

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

LÍVIA DE PÁDUA NÓBREGA

**O IMAGINÁRIO SOBRE ROBÔS EM SÉRIES DE FICÇÃO
CIENTÍFICA: A SAGA *BATTLESTAR GALACTICA* (1978 – 2010)**

Belo Horizonte

2020

LÍVIA DE PÁDUA NÓBREGA

**O IMAGINÁRIO SOBRE ROBÔS EM SÉRIES DE FICÇÃO
CIENTÍFICA: A SAGA *BATTLESTAR GALACTICA* (1978 – 2010)**

Versão final

Tese apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, na Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, da Universidade Federal de Minas Gerais, para obtenção do título de Doutora em Comunicação Social.

Orientadora: Pós-Doutora Maria Aparecida Moura

Belo Horizonte

2020

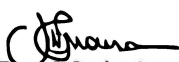
301.16	Nóbrega, Livia de Pádua
N754i	O imaginário sobre robôs em séries de ficção científica
2020	[manuscrito] : a saga Battlestar Galactica (1978 – 2010) / Livia de Pádua Nóbrega. - 2020.
	261 f. : il.
	Orientadora: Maria Aparecida Moura.
	Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.
	Inclui bibliografia
	1. Comunicação – Teses. 2. Ficção científica - Teses. 3. Robôs - Teses. 4. Imaginário - Teses. 5. Battlestar Galactica (Programa de televisão : 1978-2010). I. Moura, Maria Aparecida. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.

Ficha catalográfica elaborada por Vilma Carvalho de Souza - Bibliotecária - CRB-6/1390

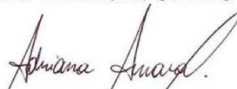
O IMAGINÁRIO SOBRE ROBÔS EM SÉRIES DE FICÇÃO CIENTÍFICA:
A SAGA BATTLESTAR GALACTICA (1978 – 2010)

LÍVIA DE PÁDUA NÓBREGA

Tese aprovada pela banca examinadora constituída por:



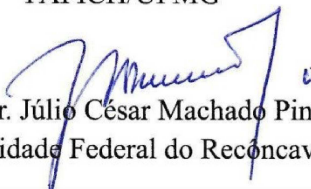
Prof. Dra. Maria Aparecida Moura
orientadora-FAFICH/UFMG



Prof. Dra. Adriana da Rosa Amaral
UNISINOS



Prof. Dra. Fernanda da Costa Portugal Duarte
FAFICH/UFMG



Prof. Dr. Júlio César Machado Pinto
UFRB -Universidade Federal do Recôncavo da Bahia



Prof. Dr. Elton Antunes
FAFICH/UFMG

Programa de Pós-graduação em Comunicação Social
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, 27 de março de 2020.

A Francisco Rômulo Monte Ferreira, sem o qual esta pesquisa não teria sido possível, sobretudo, a partir de um momento em que ela já não era nem mesmo mais desejada.

AGRADECIMENTOS

Um caminho percorrido ao longo de quatro anos não é um trajeto que se percorre sozinha. Diversas pessoas me acompanharam ao longo deste o percurso. Algumas, de forma constante. Outras, por um breve trecho. Outras ainda, foram pontos de parada, oferecendo descanso para que eu pudesse continuar a caminhada.

Como em tudo em minha vida, em primeiro lugar está Deus, pois só com Ele de fato dividi o que foi cada dia dessa jornada. O Senhor iluminou meus passos, colocou desafios para me redirecionar quando me desviava do rumo e me carregou no colo em muitos momentos. Do mesmo modo está minha família, de modo especial, minha mãe Marlene e minha irmã Renusa, minhas maiores incentivadoras e que estão sempre em tudo o que faço. Também meu irmão Eremildo, meus sobrinhos – sobretudo, Natália e Naiara, que tantas vezes ouviram minhas lamúrias, sendo que esta última ainda me presenteou com o *Résumé* - e minha cunhada Thayllan. Minhas tias, sobretudo de Belo Horizonte: primeiramente, minha tia Vanda, que me ofereceu todo o suporte necessário para que eu pudesse morar, conhecer e amar esta cidade; minha madrinha Fátima, companheira de Belô e meus tios Luzia e Carlos.

Ao meu companheiro Christiano, que deveria ganhar um diploma por tabela, por ter passado quatro anos ouvindo uma pessoa falar sobre robôs o tempo inteiro, assistindo comigo Ficção Científica, lendo, revisando e tentando entender quando eu pedia, me ajudando com toda a parte difícil de configuração e formatação, que depois de escrever são tudo o que não queremos ver, mas, principalmente, pelo carinho, paciência e compreensão.

Aos meus amigos, que permaneceram sendo meus amigos, mesmo com o passar do tempo, as distâncias, circunstâncias e tantas ausências prolongadas minhas. Aos amigos que fiz durante o processo de doutoramento, em especial Leylianne Alves, José Antônio Cirino, Rafael Fialho, Rodrigo Campanella, Polyana Inácio e Verônica Soares. Aos demais colegas da turma de doutorandos em Comunicação 2016 - 2020, principalmente, da linha de pesquisa “Textualidades Midiáticas”, que durante a disciplina de reformulação de projetos com o professor Elton, colaboraram tanto que, existe algo de cada um de vocês no que se tornou minha tese. À minha querida amiga Ísis Rolim, por suas contribuições em Biologia e à Luana Faria, por me ajudar a entender um pouco a teologia Mórmon.

Ao professor Francisco Rômulo Monte Ferreira, por tudo o que ultrapassa as palavras ao me acompanhar por um ano com cursos na USP e Unifesp que fizeram minha pesquisa se encontrar, mas, especialmente, suas inúmeras leituras e releituras cuidadosas,

indicações bibliográficas e disponibilização de material, acessibilidade e disponibilidade para conversar, correções, sugestões e ideias para além da tese: Muito obrigada, jamais serei capaz de por tudo em palavras!

É impossível olhar para esse trabalho concretizado sem me lembrar dos primeiros passos dessa trajetória, que se iniciou anos antes, na Universidade Federal de Goiás e Pontifícia Universidade Católica de Goiás, lugares onde me graduei e pós-graduei. Muito obrigada aos meus orientadorxs, Libertad Borges Bittencourt (História), Rogério Borges (Jornalismo) e Goiamérico Carneiro Felício dos Santos (Mestrado), professores que me ensinaram a pesquisar. Também aos professores que contribuíram com cada passo meu em bancas avaliadoras, como Carlos Oiti, Salvio Juliano, Antônio Carlos Cunha, Maria Luisa Mendonça e Jorge Santana. Inúmeros professores maravilhosos que passaram em minha vida e que na impossibilidade de citar todos aqui, concentro-os na figura da professora Ana Carolina Rocha Pessoa Temer. Ex-colegas, alunos e orientandos dos cursos de Comunicação da Faculdade Araguaia, que tiveram papel fundamental na inspiração do que se tornaria esse novo tema de pesquisa, iniciado do zero, um campo completamente novo para mim e que se tornou tão instigante.

Agradeço à Universidade Federal de Minas Gerais por me possibilitar ingressar no Doutorado, após três anos de tentativas, quando eu já resolvera desistir e por ter me permitido entrar com a pesquisa certa, pois hoje sei que se tivesse sido admitida com o projeto ao qual fui aprovada para além do número de vagas no ano anterior, não teria tanto mais a dizer, já que se tratava de uma continuidade com os estudos de Mestrado. A UFMG me apresentou ainda professorxs incríveis, como Vera Regina Veiga França, Geane Alzamora e Carlos Alberto de Carvalho. Aos professorxs Fernanda Duarte, Elton Antunes e Rômulo agradeço também pela leitura atenta, participação e contribuição em minha banca de qualificação. Por detectarem fragilidades da pesquisa e apontarem caminhos, sou muito grata a vocês! Da mesma forma, estendo meus agradecimentos aos professorxs Adriana Amaral, Júlio Pinto, Carlos D'Andrea e Luciana Andrade, por aceitarem o convite para integrar minha banca de defesa e assim contribuírem com minha tese. À minha orientadora Maria Aparecida Moura, sobretudo, por respeitar meu desejo de ir em frente com uma visada teórica e metodológica crítica à abordagem a qual ela é um grande nome e que por isso mesmo poderia ter sido um terreno confortável para nós, mas que topamos o desafio e seguimos rumo ao novo. Agradeço às secretárias do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Elaine e Tatiane, que durante este tempo estiveram ali auxiliando a nós, alunxs.

Meu muito obrigada ainda aos professores que mesmo a distância contribuíram de algum modo com minha pesquisa ao se mostrarem tão solícitos em e-mails repletos de dúvidas, como Sílvio Antônio Luiz Anaz, Fernanda Ceretta e Ricardo Ribeiro Gudwin. Adentrar um novo campo de pesquisa foi desafiador, mas o que me manteve em meu objetivo foi a paixão nascente e que se firmou em mim sobre o universo da Ficção Científica, seus robôs, as séries e o imaginário. O que possibilitou que essa meta se concretizasse foi a bolsa de financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que em meio ao atual cenário de sucateamento das universidades públicas em seu tripé de pesquisa, ensino e extensão, me permitiu o privilégio de poder pedir demissão de meu emprego em Goiânia para viver em BH e me dedicar à tese.

Por fim, aos profissionais que compuseram os bastidores desse período e que incluem Laura Oliveira, Amanda de Lima Teixeira e Neila Moreira. Se estas linhas de agradecimentos se estenderam, foi apenas porque me sinto com o coração transbordando ao olhar para trás e constatar essa rede de apoio tão importante, que engloba os nomes aqui citados e tantos outros que me marcaram e certamente não se perderão nos labirintos da minha memória.

“- todo homem que sente em si, ainda nesta vida, a germinação de uma existência além da morte trama em seus atos e pensamentos a forma e carnes futuras de seu renascimento, ou, se preferes, da sua continuidade; assim, interna e externamente vai despontando a consciência de um outro espaço, inexprimível, do qual este que nos enclausura não passa de uma representação aparente. Esse firmamento vívido é uma região ilimitada e livre onde, por pouco que permaneça, o viajante privilegiado sente como que a se projetar, sobre o íntimo de seu ser temporal, a sombra antecipada do seu ser em devir. Estabelece-se, então, uma afinidade entre sua alma e os seres, para ele ainda futuros, dos universos ocultos além das fronteiras dos sentidos; o caminho que libera o acesso a esse mundo duplo não é senão o domínio do Espírito que a Razão – exultando e rindo num breve triunfo, em seu pesados grilhões – denomina, com vão desdém, IMAGINÁRIO”.

(Villiers de L’Isle-Adam em “A Eva futura” [2001] p. 335-336).

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo cartografar os sentidos construídos e colocados em circulação por meio de narrativas sobre os robôs em séries de Ficção Científica ao longo do tempo (1978 – 2010). O recorte temporal proposto refere-se ao que se tomou como objeto empírico: a saga estadunidense *Battlestar Galactica* devido à consideração de seu caráter de exemplaridade em relação ao diálogo com o contexto de sua época, às formas de construção e compreensão narrativas acionadas sob o formato da serialidade e os temas da tecnociência mobilizados. Observando que as histórias de robôs detêm a capacidade de ativar o imaginário coletivo a respeito da condição humana e oferecer compensação simbólica às pulsões conformadas pelas coerções sociais, analisa-se como a mitologia construída pela obra fornece vazão à necessidade de simbolização de anseios e receios humanos. Assim, elas articulam criadores e público por meio de produções midiáticas. Para tanto, adotou-se a perspectiva da Teoria do Imaginário, de Gilbert Durand e seus procedimentos metodológicos da Mitocrítica e Mitanálise. Durante este percurso, percebeu-se a apropriação do mito do Golem na ficção sobre seres artificiais, seu processo de estereotipia com a popularização da figura do robô e um princípio de transformação e saturação de suas figurações metalizadas para dar espaço a representações mais adequadas de novas formas de vida e subjetividade. Os principais resultados dão conta da Ficção Científica como um estilo de matrizes plurais e até mesmo díspares, as quais cada produção se apropria a sua maneira, de modo a conferir tons singulares; o tema “robô” emerge da tensão entre elementos simples e familiares à audiência - como a religiosidade e o misticismo - e elementos relativamente novos e complexos - como a consciência maquínica - a fim de amenizar o estranhamento cognitivo que problemáticas tecnocientíficas podem gerar; a ideia de que a Ficção Científica desenvolve uma complexidade temática cuja abordagem é beneficiada sob as dinâmicas seriadas - o que faz das séries *sci-fi* o universo ideal para o tratamento de tais questões, desenvolvidas gradualmente; a aderência superficial, mas que se complexifica ao longo do tempo, ao sistema de ideação da tecnociência e a Ficção Científica como lugar importante para tratar questões da ciência e tecnologia contemporâneas, por meio de um modo de saber legítimo em suas especificidades criativas.

Palavras-chaves: Ficção Científica. Robôs. Imaginário. Ficção seriada. *Battlestar Galactica* - análise.

ABSTRACT

The present research aimed to map the senses constructed and put into circulation through narratives about robots in Science Fiction series over the time (1978 – 2010). The proposed time frame refers to what was taken as an empirical object: the American saga *Battlestar Galactica* due to the consideration of its character of exemplarity in relation to the dialogue with the context of its time, to the forms of construction and understanding narratives triggered in the format of seriality and the themes of techno-science mobilized. Observing that the robots stories have the ability to activate the collective imaginary about human condition and offer symbolic compensation for the drives formed by social constraints, is analyzed how the mythology built by the production provides the need to symbolize of human desires and fears. Thus, they articulate creators and audiences through media productions. To this end, the perspective Theory of the Imaginary, by Gilbert Durand and his methodological procedures of Mythocritics and Mythanalysis were adopted. During this course, it was noticed the appropriation of the Golem myth in fiction about artificial beings, its stereotype process with the popularization of the robot figure and a principle of transformation and saturation of its metallized figurations to make room for more appropriate representations of new life forms and subjectivity. The main results account for Science Fiction as a style of multiple and even disparate matrices, which each production appropriates in its own way in order to confer particular tones; The “robot” theme emerges from the tension between simple elements familiar to the audience – such as religiosity and mysticism – and relatively new and complex elements – such as artificial consciousness – in order to alleviate the cognitive estrangement that technoscientific questions can generate; the idea that Science Fiction develops a thematic complexity whose approach is benefited under the serial dynamics - what makes sci-fi series the ideal universe for dealing with such issues, developed gradually; superficial adherence, but which becomes more complex over time, to the technoscience ideation system and Science Fiction as an important place to deal with contemporary science and technology issues, through a way of legitimate knowledge in its creative specificities.

Keywords: Science Fiction. Robots. Imaginary. Serial Fiction. *Battlestar Galactica* – analysis.

RÉSUMÉ

La présente recherche vise à présenter les sens construits et mis en circulation à travers de récits sur les robots dans les séries de science-fiction au fil du temps (1978-2010). Le délai proposé se réfère à qui a été considéré comme un objet empirique: la saga américaine (États-Unis) *Battlestar Galáctica*, en raison de la considération de son caractère d'exemplarité par rapport au dialogue avec le contexte de son époque, les formes de construction et de compréhension des récits déclenchés sous le format de la sérialité et les thèmes de la technoscience mobilisés. Constant que les histoires de robots ont la capacité d'activer l'imaginaire collectif sur la condition humaine et d'offrir une compensation symbolique aux pulsions formées par les contraintes sociales, nous analysons comment la mythologie construite par l'œuvre donne libre cours à la nécessité de symboliser les aspirations et les peurs humaines. Ainsi, ils articulent les créateurs et le public à travers de les productions médiatiques. À cette fin, la perspective de la Théorie de l'Imaginaire, par Gilbert Durand, et les procédures méthodologiques de la Mythocritique et Mythanalyse ont été adoptées. Au cours de ce voyage, nous avons remarqué l'appropriation du mythe du Golem dans la fiction sur les êtres artificiels, son processus de stéréotype avec la popularisation de la figure du robot et un principe de transformation et de saturation de ses figurations métallisées pour faire place à des représentations plus appropriées de nouvelles formes de vie et subjectivité. Les principaux résultats expliquent la science-fiction comme un style de matrices multiples et même disparates, que chaque production s'approprie à sa manière, afin de conférer des tons particuliers; le thème "robot" émerge de la tension entre des éléments simples et familières pour le public - tels que la religiosité et le mysticisme - et des éléments relativement nouveaux et complexes - tels que la conscience de la machine - afin d'atténuer l'étrangeté cognitive que les problèmes technoscientifique peuvent générer; l'idée que la science-fiction développe une complexité thématique dont l'approche profite sous la dynamique sérielle - ce qui fait de la série sci-fi l'univers idéal pour traiter de telles questions, développées progressivement; l'adhésion superficielle, mais que devient plus complexe au fil du temps, au système de idéation de la technoscience et à la science-fiction en tant que lieu important pour traiter les questions contemporaines de la science et de la technologie, à travers de un moyen de connaissance légitime dans ses spécificités créatives.

Mots-clés: Science-fiction. Des robots. Imaginaire. Fiction en série. *Battlestar Galactica* - analyse.

LISTA DE FIGURAS

- FIGURA 1 – Séries que compõem a saga *Battlestar Galactica*, p. 22
- FIGURA 2 – *Battlestar Galactica* (1978), p. 23
- FIGURA 3 – *Galactica* (1980), p. 24
- FIGURA 4 – *Battlestar Galactica* (2004 - 2009), p. 26
- FIGURA 5 – *Caprica* (2010), p. 27
- FIGURA 6 – Classificação isotópica de imagens, p. 92
- FIGURA 7 – Estrutura gestáltica da experiência consciente, p. 95
- FIGURA 8 – Fases das bacias semânticas, p. 111
- FIGURA 9 – Elementos narrativos, p. 113
- FIGURA 10 – Quadro de dimensões do produto midiático, p. 119
- FIGURA 11 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa, p. 127
- FIGURA 12 – Elementos narrativos, p. 128
- FIGURA 13 – Quadro de dimensões do produto midiático, p. 131
- FIGURA 14 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa, p. 139
- FIGURA 15 – Elementos narrativos, p. 140
- FIGURA 16 – Quadro de dimensões do produto midiático, p. 148
- FIGURA 17 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa, p. 162
- FIGURA 18 – Elementos narrativos, p. 163
- FIGURA 19 – Quadro de dimensões do produto midiático, p. 166
- FIGURA 20 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa, p. 178
- FIGURA 21 – Elementos narrativos, p. 179
- FIGURA 22 – Quadro de dimensões do produto midiático, p. 181
- FIGURA 23 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa, p. 189
- FIGURA 24 – Elementos narrativos, p. 190
- FIGURA 25 – Quadro de dimensões do produto midiático, p. 195
- FIGURA 26 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa, p. 207
- FIGURA 27 – Mapa conceitual do tema “robô” ao longo das quatro temporadas da série, p. 208
- FIGURA 28 – Elementos narrativos, p. 209
- FIGURA 29 – Quadro de dimensões do produto midiático, p. 215
- FIGURA 30 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa, p. 227

FIGURA 31 – Mapa do imaginário das histórias de robô em *Battlestar Galactica* (1978 - 2010), p. 234

FIGURA 32 – Mapa das transformações dos robôs de *Battlestar Galactica* (1978 – 2010), p. 235

FIGURA 33 – Níveis do imaginário pelos quais os mitos circulam na sociedade, p. 236

Sumário

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1 HUMANO & ROBÔS: VISITA ÀS ZONAS CREPUSCULARES DE <i>BATTLESTAR GALACTICA</i>	21
1.1 A origem: <i>Battlestar Galactica</i> (1978)	22
1.2 Continuação: <i>Galactica</i> (1980)	24
1.3 Refilmagem: <i>Battlestar Galactica</i> (2004 – 2009).....	25
1.4 <i>Spin-off</i> : <i>Caprica</i> (2010)	26
1.5 <i>Battlestar Galactica</i> e Imaginário	27
1.6 <i>Battlestar Galactica</i> e Entretenimento	33
CAPÍTULO 2 FICÇÃO CIENTÍFICA: DA LITERATURA AO AUDIOVISUAL	41
2.1 Era outra vez a Ficção Científica	42
2.1.1 Uma questão de gênero	49
2.2 Mais humano que um humano: O encontro com o outro	57
2.3 O lugar do <i>sci-fi</i>	66
2.4 Os mundos imaginados das telas.....	69
2.4.1 Produtos Culturais Midiáticos ou Ficção Científica Audiovisual Seriada?	71
2.4.2 Complexidade temática e narrativa	73
CAPÍTULO 3 IMAGINÁRIO E HISTÓRIAS DE ROBÔS.....	78
3.1 Imaginário e Imaginação Simbólica.....	79
3.1.1 Noções basilares.....	87
3.2 A Consciência reconfigurando o Imaginário das Histórias de Robô	92
3.3 A Teoria do Imaginário de Gilbert Durand e seus procedimentos metodológicos	107
3.3.1 Mitocrítica	108
3.3.2 Mitanálise.....	110
3.3.3 Instrumentais de análise complementares	111
CAPÍTULO 4 ANÁLISES.....	113
4.1 Análise 1 – <i>Battlestar Galactica</i> (1978): Odisseia rumo ao humano.....	113
4.2 Análise 2 – <i>Galactica</i> (1980): Admirável criatura nova	128
4.3 Análise 3 – <i>Battlestar Galactica</i> (2004 – 2009) Primeira temporada: Pode um robô sentir dor?	140
4.4 Análise 4 – <i>Battlestar Galactica</i> (2004 – 2009) Segunda temporada: Como é ser um robô?...	163
4.5 Análise 5 – <i>Battlestar Galactica</i> (2004 – 2009) Terceira temporada: Androides sonham com bebês híbridos?.....	179

4.6 Análise 6 – <i>Battlestar Galactica</i> (2004 – 2009) Quarta temporada: Do Barro ao Silício.....	190
4.7 Análise 7 – <i>Caprica</i> (2010): O fantasma na máquina	209
4.8 Síntese analítica: Genealogia do Robô	228
4.9 Mitanálise: Anatomia de um mito	236
CONSIDERAÇÕES FINAIS	245
REFERÊNCIAS	251

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios, o ser humano incrementa, problematiza e compreende sua experiência de ser e estar no mundo, criando e compartilhando narrativas nas quais tanto os eventos corriqueiros do dia-a-dia quanto os grandes feitos ganham corpo no palco montado sobre a imaginação. A forte presença das histórias no cotidiano revela um papel muito além de entreter, pois entre outras funções, elas detêm a capacidade de acionar o inconsciente coletivo, ativando o imaginário.

Se toda narrativa possui esta habilidade, as histórias de Ficção Científica configuram-se como lugar privilegiado para dar vida às estruturas psíquicas. Isso se deve a sua alta competência metafórica que, ao dispor em cena seres, mundos e engenhos diversos, interroga sobre o ser, a sociedade e a tecnociência atual.

As histórias de robôs proporcionam metáforas potentes para lançar perguntas sobre o individual, o social, a ciência e a tecnologia. Para além de um duplo, facilmente relacionado ao humano devido à figuração antropomórfica, o imaginário circulante por meio de personagens robôs remonta às manifestações criativas que permitem ao ser simbolizar a angústia de saber-se mortal. Frente à consciência da própria finitude, o ser torna-se incapaz de viver na realidade plena¹, buscando formas de equilíbrio frente a esta revelação.

Deste modo, as histórias de seres artificiais são tecidas em uma rede que conjuga tempo, vida, morte e imaginação. Tais criaturas são compreendidas como superfícies de inscrição de sentidos, colocados em movimento por meio da ficção. Assim, o problema de pesquisa questiona: quais os sentidos construídos por séries de Ficção Científica em torno de robôs ao longo do tempo e de que modo o contexto, a tecnociência e o formato seriado audiovisual conformam as histórias de robôs enquanto produção midiática?

Para tanto, toma-se como objeto empírico a saga estadunidense *Battlestar Galactica*. Criada em 1978, a série recebeu uma continuação em 1980, uma refilmagem de 2004 a 2009 e um *spin-off*² em 2010, além de contar com filmes, *websódios*³, jogos de

¹ Anaz, Sílvio Antonio Luiz. **Quem somos nós?** | Narrativas com Sílvio Anaz. Disponível em: <https://www.silvioanaz.com/videos> Acesso em: 09/Jan./2020.

² Continuação oficial de uma narrativa ficcional, geralmente concentra-se no recorte de um tema ou personagem específico.

³ Episódios curtos produzidos para a internet.

videogame, histórias em quadrinhos e outras expressões culturais. As análises empreendidas aqui têm como escopo as quatro séries que compõem esse universo ficcional.

Battlestar Galactica possibilita diversas problematizações. O levantamento dos olhares sobre a saga mostra que a maior parte abordam estudos de gênero, política e religiosidade. Nesse sentido, são tematizadas discussões sobre reprodução, aborto, relações internacionais, ética, direitos humanos, raça, religião, entre outros. Dentre os recortes possíveis, o presente estudo se volta para a lacuna de conhecimento endereçada no modo como um produto midiático faz circular um imaginário sobre os robôs ao longo do tempo, tangenciando diversos campos de conhecimento, como a Robótica, Inteligência Artificial, Filosofia da Mente, Neurociências e Ciências Cognitivas.

Além da longevidade da saga, que possibilita apreender as transformações dos aspectos analisados entre os anos de 1978 a 2010, a escolha de *Battlestar Galactica* se dá pelo fato do seriado funcionar como um operador de leitura do mundo contemporâneo, delineando uma Ficção Científica politicamente engajada que encontra exemplaridade nesta obra. A série oferece ainda atributos para ler os robôs na contemporaneidade, possibilitando divisar aspectos de campos do conhecimento. O fato de, o programa ter abordado controvérsias, as quais o mundo contemporâneo lida, motivou um painel na Organização das Nações Unidas (ONU) em março de 2009 com produtores e atores do *remake* para discutir como as narrativas podem elevar questões humanitárias para conscientizar sobre problemáticas globais⁴. *Battlestar Galactica* possibilita observar determinado contexto, seus reflexos na produção midiática e certo repertório de referências. Permite compreender também o entretenimento e a tecnociência como dimensões igualmente contextuais.

