundo digital já viu. Junto ao seu parceiro Max, o ciberpolicial que o captura, André tem que achar um jeito de salvar a internet dos ataques de um terrorista digital tão talentoso que chama a si mesmo de Super. O que Super quer é simplesmente que a internet deixe de existir. E isso está prestes a acontecer.

ISBN: 978-65-87299-25-9



9 786587 299259



0172L2400025LE