O objetivo geral do trabalho é cartografar o imaginário sobre robôs construído em séries de Ficção Científica e compreendê-lo à luz de fatores contextuais e especificidades da ficção seriada audiovisual. Os objetivos específicos contemplam: caracterizar a Ficção Científica enquanto estilo ficcional de modo geral para entender como o gênero opera de modo particular para tratar o tema “robô”; identificar como particularidades do formato seriado audiovisual são empregadas no tratamento da temática dos robôs e mapear a apropriação de temas da ciência e tecnologia para situar o lugar da Ficção Científica no debate sobre o desenvolvimento científico e tecnológico.

⁴ <https://news.un.org/en/story/2009/03/294272-un-and-battlestar-galactica-host-discussion-human-rights-and-armed-conflict>

Acesso: 08/Nov./2019.

As hipóteses englobam a percepção da Ficção Científica como um gênero plural, do qual as obras se apropriam diferentemente, resultando em produções singulares, nesta seara de matrizes múltiplas e até mesmo díspares, o tema “robô” é estruturado a partir da conjunção de elementos simples e já conhecidos às audiências (como a religiosidade e o misticismo) e outros relativamente novos e consideravelmente complexos (como a consciência maquínica) a fim de atenuar o estranhamento que temas da tecnociência podem despertar; a premissa de que, na Ficção Científica, a complexidade narrativa (MITTELL, 2012), conjuga-se à complexidade temática, beneficiando a abordagem de temas tecnocientíficos nos moldes do entretenimento, a Ficção Científica seriada audiovisual emerge então como universo ideal para o desenvolvimento de temas novos e complexos, na medida em que, favorece o desenvolvimento lento e gradual do sistema de ideias da tecnociência que sustentam os argumentos narrativos; a fraca adesão ao sistema de ideação da tecnociência, sobretudo aquela ligada à criação de robôs; a Ficção Científica como lugar importante para se colocar questões tecnocientíficas que estão no mundo através de uma forma de saber válida em suas especificidades criativas.

A discussão sobre consciência não é aqui colocada nos termos de outras disciplinas, mas da consciência convocada para fazer problema no mundo contemporâneo para indivíduo e sociedade. Atualmente, a questão da consciência extravasou a esfera acadêmica para povoar o debate público por meio de produções midiáticas de divulgação científica ou ficcional. Os discursos e imagens veiculados sobre os avanços tecnocientíficos invariavelmente recaem sobre este tema – principalmente no que se refere a robôs conscientes ou a hipótese de transferir a consciência humana para *hardwares*. Diversas vezes, estes apontamentos sobre a consciência não perpassam o desafio que a consciência ainda significa dentro da pesquisa e que precisa ser superado antes que a transferência, preservação ou replicação artificial possam ser de fato aventadas como horizontes próximos.

Nesse contexto, refletir sobre a consciência, o estado da arte sobre ela e suas principais controvérsias, corresponde a entender como esta questão configura um problema contemporâneo tão desafiador. Assim, observar como a consciência e suas questões correlatas são tratadas em produções midiáticas através de um sistema ideacional e um vocabulário minimamente afinado com as discussões sobre a mente permite acessar o problema pela via da Comunicação, dentro de um programa de pós-graduação desta área e em uma linha de pesquisa centrada em textualidades da mídia.

O enquadramento à linha de pesquisa “Textualidades Midiáticas” se faz na medida em que se propõe a investigar os textos – em seu sentido mais amplo, como processo

de textualização vivo, implicando as materialidades em seus contextos - circulantes nos produtos culturais em suas especificidades discursivas e imagéticas. Tais dimensões podem ser apreendidas nas formas de saber que mobilizam e se constituem em relação à história, à cultura, ao social, ao político e ao econômico em determinado tempo e espaço.

Se a ideia de consciência modela muito da compreensão do que é um robô hoje, *Battlestar Galactica* oferece recursos para ler este cenário e observar esta discussão. A mídia de modo geral e as produções midiáticas de modo particular apresentam questões que o desenvolvimento tecnocientífico demanda para o mundo contemporâneo; fornecendo uma bússola para navegar neste debate, reforçando concepções, lançando perguntas, convidando à reflexão, enfim, tencionando sentidos.

A centralidade da pesquisa está em problematizar indivíduo, sociedade, ciência e tecnologia, debate atualizado constantemente a partir de novas práticas e circulação de produtos culturais em uma mídia que se faz cada vez mais presente no cotidiano e nas relações interpessoais. A importância do trabalho reside ainda no fato de observar conceitos relativamente recentes e suas implicações no campo midiático. Compreender como tais fenômenos são percebidos e tratados no âmbito da mídia é fundamental, já que esta não apenas apresenta a realidade, mas também a institui. Assim, entende-se que a forma como tais temas são apresentados por meio de expressões do entretenimento é crucial para a formação do modo como as pessoas enxergarão tais temáticas.

Os assuntos tangem outros campos do conhecimento em uma perspectiva interdisciplinar da área. Deste modo, acredita-se que o objeto é importante para contribuir com um campo de estudos atual e em construção que traz implicações para o saber comunicacional; para entender o papel da mídia como instância produtora de sentidos e para compreender as coordenadas históricas, culturais e sociais do recorte proposto.

As questões colocadas se inserem em um campo problemático que a série tematiza. Refletir sobre questões que são problemas hoje para campos como a Robótica, Inteligência Artificial, Filosofia da Mente, Neurociências e Ciências Cognitivas, entre outros, faz-se pertinente para perceber de que modo a Comunicação trata tais problemáticas sob o viés ficcional. Diversos estudiosos⁵ já apontavam o quanto toda criação, como os objetos técnicos, encontra-se embebida na capacidade do imaginário. Estes autores observam,

⁵ Além dos aqui citados Martins (1996) e Felinto (2005) e entre outros:

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

ISER, Wolfgang. **The fictive and the imaginary**: charting literary anthropology. Baltimore, Maryland, EUA: John Hopkins University Press, 1993.

portanto, uma retroalimentação entre imaginário e tecnologia. Assim, compreender os imaginários que se fixam aos objetos técnicos criados pelos seres humanos é compreender a sociedade que produz estas materialidades.

Apesar das críticas que visam diminuir a importância dos estudos sobre o imaginário, sobretudo em uma sociedade que se considera racionalista e materialista e certamente tecnicista, a pesquisa sobre o tema faz-se pertinente face aos recentes movimentos de literais caça às bruxas e outros seres fantásticos, como fadas, duendes, unicórnios e folclore africano⁶. No Brasil, o maior clube de livros infantis publicou edital em fevereiro de 2019 para chamada de livros, no qual comunicava que não seriam aceitas inscrições de obras que versassem sobre seres mágicos. Após protestos, a editora voltou atrás na decisão⁷, mas chama atenção a tentativa de coibir a expressão do imaginário, que nem por isso deixa de existir, recalçando-se e encontrando outras formas de manifestação. A crítica literária especializada conta com diversos exemplos semelhantes, como “Drácula” (1897), do escritor irlandês Bram Stoker, que em meio ao puritanismo da era vitoriana, consolidou uma aura de luxúria e lascívia nos ataques do conde às jovens mulheres da obra. Percebe-se, portanto, a importância da instância imaginal na formação do sujeito.

Adotou-se a Teoria do Imaginário e seus procedimentos metodológicos, a Mitocrítica e a Mitanálise - ambos amparados em Gilbert Durand em uma visada hermenêutica. A fim de oferecer uma visualização gráfica prontamente assimilável dos núcleos que gravitam em torno do tema “robô” para estruturá-lo na saga, complementa as análises, a elaboração de mapas conceituais com o *software* livre *XMind*.

O delineamento da elevação dos mitos relacionados à figura dos robôs na ficção envolve questionamentos como: Qual a genealogia dos robôs na saga? O que constitui a consciência maquínica na narrativa? Como se constitui a ideia de robô consciente nesse universo ficcional? De que modo se dá a constituição dos mitos associados aos robôs ao longo do tempo de vida do programa? Quais elementos contextuais são estruturados para permitir o surgimento desse tipo de robô na ficção seriada? Como esse tema se manifesta como produto midiático? Como essas questões se sustentam dentro do modelo de negócios do formato série de cada época?

⁶ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/07/bruxas-gnomos-e-seres-magicos-de-livros-infantis-entram-na-mira-de-religiosos.shtml>
Acesso: 06/Jan./2020.

⁷ Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/babel/leiturinha-diz-que-errou-e-vai-aceitar-livros-com-bruxas-fadas-duendes-e-outros-seres-magicos/>
Acesso: 06/Jan./2020.

O texto está estruturado em um primeiro capítulo encarregado de oferecer um panorama geral das séries que compõem a saga, bem como destacar as relações de *Battlestar Galactica* com o imaginário e o entretenimento. O segundo capítulo foca na Ficção Científica, apresentando conceitos, um histórico e características do estilo. O terceiro capítulo versa sobre o Imaginário, matriz teórica que fundamenta a pesquisa, além de detalhar os métodos. O quarto capítulo é dedicado às sete análises – uma referente a cada seriado e suas temporadas.

Faz-se necessário destacar que em relação aos aspectos formais do texto, utilizou-se como norte para os termos em itálico as palavras e expressões que figuram no dicionário da Academia Brasileira de Letras (ABL) como estrangeiras ou que não constam no vocabulário da ABL. Outro ponto a elucidar está no fato de que a expressão *sci-fi* é utilizada muitas vezes como sinônimo de Ficção Científica por simples variação, não denotando nenhum juízo de valor ou significado diferente nessa substituição de termos.

CAPÍTULO 1 HUMANO & ROBÔS: VISITA ÀS ZONAS CREPUSCULARES DE *BATTLESTAR GALACTICA*

As três leis da robótica

- I – Um robô não pode ferir um ser ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal.*
II – Um robô deve obedecer as ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei.
III – Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e a Segunda Leis.

[Isaac Asimov em Eu, robô]⁸

Battlestar Galactica é uma saga estadunidense. Por saga, entende-se uma sucessão de episódios unificados tematicamente (GINZBURG, 2000). Apesar do tema “robô” ser amplamente explorado no cinema, o formato série possui poucos títulos que exploram sobre o modo de funcionamento de robôs para além de sua mera presença na tela. Dentre os seriados destacam-se, por exemplo, *Humans* (Sam Vincent; Jonathan Brackley, Reino Unido/EUA, 2015 - 2018), baseada na original sueca *Real Humans* (Lars Lundström, 2012 – 2014) e *Westworld* (Jonathan Nolan; Lisa Joy, EUA, 2016 - presente). Tais produções ainda não possuem um universo ficcional extenso e longo que permita mapear transformações no tratamento ficcional do assunto ao longo do tempo, o que dificulta considerar seus impactos como obras representativas sobre robôs. Estas dificuldades na seleção de um *corpus* diversificado de séries justifica a escolha de uma saga como objeto empírico.

Battlestar Galactica destaca-se pela construção de um universo ficcional composto por quatro séries, além de filmes, *websódios*, histórias em quadrinhos e jogos. A história do conflito humanos *versus* robôs foi alçada à referência icônica por um público relativamente pequeno, mas cativo, a ponto de engajar-se a longo prazo em uma narrativa composta por quatro temporadas - para citar apenas a refilmagem. Um universo fictício que atravessa décadas sendo atualizado e possibilita pensar questões em uma perspectiva histórica, que auxilia a compreensão das escolhas de construção de sentidos em diferentes períodos.

As próximas seções apresentam o enredo base da saga, articulando-o a partir das quatro séries que a compõem. Considera-se que os seriados são conformados por dimensões próprias do entretenimento; lógicas de produção, circulação e consumo; pressões políticas e mercadológicas, mas que estas são apenas algumas das camadas de sentidos de uma produção.

⁸ ASIMOV, Isaac. **Eu, robô**. São Paulo: Aleph, 2014.

Parte das significações construídas por uma obra se deve também a seu apelo ao imaginário, pois é ele que sedimenta a identificação entre produtores e audiência. A ativação do imaginário realiza o amálgama entre estes polos. As duas últimas seções do capítulo discorrem sobre como a saga articula entretenimento e imaginário por meio do tema “robô”. A breve apresentação das tramas situa o leitor no universo narrativo.

FIGURA 1 – Séries que compõem a saga *Battlestar Galactica*

Série	Período	Temporadas	Episódios
<i>Battlestar Galactica</i>	1978	1	24
<i>Galactica</i>	1980	1	10
<i>Battlestar Galactica</i>	2004 - 2009	4	Pilotos – 2 (2003) 1ª temporada – 13 2ª temporada – 20 3ª temporada – 20 4ª temporada - 20
<i>Caprica</i>	2010	1	18

Fonte: Elaborado pela autora.

1.1 A origem: *Battlestar Galactica* (1978)

A série original *Battlestar Galactica* foi criada pelo estadunidense Glen A. Larson para o canal aberto de televisão ABC (*American Broadcasting Company*) em 1978. Seus episódios tinham em média 48 minutos de duração. A produção veio no caminho aberto por *Star Wars* no cinema (George Lucas, EUA, 1977 - presente) e inspirada no livro “Eram os deuses astronautas?” (Erich von Däniken, Suíça, 1968), cujo autor lançara a tese de que construções como as pirâmides do Egito, os moais da Ilha de Páscoa, no Chile e as linhas de Nazca, no Peru, não teriam sido erguidas por seres humanos, mas por extraterrestres com conhecimentos avançados. Além de despertar polêmica por levantar afirmações consideradas especulativas e omitir provas que refutavam seus argumentos, foi vista como uma hipótese racista e etnocêntrica. Devido ao custo com efeitos especiais, o seriado foi cancelado, tendo sido a junção de alguns episódios transformada em dois filmes no ano seguinte.

No enredo, ambientado em um passado tecnológico, Kobol é o planeta de origem da espécie humana. Condições naturais obrigaram a população a se dividir em treze colônias,

cuja Terra teria se dispersado das demais, alimentando lendas sobre a 13ª colônia perdida. Na trama, répteis da espécie *Cylon* criaram robôs que, após a extinção de seus criadores, tomaram seus lugares como inimigos da humanidade.

Os *cylons* são robôs humanoides – com forma física semelhante à humana, mas carcaça maquiônica. São inorgânicos, com o exterior metalizado e o interior preenchido por peças e fios. Possuem uma luz vermelha que percorre todo o visor do olhar. Esta versão é chamada de Centurião. Em uma das subtramas aparecem dois androides - robôs que além de possuir a forma física humana, possuem também a aparência semelhante à orgânica - de aspecto e mentalidade infantilizados, que atuam como vetores de leveza e humor à história.

Os *cylons*, liderados pela figura reptiliana do Líder Imperioso e auxiliados pela traição de Gaius Baltar, membro do Conselho das Colônias, iniciam uma guerra contra os humanos. A partir daí, os sobreviventes serão conduzidos na astronave de combate *Galactica* pelo comandante William Adama em uma odisséia espacial a procura de um lugar habitável e seguro no universo. Apesar de alavancar a narrativa, o núcleo dos robôs logo passa para o plano secundário e ganham centralidade as aventuras dos coloniais em planetas até então desconhecidos que surgem pela rota. A série foi contemporânea à Guerra Fria, refletida em vários elementos da narrativa.

FIGURA 2 – *Battlestar Galactica* (1978)



Fonte: <https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/series-e-tv/2018/09/battlestar-galactica-estrea-va-40-anos-com-george-lucas-processando-serie>

Acesso: 10/Nov./2018

1.2 Continuação: *Galactica* (1980)

A continuação de *Battlestar Galactica* foi intitulada *Galactica 1980* devido ao ano de exibição pela mesma emissora. Também contou com episódios de 48 minutos de duração em média, foi cancelada pelo custo de efeitos especiais e teve a junção de capítulos transformada em filme no mesmo ano.

Da série original foram mantidos apenas os personagens do comandante William Adama e os tenentes e pilotos Boomer e Starbuck, que aparece somente no último episódio. O enredo abre com a tripulação de *Galactica* encontrando a Terra. Ao descobrir, porém, que os *cylons* os seguiram e que os terráqueos detêm um nível civilizacional e tecnológico inferior à frota, enviam patrulhas encarregadas de auxiliar o desenvolvimento do planeta, para que seus habitantes tenham condições de receber e proteger os coloniais.

Nesta versão, o tema “robô” é desenvolvido ainda menos que na antecessora, mas avança em complexidade com o aparecimento de dois *cylons* andróides. O contexto da Guerra Fria também se faz presente em meio às aventuras que a dupla de pilotos Troy e Dillon enfrentam ao lado da jornalista Jamie Hamilton, que ocupam o centro da trama.

FIGURA 3 – *Galactica* (1980)



Fonte: <http://www.battlestargalactica.com/>

Acesso: 10/Nov./2018

1.3 Refilmagem: *Battlestar Galactica* (2004 – 2009)

Vinte e cinco anos após a série original, em 2003 foi apresentada uma minissérie piloto⁹ de dois episódios para o canal de televisão a cabo *The Sci-Fi Channel*, que deu origem a refilmagem. A nova versão foi produzida por Ronald D. Moore, em parceria com David Eick. O *remake* foi o seriado mais longo da saga, com quatro temporadas e episódios que tinham em média 40 minutos de duração. A produção também foi a mais diversificada, contando com três filmes para a TV (*Razor*, 2007; *The Plan*, 2009; *Blood and Chrome*, 2012) e três conjuntos de *websódios* (*The Resistance*, 2006; *Razor Flashbacks*, 2007; *Face of Enemy*, 2008), que circularam entre uma temporada e outra ou entre episódios de uma mesma temporada.

Agora os *cylons* são robôs criados pelos seres humanos para auxiliarem em diversas tarefas, tendo se rebelado contra seus criadores e iniciado uma guerra, seguida da assinatura de um armistício e a ruptura deste acordo pelos robôs. O enredo começa com o ataque *cylon* contra a humanidade, cujos sobreviventes, guiados pelo comandante William Adama, viajarão pelo espaço a procura de um lugar habitável e seguro no universo – a Terra, 13ª colônia perdida - enquanto tentam escapar dos robôs. Diferentemente das séries anteriores, nesta os *cylons* são trazidos para o primeiro plano de ação, além de serem individualizados e ganharem subjetividade, fazendo com que seus conflitos internos sejam parte importante da trama.

Os centuriões mantêm o aspecto metalizado, sendo apelidados de torradeiras. Coexistem com androides e ginoides – versão feminina de androide - criados por humanos, mas aprimorados pelos próprios *cylons*. É sintomático da mudança de perspectiva da série original a forma como o interior dos robôs é preenchido não mais por peças e fios, mas por material biológico, o que os faz capazes de chorar, suar, sentir fome e dor.

Além do desenvolvimento de uma linhagem de androides/ginoides, a nova geração de *cylons* detêm a capacidade de replicação por meio do *download* de memória e consciência. Alguns robôs são agentes adormecidos até que sua programação os desperte. Na hierarquia *cylon*, os humanoides são mais resistentes à morte, enquanto os androides/ginoides, ao assemelharem-se aos humanos, possuem até mesmo suas fragilidades físicas. Enquanto a série original foi contemporânea à Guerra Fria, a refilmagem foi marcada pela ressonância do pós 11 de setembro nos Estados Unidos nas mais diversas esferas.

⁹ Episódio(s) produzido(s) para avaliar o potencial para uma nova série.

FIGURA 4 – *Battlestar Galactica* (2004 – 2009)

Fonte: <https://mashable.com/2017/07/21/battlestar-galactica-trump-era/>

Acesso: 10/Nov./2018

1.4 *Spin-off: Caprica* (2010)

Em 2010, com o fim da série refilmada, o canal rebatizado como *Syfy* apresentou o *spin-off Caprica*. A versão também foi produzida por Ronald D. Moore, novamente em parceria com David Eick, além de Remi Aubuchon. Os episódios tinham em média 40 minutos de duração. A trama recua 58 anos dos eventos da refilmagem para explicar a origem dos *cylons* e de seu monoteísmo em contraposição ao politeísmo dos humanos.

Na colônia Caprica, a adolescente Zoe Graystone é filha de Amanda e Daniel, dono da *Graystone Industries*, empresa de tecnologia. Ao se envolver com o grupo Soldados do Deus Único (SDU), a jovem morre quando o namorado executa um ato terrorista como homem-bomba em um metrô. No atentado morrem também Shannon e Tamara, esposa e filha respectivamente de Joseph Adama, pai do futuro William Adama do *remake*.

Daniel é o criador do *Holoband*, óculos de realidade virtual onde os *avatares* dos usuários acessam o chamado Mundo V (MV). Após a morte da filha, ele descobre que Zoe havia desenvolvido um avatar abastecido com dados sobre si e que continua vivo no mundo virtual. Inconformado com a perda da filha, Daniel copia o código do avatar e o transfere para um corpo robótico de soldado (*Cylon*), que está desenvolvendo para o governo.

A trama apresenta a partir daí os eventos que se seguem à criação desta forma de vida híbrida: fusão de humano, máquina e virtual. São tematizados ainda dois projetos: O *Grace*, de Graystone de criar *avatares* de pessoas já falecidas para que os familiares possam

voltar a conviver com seus entes e o *Apotheosis*, da SDU de criar *avatares* de seguidores mortos em atentados suicidas para que possam viver em uma espécie de paraíso digital. Paralelamente ocorre a doutrinação religiosa do exército *cylon*, contrabandeado para a SDU.

FIGURA 5 – *Caprica* (2010)



Fonte: <https://veja.abril.com.br/blog/temporadas/qual-sera-o-futuro-de-caprica/>

Acesso: 08/Nov./2019

Texto: O futuro da humanidade começa com uma escolha.

1.5 *Battlestar Galactica* e Imaginário

A popularidade de *Battlestar Galactica* não se explica somente em termos de bom uso das formas narrativas e das dinâmicas da indústria do entretenimento, mas também porque a cadeia que perpassa produtores e audiências por meio de um produto midiático é cimentada pelo imaginário coletivo.

A mediação natural dos símbolos circulantes nas produções midiáticas conecta os indivíduos à realidade imaginal. Os produtos culturais que colocam o imaginário em movimento, o revelam por meio da ligação entre criadores e público - vetores de um *ethos* compartilhado no qual o estético constrói o laço coletivo, “O imaginário é, nessa hipótese, um campo no qual criadores e audiências compartilham visões de mundo, aderindo de forma fluida a determinado *ethos*” (ANAZ, 2016, p. 99, grifo do autor).

A partilha de cosmovisões entre quem produz e quem consome as obras ocorre porque elas ativam algo que, inconscientemente as pessoas já conhecem, como os medos

universais, por exemplo. A Ficção Científica (FC) explora uma dimensão existencial com a qual o público se identifica porque toca em imagens fundamentais da psique humana – os arquétipos, conteúdos primordiais, universais, a-históricos e estáveis do inconsciente coletivo, não submetidos a elaboração consciente (BARROS, 2009). Os arquétipos atuam nos processos de identificação destes dois polos, entre os quais modos de ver são partilhados (ANAZ, 2015). O processo criativo consiste, pois, na ativação inconsciente de arquétipos (BABO, 2016). Assim, o imaginário catalisa essa identificação, contribuindo para o êxito de narrativas midiáticas (ANAZ; CERETTA, 2014).

De acordo com Llopis (1998), as estruturas neurológicas arquetipantes e ideofetivas arquetipadas são reprimidas ao nível individual, mas sua vaga recordação se mitifica. Se o imaginário diz sobre o inconsciente coletivo humano é por meio de obras que este se dá a conhecer. As representações relacionam o visto ao vivido, desvelam a interioridade humana, penetrando na intimidade do outro pelo mergulho íntimo (JOST, 2012).

Sendo o imaginário o conjunto de atitudes imaginativas que o ser humano cria para lidar com a angústia do tempo que flui e conduz à morte (ANAZ, 2015), ele realiza a mediação entre o indivíduo e a realidade. O imaginário trata-se, portanto, do conjunto de elementos simbólicos que se articulam para construir e expressar uma visão de mundo¹⁰. É uma força de equilíbrio social. Pela mediação simbólica, “[...] o símbolo surge como restabelecedor do *equilíbrio vital* comprometido pela noção de morte [...] equilibra o universo que passa, através de um Ser que não passa” (DURAND, 1988, p. 100, grifos do autor). O papel da imaginação não é o da fuga da realidade, mas o de oferecer o dinamismo criador por meio da faculdade de simbolização, tentando assim melhorar a situação do ser no mundo.

O lastro deste percurso pode ser traçado pelas representações. Conforme Morin (2014, p. 124) “O imaginário estético, como todo imaginário, é o reino das carências e aspirações do homem encarnadas e colocadas em situação, tratadas no âmbito de uma ficção”. Neste processo, segundo o autor, a imagem objetiva se une à participação pessoal do telespectador; a estética liga sonho e realidade e a atitude estética conjuga saber racional e participação subjetiva.

Sobre a atração entre o imaginário e as representações audiovisuais, Morin (2014, p. 42) observa que “Tudo se passa como se no homem a necessidade de lutar contra a erosão do tempo se fixasse de maneira beneficiada na imagem”. Para ele, o imaginário encanta a imagem porque esta já é potencialmente encantadora. Ao explanar sobre o cinema e o

¹⁰ Anaz, Sílvio Antonio Luiz. **O limite entre o real e o imaginário**. São Paulo: Casa do Saber, 17/Maio/2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C33fFS7M2FI> Acesso: 09/Jan./2020.

imaginário, o autor afirma que foi necessário o advento das imagens em movimento para que os processos do imaginário fossem exteriorizados de forma original, como sonhos lançados na matéria do real. As imagens atraem os telespectadores por meio de projeções, identificações e participações afetivas, pois “A fonte permanente do imaginário é a participação” (MORIN, 2014, p. 245).

Conforme Legros *et al.* (2014), as imagens são fundamentais, pois são mediadoras entre o ser e o cosmos; o ser e seus atos; o ser e o próprio ser. Para além do conjunto de imagens mentais e exercício artístico de criação sobre o mundo, o imaginário é uma força social por meio da qual o ser encontra reconhecimento no outro e reconhece a si mesmo. Desta forma, a análise do imaginário tem o potencial de “[...] identificar o conteúdo estético e ético que se potencialmente compartilha no âmbito do imaginário coletivo” (ANAZ, 2016, p. 100).

A capacidade de aderência embasa, portanto, o próprio conceito de imaginário. Segundo Maffesoli (2001, p. 76), “O imaginário é o estado de espírito de um grupo [...] estabelece vínculo. É cimento social”. Pela imaginação ele representa o real, distorcendo-o e conformando-o simbolicamente. Por meio dele molda-se um modo de ser compartilhado, sedimentando uma cosmovisão. Mesmo a criação mais individual está impregnada de um sentido coletivo que o sujeito:

[...] deve refletir para chegar a uma análise dos imaginários sociais: as intenções do criador, o suporte de criação, a troca entre as representações e os imaginários, a percepção estética da obra ou seu reconhecimento social. Todos esses elementos contribuem para a criação e para a compreensão de um mundo percebido pela ficção coletiva (LEGROS *et al.*, 2014, p. 109).

De acordo com Babo (2016), as narrativas míticas que são fruto desse processo expressam, portanto, a humanidade. Por isso, as narrativas ancestrais constituem um arcabouço importante de conhecimento. A autora explica que tais histórias são formas de comunicação que o ser possui com o seu inconsciente, pois ao lado dos sonhos, elas representam a forma mais pura de diálogo com o desconhecido do psiquismo humano, “[...] a porta que se abre para o ‘País das Maravilhas’” (BABO, 2016, p. 39). No caso da FC, descortina medos recônditos, tão embaçados pelo cotidiano que quase passam por inexistentes no dia a dia.

Conforme Jost (2012), as ficções são mais ou menos repousantes dependendo da relação que estabelecem com o mundo e os espectadores. O *sci-fi* traz à baila questões

incômodas como: O que nos faz humanos? O que diferencia a humanidade das máquinas? Qual o sentido da vida se há a morte?

No entanto, por mais duras e dramáticas que algumas narrativas possam parecer, sua função é justamente fazer com que enfrentemos nossos medos, nossas sombras. Que entremos em contato com um lado que desconhecemos de nós mesmos. Um lado que evitamos. Mas que também faz parte de nós (BABO, 2016, p. 75).

Nesse sentido, colocados à imagem e semelhança do humano, mas gozando da possibilidade de driblar a morte, sobre os robôs da ficção é impresso não o desejo de desenvolver suas potencialidades, mas o sonho de compartilhar com o ser humano a condição mortal como aquilo que confere sentido à vida. A lógica atribui significação ao inevitável, aplacando a angústia humana perante a finitude, ainda que ao custo de um argumento pouco verossímil.

Segundo Legros *et al.* (2014), a simbologia das criaturas fantásticas – estendida aqui aos seres artificiais, já que os robôs da saga situam-se na esfera do ainda não possível - conecta os indivíduos entre si, modelando um sentimento de pertença pela necessidade de fazer face a uma ameaça comum invisível, “Eles constituem, por oposição a essa ameaça, o elo da espécie humana” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 114).

O que muda são os aspectos semânticos projetados sobre cada forma de vida não humana. As significações são múltiplas e reduzi-las somente a um de seus sentidos, como o mal estar da tecnologia, por exemplo, equivaleria a negar o pensamento simbólico como uma racionalidade criadora em ação.

Para Legros *et al.* (2014), as criaturas simbolizadas são, em cada época, o reflexo da imagem humana conduzida pelo indizível, “[...] o universo incompreensível, o mais frequentemente angustiante (por exemplo, a morte, o infinito), em direção do qual se tende a compreender o sentido da existência” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 116).

Há que se considerar, entretanto, que os robôs ficcionais também informam sobre algo mais que a condição humana, “[...] não poderemos jamais encontrar um único símbolo imaginário (ou um só monstro, aqui) suscetível de nos ser identificado, pois o símbolo conserva sempre, ao menos, uma originalidade” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 116). De acordo com os autores, a função imaginária permite pensar que os seres imaginários são ilimitados em número e potência, porém, limitados a aspectos humanos, como força, beleza, feiura,

inteligência ou habilidade, “São todas formas naturais e culturais amplificadas” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 116).

Conforme Babo (2016), os temas narrativos nem sempre se referem a coisas exteriores, mas internas do próprio ser-humano. Ela recorre ao mitólogo e historiador das religiões romeno Mircea Eliade para elucidar que, se as narrativas representam um divertimento ou evasão é apenas para a consciência banalizada, pois na psique profunda elas conservam sua acuidade e continuam a transmitir sua mensagem. Segundo Llopis (1998), trata-se menos de uma evasão e mais de uma invasão do ser.

Nos tempos remotos da cultura oral, quando as pessoas se reuniam para que alguém proferisse uma história ao grupo, os temas que povoavam a psique humana ganhavam corpo por meio dos símbolos - um mundo de encantamento era tecido. O processo de desencantamento do mundo¹¹ (WEBER, 2005) com sua desmistificação e ênfase no conhecimento racional e na sociedade técnica, tentou submergir o pensamento simbólico. A rejeição do simbólico em prol de valores objetivos, científicos, técnicos e industriais, entretanto, não foi suficiente para abafar os ímpetus criadores do *homo symbolicus*, produtor de fantasias, mitos, ideologias e magias (MORIN, 2014).

A necessidade biológica do devaneio, o equilíbrio psicossocial, a imanência antropológica do ser e a comunhão entre indivíduo e sociedade arregimentam as funções do imaginário em uma era que se esforça para manter-se (tornar-se?) desencantada. O imaginário foi desvalorizado como onírico, subjetivo, irracional, deslegitimado como forma de conhecimento e recalcado para as profundezas psíquicas. A repressão, porém, não é absoluta.

A era da racionalidade tentou refrear a manifestação do simbólico, mas sua força vital escapa, de modo que a forma como é expresso transforma-se, mas não se extingue. O pensamento simbólico continua a existir e opera em uma dialética, cuja tensão de suas linhas de força é representada na FC. De acordo com Llopis (1998), tal forma de conhecimento possui uma eficácia simbólica. Para o autor, a estética é a expressão de emoções, gestos e ritos que se sabe serem ineficazes para mover o mundo físico, mas que são capazes de mover, comover e modificar o eu e os outros. O exercício criador promove o reencontro entre o ser e o imaginário, ainda que de modo degradado, superficial e até mesmo estereotipado. Trata-se da possibilidade de, vivendo no mundo objetivo, viver a subjetividade:

¹¹ Conceito teorizado na sociologia do alemão Max Weber para explicar sobre um processo de desmistificação do mundo moderno, propiciado pelo conhecimento, o advento da sociedade técnica e a tecnologia.

Está chegando o dia em que nossa estreita razão atual se ampliará, adquirirá sua maioria e aceitará o irracional como irracional e, precisamente por sê-lo, não o reprimirá. A repressão é sempre um sintoma de insegurança (LLOPIS, 1998, p. 13, tradução nossa)¹².

A tentativa de contenção do pensamento simbólico esbarra na ânsia humana pelo numinoso que “segue vivendo em nós” (LLOPIS, 1998, p. 12, tradução nossa)¹³. A atividade estética oferece compensação simbólica, provendo o mundo fenomênico de narrativas que aproximam o ser humano do numinoso. Cada época é pródiga em fornecer a compensação de temas arquetípicos demandada por aquele período. Jost (2012) recorre ao conceito junguiano de compensação simbólica, para ele, em muito abastecida pelas séries. Segundo o autor, o sucesso de um seriado explica-se menos pela sua capacidade de refletir de forma realista sobre o mundo e aos procedimentos visuais, retóricos e narrativos que emprega, que por suas condições de prover esta compensação. O ganho simbólico “[...] não se limita a mera soma de códigos” (JOST, 2012, p. 25), embora perpassasse tais recursos estratégicos, já que as produções também são conformadas pela expectativa de lucro. Ao analisar séries médicas, ele conclui:

Que benefícios simbólicos nelas encontram os telespectadores? Certo, elas respondem, primeiramente, a uma sede de aprender sobre esses momentos críticos nos quais se decide a passagem da vida à morte (a doença ou o assassinato). Mas, paradoxalmente, essa *libido cognoscendi* não tem necessidade de verdadeiros saberes para ser saciada. Ao contrário. Se as séries médicas transmitem uma aparência de realidade pelo vocabulário empregado ou pela descrição de patologias raras, a paixão pelas séries, colocando em cena heróis com um dom de ordem paramental, visão fantástica, atesta uma necessidade de crer em “forças superiores ao espírito”, frisando a magia (JOST, 2012, p. 67, grifos do autor).

Assim como a ciência em FC não necessita de comprovação, os saberes que aplacam a angústia da condição humana também não carecem de prova. Para Jost (2012), pouco importa se as ficções veiculam um saber defasado, contanto que preencham o desejo de saber e causem a impressão de descoberta de conteúdos até então desconhecidos. De acordo com Babo (2016), diferente de seus referenciais mais diretos, as histórias atuais não visam apenas transmitir os ensinamentos das narrativas ancestrais, pois suas funções na atualidade também incluem o lucro, consumo e propagação de ideologias. Além do apelo ao imaginário

¹² No original: “Está llegando el día en que nuestra estrecha razón actual se amplíe, adquiera su mayoría de edad y acepte lo irracional como irracional y, precisamente por serlo, no lo reprima. La represión es siempre in síntoma de inseguridad”.

¹³ No original: “sigue viviendo en nosotros”.

que as narrativas midiáticas podem ter, no caso da FC há ainda o vínculo com o mundo da ciência. Não se trata da ciência preconizada pelo método científico e pela visão dos cientistas, mas da constituição de um saber próprio, a construção de uma forma de conhecimento válida em suas especificidades lúdicas.

Conforme Jost (2012), as séries compõem um campo de aprendizagem cujo conhecimento é mais extensivo que aquele fornecido pela cultura através de outras vias. O autor classifica três domínios do saber processados pelas séries: o saber enciclopédico do mundo; o saber fazer e as competências profissionais e o saber ser - a gestão do comportamento. A FC atua prioritariamente no primeiro aporte, ainda que possa perpassar outros. Segundo Gordon (2003), são obras que contêm um componente cognitivo/ideacional. Em *Battlestar Galactica*, este sistema de ideação convoca o mundo da ciência. Não necessariamente por meio de jargões científicos, mas acionando indiretamente conceitos e teorias científicas – como se dá a questão da consciência maquínica, por exemplo, nem sempre nomeada, mas discutida como um referente para compreender os robôs da ficção.

Jost (2012, p. 31) considera a sucessão de temporadas um sinal da popularidade de um seriado, “Submetidas à sucessão de temporadas que acompanha toda série de sucesso, essas marcas do tempo que passa remetem, como um espelho, à imagem de nosso próprio envelhecimento”, pois para ele, uma coisa é compreender como uma narrativa é construída, outra é identificar por que se quer que ela seja contada.

1.6 *Battlestar Galactica* e Entretenimento

Atualmente não é mais suficiente pensar sobre o entretenimento olhando apenas para o seu conceito e seus produtos correlatos, pois suas dinâmicas estão a todo o tempo se transformando e modulando suas práticas. Suas manifestações não perpassam mais somente os meios, mas complexos arranjos midiáticos. Pereira (2016, p. 7) define entretenimento como “[...] o conjunto de indústrias que se afirma ao longo do século XX, como a da música, do cinema, da TV, dentre outras, o entretenimento é uma área que está intimamente associada ao campo da comunicação”. Entendido para o autor como uma linguagem, o entretenimento enquanto gramática abarca o envolvimento emocional; elementos lúdicos; expressões simples e intuitivas e a multissensorialidade.

Outro fator destacado por Gabler (1999) é a necessidade de elementos de identificação entre as expressões do entretenimento e o público. De acordo com o autor, o entretenimento tradicional sempre prometera afastar as pessoas dos problemas diários e atribulações da vida. Ele remonta ao período anterior ao entretenimento massivo, quando a cultura, tanto a americana, quanto a europeia, eram apanágio da elite, para comentar sobre a estreita noção de arte então vigente:

Para os guardiões da cultura, a arte era sublime. Ela redirecionava a visão do sensual para o intelectual, do temporal para o eterno, do corpóreo para o espiritual, coisas que, todas juntas, faziam da arte uma questão não só de estética como também de moralidade, já que seu efeito era encorajar o aprimoramento (GABLER, 1999, p. 23).

Segundo o autor, nesta visão, o entretenimento popular era, acima de tudo, diversão – gratificação e não edificação; transigência e não transcendência; reação, excitando o sistema nervoso em uma experiência sensorial prazerosa ao invés da contemplação. Assim, a questão parecia ser menos sobre moralidade e estética e mais sobre poder - o modo como o entretenimento parecia resistir, deliberadamente, às obrigações da arte:

Mas em que pesem os excessos retóricos e apesar de as distinções entre arte e entretenimento terem se tornado mais artificiais do que nunca no século XX, se é que algum dia chegaram a ser válidas, o rol de queixas contra o entretenimento também resume de modo surpreendentemente acurado todo o seu apelo. Não é preciso franzir o cenho, em desaprovação, para admitir que o entretenimento é tudo aquilo que seus detratores dizem que é: divertido, fácil, sensacional, irracional, previsível e subversivo. Na verdade, pode-se dizer que é justamente por isso que tantas pessoas o adoram (GABLER, 1999, p. 27).

Conforme Gabler (1999), algumas especificidades tornaram os estadunidenses mais afeitos ao entretenimento que os europeus, como o fato de, na Europa, a religião institucionalizada ser fortemente ligada ao Estado, detendo condições de se opor mais energicamente às práticas de entreter, chegando mesmo à censura. Nas nações europeias havia ainda um forte controle cultural nas mãos da aristocracia, que conseguia manter à distância a cultura popular. Ainda segundo ele, por outro lado, o avivamento próprio da religiosidade evangélica norte-americana resultava em uma fé emocional e popular, que em contraposição a manifestação religiosa sóbria e elitista europeia, minava o desdém que também os pastores tentaram dirigir ao entretenimento.

Para Gabler (1999), nos Estados Unidos (EUA) dos anos 1820 já havia um forte antagonismo de classes, com uma segregação física e simbólica dos espaços dentro dos teatros e também a segregação entre teatros. Politicamente, o autor cita ainda o ano de 1828, com a eleição presidencial de Andrew Jackson, um estadunidense que representava tudo o que a Europa não era e que evidenciou a “expressão deliberada e consciente de hostilidade cultural” (GABLER, 1999, p. 35). Toda esta conjuntura contribuiu para transformar os EUA no que o autor chama de República do Entretenimento. Âmbito no qual a classe média tentou encontrar seu lugar na polarização, domesticando o entretenimento.

Se na Europa a burguesia arrancara gradualmente o poder dos aristocratas cooptando a cultura aristocrática, aqui ela encontrou um caminho intermediário entre a alta e a baixa cultura, entre a arte esnobe e o entretenimento vulgar. Dwight Macdonald chamou essa solução de “*midcult*”, de “*middle culture*”, cultura intermediária, dizendo que ela tentava unir dois opostos (GABLER, 1999, p. 46, grifos do autor).

Completando o cenário a favor do entretenimento esteve o fluxo de imigrantes entre 1870 e 1900; a eletricidade, que iluminou as cidades e impulsionou os bondes na locomoção do público; as novas técnicas de impressão; o aumento de salários e a diminuição de horas trabalhadas, possibilitando momentos de lazer. Gabler (1999) cita ainda o advento do cinema, ligado ao público de classe média na Europa, enquanto nos EUA veio de encontro à classe operária, moldando como anticultural a experiência de assistir a um filme. Com a fotografia e ilustrações em jornais e revistas, o fim do século XIX efetivou a cultura visual, cujo ápice foi a televisão, convertendo tudo o que aparecia na tela em entretenimento (GABLER, 1999). A proliferação de imagens coaduna-se com a afirmação de Durand (2004), de que os meios de comunicação colocaram em circulação de forma intensa o imaginário:

Mais importante ainda que fornecer um modelo, entretanto, os filmes forneceram um novo conjunto de experiências partilhadas por toda a nação, naturalizando cada espectador como cidadão de um país imaginário que acabaria por superar e devorar o país material (GABLER, 1999, p. 59-60).

A partir daí, o entretenimento disseminou-se por todos os setores da vida - como o jornalismo e a ideia de uma narrativa como modelo para seus relatos, mas também o esporte, a religião, o estilo de vida de artistas e o surgimento de celebridades. Consolidou-se assim o que Gabler (1999) chamou de Revolução do Entretenimento, tornando o público ávido por

esse tipo de imagem e discurso, conferindo poder de venda a tudo o que pudesse se tornar parte de um processo de entretenimento.

Se outrora um atributo do entretenimento estava em sua fruição passiva, enquanto a arte exigia esforço, sobretudo intelectual, a produção cultural contemporânea enraíza-se na recreação, mas olhar apenas para esta característica explica pouco do sistema de entretenimento no século XXI. As transformações tecnológicas, sociais, políticas, econômicas e culturais modificam os olhares sobre o entretenimento. Outrora reduzidos pela Teoria Crítica da Escola de Frankfurt a um modo de expressão capitalista e reprodução de valores ideológicos imbricados no lazer (HORKHEIMER; ADORNO, 1985), hoje os olhares se voltam ao caráter mutável do entretenimento, que exige novas formas de refletir sobre ele e interrogá-lo.

No contexto atual, cresce, por exemplo, a presença de práticas midiáticas contemporâneas que convergem no que Pereira (2016) designa Produtos Midiáticos Singulares (PMS). Os PMS revelam a importância de conhecimentos promovidos pelas mídias, entretenimento, design, informação e artes – nomeadas pelo acrônimo M.E.D.I.A. Deste modo, tais âmbitos de conhecimento promovem tensões e extensões de diferentes maneiras nas práticas de comunicação contemporâneas. Evidenciam o entretenimento midiático como algo que se transforma ao longo do tempo, constituindo e sendo constituído continuamente por novos arranjos midiáticos.

Outra dinâmica midiática contemporânea é a economia da cauda longa. De acordo com Anderson (2004), o modelo econômico da cauda longa baseia-se no Princípio de Pareto, que em sua aplicação midiática postula que, apenas 20% do conteúdo produzido fará sucesso, mas que há demanda para todo tipo de oferta. Para além dos *hits*, posicionados no início de uma cauda metafórica, conforme se avança por essa cauda, os nichos multiplicam-se, revelando-se também lucrativos. Sob essa perspectiva, a lógica da audiência ampla deixa de ser o único objetivo, pois em uma economia dependente unicamente da popularidade de um produto não há espaço para todos os gostos. A economia da cauda longa aplicada ao entretenimento descobriu que, um público pequeno, mas cativo, pode ser valioso, pois ao explorar a cauda, os telespectadores podem descobrir que seus gostos não são tão *mainstream*¹⁴ como foram levados a crer. O que importa nesse raciocínio não são quantos espectadores existem, mas que eles existam. A premissa é a de que o mercado da cauda longa é maior que o de *hits*. Em meio a diversidade de nichos, a maior quantidade de dinheiro

¹⁴ Corrente mais difundida de produções midiáticas.

estaria assim nas menores vendas. O *mainstream* é importante para atrair o público, mas não é suficiente para explicar o mercado criativo, que sob a ótica da cauda longa, torna-se maior e mais complexo. Conforme Anderson (2004), grande parte do conteúdo da cauda longa é material antigo que já recuperou seu dinheiro ou foi cancelado por não mais fazê-lo.

O conceito de cauda longa possibilita explicar séries como *Battlestar Galactica* como um nicho frutífero para explorar temas novos e complexos, mesmo sob o risco de baixa aderência do público. Os números de audiência da saga não a impediram de influenciar fortemente o cenário midiático (STOY, 2010). Apesar de ter construído um universo transgeracional, *Battlestar Galactica* não é uma saga que se poderia classificar como *mainstream*. Dentro da Ficção Científica, a série encontra-se dentro de um nicho: o das produções alçadas a referência *cult* – no sentido de cultuada. Assim, sucesso de crítica e engajamento do público nem sempre são traduzíveis em altos números de audiência.

Além da ligação da saga com novas lógicas de entretenimento, cabe aqui uma caracterização de outras especificidades de *Battlestar Galactica* dentro da FC. Tendo o gênero nascido sob a égide de valores iluministas, racionalistas, humanistas, seculares e materialistas (GRAHAM, 2015), o *sci-fi* apresenta-se, usualmente como um mundo sem Deus nem fé. Neste universo ficcional, no entanto, um tema redundante é a religiosidade e o misticismo, demonstrando a FC como um gênero historicamente difuso e composto por uma teia de tropos concorrentes (CARBONELL, 2015).

A FC apresenta o novo e complexo por meio do estranhamento cognitivo [*cognitive estrangement*] (SUVIN, 1972, p. 372). Esta lógica própria do gênero trata da percepção de que o que é representado não é a realidade, mas uma representação estética desta, sendo o sentido extraído da síntese entre o real e a representação (TAVARES, 2015). Algo como, “[...] um ângulo de abordagem que permite o tratamento de uma determinada situação de modo que ela seja reconhecível mas, ao mesmo tempo, pareça insólita, estranha, ‘outra’” (FLAMARION, 2006, p. 20).

Dado o estranhamento que as novidades da ciência e tecnologia podem suscitar, a recorrência a temáticas simples, comuns, familiares e já conhecidas, pode ser vista como uma estratégia com dupla função: atrair uma audiência não aficionada pelo gênero, bem como, atenuar a estranheza diante do incomum. Assim, ciência, tecnologia, religiosidade e misticismo convivem no mundo de valores ambivalentes da FC.

A tensão evidente entre a dimensão “religiosa” desse mito, de um lado, e os elementos culturais e “hollywoodianos”, de outro, tem ligação direta com a

natureza contextual do processo de mitificação. Os mitos não são criação de um único autor, e sim uma representação coletiva elaborada ao longo do tempo. Os mitos são sempre produzidos num contexto “institucional”. Desse modo, constituem subprodutos de um processo dialético, que quase sempre gera elementos internamente conflitantes (FORD, 2003, p. 158).

É próprio, portanto, da natureza do processo de construção dos mitos esta síntese de elementos díspares que emergem entre negociações e disputas de sentidos. Assim, referências teísticas e conteúdo ideacional do mundo da ciência são chamados nas histórias *sci-fi* a ocupar o mesmo espaço discursivo e imagético. Enquanto as menções teísticas mantêm o conforto do já conhecido, as ideias referentes à ciência e tecnologia tateiam o desconhecido.

A força das séries americanas advém da contemplação de duas aspirações contraditórias: o desejo de explorar o novo continente, de ir rumo ao desconhecido, de descobrir o estrangeiro e, ao mesmo tempo, de encontrar nesses mundos construídos a familiaridade reconfortante de uma atualidade que é também a nossa, as contradições humanas que conhecemos (JOST, 2012, p. 32).

Na medida em que o imaginário atua como um operador de sínteses (FELINTO, 2005a), não é incomum que as produções midiáticas encontrem-se povoadas por tropos contraditórios, que aparecem mais ou menos pacificados nas narrativas. Das matrizes arquetípicas e simbólicas plurais, nascem composições singulares.

Battlestar Galactica possui dois pilares que amparam seu universo ficcional: a ciência e a tecnologia e a religiosidade e o misticismo, que permeiam a história. Essas linhas de força estruturam o enredo e fazem com que o imaginário representado conjugue, não apenas polos aparentemente incongruentes, mas também, habitualmente incomuns a esse estilo ficcional, já que, Dufour (2012, p. 167) caracteriza a Ficção Científica como “[...] um mundo sem Deus”, no qual essa seara “[...] simplesmente já não é um problema” (DUFOUR, 2012, p. 170).

Ciência e religião, comumente, são vistas como explicações antagônicas para o mundo e a existência. Esse antagonismo, entretanto, nem sempre existiu. Na Idade Média, os embriões de uma futura ciência encontravam-se combinados às ideias advindas da alquimia, astrologia, cabala, pitagorismo e outras concepções do pensamento mágico (MARTINS, 1996), que não foram totalmente expurgadas na Idade Moderna.

Posteriormente, o Renascimento abrandou as percepções advindas da magia em um processo lento, gradual e desigual, que somente na Idade Contemporânea consolidou-se. Martins (1996) situa a Revolução Científica, ocorrida entre 1500 e 1700, como uma mudança irreversível, que tornou o ser humano comprometido com um modo científico de pensar e agir.

O pensamento científico distingue-se do pensamento mágico por se recusar a reconhecer uma divisão entre dois tipos de lógica. Para a ciência, existe apenas uma lógica para planejar, ordenar e explicar o mundo, “[...] a ciência distingue-se de formas anteriores para tentar alcançar uma visão unitária do Mundo pelo facto de que há nela uma única forma de verdade” (BRONOWSKI, 1986, p. 27). O nascimento da ciência moderna teria sido então a tentativa de construir um sistema integrado de mundo, que envolvesse toda a vida humana e estivesse contido no âmbito de uma disciplina científica conformada por uma linguagem própria. Já a magia, segundo Bronowski (1986), representa tudo o que dualiza a visão de mundo, “É um ponto de vista de que há uma lógica da vida quotidiana, mas de que há também uma lógica de um outro mundo. E essa lógica opera de um modo diferente [...]” (BRONOWSKI, 1986, p. 20).

Anaz (2015) remonta o que chama de imaginário científico-tecnológico ao paradigma científico clássico, difundido entre a Revolução Científica e o Iluminismo, dos séculos XVI ao XVIII. Régis (2006) conceitua o imaginário tecnológico como um repertório de imagens, fantasias e sonhos em constante mutação e dispersão, sendo a Ficção Científica o cruzamento entre a realidade da tecnociência e o imaginário de uma época a esse respeito. Assim, o imaginário de uma época se revela por meio de seus produtos ficcionais, na intersecção entre o real, o ficcional e o imaginário.

De modo análogo, Felinto (2005a) define imaginário tecnológico como uma instância produtora de ideias, símbolos, mitos e discursos, “[...] conjunto de procedimentos discursivos e de imagens que, limitados a um certo número em constante repetição, constituiria um repertório caracterizador de determinado impulso mental” (FELINTO, 2005a, p. 121-122). Uma força social que projeta sobre a tecnologia determinadas imagens, expectativas e representações coletivas, “[...] conjunto de representações sociais e fantasias compartilhadas que informam nossas concepções sobre as tecnologias” (FELINTO, 2005a, p. 07). Tudo isso engloba formas de sociabilidade, representações sociais e elaborações estéticas - espaço no qual a Ficção Científica ocupa seu lugar.

Calcado em bases místicas e religiosas, o imaginário tecnocientífico presente em *Battlestar Galactica* oscila entre saudar o novo e resgatar o já conhecido; explorar o

complexo ou refugiar-se no simples. Sendo o modo de funcionamento de robôs um tema pouco palatável, a religiosidade e o misticismo configuram-se como roupagens que ajudam a digeri-lo.

Quanto mais o símbolo imaginário for conhecido pelo seu criador, menos ele terá necessidade de outros símbolos para representar e ativar a história imaginária. [...] Quanto menos o símbolo imaginário for conhecido pelo seu criador, mais ele terá necessidade de outros símbolos para representá-lo e para ativar a história imaginária (LEGROS *et al.*, 2014, p.141).

O imaginário tecnocientífico revela-se múltiplo. Tentar compreender seus sentidos por meio de produções midiáticas equivale a observar não apenas a tecnociência, mas sua imbricação com o humano. Segundo Martins (1996), as metáforas tecnológicas têm sido em todas as épocas cruciais para a interpretação da humanidade.

Assim, se a Ficção Científica como um todo coeso é uma impossibilidade prática, tampouco suas produções apresentam-se como partes totalmente coerentes. Coexistem em um mesmo espaço robôs humanóides, andróides, gínóides, ciborgues, pós-humanos, anjos, fanáticos religiosos, deus/deuses, fé, espiritualidade, magia, misticismo, messianismo, entre outros tropos que demonstram um gênero povoado pela multiplicidade. Legros *et al.* (2014) veem por meio da alteridade do robô, a condição humana revelada. Nesse sentido, para os autores, a interpretação do imaginário consiste em tornar visíveis problemáticas coletivas que os seres artificiais simbolizam, permitindo compreender um pouco mais da teia de significados na qual “O homem tecnológico é, a um só tempo, mito e realidade” (FERKISS, 1972, p. 12).

As análises aqui apresentadas, portanto, olham para o produto midiático em si e para o sistema de significação do imaginário que constrói seus sentidos. Busca-se cartografar os potenciais efeitos de sentido que a saga comunica, por meio de pontos de conexão e desconexão entre estes polos em interação. O estudo do mundo percebido pela ficção entende que as produções são impregnadas de um sentido coletivo e que esse sistema de criatividade possibilita refletir sobre a troca entre as representações e os imaginários; o meio de criação e a percepção da obra (LEGROS *et al.*, 2014).

CAPÍTULO 2 FICÇÃO CIENTÍFICA: DA LITERATURA AO AUDIOVISUAL

“Tocou um dos anéis de Hadaly. A armadura com forma feminina entreabriu-se lentamente. Lorde Ewald estremeceu e ficou lívido. Até aquele momento e sem querer que assim fosse, perdurara a dívida. Apesar das palavras formais de seu interlocutor, fora-lhe impossível admitir que o Ser que lhe dera a intensa ilusão de que existia uma mulher viva dentro da armadura fosse um ente totalmente fictício, produto da Ciência, da pertinácia e do gênio. Encontrava-se diante de uma maravilha cujas possibilidades mais evidentes, quase sobrepujando o imaginário e ofuscando sua inteligência, confirmavam-lhe a ideia de até onde aqueles que querem podem ousar querer”.

[Villiers de L’Isle-Adam em A Eva futura]¹⁵

Desde a sua formalização como estilo ficcional, a Ficção Científica se manteve fecunda em produzir histórias nas quais um ponto de vista sobre o mundo é circunscrito a partir da ciência. A ideia de que o *sci-fi* estaria passando por um (re)avivamento com um *boom* editorial, as séries em *streaming*¹⁶, refilmagens e estratégias transmidiáticas, pode sustentar-se apenas em uma visão estrita ao *mainstream*. Esse raciocínio não implica desconsiderar ou considerar novas manifestações desse estilo como algo menor, mas as entende como parte de um todo maior, que abarca a Ficção Científica feminista, negra, pós-colonial, entre outros movimentos que renovam o gênero.

A Ficção Científica, portanto, está no mundo e produz continuamente sobre esse mundo, de modo que, suas expressões que alcançam mais visibilidade, convivem com aquelas alçadas a referência *cult*, além de produções com temáticas e contextos de produção cada vez mais diversificados. Tomando como ponto de partida a Ficção Científica como narrativa do possível, um ponto de vista sobre o mundo e lugar de discussão sobre ciência, tecnologia, indivíduo e sociedade, o capítulo desenvolve-se na tentativa de abarcar algumas facetas do fenômeno, eleitas dentre outras para a reflexão e que tomam corpo a partir de produções específicas.

Introduz-se a Ficção Científica a partir de um histórico que encampa sua origem na literatura até sua figuração no audiovisual. Acolhem-se aqui todas as ambiguidades que a expressão Ficção Científica sugere ao apontar para a ciência dentro de um tipo de discurso

¹⁵ L’ISLE-ADAM, Villiers de. **A Eva futura**. São Paulo: Edusp, 2001, p. 233.

¹⁶ *Streaming* e *on demand* (vídeo sob demanda) são formas de distribuição de conteúdo digital opostas ao *download*. Enquanto esta última realiza cópia do material, o *streaming* permite a exibição conforme os dados chegam até o usuário pela internet - por fluxo contínuo ou descarga temporária, dependendo dos direitos de licença das produções.

marcado pela liberdade criativa. A contextualização possibilita um aprofundamento conceitual, de temas e características das histórias *sci-fi*, além de delinear algumas controvérsias enfrentadas pela Ficção Científica para impor-se como uma forma válida de conhecer o mundo.

Elege-se como objeto do conhecimento, questões concernentes aos robôs ficcionais. Assim é traçado um panorama de como a Ficção Científica coloca em cena seres artificiais, novas formas de subjetividades e relações de alteridade, já que, na medida em que o *sci-fi* (re)apresenta determinados modos de presença nas telas, ele atualiza a problemática do eu e do outro. O capítulo reflete sobre o lugar da Ficção Científica em uma zona de atravessamentos entre áreas do conhecimento e ficção.

Centra-se o olhar sobre a ficção seriada para compreender de que modo as especificidades do formato afetam as produções, fazendo com que a Ficção Científica seriada acolha particularidades que a generalidade de expressões como “produtos midiáticos” não informam. Isso não significa que as conclusões as quais este estudo chega se estendam necessariamente a toda a Ficção Científica ou mesmo a todas as séries do gênero, mas indica que, o formato seriado, pode ser considerado o espaço ideal para tratar temas novos e complexos, que exijam um adensamento. Nesse sentido, observa-se as séries *sci-fi* a partir de uma dupla complexidade – narrativa, mas também temática.

Em relação à fundamentação teórica, Tavares (2015) explica que a teorização sobre Ficção Científica nos Estados Unidos e Europa esteve por muito tempo restrita a escritores e críticos sem vínculos acadêmicos, cenário que só a partir dos anos 1970 começou a mudar. No panorama brasileiro, essa mudança é ainda mais recente. Desta forma, recorreu-se a teóricos que iniciaram a problematização do *sci-fi* com estudos sobre a literatura da época e estendeu-se o argumento com pesquisadores que atualizam a discussão no audiovisual.

2.1 Era outra vez a Ficção Científica

Nascida na Literatura, a Ficção Científica (FC, daqui em diante) expandiu-se para as histórias em quadrinhos, jogos de videogame e RPG¹⁷ e ampliando-se com as

¹⁷*Role-playing game*, mais conhecido pela sigla RPG: tipo de jogo no qual os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas dentro de regras previamente estabelecidas sobre as quais as histórias se desenvolvem.

possibilidades transmidiáticas. A popularidade nos meios audiovisuais é tamanha que Tucherman (2005) a considera como a narrativa representativa do mundo contemporâneo. Para a autora, nunca houve uma presença tão grande de personagens e temas do gênero no cotidiano devido a certas características da contemporaneidade, como a ênfase na visibilidade, o advento da sociedade técnica e a presença do cinema na vida e no imaginário.

A expressão Ficção Científica, que tenta conciliar a ficção e a ciência pode ser definida como, mas não apenas, uma extrapolação da ciência possível, considerada dentro de um encadeamento lógico e coerente que se estende para além do estado corrente das ciências (ALLEN, 1976). Segundo Piassi e Pietrocola (2009), essa ciência extrapolada não é o conteúdo da FC, mas uma diretriz para sua construção.

Ao representar os anseios e receios da humanidade em relação à tecnociência, o *sci-fi* ecoa um vínculo social. A tecnociência, para nomear conjuntamente as ciências cujas próprias estruturas são técnicas (TUCHERMAN, 2005), configuram um regime de saber e poder (SIBILIA, 2015). Suas especulações encontram espaço no *sci-fi*, “[...] a tecnociência aparece como vetor dinâmico da cultura material contemporânea, em seu movimento que se ramifica pelo laboratório, pela fábrica, pelo meio ambiente e pelas residências dos cidadãos” (ARAÚJO, 1998, p. 13).

O viés otimista da FC enfatiza as possibilidades de concretização das promessas benéficas do desenvolvimento tecnocientífico, ilustradas na prevenção, diagnóstico, tratamento e cura de doenças, restauração de capacidades e potencialização de habilidades, aplicabilidade na agropecuária, tecnologias de informação e comunicação e confortos proporcionados. O entusiasmo exacerbado com as benesses tecnocientíficas é caracterizado como tecnofilia (ROSÁRIO; BASEI; CABRERA; SEIBT, 2010).

Já o tom pessimista vê o potencial tecnocientífico como bom e importante, mas potencialmente perigoso, refletindo questões éticas, morais e religiosas implicadas no mapeamento e modificação genética, os problemas jurídicos em torno de inteligências artificiais cada vez mais elaboradas e o medo de que seus frutos substituam, superem ou até mesmo se voltem contra o humano que lhes deu origem. A esse sentimento Simondon (2007) chamou tecnofobia. Provém daí motes largamente explorados pela ficção, como o Complexo de Frankenstein, que aborda a criatura *versus* criador e a Síndrome de Pinóquio, que tematiza a máquina que se crê ou deseja tornar-se humana.

Ao analisar filmes de terror estadunidenses, Kellner (2001) observou como, o que ele chama de cultura da mídia, apresenta alegorias que são reflexos de medos universais, mas também contextuais do ser humano e da sociedade. O autor periodizou três ondas de

proliferação de películas com temáticas de horror, sendo elas: 1930, após a Grande Depressão com a quebra da Bolsa de Valores de Nova Iorque em 1929; 1950, com o fim da Segunda Guerra Mundial e o clima de tensão da Guerra Fria; 1970/1980, refletindo as reviravoltas políticas dos Estados Unidos (EUA) e o mal estar ocasionado pelas aceleradas mudanças socioculturais. Assim, segundo Kellner (2001), os filmes de terror produzidos de 1930 a 1980, cada um a seu tempo e a seu modo, espelham ansiedades referentes a questões como, crises e instabilidade econômica, desemprego, perda da casa e de bens conquistados, possibilidade de declínio na escala social, desagregação familiar, violência, doenças causadas pela expansão industrial, o câncer, a AIDS, além de inseguranças direcionadas aos estrangeiros e a tecnociência. Em suma, temores de circunstâncias que evidenciavam a perda de controle sobre a própria vida e ameaçavam o *American way of life* ou *American dream*. De forma análoga, a FC também pode ser vista como uma alegoria das esperanças e preocupações mais básicas do ser humano à luz de um contexto.

Apesar do gênero comumente ser descrito como arauto do futuro, seus exercícios criativos definem-se melhor por deslocarem o presente sobre o qual refletem para um tempo distinto, seja ele passado ou futuro. No prefácio de seu livro “A mão esquerda da escuridão”, a estadunidense Ursula K. Le Guin desmistifica o apelo futurista associado à FC:

O objetivo do experimento mental, termo usado por Schroedinger e outros físicos, não é prever o futuro [...], mas descrever a realidade, o mundo atual. A ficção científica não prevê; descreve. Previsões são feitas por profetas (de graça); por videntes (que geralmente cobram um honorário e por isso são mais respeitados em sua época do que os profetas); e por futurólogos (assalariados). Previsões são o trabalho de profetas, videntes e futurólogos. Não são o trabalho de romancistas (LE GUIN, 2014, p. 08).

Deste modo, o *sci-fi* volta-se para o passado ou avança em direção ao futuro para situar suas críticas, expectativas, desconfiças e exercícios de pensamento.

A capacidade da linguagem de projetar simbolicamente o sujeito em direção a essa representação abstrata de um tempo não vivido é um recurso que nos ajuda a prevenir perigos e calamidades. A confiança imaginária na existência do futuro é um elemento necessário na mobilização de todos os nossos recursos criativos. O homem inventa para, na expressão feliz de Hannah Arendt, dar início a algo que ainda não existe - para isso, é necessário “acreditar” na continuidade da vida. Mas o futuro é também um tempo gelado, inabitada pela memória e pela experiência; é o tempo da morte certa, lugar da nossa angústia. Quanto mais vivemos projetados para um ideal de futuro, mais tememos a morte e tentamos banir do horizonte suas representações (KEHL, 2003, p. 257).

Em termos de raízes, A FC pode ser vista como herdeira dos relatos de viagens. Os relatos existem desde a Idade Média, como atesta o diário conhecido como “As viagens de Marco Polo” (1298 – 1299), que conta as passagens do explorador veneziano por países da África e Ásia. Os relatos tornaram-se mais comuns, entretanto, na época das grandes navegações europeias, na Idade Moderna entre os séculos XV e XVII, quando os habitantes do chamado Velho Mundo dedicaram-se às viagens marítimas em busca de novas rotas comerciais.

Ao entrarem em contato com as novidades que se descortinavam nos continentes africanos, asiáticos e americanos, os europeus descreviam o chamado Novo Mundo a partir de olhares inflados pela tradição construída desde a Antiguidade acerca de monstros, seres exóticos e criaturas maravilhosas¹⁸ (SCHNEIDER, 2015). Conforme o autor, as regiões recém-descobertas tonaram-se, a um só tempo, o lugar do tão buscado paraíso terrestre e de temíveis monstruosidades, guardiãs desse éden terreno.

De acordo com Schneider (2015), já na Idade Antiga iniciou-se uma teratologia de figuras monstruosas, que distantes das formas até então conhecidas, demarcavam o que seria considerado desviante. Mais tarde, na Idade Média com a influência da Igreja Católica, o cristianismo absorveu os monstros à ordem da criação, agregando-lhes lições de moral e encarnando-lhes o mal, que os cristãos deveriam temer e evitar. No período das navegações, os monstros também davam corpo aos medos e perigos aos quais estavam expostos os viajantes. Entre monstros imaginados e figuras assim designadas devido aos seus desvios corporais, uma tentativa de definição é realizada por Schneider:

Entre as raízes do termo monstro no Ocidente temos o vocábulo grego *Terato* (monstro, daí teratologia) e o adjetivo latino *monstrum* que significaria notável, distinto, insigne, que por sua vez deriva de *monēō*, lembrar, advertir, aconselhar, instruir, ensinar, anunciar, profetizar e também de *mōnstrō*, que significa mostrar, designar, indicar. *Monstrum* como substantivo latino, por outro lado, possui conotação religiosa e designa prodígio ou portento que revela a vontade do(s) deus(es). De qualquer forma, desde a Antiguidade a palavra monstro está umbilicalmente relacionada àquilo que se destaca pela diferença e que tem algo a mostrar, possivelmente ligado ao sagrado, sendo um sinal divino (SCHNEIDER, 2015, p. 20, grifos do autor).

¹⁸ Schneider refere-se ao maravilhoso no sentido do verbo latino *mirari* – “[...] espanto, surpresa e admiração, não necessariamente pelo belo, mas por aquilo que é desconhecido, extraordinário. *Mirari, mirae* – olhar deslumbrar, contemplar – são raízes do *mirabilia*, maravilhoso” (SCHNEIDER, 2015, p. 02-03).

Apesar de contaminados pelos valores imaginados a respeito de entes monstruosos, exóticos e maravilhosos que povoavam lugares desconhecidos, os fatos constatados pela expansão ultramarina mostraram-se bem mais simples, comuns e modestos. A realidade apresentada no encontro com novos animais, climas, paisagens, pessoas, hábitos e costumes era obviamente diferente, mas não necessariamente extraordinária. O abismo entre o maravilhoso imaginado e o real verificado foi transformando pouco a pouco os relatos sobre as entidades imaginadas, desvencilhando-se do onírico. Schneider (2015) percebe que, tão logo o admirável é alcançado, ele desloca-se em direção a um novo desconhecido, em um movimento constante de mudança, resguardando-se da desilusão de uma realidade menos surpreendente, “Por esses e outros elementos, o maravilhoso tem mais a dizer sobre a cultura que o produz do que sobre o objeto a que se refere” (SCHNEIDER, 2015, p. 03).

De forma homóloga, entende-se que a FC, sobretudo seus robôs, também percorrem um caminho de encarnação do desconhecido, que diz mais sobre o ser que cria as histórias que sobre as criaturas. Estendendo a análise de Schneider (2015) ao outro personificado pelos robôs, percebe-se o potencial que tais entes têm de ativação do imaginário.

Isso ocorre porque o maravilhoso não está primariamente ligado ao que o viajante encontra, avista, recebe através de seus sentidos, mas sim às suas representações, que farão com que aquilo que o indivíduo se depara seja considerado digno de maravilhamento ou não (SCHNEIDER, 2015, p. 03).

Além dos relatos de viagem, a FC também pode ser considerada herdeira da criação de mundos paralelos. As histórias ambientadas em um universo à parte são o fundamento das utopias e distopias. A etimologia da palavra utopia reúne o prefixo de negação *u* com a palavra grega *tópos*, que designa lugar. Como um não lugar, o termo foi cunhado pelo inglês Thomas More em seu livro “Utopia” (1516), para nomear uma ilha com uma sociedade aparentemente perfeita, empregada por ele para criticar a Inglaterra. No contexto de valorização do ser humano com o Humanismo Renascentista, a palavra tornou-se sinônimo de projetos de transformações benéficas. Baseada na idealização, as utopias tratam de uma fuga do real que se rejeita em direção ao ideal que se almeja. A utopia advoga que um mundo melhor é possível. Já a palavra distopia surgiu como antítese à utopia em um discurso do inglês John Stuart Mill no Parlamento Britânico em 1868. Designando um lugar ruim, a distopia retira sua inspiração da realidade, como uma espécie de aviso de que um mundo pior

é possível. As utopias e distopias têm em comum a crítica ao presente e possuem caráter relacional, já que a utopia de uns pode ser a distopia de outros e vice-versa.

Assim, ao tematizar realidades simuladas, mundos paralelos e outras modalidades do mesmo gênero ou similares, abre-se a possibilidade de uma interrogação metafórica sobre o próprio processo de criação, de autoria e de responsabilidade diante do que se criou (tais realidades outras com frequência remetem à questão de quem ou o quê as gerou) (FLAMARION, 2006, p. 27).

Os mundos paralelos convidam ao exercício filosófico e ao gesto ontológico de pensar sobre o ser e o mundo. Teóricos como o croata Darko Suvin enxergam as utopias e distopias como conteúdos de FC e não como subgêneros desta. O legado dos relatos de viagens e da criação de mundos paralelos inspirou o que Fiker (1985) chamou de proto Ficção Científica, cujos exemplos mais emblemáticos são, além de “Utopia”, o livro “As viagens de Gulliver” (1726), do irlandês Jonathan Swift.

Um dos campos de batalha na FC são os diferentes autores e obras apontados na origem do gênero, como o francês Júlio Verne e o inglês H. G. Wells. Com a escritora Mary Shelley, na Inglaterra em 1818, surge “Frankenstein ou o moderno Prometeu”. O romance gótico apresentou pela primeira vez uma criatura artificial animada pela aplicação de conhecimentos científicos, ecoando modernidade, iluminismo, racionalismo, humanismo, laicismo, materialismo, revolução industrial e o movimento luddista, com a quebra de máquinas nas fábricas.

O que instaura o marco de Mary Shelley é a figura do cientista, que recorre à ciência e não mais a magia ou ao religioso para figurar um dos motivos mais comuns da FC: o impulso da criatura de tornar-se criador. O título da obra leva o sobrenome do cientista Victor Frankenstein, que horrorizado com sua criação, sequer a nomeia. O fato de a criatura ter se tornado conhecida pelo nome do cientista é sintomático de como a ciência é tematizada nesta história. É a época do galvanismo (ASIMOV, 1984), quando o italiano Luigi Galvani descobre a capacidade do corpo humano de produzir eletricidade por meio de reações físico-químicas para causar os movimentos musculares. A descoberta alimentou expectativas nos contemporâneos de Galvani de que os padrões elétricos pudessem não apenas reanimar órgãos, mas animar órgãos, gerando a vida. O novo estilo instaura assim uma nova atitude perante a realidade, traduzida na ficção. O pioneirismo de Frankenstein está nessa extrapolação do potencial científico vislumbrado no conjunto de descobertas e transformações da época.

Entre esta história e a nomeação do gênero decorreram mais de cem anos. Segundo Régis (2001), a expressão *Science Fiction* foi utilizada pela primeira vez pelo editor luxemburguês Hugo Gernsback, no número inaugural da revista *Science Wonder Stories*, em junho de 1929 nos EUA. Antes, ele já havia usado o termo *scientifiction* no número um da revista *Amazing Stories*, em abril de 1926.

Régis (2001) explica que a popularização do estilo se deu com as aventuras intergalácticas, as *space operas* publicadas nas *pulp magazines* - revistas feitas com um tipo de papel barato encadernado como brochura. O formato econômico de bolso não admitia os refinamentos gráficos que de 1920 a 1940 haviam feito da ilustração uma arte à parte na FC, revelando nomes como o estadunidense Virgil Finlay e o espanhol Esteban Maroto (PONTES, 1972). Segundo o autor, depois desse processo, o desenho na FC ficou restrito a no máximo uma boa capa. As *space operas* eram uma atualização das histórias de capa e espada - como ficaram conhecidas as narrativas de aventuras de guerreiros do fim da Renascença, inspiradas pelas novelas de cavalaria da Europa medieval, cujos personagens Robin Hood, Zorro e os três mosqueteiros tornaram-se notórios.

Ainda de acordo com Régis (2001), com o estadunidense John W. Campbell, editor da revista *Astounding Stories*, a FC conheceu sua época de ouro, a *The Golden Age*, que se desenvolveu entre 1938 e 1950. Antes disso, o gênero não problematizava suas aventuras e os robôs não ocupavam papel de destaque. Isso só passou a acontecer com o russo Isaac Asimov, que trouxe as narrativas de robôs para o primeiro plano, retirando-lhes o tom negativo. Asimov foi o principal crítico do Complexo de Frankenstein. As três leis da robótica que equipavam o cérebro positrônico dos robôs de suas histórias foram a estratégia utilizada para tentar manter o comportamento dos seres artificiais dentro de certos limites.

Conforme Régis (2001), na virada dos anos 1950/1960 há uma incorporação de temas das ciências sociais na FC com as revistas *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* (1949) e *Galaxy Science Fiction* (1950) nos EUA. Influenciadas pelo pós-guerra e pela ameaça nuclear da Guerra Fria, elas originaram a vertente *New Wave*, a nova onda. Consolidou-se nesse período uma divisão didática entre Ficção Científica *Hard* - que tematizava as chamadas ciências duras, como a Física, Química, Biologia, Astronáutica e Cibernética - e Ficção Científica *Soft*, referente às temáticas humanísticas de campos como a Psicologia, História, Filosofia, Sociologia e Comunicação. Apesar de muito utilizada para traçar o histórico do *sci-fi*, a separação entre Ficção Científica *Hard* e *Soft* é bastante questionável, pois além de poder ser interpretada como um juízo de valor entre áreas da ciência, as histórias revelam-se muito mais complexas que uma delimitação de fronteiras é

capaz de abranger. Afinal, a FC é um lugar no qual as narrativas não costumam abrigar-se em polos como dia/noite, preto/branco, pois são as zonas crepusculares ou cinzentas os seus territórios (des)confortáveis. No *sci-fi*, a tensão é a força motriz de uma constante negociação simbólica.

Nos anos 1980, com o aporte da contracultura nasce a vertente *Cyberpunk*. Segundo Amaral (2006), o termo *Cyberpunk* surgiu em uma história publicada pelo estadunidense Bruce Bethke na revista *Amazing Stories*, em novembro de 1984. O *Cyberpunk* passou a designar elementos tecnológicos, culturais e estéticos da cibercultura e firmou-se como uma subcultura urbana. Do romantismo gótico, o *Cyberpunk* herdou a estética obscura e do *punk* apropriou-se de aspectos como a visão de mundo, as práticas e a atitude contestadora. Na FC, o *Cyberpunk* trouxe para o primeiro plano os cenários distópicos, nos quais o domínio de estados centralizados ou de grandes corporações resulta em tecnologia capilarizada, controle social, abismo entre ricos e pobres, ao mesmo tempo em que, regrida a qualidade de vida. Seus temas proeminentes perpassam a fusão humano/máquina, a superação das limitações orgânicas e biológicas, a transcendência da vida corpórea e o conflito entre o real e a simulação. A cidade sombria, metrópole urbana “[...] caótica, poluída e desorganizada em sua arquitetura gigantesca” (AMARAL, 2006, p. 12) tornou-se o cenário por excelência no qual, *hackers* e outras figuras sobrevivem em sociedades ameaçadas pelo crime, representadas em estilo *technoir* - que reveste de tecnologia a visualidade *noir* dos anos 1940 (AMARAL, 2006). Uma das obras seminais do movimento foi o livro “*Neuromancer*” (1988), do estadunidense William Gibson, uma das obras que inspirou a trilogia *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, EUA/Austrália, 1999; 2002; 2003). Do *Cyberpunk* ramificaram-se ainda outros subgêneros, como o *steampunk*¹⁹, entre outros, fazendo da FC não apenas um gênero inspirado por diversos gêneros, mas também um estilo inspirador de estilos subsequentes.

2.1.1 Uma questão de gênero

Em suas origens, a Ficção Científica apresentava-se ainda pouco dirigida a conteúdos e características que mais tarde seriam reconhecidos como próprios do gênero.

¹⁹ Para mais sobre o *Cyberpunk* e suas ramificações, consultar: AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do Cyberpunk – do romantismo gótico às subculturas.** Comunicação e Cibercultura em Philip K. Dick. 2005. 328 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

Assim, se assemelhava a estilos já existentes, como a fantasia e o horror – sobretudo no cinema, meio no qual as escolhas estéticas e discursivas mesclavam-na à fantasmagoria do terror. Muito disso se devia à busca por causar a sensação de medo do desconhecido proveniente da tecnociência. Alguns críticos, inclusive, relutam em considerar Frankenstein como marco inaugural do *sci-fi*, associando-o ao horror.

Essa tentativa de depuração em relação aos gêneros revelou-se problemática na consolidação do estatuto da FC. A classificação dos estilos em gêneros é sempre uma questão controversa, pois as expressões culturais não se encontram hermeticamente encerradas em si mesmas, de modo que se possa falar em uma pureza de gênero. As contaminações fazem parte do percurso de desenvolvimento, quando os gêneros mesclam-se ao já existente e no movimento de formação algumas características são excluídas enquanto outras são adotadas e há aquelas que sobressaem, tornando possível a identificação primordial a um estilo, em detrimento de outros. Os contágios são constitutivos dos novos sentidos que emergem. No movimento em que as vertentes estilísticas, antes de serem formalizadas, sobrepõem seus atributos precursores ao então vigente, a FC foi estabelecendo suas características próprias e diferenciadoras ao longo do tempo.

Compreendendo essa mescla sob a qual as expressões culturais são gestadas, parte-se da impossibilidade de um grau absoluto de adequação de uma produção a um gênero específico. Adota-se a posição de Carbonell (2015), que não trata os gêneros como categorias, mas como ferramentas simbólicas de significação, de modo que as textualidades não pertencem ao gênero, mas promovem usos do gênero, sobretudo em tempos de hibridação generalizada. Dentre as características que fazem com que aquele que frui identifique algo como FC, cada produção estabelece os atributos que incorporará. Assim, o *sci-fi* revela-se um todo plural, de onde saem partes singulares, nas quais cada produção dá o tom.

Segundo Maranganha (2015), gênero é uma série de representações linguísticas e estéticas com semelhanças internas funcionais, lexicais, gramaticais e semânticas. A divisão em gêneros engloba o que é chamado tradicionalmente de gênero (épico, lírico, dramático, ensaio), mas também o que é classificado no mercado editorial (fantasia, horror, entre outros), de acordo com Maranganha (2015).

A ficção científica como gênero (literário e audiovisual) é um esquema narrativo, uma estrutura aberta que configura sua linguagem através das narrativas. Cada nova narrativa absorve, assimila e reproduz as narrativas anteriores, acrescentando alguns elementos, suprimindo outros, alterando sua perspectiva narrativa (GOMES, 2016, p. 86).

A intertextualidade é um dos recursos típicos da FC, que cria uma mitologia própria a partir da atualização de outras (ANAZ; CERETTA, 2016). De acordo com Flamarion (2006), o *sci-fi* (re)cria o mito da ciência. O gênero combina a paráfrase, ao percorrer caminhos comuns a produções anteriores e a polissemia, ao conferir a abertura de significações.

Há na FC uma diferenciação dentro do próprio gênero, com narrativas que operam seus acontecimentos a partir da invenção pura e simples, enquanto outras tentam se distanciar da gratuidade, estabelecendo relações de causalidade para revestir a elaboração da realidade com explicações ancoradas na verossimilhança e na suspensão da descrença.

Por verossimilhança, entende-se aquilo que oferece um sentido (CHIAMPI, 1980). O que se concebe como realismo em FC, de acordo com Jost (2012), não se pauta pela exatidão ou conformidade com o mundo extradiegético, mas pelas impressões de fazer surgir a verdade de um raciocínio. Verdade aqui, portanto, remete à intenção de veracidade do enunciado. Não se refere ao que de fato aconteceu, mas ao que é plausível de ter acontecido.

Para tanto, em FC a verossimilhança exige um investimento maior, “[...] no sentido de conseguir uma suspensão da incredulidade do leitor ou espectador” (FLAMARION, 2006, p. 22). A suspensão da descrença refere-se ao acordo tácito em que ao entrar em contato com uma obra de ficção, aquele que frui acolhe o ficcional.

A FC sempre foi vista como um território controverso devido a sua associação à indústria cultural, assim como o faroeste, o policial, o horror e a fantasia (RÉGIS, 2001). As *space operas* reforçaram o estigma do gênero, visto como subliteratura. Ao transportar as histórias de *western* para o espaço, elas eram vistas com desdém, por não justificarem a partir da verossimilhança e da suspensão da descrença o que era apresentado como óbvio e evidente.

O postulado essencial desse gênero de FC é que não se tem de explicar o porquê de os homens conseguirem respirar noutros planetas como na Terra e a razão de poderem existir um até vários Sóis (DUFOUR, 2012, p. 84).

A preocupação com a verossimilhança é o diferencial da FC, na medida em que, suas operações não visam à ciência, o real ou a verdade, mas o que Dufour (2012) chamou de efeito de ciência. Segundo Allen (1976) é um ponto de vista particular da ciência que está incluído na FC. Aquela que frui deve sentir o *sci-fi* como uma resposta lógica e possível a uma pergunta colocada. Se para o francês Georges Méliès, tudo era necessário para dar aparência de verdade a coisas inteiramente fabricadas (MORIN, 2014), tanto mais isso é

crucial na FC.

Tais recursos consistiriam na produção de uma ilusão referencial, “preenchendo-se certos espaços da narrativa com detalhes concretos (descrições pormenorizadas de objetos, de situações ou de gestos aparentemente insignificantes), supostamente realistas” (SODRÉ, 1973, p. 61). Opera também a partir do uso de didatismos como meios expressivos empenhados em obter uma representação verossímil (CHIAMPI, 1980). De acordo com Piassi e Pietrocola (2009, p. 536), “Ela é didática, porque se propõe a veicular ideias, mas não no sentido de explicar o que é a ciência ou ensinar conceitos científicos, embora isso possa ocorrer ocasionalmente” (PIASSI; PIETROCOLA, 2009, p. 536).

Assim, a especificidade da FC está em como convence o público da plausibilidade de seus significados ao apresentar o ainda não possível ou economicamente inviável²⁰. O problema não é a possibilidade ou a impossibilidade de algo, mas a habilidade de produzir uma realidade plausível (FIKER, 1985). No *sci-fi* não há pretensão de ser científico, mas é preciso soar científico. Em uma coletânea de entrevistas ao jornalista Plínio Apuleyo, o escritor colombiano Gabriel García Márquez faz uma interessante colocação para diferenciar o realismo maravilhoso de suas obras da fantasia, que também cabe aqui como distinção desta em relação à FC:

De repente compreendi que existiam na literatura outras possibilidades além das racionalistas e muito acadêmicas que tinha conhecido até então nos manuais do colégio. Era como se despojar de um cinto de castidade. Com o tempo descobri, não obstante que não se pode inventar ou imaginar o que der na telha, porque se corre o risco de dizer mentiras e as mentiras são mais graves na literatura que na vida real. Dentro da maior arbitrariedade aparente, existem leis. A gente pode tirar a folha de parreira racionalista, sob a condição de não cair no caos, no irracionalismo total. [...] a fantasia, ou seja, a invenção pura e simples, à Walt Disney, sem nenhum pé na realidade, é a coisa mais detestável que pode haver (MÁRQUEZ, 1982, p. 33-34).

Há na FC um investimento maior na ancoragem da verossimilhança como legitimação do relato. Na fantasia não há preocupação em justificar o porquê das coisas serem como são. Assim, a magia e o sobrenatural são elementos primários para ancorar a realidade suprarracional da fantasia. Isso não hierarquiza os gêneros narrativos em relação a juízos de valor, mas evidencia que são estilos que operam de modos estruturalmente diferentes. Isso,

²⁰ Comentário da pesquisadora Ieda Tucherman por ocasião do Seminário “Objetos Técnicos, Ficção Científica e Transformação Social”, organizado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação em conjunto com o curso de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), no dia 15 de junho de 2016, em Belo Horizonte, Minas Gerais.

consequentemente, faz com que se destinem a modos de fruição distintos e cultivem uma recepção igualmente diversa. Tal diferenciação entre FC e fantasia não se configura como um impeditivo ao *sci-fi* para recorrer a tropos mágicos, pois a apropriação entre os gêneros possibilita tais conciliações.

Criar discursos e imagens em FC envolve buscar uma roupagem na racionalidade científica: seus temas, formas de tratamento dessas temáticas, teorias - ainda que às avessas, já que a ficção não se propõe a ser um manual científico. Há no bojo da FC a problematização da racionalidade científica:

a racionalidade, o realismo, a busca de apoio em alguma teoria que não pareça descabelada, com exploração das implicações do que for postulado: eis aí pontos que diferenciam a ficção científica, por exemplo, do horror ou do maravilhoso (FLAMARION, 2006, p. 19).

Em gêneros nos quais a razão não é um artifício configurador do relato, a recorrência a elementos que não existem ou não reconhecidos como tal é não apenas comum, mas esperada. No horror, por exemplo, incorporam-se elementos do sobrenatural ao invés do estritamente realista. Já na FC, tem-se a explicação de uma realidade estranha dentro da narrativa, ainda que a explicação possa ser imprópria para os parâmetros científicos do momento (MARANGANHA, 2015).

No que tange ao fantástico, conforme Chiampi (1980, p. 53) “[...] a fantasticidade é, fundamentalmente, um modo de produzir no leitor uma inquietação física (medo e variantes), através de uma inquietação intelectual (dúvida)”. O temor de quem frui em relação ao desconhecido resulta no efeito de fantasticidade. A conduta de recepção, portanto, aparece como determinante no fantástico. Segundo Chiampi (1980), o fantástico oferece incertezas, balança a ordem de mundo conhecida e retira a estabilidade propondo soluções aparentes. Assim, enquanto a FC busca, por meio da verossimilhança, alcançar respostas racionais, o fantástico procura, por meio do medo, atingir respostas emocionais, físicas e psicológicas.

Já o maravilhoso, como se viu, provém do contexto da expansão marítima europeia, quando os navegadores aplicavam o termo na ausência de um referente linguístico para nomear o novo. No maravilhoso, os personagens não se desconcertam frente ao incomum, mas encaram-no com naturalidade. Assim, o maravilhoso²¹ trata de um

²¹ Muito da teorização sobre o maravilhoso foi pensado a partir da monografia de conclusão do curso de História da autora, que trata da representação da identidade latino-americana no livro Cem anos de solidão, do escritor colombiano Gabriel García Márquez. Para mais, consultar: NOBREGA, Livia de Pádua. A

procedimento de inversão entre o natural e o sobrenatural (CHIAMPI, 1980), propiciando um exagero do efeito de encantamento mediante o relato. Rompe-se a ordem institucionalizada e se desequilibram as estruturas até então concebidas como reais, descortinando um universo de valores não unitários e ordenados de maneira não rígida, “Maravilhoso é o ‘extraordinário’, o ‘insólito’, o que escapa ao curso ordinário das coisas e do humano” (CHIAMPI, 1980, p. 48).

Algumas aproximações podem ser traçadas entre a FC e o realismo maravilhoso. “Ao dizermos que a América ‘é o mundo do real-maravilhoso’ não estamos apontando um referente, *mas uma idéia sobre ele*. A realidade, ao ser nomeada ou qualificada, deixa de ser a realidade, para ser um discurso sobre ela” (CHIAMPI, 1980, p. 91, grifos da autora, norma ortográfica da época). A literatura concebeu o realismo maravilhoso como um lugar para tratar problemáticas políticas, econômicas, sociais e culturais da América Latina. De modo semelhante, a FC concedeu a si, um lugar não para apontar para a ciência como um referente exato, mas para discutir pontos de vista sobre a ciência, quem a faz e a quem se destina, além de suas implicações no mundo.

Outra aproximação possível estaria no fato que, segundo Chiampi (1980), o real maravilhoso opera segundo a representatividade, na medida em que, não há compromisso rígido com a historicidade e de acordo com a experimentação, no que ousa ir além do realismo. Acontecimentos prodigiosos são narrados com dados realistas. No maravilhoso, porém, enquanto o extraordinário é visto como ordinário, o comum suscita assombro. Na FC, os acontecimentos geram estranhamento no público, mas não nos personagens, acostumados com aquela ordem de mundo.

Segundo Eco (1989), toda obra – realista ou não – cria um mundo possível que é sempre contrafactual em relação ao que ele chama de real. Partindo dessa perspectiva, o que distingue a FC é que o mundo possível apresentado por ela é estruturalmente diferente do real. Conforme o autor, as possibilidades narradas nas histórias *sci-fi* acontecem em um mundo no qual a própria estrutura sob a qual esse mundo assenta-se difere.

Callus (2015) enfatiza a FC como domínio da experimentação ficcional. Para tanto, ele convoca a teoria dos mundos possíveis, que entende os universos ficcionais como ambiências postuladas a partir de condições diferentes das que se concebem como reais. O que seria impossível no mundo dito real pode ser esboçado de modo coerente em um mundo possível. A teoria reabilita a ficção como parte de um contexto discursivo e imagético mais

amplo, que não se refere ao estado das coisas ou a uma ordem de mundo tal como se conhece, pois o mundo possível configura-se por meio das potencialidades.

O caso dos robôs é elucidativo: não saber se um dia existirão robôs conscientes ou se será possível transferir a memória e a consciência humanas para suportes físicos, por exemplo, não cria um limite para o *sci-fi*, pois ele retira da possibilidade a criação de mundos imaginados (RODEN, 2015). Para o autor, é possível tratar uma tecnologia imaginária como potencialmente capaz de criar singularidades não humanas. Essa permissiva leitura de uma potência tecnológica caminha com um livre entendimento de uma entidade singular. Segundo Roden (2015), ficções audiovisuais que trabalham nessa direção são escassas, justamente pela complexidade do tema, pois apresentar temáticas que poderiam soar incompreensíveis equivale a um risco.

Roden (2015) nota que *Battlestar Galactica* é uma das poucas exceções que trabalha nessa direção - ao lado da franquia O Exterminador do Futuro (*The Terminator*, James Cameron, EUA, 1984; 1991; 2003; 2009; 2015; 2019) e *Transcendence*: a revolução (*Transcendence*, Wally Pfister, EUA/Reino Unido, 2014). Tais filmes requerem alguma compreensão sobre a natureza e os fundamentos da inteligência artificial. Tais respostas funcionariam como uma espécie de conhecimento prévio, para que não se caia na incredulidade ou fantasia. O roboticista Hod Lipson vê na saga pontos de contato com a Robótica Evolutiva²², ao retratar uma evolução que se faz sentir na programação, estética e subjetivação dos robôs, motivo pelo qual ele afirma que a grande questão de *Battlestar Galactica* é a possibilidade de consciência maquínica (LIPSON, 2009).

À FC, portanto, interessa mais as possibilidades de mundos possíveis criados que o conteúdo em si: observar que certo tipo de desenvolvimento seja, de alguma forma, verossímil.

Insisto em ficção científica como narrativa de conjectura por um motivo muito simples: a boa ficção científica é cientificamente interessante não porque fala de prodígios tecnológicos – e poderia nem mesmo falar nisso – mas porque se apresenta como jogo narrativo sobre a própria essência de toda ciência, isto é, sobre a sua conjecturabilidade. A ficção científica é, em outros termos, narrativa da hipótese, da conjectura ou da abdução, e em tal sentido é jogo científico por excelência, dado que toda ciência funciona por conjecturas, ou seja, por abduções (ECO, 1989, p. 170).

²² Não cria um robô com programação fechada, mas permite que o artefato criado evolua: criam-se comandos básicos para que eles se conectem e permutem. Inicialmente todos os robôs estão no mesmo nível, mas fazem arranjos individuais que permitem que de uma geração saia um protótipo. O componente melhorado será reproduzido na próxima geração de robôs, testando novas combinações.

Os mundos possíveis representados na FC oferecem uma realidade necessariamente lógica e precedente do núcleo narrativo do *novum* (BALDWIN, 2015), que leva ao estranhamento cognitivo.

Não se trata de mero espanto e estranhamento frente ao incomum, que ocorre em histórias de terror ou fantasia, mas de um estranhamento que obriga a pensar no incomum como uma conjectura plausível e lógica, aplicável ao mundo fora da ficção. Tal estranhamento terá apoio em elementos presentes na obra, construídos pelo processo de derivação a partir do ambiente empírico do autor (PIASSI; PIETROCOLA, 2009, p. 528).

Esta lógica de funcionamento permite vislumbrar o tipo de recepção que tais obras preparam, muitas vezes utilizando artifícios familiares à audiência para tentar equilibrar a estranheza dos temas complexos das novidades tecnocientíficas. A grande questão na FC, porém, não é a ciência e a tecnologia em si. O cerne de suas histórias está na associação do desenvolvimento científico e tecnológico ao ser humano. Para além da tecnociência, o gênero marca o lugar lúdico da sociotécnica. Ao apontar para engenhos futuristas, viagens espaciais, manipulações do tempo e robôs avançados, a FC olha para a própria condição humana, sobretudo, retirada de uma pressuposta excepcionalidade no universo ao defrontar-se com o outro - seja ele natural ou artificial; extraterreno ou robótico.

Segundo Maranganha (2015, p. 20), as histórias de FC “[...] concentram-se em retratar os humanos em suas diversas formas de abordar sua ontologia. Quase sempre se trata de um humano confrontado com uma situação que relativiza sua singularidade no cosmos”. Conforme o autor, o gênero é motivado por um questionamento acerca da natureza humana, com a conseqüente inadequação do conceito de humano frente à realidade que o cerca, devido às inúmeras possibilidades de gradação ontológica da pessoa humana diante do cosmos.

Maranganha (2015) define a ontologia como o conjunto de explicações racionais que definem que algo seja o que é e não outra coisa. Para tanto, a filosofia utiliza-se de campos como a metafísica, fenomenologia, epistemologia, hermenêutica e estética. Assim, segundo Régis (2001), a FC faz parte da tarefa filosófica de interrogar o mundo, projetando luz sobre o ser e os fenômenos e subvertendo as hierarquias tidas como organizadoras da experiência.

Ao lidar com a condição humana, o autor de FC concentra-se em retratar o humano desde os primórdios até o término, buscando limites de sua condição, não tendo nenhum escrúpulo em encontrar a humanidade em seres convencionalmente não humanos, ou negligenciá-la naqueles que

convencionalmente são tidos como humanos. O humano é, portanto, apenas mais um processo, mais um nada a somar na complexidade e na vastidão do cosmos. Não há nada de singular nele, e os autores de FC sabem muito bem disso (MARANGANHA, 2015, p. 55-56).

No encontro com a diferença, nem sempre a subversão hierárquica triunfa, dado o apelo humanista da maior parte da FC. Sodr  (1973) aponta que as pr prias desarmonias da natureza apresentadas pelo g nero - como insetos gigantes, por exemplo - comprovam o antropocentrismo, que deposita no humano a capacidade de ser o  nico capaz de gerar criaturas harmoniosas. Apesar de colocar o humano em contato com novas formas de vida e subjetividades, a FC   reconhecida por recair quase sempre no antropoceno. Pordzik (2015) acredita que as produ es possibilitem pensar na condi o imperfeita humana de um ser que, definido pela falta e pela morte, aspira   inteireza.

O tom moral que pode advir de dilemas  ticos tamb m n o   algo estranho   FC, “[...] o mais comum nas hist rias de FC   que o vil o seja menos a tecnologia em si do que o uso que fazem dela militares, industriais e outros usu rios incompetentes e mal-intencionados” (FIKER, 1985, p. 61). Thomas (2015) considera que o tom moralizante responde   separa o rigorosa entre cultura e natureza, desafiada pela exist ncia de entidades tecnologicamente criadas - ao mesmo tempo, mortas e vivas, nem mortas nem vivas. Para o autor, por isso, criaturas como os rob s da fic o n o podem simplesmente “ser”, pois sua mera exist ncia sinaliza uma inten o. Essa presen a singular evoca o impacto da tecnologia na subjetividade humana.

Para al m da ci ncia e da tecnologia, a FC configura-se como um terreno privilegiado para problematizar quest es como o car ter de construto n o apenas das m quinas, mas tamb m do humano, as transforma es e consequ ncias do desenvolvimento tecnocient fico, entre outras problem ticas.

2.2 Mais humano que um humano: O encontro com o outro

Na Fic o Cient fica faz-se necess rio tencionar fronteiras e n o partir do pressuposto de que os opostos se desfazem pela impossibilidade de tens es permanentes (FELINTO, 2003). Desde os prim rdios, o ser humano representa a si e ao mundo, representando n o apenas o que v , mas tamb m o que imagina. O medieval produziu

extensos bestiários, que catalogavam criaturas reais e fantásticas. Os bestiários eram uma espécie de extensão dos antigos textos de História Natural, que inventariavam e descreviam os grupos animal, vegetal e mineral.

No século XIX, os bestiários passaram a incluir seres humanos com má-formação ou deformações (TUCHERMAN, 1999). De acordo com ela, os *freaks* clássicos eram anões, gigantes, siameses, hermafroditas, “[...] seres a quem falta ou sobra algo da ordem do corpo” (p. 75). Conforme a autora, se antes as apresentações de *freaks* já existiam em exposições nas cortes ou organizadas pela Igreja, no século XIX conheceram seu ápice nas feiras e circos com os *freak shows*. Com o surgimento do cinematógrafo, também no fim do século XIX, o cinema tomará o lugar dos *freak shows* (TUCHERMAN, 1999).

Na representação da alteridade, seja por meio de monstros, criaturas exóticas, animais fabulosos, *freaks* ou robôs, a ideia do outro está sempre sendo transformada, distanciando-se para além do horizonte do que pode ser conhecido até o momento (SCHNEIDER, 2015). A alteridade, porém é sempre contida por um aspecto de realidade, dado que o número de desvios não é ilimitado, “Assim, não é a oposição simples que marca a diferença entre monstro e homens, mas um sistema complexo de relações de aproximação e distância, de misturas e de hibridização” (TUCHERMAN, 1999, p. 78).

Schneider (2015) discorre sobre o movimento de aproximação e distanciamento da maravilha, reforçando a convocação para pensar, não na maravilha em si, mas no ser passível de maravilhar-se. Histórias sobre a ação do inanimado comumente respondem à antropomorfização. Segundo Morin (2014), o antropomorfismo é fixar nas coisas materiais e nos seres vivos a presença, traços de caráter ou tendências humanas.

O Adão bíblico nascido do barro à imagem e semelhança de Deus e o Golem do judaísmo marcam o embrião religioso dessas narrativas. A lenda do Golem possui diversas variantes. A mais conhecida conta sobre um ser que ganharia vida a partir da inscrição hebraica *Emet* (verdade) em sua testa e que apagando-se a primeira letra, com a palavra *Met* (morto) seria possível desfazê-lo. O Pigmalião da mitologia greco-romana narra sobre um escultor, que tendo criado uma estátua da mulher ideal, apaixonou-se por sua criação. Segundo a lenda, a deusa Afrodite teria conferido vida à escultura. Na “Ilíada” de Homero (VIII a.C.), o deus grego Hefesto/Hefaísto é descrito como senhor de mulheres artificiais feitas de ouro que o auxiliavam em sua casa, como uma espécie de autômato (ASIMOV, 1984).

Autômatos são máquinas que de modo automático produzem operações, tais como o próprio movimento. Eles podem ter contorno físico semelhante ao humano ou não. De acordo com Régis (2006), os primeiros autômatos foram os relógios de água, como a

clepsidra e os de máquina, como os *jack*, bonecos que saíam de uma pequena casa com um martelo para anunciar as horas. O inventor francês Jacques de Vaucanson tornou-se conhecido pela criação de modelos elaborados, como tocadores de instrumentos e um pato (1739) que se alimentava e defecava, entre outras funções. O surgimento de autômatos como tema ficcional complexificou as histórias ao imbricar imaginação e técnica, embaçando as fronteiras entre humanos e não humanos.

Os mais de mil anos de Idade Média foram regidos pela perspectiva teocêntrica, na qual o ideário da Igreja influenciava os mais diversos setores sociais. As explicações para a origem das coisas, a ordem de mundo e os fenômenos relacionavam-se à esfera do divino. A religião e a fé ocupavam o centro da vida, relegando o ser humano ao plano secundário. Essa conjuntura contribuiu para a formação da ideia do ser humano como portador de uma natureza dupla: a material, do corpo e a imaterial, da alma. Enquanto o primeiro era caracterizado como mero envoltório, frágil, finito e perecível, o segundo era visto como centelha essencial divina, superior e eterna, conectando o ser a Deus.

Posteriormente, a Idade Moderna foi cenário de movimentos importantes, como o Renascimento e o Humanismo. A Renascença tornou-se reconhecida, principalmente pela revalorização das artes e da filosofia da Antiguidade Clássica, além das ciências. Como prolongamento do novo pensamento, o Humanismo abrandou a tutela religiosa e seus valores correspondentes, elevando o ser humano a sujeito, capaz de explicar o mundo e seus fenômenos em uma virada antropocêntrica que o capacitava para grandes feitos - ao menos potencialmente.

O filósofo francês René Descartes, considerado o primeiro pensador moderno ao sistematizar o método científico, cunhou o sujeito cartesiano (baseado em seu nome em latim, *Renatus Cartesius*), aquele que ao duvidar, produz o conhecimento: *ego cogito ergo sum* - penso, logo existo. O sujeito cartesiano era composto pelo dualismo *res extensa* e *res cogitans*. A primeira caracterizada pela materialidade do corpo e a última, pelo espírito ou alma.

Para o filósofo, os animais detinham uma diferença de natureza em relação aos seres humanos, pois possuíam apenas *res extensa* – a matéria – podendo ser considerados uma espécie de autômato (DESCARTES, 2008). Deste modo, o pensamento cartesiano opõe diametralmente não apenas humanos e animais, mas também humanos e máquinas. Máquinas pensantes eram uma impossibilidade para Descartes, pois segundo ele, a articulação da linguagem e o uso da razão eram atributos exclusivos do ser humano.

O ser humano como uma máquina que pensa em Descartes coaduna-se com a ideia de homem-máquina, que ganharia destaque no fim do período moderno. O livro “O homem máquina”, publicado pelo médico francês Julien Offray La Mettrie em 1748, causou polêmica com uma perspectiva materialista, que desferia um golpe no espírito religioso que ainda permanecia na concepção cartesiana. Segundo a ótica mecanicista de La Mettrie, o corpo humano seria uma espécie de máquina. A vida seria o funcionamento pleno de um ser rebaixado de criatura divina a artefato mecânico autodeterminado. La Mettrie reduziu o ser humano à fisicalidade e explicou-o como um corpo-máquina sem recorrer à metafísica.

As primeiras histórias de robôs, ficcionalizavam os seres artificiais como humanoides. Ainda que o corpo, geralmente metálico, dos robôs humanoides trace uma distinção visual nítida e imediata entre humanos e não-humanos é evidente o apelo antropomórfico destas criaturas. O antropomorfismo inocula a humanidade no mundo exterior (MORIN, 2014). A antropomorfização é uma das formas de identificação e projeção humanas. O antropomorfismo arregimenta uma participação afetiva do público com as histórias de robôs, que projetam nestes seres as necessidades, aspirações e temores humanos. Da projeção chega-se à alienação, pois “o mundo atropofomizado fervilha de humanidade” (MORIN, 2014, p. 98).

Fora da ficção, o formato humanoide não beneficia os robôs no ramo em que até agora eles são mais úteis: a indústria. O aspecto antropomórfico tão caro à ficção difere consideravelmente de robôs industriais, modelados como braços mecânicos, cavalos de aço e polvos gigantes (RÉGIS, 2006). A pouca utilidade de robôs antropomórficos fora da ficção destaca o fato destas figuras terem surgido primeiro na esfera ficcional para somente depois se concretizar na realidade.

De acordo com o cientista estadunidense Carl Sagan em sua série de divulgação científica *Cosmos* (Carl Sagan; Ann Druyan, EUA, 1980), a primeira história sobre robôs teria surgido ainda na Antiguidade, por volta do século III a.C. com o grego Heron de Alexandria, que teria inventado o primeiro motor a vapor. Antes mesmo de ser nomeado como tal, um robô aparece no conto “O homem invisível” (1911), do inglês G. K. Chesterton (SANTAELLA, 2005). Em 1917 um robô reaparece, agora já designado pelo termo, no conto “Opilec”, do tcheco Karel Capek. A palavra tcheca *robota* alude ao trabalho compulsório. Capek também escreveu a primeira peça teatral sobre robôs, R.U.R. (Robôs Universais de Rossum), em 1920. A história foi ainda o primeiro programa televisivo de FC (Reino Unido, BBC, 1938), acessível a poucas pessoas na época e sem cópias que sobreviveram para a posteridade, conforme Lagrandeur (2015).

O deslocamento na figuração dos autômatos até os humanoides culmina com a representação de andróides e ginóides. Segundo Koistinen (2011), a pele tem nas histórias de robôs importante papel na construção de uma humanidade visível, pois as sensações são sentidas através da pele e as emoções externalizadas por meio da mesma.

A semelhança física com os humanos engendra questionamentos sobre quais outras capacidades humanas os andróides e as ginóides possuem. Segundo Régis (2006), com eles o olhar negativo sobre os robôs intensifica-se. A autora explica que o termo surgiu na língua inglesa em 1727, para referir-se às tentativas do alquimista Albertus Magnus de criar um ser artificial. Na ficção, ele aparece com o estadunidense Jack Williamson, no livro “*The cometeers*” (1936).

Os andróides/ginóides trazem à tona o sentimento de estranheza percebido pelo psicanalista austríaco Sigmund Freud, de estar diante de um ser aparentemente animado, mas que não se sabe se é vivo ou morto, tal como faz uma criança, que não distingue claramente entre objetos vivos e inanimados (FREUD, 2010). O “inquietante”²³, para o autor, relaciona-se ao que é terrível, desperta angústia e horror, variando tais sentimentos de acordo com a pessoa.

Sarmiento (2013, p. 3) lembra que em Freud, “Enquanto o medo é determinado por um objeto específico, a angústia não encontra correlato”. A angústia advém do recalque infantil, que irrompe mediante o susto (SARMENTO, 2013). A sensação de estranhamento remonta ao que é inconscientemente conhecido e familiar e que ao retornar gera a angústia pelo susto: o estranho é, no fundo, inconscientemente íntimo (SARMENTO, 2013). Refere-se a tudo o que deveria permanecer secreto, oculto, mas apareceu, “Relaciona-se ao encontro daquilo que a vida psíquica resolveu esquecer por ser inalterável ao indivíduo” (SARMENTO, 2013, p. 6). Freud recorreu ao psiquiatra alemão Ernst Anton Jentsch - o primeiro a tratar do tema – para afirmar que uma condição favorável para a geração de sentimentos inquietantes ocorre perante a semelhança entre o inanimado e o vivo, tais como suscitam as figuras de cera e bonecos. Estas criaturas instauram a condição essencial para que surja o sentimento do inquietante: a incerteza intelectual. No que tange aos robôs, pesquisadores chamam de *uncanny valley* o desconforto inicial perante formas de vida sintéticas. O misto entre a afetividade e a estranheza flutua em direção a um “vale de estranhezas”, com sensações indefinidas até a aceitação da criatura (SARMENTO, 2013).

²³ Do alemão, *Das unheimliche*, com traduções consideradas ainda insuficientes para o termo. A fim de tentar reduzir essa distância, a tradução do texto indica as soluções adotadas por outros idiomas: no espanhol, *Lo siniestro* e *Lo ominoso*; no italiano, *Il perturbante*; no francês, *L'inquiétante étrangeté* e no inglês, *The uncanny*.

O inquietante ressuscita o tema do duplo – na psicanálise freudiana, expressão do medo infantil e recalcado da castração. De acordo com Freud (2010), a alma teria sido o primeiro duplo do corpo, uma garantia contra o desaparecimento do eu, mas que com a superação do narcisismo do ser humano primitivo e da criança, transfigura-se inversamente em mensageiro da morte, “Para muitas pessoas é extremamente inquietante tudo o que se relaciona com a morte, com cadáveres e com o retorno dos mortos” (FREUD, 2010, p. 360). Conforme o autor, em nenhum outro âmbito os pensamentos e sentimentos humanos mudaram tão pouco desde os primórdios. O medo da morte detém importante papel na vida psíquica do indivíduo.

O duplo é imagem espectro do ser humano, de acordo com Morin (2014), nessa imagem fundamental de si mesmo, anterior à consciência íntima de si, o ser projeta seus desejos e temores; sua bondade e maldade; é imagem e mito. É, portanto, “[...] *instância da projeção da individualidade humana numa imagem que se tornou externa a ela*” (MORIN, 2014, p. 44, grifo do autor). O duplo se dissocia do ser para viver a vida dos sonhos:

Essa imagem é projetada, alienada, objetivada a tal ponto que ela se manifesta como um ser ou espectro autônomo, estranho, dotado de uma realidade absoluta. Essa realidade absoluta é ao mesmo tempo uma super-realidade absoluta: o duplo concentra nele, como se nele fossem realizadas, todas as necessidades do indivíduo e, em primeiro lugar, sua necessidade mais loucamente subjetiva: a imortalidade (MORIN, 2014, p. 43).

Percebe-se que as figuras de robôs humanoides e andróides/ginóides delineiam uma gradação de complexidade na representação estética e subjetiva dos seres sintéticos - de mecânicos a orgânicos e biológicos. Nas fronteiras entre autômatos, humanoides e andróides/ginóides, foram ficcionalizados ainda os ciborgues, seres híbridos de humano e máquina.

Haraway (2016, p. 36) define, “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção”. Para ela, a fronteira entre FC e realidade é uma ilusão, sendo o ciborgue parte tanto da imaginação, quanto da realidade. Conforme Kunzru (2016), o primeiro ciborgue teria sido um rato nos Estados Unidos nos anos 1950. O animal possuía uma bolsa osmótica que injetava substâncias químicas controladas que alteravam seus parâmetros fisiológicos. O experimento monitorado pelos cientistas Manfred Clynes e Nathan Kline nomearia o *cyborg* (*cybernetic organism*) no artigo Ciborgues e Espaço, publicado em 1960, vislumbrando um futuro astronauta adaptado às dificuldades das viagens espaciais.

Segundo Tadeu (2016), as tecnologias ciborguianas podem ser restauradoras, normalizadoras, reconfiguradoras e melhoradoras. A presença do ciborgue convida ao questionamento do que costuma ser tido como natural. Seu caráter heterogêneo evidencia as possibilidades de construção e reconstrução, tanto do corpo quanto da subjetividade. Os ciborgues evidenciam que a expressão seres híbridos não pacifica as partes envolvidas, mas constitui-se da própria tensão entre as linhas fronteiriças. Assim, tanto modificações corporais (como próteses, implantes, transplantes, enxertos e *piercings* das práticas de *body modification*), quanto imateriais (como drogas, psicofármacos, vacinas e anabolizantes do *bodybuilding*) alteram o corpo ou a mente a partir do artificial - o que configura basicamente todas as pessoas a um devir ciborgue, em alguma medida. Haraway e Kunzru advogam pelas fronteiras borradas que abalam os saberes instituídos. São assim estremecidos os pressupostos sobre quem faz e quem é feito na relação humano/máquina, em um descolamento radical de toda e qualquer ontologia.

Os robôs de *Battlestar Galactica* não podem ser categorizados como ciborgues, já que não prescindem de um original humano (MARSHALL; WHEELAND, 2008). Segundo os autores, a vida orgânica dos *cylons* é apresentada como completamente artificial: uma nova forma de vida biomecânica, mas ainda sintética.

Dentre as figurações mais ousadas do outro na FC está a dos computadores. Segundo Régis (2002), com o surgimento do computador, as histórias o adotam. Se os humanoides e andróides/ginóides de até então tinham o inconveniente do corpo, as tecnologias digitais norteiam-se por outro tipo de materialidade, mais discreta, posto que numérica, binária, algorítmica, que aqui será referida como (I)materialidade, justamente pelo caráter de tensão entre material e imaterial. O correlato destas perspectivas é o entendimento da vida como informação, portanto, passível de ser replicada e preservada.

Segundo Hassler-Forest (2015), a coexistência entre figurações guiadas pelas categorias que ele define como materialidade e desmaterialização evidencia a tentativa de conter o potencial do *novum* dentro de um quadro humanista minimamente tradicional. As escolhas narrativas e estéticas tendem a manter um sistema binário, que mantém os novos modos de existência dentro de uma hierarquia humanista. O público tem a oportunidade de entrar em contato com questões que o desenvolvimento tecnocientífico demanda para o mundo, ainda que em um contexto que simplifica e subverte a discussão.

De acordo com Ferrando (2013), apesar dos termos Transhumanismo e Pós-Humanismo serem vastamente utilizados como intercambiáveis, são significativamente distintos. Para agravar a percepção errônea de sinônimos, a autora recorda que algumas

vertentes transhumanistas denominam como pós-humano o estágio no qual o ser humano seria capaz de se transformar radicalmente a partir do desenvolvimento tecnocientífico.

Segundo Ferrando (2013), as correntes de pensamento Transhumanista e Pós-Humanista surgiram no fim da década de 80 e início de 90 do século XX, ainda que algumas de suas ideias possam ser encontradas antes. As duas concepções partilham a percepção do humano como categoria não fixa e mutável (FERRANDO, 2013). Ambas as linhas também compartilham o interesse pela tecnologia, mas refletem sobre essa noção de modo estruturalmente diferente, conforme a autora.

Para ela, o Transhumanismo problematiza o entendimento corrente sobre o humano refletindo sobre as possibilidades abertas pelo desenvolvimento biotecnológico. A ideia de melhoramento da espécie humana é fundamental nesta visão (FERRANDO, 2013). Segundo a autora, através do Transhumanismo é possível refletir sobre como a existência emerge nos mais diversos quadros especulativos, devido à ênfase no progresso humano, que culminaria na intervenção e controle do processo evolutivo humano. Seu otimismo justifica-se pelo fato de deitar raízes no movimento iluminista, de quem conserva o fundo humanista (FERRANDO, 2013). Mais que uma ótica homogênea, o transhumanismo é um catalisador de diversas abordagens que partem dele, como a Libertária, a Democrática e a Extropiana, entre outras, desde as mais racionalistas até as mais místicas. De modo geral, acreditam que o debate sobre algo ser ou não desenvolvido pela tecnociência é obsoleto, pois muitas experimentações seguem sendo feitas em diversos campos, como a clonagem. Assim, sua agenda pauta-se por questionamentos como: como isso será feito, se e por quem será regulamentado etc. Algumas de suas vertentes defendem testes em humanos. O transhumanismo pouco se relaciona à ideia de criar robôs fisicamente parecidos com os humanos, visto que a eficiência disso não é clara.

Novamente conforme Ferrando (2013), historicamente o Ocidente hierarquizou o ser humano como superior ao reino não-humano. Esta convenção não apenas cunhou uma suposta excepcionalidade humana, mas também um modelo sexista, racista, classista, homofóbico e etnocêntrico, alocando muitos às margens de um padrão instituído (FERRANDO, 2013). Para a autora, o foco do Transhumanismo na tecnologia e em certa visão de progresso não favoreceu uma análise crítica disposta a romper estas barreiras.

Já o Pós-humanismo é referido por Ferrando (2013) como uma visada comprometida com um senso político, motivo pelo qual a tecnologia lhe chega mediada por outras questões de frente como, por exemplo, o feminismo e o conceito de ciborgue. As raízes do pensamento pós-humanista se encontram nos estudos culturais, pós-coloniais, de raça e

queer. Segundo a autora, deste modo, foca-se na capacidade de agência da tecnologia para dismantelar dualismos. A abordagem pós-humanista, portanto, descentra o ser humano como agente autônomo e o insere em um ecossistema caracterizado por um extensivo sistema de relações. Suas investigações observam a tecnologia para além da técnica.

Ainda segundo a autora, o Pós-Humanismo se desenvolveu em direção a um foco filosófico a partir da tentativa de acessar campos da investigação através do alargamento dos limites das suposições humanistas e antropocêntricas. Desta forma, o movimento questiona a ideia de uma pressuposta superioridade humana, considerando a existência em suas significações mais amplas. Suas perspectivas são plurais e as possibilidades inclusivas. Os pós-humanistas formulam uma episteme baseada na descentralização e não mais na hierarquização convencionada pelo humanismo. Suas vertentes visam a superação da primazia humana e das perspectivas excludentes daí correlatas, sem que isso incorra em novas hierarquias, que serão sempre exclusivistas. Conforme Ferrando (2013), o pós-humanismo almeja uma ressignificação radical ontológica e existencial do que se entende por humano.

Desta forma, em uma visada pós-humanista, temas e abordagens da FC têm suas bases questionadas, como por exemplo, a ideia de colonização de outros planetas. Já temáticas como novas formas de vida e subjetividade, que pouco ou nada rompem em suas abordagens com categorias e aparatos conceituais hegemônicos, estão na esfera do transhumano e/ou do pós-humano. *Battlestar Galactica*, portanto, não tangencia o Pós-Humanismo, pois mantém diversas categorias binárias e um quadro de referências humanistas como modelo e objetivo. A saga, particularmente por meio do *spin-off Caprica*, figura questões do Transhumanismo e apresenta uma forma de vida pós-humana, como estágio final do ideal transhumanista. A ideia de robô permeia estas classificações na saga de modo flutuante. Emprega-se aqui o conceito de robô, conforme a Robótica: “Um robô é um sistema autônomo que existe no mundo físico, pode sentir o seu ambiente e pode agir sobre ele para alcançar alguns objetivos” (MATARIC, 2014, p. 19, grifo da autora). O que faz com que os “robôs” existentes em computadores sejam apenas simulações, pois “Uma máquina que não age (ou seja, não se move, não afeta o mundo, mudando alguma coisa) não é um robô” (MATARIC, 2014, p. 21).

2.3 O lugar do *sci-fi*

É perceptível nos estudos sobre Ficção Científica alguns tipos de abordagens mais comuns. A primeira delas trata da retroalimentação entre a FC e a ciência, em um movimento no qual uma instância pauta e é pautada pela outra. Apesar da influência recíproca entre *sci-fi* e realidade ocasionalmente acontecer, não se trata de estabelecer uma relação de mútua afetação tomada como segura. A circularidade entre real e ficcional ocorre, mas não é objetivo nem condição da FC.

Isso leva a um segundo tipo de abordagem, que olha para o *sci-fi* como um estilo que de alguma forma realiza previsões relacionadas ao futuro. Le Guin (2014) atenta que, embora a extrapolação seja um elemento da FC, não se trata de sua essência nem objetivo.

Toda ficção é metáfora. Ficção Científica é metáfora. O que a separa de formas mais antigas de ficção parece ser o uso de novas metáforas, tiradas de alguns grandes dominantes de nossa vida contemporânea – ciência, todas as ciências, entre elas a tecnologia [...] O futuro, em ficção, é uma metáfora (LE GUIN, 2014, p. 11).

Referindo-se ao seu ciclo de histórias ambientadas em uma sociedade na qual não existe a divisão binária entre os gêneros feminino e masculino, a autora enfatiza:

Escrevo ficção científica, e ficção científica não trata do futuro. [...] Este livro não é sobre o futuro. Sim, ele começa anunciando que se passa no “Ano Ekumênico 1490-97”, mas com certeza você não *acredita* nisso! Sim, de fato as pessoas lá são andróginas, no entanto isso não significa que eu esteja prevendo que todos seremos andróginos dentro de um milênio, mais ou menos, ou anunciando que acredito, sim, que deveríamos, ora bolas, ser andróginos. Estou apenas observando, da maneira peculiar, tortuosa e experimental própria da ficção científica, que, se você olhar para nós em certos momentos, dependendo de como está o tempo lá fora, já somos andróginos (LE GUIN, 2014, p. 11, grifo da autora).

O ponto de vista da escritora corrobora Eco (1989, p. 171), para quem “O autor de ficção científica é simplesmente um cientista imprudente”. Temas que outrora poderiam ser classificados como FC, como a criação de máquinas superiores a certos tipos de inteligência humana e capazes de criarem outras ainda mais avançadas, já são um fato. A constatação, entretanto é puramente casual, não sendo, pois finalidade do estilo.

Uma terceira abordagem considera a FC e o ensino de ciências, comumente observando erros e acertos de produções *sci-fi* em termos científicos. Segundo Piassi e Pietrocola (2009), esse procedimento ignora as condições de produção do discurso ficcional. Os autores entendem a FC não como um gênero que possui qualquer relação com a ciência, mas que emprega uma racionalidade do tipo científica para produzir conjecturas sobre a realidade, “É orientada para a exploração dos efeitos humanos decorrentes do estabelecimento de um novum, que é disparador de conjecturas” (PIASSI; PIETROCOLA, 2009, p. 528).

Muito se problematiza a partir da aparente contraditória junção dos termos ficção - que pressupõe a dimensão inventiva - científica, que alude aos rigores do método científico. Toma-se aqui como ponto de partida todas as ambiguidades que a expressão sugere - um gênero que trabalha a partir da liberdade criativa atravessada pela ciência, seja como forma de inspiração, invenção, especulação ou antecipação. Carneiro (1968) lembra que:

Ensina a gramática que no caso da combinação de dois substantivos, nenhum deles guarda inalterada a acepção: os dois sentidos modificam-se reciprocamente. A ciência em “science-fiction” não é científica, mas deliberadamente ficcionalizada. Por outro lado, FICÇÃO em “science-fiction”, não quer ser mera ficção, mas possibilidade científica. Em suma: trata-se de CIÊNCIA que não exige deduções e provas, mas que exige ser aceita (CARNEIRO, 1968, p. 13, norma ortográfica da época).

O audiovisual de FC cria representações das questões que apresenta e de acordo com a forma como as apresenta. As imagens em movimento traduzem sentidos. Ao oferecer um referente visual, essas imagens ensinam um determinado modo de ver, muitas vezes constituindo o ponto de partida para discussões sobre novas formas de vida (HAUSKELLER, 2015). Mapear e interpretar os temas e o tratamento dado às temáticas ao longo do tempo de duração de uma saga possibilita entender de que modo a FC mobiliza imaginários sobre a tecnociência que lhe foram contemporâneos. Por se tratarem de campos independentes, a questão não é saber como uma pauta a outra, mas considerar que os imaginários circulantes na FC refletem, em alguma medida, as questões sociotécnicas de um contexto e cristalizam determinadas cosmovisões.

Em um estudo sobre *remakes* de FC, Oliveira (2008; 2009; 2011) compreende a FC como expressão ficcional da ciência. Um modo pelo qual o entretenimento coloca em circulação o que ela chama de informações não científicas sobre ciência (OLIVEIRA, 2011). A autora define como informação o que está implicado no processo de construção,

significação e transmissão de ideias e imagens partilhadas. A informação indica, pois, aquilo que produz sentido para um determinado grupo em certa época e lugar.

A informação não científica sobre a ciência possui dupla natureza: científica e ficcional, o que determina a sua constituição, circulação e recepção. Ela não resulta da verificação pelo método, mas tem potencial de gerar informação científica, ainda que em termos estéticos e criativos. A diferença entre a informação científica e a informação não científica sobre a ciência é patente ao se pensar em um artigo de comunicação da ciência publicado em um periódico acadêmico e um conto literário de FC que em alguma medida faça referência a uma teoria científica. Ainda que sejam discursos que atravessem a ciência, eles o fazem a partir de perspectivas estruturalmente distintas, nas quais a linguagem utilizada, o público a quem se destina, as fontes, o método, a consistência dos dados e a necessidade de verificação, são alguns dos pontos que tornam tais diferenças francas. Se em um artigo científico a relação do leitor é com o conteúdo, na obra ficcional essa relação se dá no plano de expressão, “A forma de se dizer algo, na obra ficcional, suplanta o próprio conteúdo explícito em si” (PIASSI; PIETROCOLA, 2009, p. 536). De acordo com Flamarion (2006, p. 21):

Não há dúvida, aliás, de que a ficção científica, em qualquer de seus veículos, sempre esteve eivada de erros científicos, frequentemente com pleno conhecimento de causa de quem os cometesse: este seguia alguma razão ficcional, argumentativa ou simplesmente de busca de efeito para introduzir o erro, pois estamos num terreno ficcional, não na produção de tratados ou manuais científicos.

Segundo Piassi e Pietrocola (2009), a FC convoca em suas obras o envolvimento subjetivo e afetivo. De acordo com os autores, o gênero opera no limiar entre os sentimentos e a racionalidade:

A racionalidade, a lógica das conclusões e o estabelecimento de relações causais podem ser explicitados em um discurso não literário. Os sentimentos que expressam angústias, preocupações, admiração, perplexidade — que são, por assim dizer, a matéria-prima da imaginação e da criatividade — só aparecem de forma contundente no trabalho ficcional (PIASSI; PIETROCOLA, 2009, p. 537).

Conforme Oliveira (2009), as informações circulantes nas produções ficcionais validam outro tipo de conhecimento, diferente daquele formalizado pelo método. Veiculam um ponto de vista por meio do qual não apenas o discurso científico é capaz de alimentar o

manancial da geração de conhecimento. A FC estabelece-se como um espaço legítimo de saber, distinto da ciência, mas válido em suas especificidades, “[...] tais produtos ficcionais carregam sentidos, e não definições explícitas de conteúdo científico” (OLIVEIRA, 2009, p. 04).

Ao evidenciar que o conhecimento não é exclusivamente científico, a FC reconfigura saberes. Assim, a informação não científica sobre a ciência coloca o conhecimento em outro patamar, que não o da informação científica, objetivada em veículos de divulgação científica – ainda que possa ser pensada nesses termos. Há um redimensionamento, tanto da ciência, quanto da ficção, ao ocupar o espaço lúdico (OLIVEIRA, 2011). As produções caracterizam-se como uma representação ficcional que incrementa a camada informacional.

A FC possibilita perceber que apesar de suas ideias estarem plantadas no reino da ficção, tais possibilidades são ao menos insinuadas na ciência (LUNCEFORD, 2015). O discurso ficcional estabelece uma adesão superficial a temas tecnocientíficos, mas ainda que essa aderência seja fraca, ela faz emergir temas que não possuem espaço em outros tipos de narrativas. Desta forma, a ficção faz muitas coisas além de proporcionar entretenimento (O'MATHÚNA, 2015).

As transformações ao longo do tempo, das quais não escapam nem a ficção nem a ciência, engendram novos temas, conseqüentemente, novas formas de tratá-los nos espaços estabelecidos pelo científico e pelo ficcional. Assim como se acentua a complexidade das temáticas, complexificam-se também as formas de narrar. Ao colocar em cena questões novas, o *sci-fi* adapta também seus formatos e linguagens. Nesse cenário, a FC audiovisual seriada é percebida como universo ideal para abordar temas complexos, desenvolvidos em narrativas cujas estruturas são igualmente complexas.

2.4 Os mundos imaginados das telas

Desde a sua origem na literatura, a Ficção Científica já se colocava como um gênero fortemente imagético. Júlio Verne atribuía grande importância às imagens. Para ele, o trabalho do ilustrador era um complemento de seus escritos, tanto que instruíam que as personagens deveriam aparecer menores em relação aos engenhos, estes sim desenhados minuciosamente (PONTES, 1972). Apesar de ter creditado à ilustração valor didático, não

teve a tendência seguida por outros escritores, de modo que a imagem só voltou a tomar parte no processo criativo do *sci-fi* quando chegou aos Estados Unidos (EUA).

Posteriormente, com o cinema, a FC passou a contar com uma realidade cênica que lhe faltava nas letras (PERDIGÃO, 1972). Conforme o autor, apesar das potencialidades dos efeitos visuais, a necessidade de adaptar-se a informação visual soou como uma limitação diante das inúmeras possibilidades da imaginação incitadas pela literatura. Para ele, por possuir uma determinação concreta, a imagem conspirou contra a inventividade *sci-fi*, “[...] quase sempre sem encontrar apoio no arsenal de truques de montagem e efeitos especiais, que constitui um toque de *fabricação* indesejável para as divagações, tão livres e vastas, do irrealismo” (PERDIGÃO, 1972, p. 365–366, grifo do autor). Por outro lado, ele admite que essa convocação ao realismo da imagem também contribuiu para conferir independência ao gênero, o que fez com que ele ganhasse pouco a pouco estatuto próprio, descolando-se da fantasmagoria que o aproximava do horror.

A união entre discurso e imagem atribuiu novas camadas informativas ao *sci-fi*, “Só vemos coisas vulgares (aqui uma barrinha vermelha), mas dizem-nos que é um condensador superpotente que não se consegue abrir e nem sequer danificar com os instrumentos mais eficazes” (DUFOUR, 2012, p. 83). Esses recursos tentavam driblar as difíceis trucagens e os caros efeitos especiais antes do advento do digital nos anos 1980 e tal qual a narração dos primeiros filmes, conferiam valor científico: “O resto da nave, com a sua tecnologia fabulosa, permanece fora de campo, e o efeito FC limita-se à nomeação, de modo que a linguagem assume plenamente a sua função performativa” (DUFOUR, 2012, p. 83).

O reconhecimento da FC audiovisual como um gênero importante na cultura popular e com apelo global teve o ponto de partida com *Star Trek* (Gene Roddenberry, EUA, 1966 - presente) na televisão e no cinema com *2001: uma odisseia no espaço* (*2001: a space odyssey*, Stanley Kubrick, EUA/Reino Unido, 1968). O marco do filme roteirizado junto ao escritor inglês Arthur C. Clarke, que deu origem ao livro homônimo no mesmo ano, foi principalmente o de abrir caminho para o cinema autoral de FC, com grandes orçamentos e efeitos especiais. Apesar do filme ainda utilizar trucagens mecânicas e óticas, elas são mais refinadas, o que indica uma mudança de grau, mas não de natureza em relação aos efeitos visuais, segundo Dufour (2012).

Já *Star Wars* apresenta uma mudança de natureza e não apenas de grau com a FC audiovisual precedente, ao fazer largo uso de efeitos especiais de tecnologia digital, pois antes, “[...] havia coisas que um filme só podia condenar ao fora de campo” (DUFOUR, 2012,

p. 118). O recurso didático da nomeação, anteriormente tão utilizado, cedeu espaço para a própria exibição e as imagens passaram a ter prioridade.

Dufour (2012) explica que prelúdios da FC audiovisual apareceram no cinema com o filme *A viagem à lua* (*Le voyage dans la lune*, Georges Méliès, França, 1902), mas a rigor, não é possível ainda falar em cinema *sci-fi*. Ornella (2015) aponta antecedentes da cientificização da ficção entre os anos 1900 e 1940, quando o cinema retratava o medo do industrialismo, do domínio das máquinas, da alienação humana e a preocupação com a corrupção da tecnologia por poder e interesses econômicos. Os primeiros filmes continham narrações explicativas e era comum que terminassem com uma lição de moral, sempre conservadora (DUFOUR, 2012).

Segundo Dufour (2012), para além das atrações cinematográficas precursoras de Méliès ou do austríaco Fritz Lang com *Metrópolis* (*Metropolis*, Alemanha, 1927), só é possível falar em cinema de FC propriamente dito a partir dos anos 1950, nas telas estadunidenses e produzido por pequenas companhias. A partir de 1950, o segundo pós-guerra e a Guerra Fria foram traduzidos nas telas por meio de temas relacionados à tecnologia nuclear, conflitos, armas de destruição em massa e mutações consequentes da radiação. Os filmes também participaram da caça às bruxas anticomunista, abordando questões ligadas aos comportamentos considerados subversivos. Contemporâneo à bomba atômica, o cinema de FC teve o artefato bélico como tema da produção americana e não por acaso, sobretudo japonesa da época. A partir daí o tom moralizante intensifica-se e segue até a atualidade.

Os anos 1960 esboçaram temáticas relacionadas às invasões e a falta de controle sobre os experimentos científicos, além de totalitarismos exercidos pelas máquinas sobre os seres humanos. A continuidade da atmosfera de apreensão das corridas armamentista e espacial criou condições nos anos 1970 para o desencantamento com a tecnologia. Se até então o corpo era o principal distintivo na relação humano/máquina, a partir do momento em que os robôs se mostraram cada vez mais à imagem e semelhança do ser humano, as emoções passam a ser consideradas como o diferencial.

2.4.1 Produtos Culturais Midiáticos ou Ficção Científica Audiovisual Seriada?

Os temas caros à Ficção Científica se desenvolveram no que Dufour (2012) chamou de serial - uma espécie de filme dividido em episódios, existente desde 1910 na

França, mas que se multiplicou nos Estados Unidos até o início dos anos 1950. O serial possuía a estrutura em novela, sendo a narrativa suspensa em um ponto culminante e retomada na edição seguinte. Tal como o início do cinema de FC, foi caracterizado como um gênero pobre e marginal.

Comumente agrupadas como produtos midiáticos, as produções evidenciam a necessidade de um olhar mais atento quanto à adequação da expressão para se referir a FC audiovisual seriada. O que denota uma simples substituição de termos sem valoração revela o problema de reduzir as manifestações deste tipo de entretenimento a uma expressão que implica, por dedução, um tipo de homogeneidade do gênero, difícil de ser visualizada.

As particularidades de cada suporte demonstram a fragilidade de uma expressão generalizante para se referir a produções que acionam, cada vez mais, peculiaridades do meio em que são dispostas. Dentro do gênero, desdobram-se segmentos como a Ficção Científica literária, cinematográfica, seriada, em jogos etc. Nesse contexto, as séries desenvolvem uma identidade independente do cinema.

A classificação não visa limitar, mas atentar para as especificidades dos seriados *sci-fi*, que possibilitam o aprofundamento de temas que dificilmente poderiam ser articulados com o detalhamento necessário no cinema. O tempo de duração relativamente curto da narrativa cinematográfica, além de outras particularidades filmicas, beneficiam as histórias de robôs da ficção seriada em relação a questões que exigem maior elaboração. Dadas as características extensivas das séries, seus robôs envolvem valores para além de maniqueísmos. Isso se dá pelo fato dos criadores terem mais tempo e necessidade de trabalhá-los narrativamente.

[...] a construção de universos narrativos fantásticos ganha uma nova dinâmica, que combina o efeito de sentido da escrita com o da recepção audiovisual. Em relação ao universo ficcional, a serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repetição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determina características próprias e específicas. Assim, a recepção em série depende tanto dos elementos fixos (ou simbólicos, subjetivos) como dos variáveis (ou informacionais, objetivos). A repetição diferenciada desses elementos simbólicos e semióticos por períodos extensos de tempo gera um gradativo acúmulo de informação sobre o universo narrativo (GOMES, 2016, p. 15-16).

Temas como o modo de funcionamento de robôs conscientes são beneficiados na ficção seriada, possibilitando que temáticas como a consciência maquínica sejam abordadas não mais de forma naturalizada, mas ocupando o centro da narrativa ou articulando

subtramas. Se por muito tempo os robôs das telas trouxeram para o primeiro plano questões como a força física e o seu potencial bom ou destrutivo, compreender a forma como eles atuam tem ganhado espaço na atualidade.

A aparição de andróides e gínóides na TV cresceu entre 1950 e 1960 (LAGRANDEUR, 2015). Progressivamente, o foco sobre robôs como agentes de violência foi ampliado para problematizações mais complexas. Várias estratégias de criação de marcadores reconhecíveis são empregadas na criação de robôs para que tenham mais chances de promover a adesão de telespectadores (ORNELLA, 2015). O autor considera relevante a atuação de designers de robôs ficcionais para criar seres com aparência biológica, realista e personalidade expressiva. A colaboração de consultores de diversos campos das ciências nas produções de FC é algo comum. Tais cuidados sinalizam a busca por conferir razoabilidade às questões apresentadas.

Ao se valer de conceitos científicos muitas vezes pouco conhecidos pela audiência, o *sci-fi* necessita preparar a recepção para suas histórias. Assim, ao longo do tempo o público tem a chance de familiarizar-se com o novo e o complexo. A associação de elementos simples, comuns e já conhecidos auxilia a compreensão, mas somente em certa medida, já que a complexidade não apenas temática, mas também narrativa, tem caracterizado cada vez mais a produção audiovisual seriada.

2.4.2 Complexidade temática e narrativa

O formato série no audiovisual caracteriza-se tanto pela forma narrativa episódica quanto seriada. Nas histórias episódicas a ação é iniciada e encerrada em um ou dois capítulos sequenciados, de modo que, o programa desenvolve-se oferecendo em cada episódio um fechamento às questões colocadas. Há progressivo acúmulo de informações sobre o universo ficcional, mas a compreensão não demanda que conhecimentos prévios sejam levados ao longo dos episódios para serem evocados em viradas de trama. Assim, os arcos temporais recobertos são, em sua maioria, curtos. Já, nas histórias seriadas, a ação desenrola-se em arcos temporais longos, que pressupõem uma trama extensa que para ser compreendida demanda conhecimentos diluídos durante o tempo de vida do programa.

Apesar de parecerem diametralmente opostas, as dinâmicas coexistem na ficção seriada e o equilíbrio entre elas pode ser responsável pelo sucesso ou fracasso de uma série.

Segundo Mittell (2012), a estase dos seriados depende de dosar os episódios que fazem avançar os arcos da história, ao mesmo tempo em que, oferece coerência e pequenas resoluções de conflitos a um capítulo. As histórias policiais e médicas balanceavam o episódico e seriado de modo diferenciado, apresentando um caso a cada episódio e estendendo relacionamentos entre personagens de forma seriada.

Mittell (2012) denomina essa transformação de complexidade narrativa, um modelo de construção e compreensão das histórias diferenciado em comparação com o *storytelling* clássico. De acordo com o autor, experimentações nesse sentido começaram a ser realizadas no final dos anos 1970, fortaleceram-se nos 1980 e foram consolidadas em 1990. A dinâmica não é restrita à Ficção Científica, estendendo-se aos mais variados gêneros. Trabalha-se aqui, entretanto, com a premissa de que a complexidade narrativa revela-se um universo ideal para o *sci-fi*, se prestando ao desenvolvimento gradual de temas novos e complexos.

A complexidade narrativa trata de um conjunto coerente de práticas, ainda que se sustente com base também em outros modelos, até mesmo porque para Mittell (2012) a complexidade televisiva não predomina. Ela não apenas coexiste com as formas convencionais, como o *storytelling* tradicional ainda delinea a maior parte da grade de programação televisiva, como provam estilos populares como as comédias de situação (*sitcoms*) e reconstituição de crimes.

Mittell (2012) assinala que os programas contemporâneos concentram-se em dissecar questões complexas das tramas. A cultura pop com seus fóruns de discussão e outras ferramentas *on-line* formam verdadeiros detetives ávidos por capital cultural e midiático – o repertório em torno de programas que faz parte do que Silva (2014) chama de cultura das séries.

Para além dos juízos de valor que expressões como tradicional e complexo podem sugerir, Mittell (2012) considera que tanto histórias nos moldes convencionais quanto as complexas podem corresponder em qualidade. Uma fruição rica ou multifacetada está associada mais a programas específicos que a lógica de desenvolvimento da trama. A complexidade narrativa distingue-se ainda por não ser tão marcada pelas convenções, estando aberta ao experimental e sendo menos caracterizada por um modo de funcionamento homogêneo.

A FC, seus temas e formas de tratamento destes são influenciados por uma combinatória de fatores, que vão das novidades da tecnociência às práticas do sistema de mídia e entretenimento, passando pelo social. Silva (2014) percebe mudanças que apontam

em direção à sofisticação das formas narrativas, a uma maior disseminação das tecnologias de transmissão e aos novos modos de participação e crítica.

Mittell (2012, p. 33) não relaciona a adoção do caráter experimental por algumas narrativas a um impulso autoral de alguns produtores, mas “[...] a combinatória de um conjunto de forças históricas que operam para transformar as normas estabelecidas através de uma prática criativa”. O autor atribui a emergência do modelo da complexidade narrativa a uma gama de fatores, dentre os quais, o apelo popular, financeiro e mais autônomo oferecido pela televisão em relação ao cinema, que faz com que grande parte dos profissionais das séries tenha migrado do cinema. Isso teria motivado escritores e produtores a tentar oferecer algo singular na TV, que legitimasse o meio.

Além disso, mudanças na mídia, nas tecnologias e no comportamento do público também são fatores consideráveis. Pode ser listado também o aumento do número de canais de TV a cabo, que reduziu as audiências de modo geral, “[...] as redes de televisão e seus canais acabaram por reconhecer que para um programa ser economicamente viável pode ser suficiente um público seguidor pequeno, porém dedicado” (MITTELL, 2012, p. 34).

Na era da TV aberta e antes da popularização de equipamentos de gravação era comum que as séries fossem exibidas fora de ordem devido aos direitos de uso. O advento da TV fechada e do videocassete nos anos 1980 permitiram uma constância maior do público, que pôde acompanhar os seriados em ordem cronológica, ver episódios que tivessem perdido e rever os que desejassem, inclusive para analisar momentos complexos (MITTELL, 2012).

A dedicação do público permitiu vislumbrar a venda de fitas, posteriormente substituídas pelo *DVD* e *blu-ray*, fazendo do que o autor chamou de reassistência [sic] (*rewatchability*) um fator pertinente das séries de televisão, encorajando “[...] a ver múltiplas vezes o que antes era uma forma de entretenimento essencialmente efêmera” (MITTELL, 2012, p. 35).

Conforme Mittell (2012), a complexidade demanda um processo ativo e atento de entendimento para que o público possa decodificar as histórias, acionando competências cognitivas que contribuem para a habilidade de observação e resolução de problemas dentro de um espectro de recompensas na fruição. Encoraja, assim, o engajamento, “O público tende a aderir a programas complexos de uma forma muito mais apaixonada e comprometida do que à maior parte da programação da televisão convencional” (MITTELL, 2012, p. 36).

Tais capacidades requeridas e estimuladas nas práticas comunicativas dos fruidores da indústria do entretenimento são teorizadas por Régis (2008) para explicar sobre as intrincadas atividades cognitivas que exigem do usuário mais que sua atenção. O que

tradicionalmente entende-se como cognitivo passa a extrapolar os limites do estritamente mental e da produção de conhecimento baseada na reflexão. Percebe-se uma complexificação das produções midiáticas, preconizando o potencial do sistema de mídia para refinar competências sensório-motoras, lógicas, criativas, sociais, interfaces, participação, sociabilização, capacidade associativa e aprendizado de linguagens.

Na redefinição das formas episódicas, as tramas complexas preconizam o desenvolvimento das histórias de longa duração. Manejam assim o que Mittell (2012) chama de equilíbrio volátil entre as formas de encerramento e as de continuidade, marca crucial da complexidade narrativa. Dosar esse equilíbrio é o desafio das produções para que não apareçam disjunções excessivas entre o intensivo e o extensivo, o desvio e a coerência, o que poderia deixar o público “[...] sem saber direito como encaixar consistentemente os eventos dentro do mundo criado” (MITTELL, 2012, p. 38). O desenvolvimento da história ao longo do tempo é que vai dizer se os pontos soltos são de fato inconsistências ou um traço sofisticado do enredo, “esses programas são construídos sem medo de causar uma confusão temporária no espectador” (MITTELL, 2012, p. 46).

É preciso habilidade para encadear os pontos ao longo do percurso dramático de um universo ficcional em que algumas tramas são abandonadas e outras recuperadas. Especialmente quando esses elos são responsáveis por interseccionar núcleos diferentes dentro de uma história e essa ligação pode não ser evidente até episódios ou mesmo temporadas subsequentes. Isso implica reconsiderar o que foi visto até então (MITTELL, 2012) em um exercício constante que se distancia da mera apreciação.

A estratégia de tentar apreender o *modus operandi* de uma série na tentativa de antecipar acontecimentos e localizar conexões forma telespectadores que “[...] não se concentram no mundo diegético proporcionado pelas *sitcoms*, mas descobrem nos mecanismos criativos e na habilidade dos produtores em garantir essas estruturas complexas uma maneira de acompanhar que Sconce denomina *metarreflexiva*” (MITTELL, 2012, p. 42, grifos do autor). Para o teórico, a reflexividade convida a fruir a história ao mesmo tempo em que se pensa sobre a sua construção, em uma dinâmica em que o trunfo oscila entre o público apreciar o fato de conseguir prever a ação, mas também seja capaz de sentir contentamento em perceber que sua antecipação foi frustrada, o que sinaliza que os códigos da produção ainda não foram dominados.

Desvinculam-se das tramas complexas as concepções novelísticas próprias da forma seriada. Deste modo, a trama e os eventos ocupam o lugar central em detrimento dos relacionamentos, mais afeitos ao melodrama.

Em contrapartida, na programação narrativamente complexa, o desenvolvimento da trama tem posição muito mais central, possibilitando emergir um relacionamento e um drama associado às personagens a partir do desenrolar do enredo e, dessa forma, atribui ênfase de maneira reversa às novelas (MITTELL, 2012, p. 37).

Em universos ficcionais mais amplos, como as sagas, cada série isoladamente pode apresentar-se de maneira mais ou menos diferenciada em termos de complexidade narrativa e temática.

CAPÍTULO 3 IMAGINÁRIO E HISTÓRIAS DE ROBÔS

“A imaginação humana recoloca o orgulho humano do conhecimento faustiano nos limites alegres da condição humana.”

[Gilbert Durand em A Imaginação Simbólica]²⁴

O cotidiano compassado pelo relógio forma o pano de fundo da existência do ser humano no mundo. Em meio aos gestos quase automatizados do dia-a-dia nem sempre há espaço para a reflexão de que não é apenas o tempo que passa, mas também as pessoas que passam pelo tempo. Diante do devir inexorável de um tempo que não pode ser recuperado, o ser possui a liberdade para fazer de sua vida o que quiser - ao menos teoricamente. A filosofia existencialista há muito mostrou que o que a primeira vista pode parecer uma benção, oculta também uma face de maldição, na medida em que, ao ser livre para decidir, o ser não está necessariamente livre de pensar sobre os caminhos que deixou para trás. Existir em um mundo no qual a única certeza é a morte requer um exercício lúdico contínuo para preencher de sentido o vazio da efemeridade.

O filme *O Mestre dos Gênios* (*Genius*, Michael Grandage, Reino Unido/EUA, 2016) conta a história de Maxwell Perkins, editor de escritores como Ernest Hemingway, F. Scott Fitzgerald e Thomas Wolfe. Em uma cena, Max conta a Wolfe que nos primórdios as pessoas reuniam-se nas cavernas escuras em meio aos perigos das intempéries e dos animais noturnos, até que de repente alguém acendia uma fogueira e começava a contar uma história, dissipando as trevas.

O imaginário pode ser comparado a essa escuridão humana. Aos recônditos de uma natureza que, atirada ao mundo, busca respostas que justifiquem o empreendimento de projetos nascidos sob o signo da fugacidade. Ao travar a batalha contra o tempo e a morte, o ser humano arma-se com a tarefa lúdica de compreender a si, aos outros, as experiências, o mundo e possibilidades após o fim. Os estudos sobre o imaginário em obras culturais acendem uma luz na tentativa de prospectar as manifestações estéticas em busca de sentidos do âmago humano, que deixam pistas nos gestos corporais, conformados entre a liberdade do ser e as coerções que reverberam do social.

Se nas produções midiáticas o ser humano imprime suas perguntas e ensaia suas respostas, a Ficção Científica aparece como lugar privilegiado para assentar suas

²⁴ DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix, 1988, p. 70.

preocupações. O gênero não se furta a isso e realoca no passado ou futuro questões humanas atemporais.

Para traçar um mapa que permita percorrer os caminhos obscuros do imaginal, parte-se de uma concepção antropológica do imaginário, amparada no teórico francês Gilbert Durand, a partir de uma perspectiva simbólica da imaginação. São fundamentais na obra durandiana categorias como inconsciente, imagem, arquétipo, símbolo, representação, mito e trajeto antropológico. Esses conceitos estruturam o edifício do imaginário, onde os sentidos humanos se dão a ver por meio de narrativas, que atuam como um amálgama entre o individual e o coletivo, equilibrando o todo social. A ideia de estrutura subjaz todo o pensamento durandiano, desenhando mapas dentro dos quais outros conceitos basilares de sua teoria residem.

A teoria do imaginário de Durand conduz a uma analítica na qual é possível mapear constelações de imagens simbólicas que se estruturam pelo isomorfismo – coerências semânticas - de símbolos convergentes. Os símbolos constelam porque são desenvolvidos a partir de um mesmo tema arquetípico, são variações de um mesmo arquétipo. A análise proposta pelo autor permite delinear esses mapas nos quais as imagens gravitam em torno de núcleos organizadores, agrupados por similaridades. As imagens formam uma camada profunda de significação que povoa a imaginação. Para Durand, os conteúdos simbólicos são ricos e apresentam notáveis constâncias isotópicas.

O capítulo encontra-se dividido em uma primeira parte, na qual são desenvolvidos o conceito, as características e funcionamento do imaginário. Segue-se uma seção sobre como a questão da consciência reconfigura o imaginário das histórias de robôs ao atuar como uma ponte que aproxima seres humanos e artificiais, articulando não apenas noções como inteligência e consciência, mas também sentimentos e emoções. Ao fim, tem-se o detalhamento dos procedimentos metodológicos colocados em prática no capítulo seguinte nas análises.

3.1 Imaginário e Imaginação Simbólica

O termo imaginário tem sido utilizado cada vez mais no âmbito cotidiano para designar tanto algo que não existe quanto aquilo que se imagina a respeito de alguma coisa,

um ideário abstrato que direciona o pensamento sobre a realidade. Tais impressões não são de todo desprovidas de sentido, pois permitem uma aproximação do conceito.

A esfera da experiência conjuga o ser - vivido em sua interioridade subjetiva - e o estar, vivenciado no social. O sujeito é em si e está no mundo. A realidade sensível dispõe o mundo e as coisas que nele estão, mas a apresentação dos fenômenos encobre as profundezas do que é intangível, indizível e incognoscível ao ser. O mapeamento do imaginário não proporciona conhecimento integral do objeto a que se refere, mas permite vislumbrar os sentidos construídos e colocados em circulação por meio de representações narrativas. As manifestações do imaginário, reveladas nas produções ficcionais, entre outras formas de criação, tentam dar forma ao que não se pode conhecer, articulando criadores, imaginário e público.

Em seu romance “A Náusea”, o filósofo francês Jean-Paul Sartre (2005) questionava como o ser humano é capaz de viver em aparentemente relativa despreocupação, tendo o tempo e a morte à espreita, esvaziando de sentido e preenchendo de absurdo a vida. A angústia frente ao desconhecido é incapaz de alterar o fato de ser e saber-se finito e igualmente inábil em oferecer o conhecimento de um possível *post mortem* capaz de qualquer tipo de consolo, mas é profícua em alegorizar o medo humano essencial. Assim, “Diante do inexplicável, o homem forja explicações fictícias. A imaginação supre o vazio racional” (SILVA, p. 17, 2006).

Para Gilbert Durand (1988), estruturador basilar de uma teoria e procedimentos metodológicos do imaginário, ante o mal estar ocasionado pelas limitações existenciais, a ação eufêmica imaginal tenta transformar a aridez da vida. Se o ser não dribla a morte, assim o faz ao menos em relação ao desconforto potencial ensejado por ela, pois sem os simbolismos, a morte continuaria a existir como o fato que é, mas sua experiência seria certamente diferente (LEGROS *et al.*, 2014). Incapaz de enxergar o futuro incógnito, o ser acende uma luz em seu trajeto com as narrativas, “É contra o nada do tempo que se levanta toda representação, e especialmente a representação em toda a sua pureza de antedestino” (DURAND, 1997, p. 403).

Como o imaginário se dá a ver por meio de suas representações, faz-se necessário esclarecer as particularidades do conceito de representação nesta teoria. Legros *et al.* (2014) explicam que a noção está próxima à de abstração e imagem mental de uma realidade perceptiva ausente, ultrapassando a reprodução concebida na concretude de uma imagem. Difere do conceito de representação da Antiguidade Clássica, que surge como desejo de apreender o real o mais fielmente possível. Segundo debate entre Walter Mignolo e José

Carlos Sebe Bom Meihy (MIGNOLO, 1993), na perspectiva clássica, para Aristóteles, tudo o que contempla o mundo da representação seria uma imitação do real. Aristóteles valorizou a arte como representação do mundo, atribuindo à criação artística valor catártico. Platão compartilhava a ideia de mimese²⁵ como representação da natureza, porém, sua perspectiva de que toda criação era uma imitação, fazia do mundo uma imitação de uma realidade verdadeira e divina. Assim, o pensamento platônico desvalorizou a criação artística como projetora das paixões humanas.

Sendo a representação inerente ao imaginário, este pode ser definido em virtude daquela, como uma “[...] re-presentação incontornável, a faculdade da simbolização de onde todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente” (DURAND, 1998, p. 117). Na medida em que, “[...] o imaginário constitui o conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer representação humana” (DURAND, 1998, p. 41), a instância representacional fornece uma via de acesso ao imaginário a partir das narrativas. Assim, de acordo com Legros *et al.* (2014), a imaginação cria as imagens interiorizadas, enquanto a representação exterioriza estas imagens. A faculdade de simbolizar os anseios e receios da humanidade possibilita ao ser acessar a superfície imaginal, na qual os medos são aceitos, combatidos ou domados e os anseios frustrados ou conquistados.

Conforme Legros *et al.* (2014), o imaginário supre quatro funções, que resultam em diferentes modos de equilíbrio: função de equilíbrio antropofisiológico, concernente à necessidade biológica do devaneio; equilíbrio psicossocial, por meio da regulação humana; equilíbrio antropológico, firmando um núcleo do humano imanente e resistente ao tempo e equilíbrio social, pela comunhão que torna recíproca a ligação entre imaginário individual e coletivo. De tal modo, a dimensão imaginal cumpre funções lúdicas, de ordenação, pertencimento e partilha. Para além de conceito, o imaginário é também um ponto de vista instaurador de uma racionalidade. Trata-se de uma teoria da interpretação, como tantas outras, cuja particularidade de sua mirada reside na consideração de uma anterioridade ontológica imaginal que conforma o real.

Pensadores como Durand levam esse fundamento ao limite. Atualmente existe um esforço revisionista sobre a perspectiva durandiana nos estudos sobre o imaginário. O empenho não busca relativizar Durand, que se mantém como uma referência sólida sobre o tema e base de onde partem vários autores. Essa linha, entretanto, considera necessário adotar uma visão crítica que se contraponha a ideia de poder quase absoluto de uma pressuposta

²⁵ Do grego, imitação.

essência imaginal. Nesse ponto de vista, em lugar de substancializar o imaginário, Felinto (2003) avalia como mais produtivo entendê-lo como uma atividade que se realiza diferentemente de acordo com o campo em que se manifesta. Assim, o imaginário seria mais uma atividade construtora de conhecimento – até mesmo sobre o incognoscível – e não uma realidade a priori. Deste modo, o autor se permite “[...] partir de uma perspectiva construtivista na qual me interessa apenas uma certa leitura do imaginário enquanto instrumento para investigar construções discursivas específicas” (FELINTO, 2003, p. 168).

A abertura não corresponde a um uso permissivo da teoria durandiana, mas reconhece os limites de uma ótica que tenta enxergar o mundo com certa distância das lentes da cultura, da história e do social. As possibilidades abertas nesse sentido conduzem à pertinência do contexto, sobretudo, para compreender imaginários delineados por representações específicas - como é o caso dos robôs, fortemente influenciados por aspectos contextuais. Neste caso, o problema fundamental é que a abordagem durandiana observa a categoria tempo sob o viés estrito da finitude, não abordando outras concepções do termo a não ser aquela que faz face à morte (LEGROS *et al.*, 2014, p. 118).

Há que se atentar ainda para o fato de que as abstrações do imaginário são concretizadas na materialidade dos indivíduos e de suas criações, pincelando marcadores contextuais a um fundo dito impessoal e coletivo.

O imaginário não é uma forma social escondida, secreta, inconsciente que vive sob as fibras do tecido social. Ele não é o reflexo, o espelho deformado, o mundo revirado ou a sombra da realidade, uma sociedade subterrânea que cruzará profundamente os esgotos da vida cotidiana, mas ele estrutura, no fundo, o entendimento humano (LEGROS *et al.*, 2014, p. 111).

Felinto (2003) considera que o mito - narrativa representativa do imaginário - possui um núcleo resistente ao tempo, mas que se transforma. A consciência das transformações conformadores do mito permite resguardar-se de uma visão idealista que confere demasiado determinismo ao imaginário. Desta forma, de acordo com Felinto (2003, p. 179), o “[...] imaginário recupera mitos antigos dotados de pregnância (como diria Blumenberg), mas os reelabora em um novo contexto histórico e servindo às finalidades específicas da situação cultural presente” (FELINTO, 2003, p. 179).

Assumir como pressuposto as limitações que impedem uma compreensão totalizante do imaginário não impede a reflexão sobre ele. De modo oposto, legitima-o como uma teoria da interpretação na qual o sujeito cognoscente deve aliar opções metodológicas

sólidas e hermenêuticas robustas a fim de aproximar-se do fenômeno. Esse trabalho de seleção detém o mérito de realizar escolhas que melhor se adaptam às especificidades do objeto para extrair os potenciais efeitos de sentido que ele comunica.

O esforço de interpretar pressupõe sempre um risco, cujos pontos de referência cartografados permitem minimizar. O conjunto sob o qual se erguem as estruturas do imaginário deixa um lastro de seu “peso semântico” (DURAND, 1997, p. 359). O recenseamento imaginário só pode oferecer uma interpretação, nunca uma explicação, pois proporciona respostas referentes a sentidos encobertos e não a um sentido oculto e verdadeiro a ser revelado. Decodificar a tessitura da trama imaginal envolve emaranhar-se e desemaranhar-se no sentido das imagens e símbolos. A expressão imaginal envolve, portanto, necessariamente, uma perda (LEGROS *et al.*, 2014).

Sob a perspectiva do imaginário, a imagem não se refere a percepções visuais concretas, “Imagem, em sentido amplo, é o modo de a consciência (re)apresentar objetos que não se apresentam diretamente à sensibilidade” (BARROS, 2009, p. 6). Imagens simbólicas, dada a sua capacidade de atribuir sentido ao mundo, segundo a autora. Tal conceito amplia a definição de imaginário como o conjunto de imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*, denominador fundamental no qual se encontram todas as criações do pensamento humano (DURAND, 1997). Na concepção durandiana, a imagem refere-se a uma realidade psíquica alcançada pela experiência concreta e que possui um papel nas motivações dos indivíduos. A matéria-prima imagem, conteúdo inconsciente, tem o poder consciente de criar formas e engendrar estruturas, encontrando uma expressão simbólica, “Nós nos deparamos com uma imagem que nós podemos combater porque ela é imagem, e com a qual nós combatemos uma outra imagem totalmente inacessível, chamada aqui o *Indizível*” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 118, grifo dos autores).

A noção de inconsciente adotada por Durand distingue-se da abordagem psicanalítica do conceito, na medida em que, não parte de particularidades individuais do sujeito na composição da estrutura simbólica, mas do “reservatório das ‘estruturas’ que a coletividade privilegia” (DURAND, 1988, p. 47).

Durand (1988) explica que a consciência dispõe de duas maneiras de representar o mundo. Uma direta, na qual a coisa parece estar presente na mente, como na percepção ou na simples sensação. A outra, indireta, quando o objeto não pode apresentar-se à sensibilidade, “Em todos esses casos de consciência indireta, o objeto ausente é *re-(a)presentado* à consciência por uma *imagem*, no sentido amplo do termo” (DURAND, 1988, p. 12, grifos do autor). Quando o significado não é apresentável, o signo só pode referir-se a um sentido e não

a um objeto sensível. O conhecimento que provem daí é sempre indireto, “[...] presença figurada da transcendência e compreensão epifânica” (DURAND, 1988, p. 24).

A consciência dispõe de diferentes graus de imagens que vão da adequação total à presença perceptiva até a uma inadequação acentuada, que sem correspondência com um referente concreto, encontra-se privada de significado. Destituído de uma materialidade que assegure o seu significado, Durand (1997) vê na imagem do imaginário o descortinar de estruturas que guiam a compreensão por meio de aproximações sucessivas. A principal forma de aproximação aventada por ele é a redundância, pois conteúdo simbólico dá a ver sua coerência isotópica por meio de repetições. A repetição é aperfeiçoadora, na medida em que, alcança aproximações acumuladas, que vão fixando o sentido. Não significa que um símbolo isoladamente não seja suficientemente significativo, mas que o conjunto de símbolos sobre um tema elucida-o, como uma rede na qual o sentido circula pela cadeia. Diferentemente do arquétipo, o símbolo é diverso, adequa-se de acordo com o contexto.

Tal como o sentido, que está contido no símbolo em si, mas cuja relação entre símbolos sobre um mesmo tema amplia seu lastro e reforça a significação, a relação semântica conta mais que o sentido do símbolo isoladamente. Há uma espécie de gradiente de intensidade simbólica de uma imagem, cuja amplitude é intensificada pela redundância. Por isso, os materiais culturais extensos configuram-se como terreno frutífero para a análise do imaginário, pois possibilitam a detecção de expressões de sentido repetidas à exaustão.

Frente a essa situação na qual o significado não é evidente, a significação recorre a signos complexos. Figuram parte da realidade que significam, mas que por referir-se a algo inconsciente, não se saberia designar de forma mais clara.

Dado que a re-(a)presentação simbólica jamais pode ser confirmada pela apresentação pura e simples daquilo que ela significa, o símbolo, em última análise, *tem valor apenas por si próprio*. [...] O símbolo é, portanto, uma representação que faz parecer um sentido para sempre abstrato (DURAND, 1988, p. 15, grifos do autor).

Durand (1997) parte da hipótese do semantismo das imagens, cujos símbolos e agrupamentos simbólicos revelam as estruturas do imaginário, permitindo discernir um “sentido global” (DURAND, 1997, p. 378). A imagem invoca, portanto, uma realidade intrínseca à consciência, “Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado” (MAFFESOLI, 2001, p. 76).

Para além do conjunto de imagens mentais e exercício de criação sobre o mundo, o imaginário é uma rede etérea e movediça de valores e sensações compartilhadas concreta ou virtualmente (SILVA, 2006). Funciona como estimulador, estruturador e catalisador das práticas. Conforme Silva (2006), o imaginário é um processo, construto coletivo, anônimo e não intencional. O ponto de vista é corroborado por Maffesoli (2001), para quem o imaginário é o conjunto de construções eficazes em relação ao real concreto. Atmosfera, que envolve e ultrapassa a obra (MAFFESOLI, 2001).

Ao conceito de imaginário subjaz a noção de imaginação simbólica. O imaginário irriga o real com a imaginação (SILVA, 2006, p. 57). A imaginação simbólica aparece como sistema de forças antagônicas, dialética em constante tensão criadora. No domínio da imaginação, a imagem é ela mesma portadora de um sentido que não deve ser procurado fora da significação imaginária, pois o sentido figurado é seu único significativo. Assim, o pensamento simbólico representa uma forma de compreensão do mundo. O objeto da simbólica é uma espécie de modelagem, expressiva e viva.

Durand recorre ao filósofo alemão Ernst Cassirer para discorrer sobre a impotência constitutiva que condena o pensamento a jamais poder intuir objetivamente algo, mas a integrá-lo imediatamente a um sentido. A “[...] presença inelutável do *sentido* que faz com que, para a consciência humana, nada seja simplesmente *apresentado*, mas tudo seja *representado*” (DURAND, 1988, p. 58-59, grifos do autor). A imaginação simbólica possui, portanto, motivação simbólica e a sobreposição de motivações provoca ambiguidades de sentido. A complexidade do indizível manifesta-se até mesmo de forma contraditória, evidenciando a flexibilidade do simbólico. Os símbolos são revestidos de um sentido que os acompanha e ao mesmo tempo os transcende.

Para Durand (1997), a perenidade do sentido do símbolo precipita-se à totalidade da cultura humana. Partindo do pressuposto de que a mentalidade imaginária é um estado da mentalidade humana inteira, o universo do imaginário é o da recondução simbólica de um ser que se manifesta por meio de imagens. O princípio constituidor da imaginação, portanto é “figurar um mal, representar um perigo, simbolizar uma angústia é já, através do assenhoreamento pelo *cogito*, dominá-los” (DURAND, 1997, p. 123, grifo do autor). Em suma, destruir a incerteza (LEGROS *et al.*, 2014, p. 117).

No tocante aos símbolos referentes aos seres fantásticos e estendidos aqui aos robôs, as criaturas da ficção permitem ligar os indivíduos entre si frente a uma ameaça invisível, “Quer ele seja interpretado ou não, esse símbolo é funcional” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 114). As diferentes formas de vida retratadas na ficção, para os autores, são o reflexo

da imagem humana conduzida pelo universo incognoscível em direção do qual se tenta captar o sentido da existência pelo pensamento simbólico, “Talvez o homem não tenha, fundamentalmente, necessidade dela; contudo, não há dúvida da eficácia do pensamento simbólico” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 115).

O imaginário foi valorizado enquanto um tipo de conhecimento legítimo até o fim da Idade Média, no século XV. Em uma época marcada pelo teocentrismo, o cenário foi propício à valorização do pensamento simbólico, afeito à mitologização. Posteriormente, no período moderno, viu-se um crescente enaltecimento da razão, da ciência e do ser humano. O antropocentrismo culminou com o que Durand (2004) chamou de tempos desmitologizantes e iconoclastas, correlatos ao advento do Iluminismo, das revoluções francesa e industrial e do Positivismo, com sua busca por estender a exatidão do método científico a todas as áreas do conhecimento em detrimento de crenças, superstições, teologias e metafísica.

O esquecimento das imagens ao privilegiar os conceitos é, para o autor, uma espécie de esquecimento da natureza humana [...] As imagens são, portanto, fundamentais, pois são mediadoras entre nós e o cosmos (Deus, por exemplo), nós e nossos atos (fazemos o que somos), nós e nós mesmos. Mediadoras que servem ao equilíbrio entre os contrários, nos salvando, assim, da neurose (LEGROS *et al.*, 2014, p. 122).

Segundo Durand (2004), somente entre o fim do século XIX e início do XX teve lugar a remitologização no Ocidente, que ele credita a uma motivação encontrada na raiz de toda mudança: a saturação. Essa premissa é admitida pelo próprio autor como uma explicação simplista, ao que ele desenvolve relacionando a fatores como: o Romantismo, que trouxe para o cerne de seu movimento a subjetividade; o Simbolismo; a filosofia do prussiano Nietzsche, com suas metáforas míticas, bem como a música do alemão Richard Wagner; a Psicanálise freudiana e a Psicologia Profunda do suíço Carl Gustav Jung, que deram atenção ao inconsciente, às profundezas psíquicas, aos sonhos, símbolos e mitos; o desenvolvimento da Antropologia, que coincidiu com o neocolonialismo e o contato com o desconhecido, visto como exótico em uma visão eurocêntrica e especialmente ao enfraquecimento da epistemologia clássica, que abalou os paradigmas de objetividade, certeza e exatidão até então vigentes com a emergência do pensamento complexo, que evidenciou o caráter incerto do universo, com a Teoria da Relatividade Geral, do físico alemão Albert Einstein e a física quântica, questionando os modelos de pensamento da física newtoniana, a geometria euclidiana e o sujeito cartesiano. Essa conjuntura forma-se até o que Durand (2004) identifica como a explosão dos meios audiovisuais, que tem como derivado uma “zona de alta pressão

imaginária” (DURAND, 2004, p. 07), caracterizada pela reabilitação da imagem. Esse retorno do mito não concebe novos mitos, mas transforma aqueles já existentes.

3.1.1 Noções basilares

O imaginário enquanto visada teórica e prática toma de empréstimo noções de outras áreas. O conceito enseja uma arquitetura ampla e intrincada de seu funcionamento. A pedra angular da construção do edifício imaginário encontra-se no conceito de arquétipo, de onde despontam as imagens. Arquétipos são matrizes de caráter universal (ANAZ; CERETTA, 2014). Funcionam como uma imagem primordial e a-histórica na identificação do individual com o coletivo (ANAZ, 2016). Apoiando-se em Jung, Durand define arquétipo como:

O arquétipo *per se*, em si, é um “sistema de virtualidades”, “um centro de força invisível”, um “nó dinâmico”, ou ainda “os elementos de estrutura numinosos da psique”. O inconsciente é que fornece a “forma arquetípica”, em si mesma “vazia”, que, para tornar-se sensível à consciência, “é preenchida imediatamente pelo consciente, com o auxílio de elementos de representação, conexos ou análogos”. O arquétipo é, portanto, uma forma dinâmica, uma estrutura que organiza as imagens, mas sempre ultrapassa as concretudes individuais, biográficas, regionais e sociais da formação das imagens (DURAND, 1988, p. 60, grifos do autor).

Por trás das formas estruturadas acessíveis, ocultam-se as estruturas profundas, dinâmicas, criadoras e inacessíveis dos arquétipos (DURAND, 1997). Estruturas ideo-afetivas primitivas que correspondem ao modo infantil, emocional e antropocêntrico de perceber o mundo (LLOPIS, 1998). Tais emoções abrem caminhos possíveis, como na manifestação da crença religiosa, na expressão do místico e por meio de mitos. Durand volta a sua atenção para o arquétipo procurando de que forma ele reconduz simbolicamente aos grandes sistemas de imagens, conduzindo o conhecimento à problemática da condição humana.

Barros (2010) remonta o arquétipo ao reservatório coletivo de imagens no qual o ser humano, individual e coletivo, busca direção. Já os símbolos são as especificações culturais dos arquétipos. Por isso, um mesmo símbolo pode acolher diferentes sentidos, conforme a sua integração em uma dinâmica ou outra do imaginário (LEGROS *et al.*, 2014). É da fonte do arquétipo que jorram as imagens e os símbolos dos quais o fundo último é o

sentido. O arquétipo é o modelo constante e para além da cultura (LEGROS *et al.*, 2014), estruturado pelos padrões da psique:

Os arquétipos, pertencendo ao incognoscível, se deixam ver, no entanto, através das imagens simbólicas que se configuram a partir de acordos entre as pulsões mais arcaicas do ser humano e as coerções atualizadas historicamente, exercidas pelos contextos culturais, sociais, geográficos etc. (BARROS, 2010, p. 134).

Anaz e Ceretta (2016) elucidam ainda mais a apropriação do arquétipo junguiano, concebendo-o como as primeiras formas que surgem na mente ao contato entre as estruturas biopsicológicas humanas com a natureza e a cultura. A formação das imagens arquetípicas se dá, portanto, no que Durand chamou de trajeto antropológico - capaz de oferecer direção e conhecimento do ser ao relacionar o biológico (pulsões humanas) ao meio material e social (elementos simbólicos). A imaginação situa-se, portanto, no corpo (BARROS, 2010).

O trajeto antropológico é definido por Durand como “[...] *a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social*” (DURAND, 1997, p. 41, grifo do autor). O símbolo é sempre o produto dos imperativos biopsíquicos pelas intimações do meio.

O imaginário é esse trajeto no qual a representação do objeto se deixa modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito. Segundo Legros *et al.* (2014), uma inclinação interna vai ao encontro da percepção, pré-determinando a mesma e uma causa exterior torna-se um lugar em potencial de expressões imaginais. Assim, as narrativas informam o trajeto antropológico de um imaginário. As representações subjetivas se explicam pelas acomodações do sujeito ao meio objetivo. A relação entre os imperativos biológicos individuais e a esfera sociocultural não se dá em sentido único:

No trajeto antropológico, de mão dupla, reversível e de gênese recíproca, cada reflexo dominante está articulado a esquemas e estruturas específicos que resultam em arquétipos que, racionalizados, geram os mitos. Assim, é a partir do preenchimento por uma determinada cultura, em um determinado momento histórico, das matrizes ou formas arquetípicas, de caráter universal e não ambivalentes, que se desenvolvem as narrativas mitológicas de um determinado imaginário (ANAZ; CERETTA, 2016, p. 133).

A imaginação simbólica segue o impulso dominante do corpo, evidenciando a relação entre a fisiologia, a psicologia e a faculdade de simbolização (ANAZ, 2015). O símbolo revela, portanto, gestos ou reflexos dominantes vitais do corpo. Na arquitetura

imaginal, esses gestos/reflexos primordiais são os iniciadores do imaginário, identificados no plano biológico e categorizados, segundo a Escola de Leningrado (DURAND, 1988), por inibição ou reforço em: postural; digestivo; copulativo. Cada um desses gestos se prolonga em um esquema de ação ou esquema verbal.

Os esquemas são as estruturas psicológicas motoras da imagem e do imaginário. No plano do inconsciente, resultam em arquétipos e racionalizados pelo consciente, geram os mitos. Legros *et al.* (2014) recorrem a Danielle Perin Rocha Pitta²⁶ para explicar que no sentido durandiano, esquema é uma tendência geral dos gestos que leva em conta as emoções e as afeições. São os esquemas que fazem a junção entre os gestos inconscientes e as representações, “A imaginação continua o impulso postural do corpo” (DURAND, 1997, p. 131). Os esquemas organizam-se em: separar; interiorizar; religar. Daí provém os três grupos simbólicos estruturais que conferem direção ao imaginário: esquizomorfos/heróicos; sintéticos/dramáticos; místicos/antifrásicos.

Entre o arquétipo e o sentido, aloca-se o mito, narrativa organizadora das imagens arquetípicas e simbólicas acionadas pelo real (BARROS, 2009). Segundo a autora, enquanto os arquétipos ainda estão no domínio do inconsciente, no plano das ideias, o mito já exige uma racionalização, sob a forma do discurso, “Entenderemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa” (DURAND, 1997, p. 62-63).

O símbolo presentificado em palavras e relacionado a imagens arquetípicas, resulta no mito (ANAZ; CERETTA, 2014). O mito é um sistema de interpretação do mundo, “[...] inseparável da maneira de uma comunidade investir de significação este mundo e sua situação existencial nele” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 96). Ele é presença semântica que contém em si seu próprio sentido. Durand (1988) recusa-se a pensar no mito como algo que se traduz, classificando qualquer esforço de tradução como empobrecimento. Deste modo, reforça-se o caráter de aproximação do sentido. Assim, o mito é uma “forma folheada”, como qualifica o autor (DURAND, 1997, p. 361), evocando a metáfora das mil folhas, diante da qual, tentar dissecar o mito seria, grosso modo, como descascar uma cebola na tentativa de encontrar a própria cebola.

O mito se configura como um relato (discurso mítico) que dispõe em cena personagens, situações, cenários geralmente não naturais (divinos, utópicos, 'surrêls, etc.), segmentáveis em sequências ou reduzidas unidades

²⁶ Para mais, consultar: PITTA, Danielle Perin Rocha. **Introdução à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica, 2005.

semânticas (mitemas) onde, de modo necessário, está investida uma crença - contrariamente à fábula ou ao conto - (chamada 'pregnância simbólica' por Cassirer) (DURAND, 1985, p. 244-245).

No âmago do mito estão os mitemas, suas menores unidades significativas. Seu conteúdo pode ser sintetizado por meio de um tema, emblema, cenário, situação dramática etc (DURAND, 1985), pois os mitemas definem o mito.

A empiria permite cartografar o imaginário sobre algo que se perpetua. A teoria do imaginário analisa estruturas cujas formas assumidas dão a ver conjuntos de imagens convergentes. São essas arquiteturas organizadas em torno de seus núcleos que a analítica deve esforçar-se por distinguir nas manifestações da imaginação. A busca pelos sentidos do imaginário não recai sua atenção sobre a sintaxe no plano sintático, mas sobre o conteúdo simbólico, passível de propiciar o encontro com o plano semântico, “[...] a imagem simbólica é semântica: ou seja, a sua sintaxe não se separa do seu conteúdo” (DURAND, 1997, p. 394).

As polaridades sob os quais as imagens arquetípicas e simbólicas agrupam-se foram classificados por Durand em dois regimes de imagens: diurno e noturno. Elas revelam a tensão entre forças que conferem sentido ao imaginário. Nem sempre o enquadramento da representação em um regime exclui o outro, caracterizando-se muito mais pelo predomínio.

O regime diurno de imagens simbólicas configura a antítese, sendo essencialmente dualista. Busca combater/vencer o tempo e a morte. Desta forma, investe sem ilusões contra Chronos, o tempo mortal. Para a árdua empreitada, o regime diurno recorre às estruturas simbólicas heroicas/esquizomorfias. Liga-se aos esquemas da separação, divisão, oposição, ascensão, retidão, hierarquia, virilidade, revitalização moral e direcionamentos verticalizantes. Seu gesto dominante é o postural, representando a vitória sobre o tempo-morte. Por seu avesso é pensamento contra o semantismo da animalidade, das trevas e da queda. Desta forma, associa-se a símbolos e constelações simbólicas teriomórficas (ligadas ao simbolismo animal); nictomórficas (ao escuro e a noite) e catamórficas (a queda). Os agrupamentos simbólicos que ligam os símbolos a um regime lhes revelam as estruturas. No regime diurno, as estruturas encontram-se polarizadas em torno de dois grandes eixos: arquétipos da luz, do saber e do claro e símbolos ascensionais, espetaculares e diaréticos, que marcam a separação cortante entre o bem e o mal.

Já o regime noturno de imagens simbólicas caracteriza-se pela antífrase, apresentando ideias com o sentido oposto ao que deseja expressar:

[...] buscam a construção de uma harmonia e a união (fusão), regidas pelas lógicas do mergulho íntimo, quietude, gozo, aconchego, do cíclico e da progressão no tempo. Essas estruturas noturnas representam a “eufemização” e a inversão dos significados simbólicos da morte e do tempo (ANAZ, 2016, p. 98).

Não mais buscando derrotar o tempo e a morte, o regime noturno realiza uma eufemização de ambos, positivando-os. Transfigura o sentido das coisas e dos seres, mas conserva seu inelutável destino (DURAND, 1997). Enquanto o regime diurno caracteriza-se pela negação da condição existencial finita, o regime noturno configura-se pela aceitação do que estava recalcado. O regime noturno acolhe estruturas simbólicas sintéticas/dramáticas e místicas/antifrásicas.

Representar a morte pela Morte (um esqueleto carregando uma foice, por exemplo) é um dos procedimentos que nos permite regular a nossa angústia da finitude. Assim, a personificação da morte passa a ser observável e, por consequência, controlável. Diante da expressão do *Indizível*, nós somos desprovidos de “matérias” protetoras; diante da foice, por outro lado, nós podemos desenvolver toda sorte de armas e começar a luta (LEGROS *et al.*, 2014, p. 118).

As estruturas sintéticas/dramáticas associam-se aos esquemas rítmicos, de religar, reunir e as tendências progressistas, cíclicas. Seu reflexo dominante é o copulativo, que busca domesticar o devir. Liga-se aos símbolos daquilo que retorna, se reproduz e progride. Fornece assim as seguras figuras de constantes.

Já as estruturas místicas/antifrásicas relacionam-se aos esquemas de interiorização, refúgio, mistério, intimidade, descida e profundidade. Seu gesto dominante é o digestivo. Atua pela inversão de valores, ligando-se às coisas agradáveis do tempo, invertendo o regime afetivo das imagens da morte, da carne e da noite por meio de aspectos femininos, benéficos, protetores e maternais, mas que também podem conservar a faceta de uma feminilidade temível, belicosa e sanguinária. A imaginação vem exorcizar as faces do tempo dos terrores que veiculam, “[...] consolar da fuga do tempo” (DURAND, 1997, p. 197). Deste modo, associa-se aos símbolos e constelações simbólicas da inversão.

Graças à fabulação, a idéia de que “todos os homens são mortais” permanece potencial na consciência [...] a função da imaginação é, antes de mais nada, uma função de eufemização, porém, não simplesmente ópio negativo, máscara que a consciência veste diante da horrível figura da morte, mas, ao contrário, dinamismo prospectivo que, através de todas as estruturas do

projeto imaginário, tenta melhorar a situação do homem no mundo (DURAND, 1988, p. 101).

Desta forma, de acordo com o autor, a fabulação organiza-se ao lado do instinto e da adaptabilidade vital do ser humano.

FIGURA 6 – Classificação isotópica de imagens

Regime	Diurno	Noturno	Noturno
Reflexo dominante	Postural	Copulativo	Digestivo
Esquemas	Separar/Ascender	Reunir/Religar/Reproduzir/Progredir	Confundir/Descer/Interiorizar
Estruturas	Heroicas/Esquizomorfias	Sintéticas/Dramáticas	Místicas/Antifrásicas
Arquétipos	Antitéticos	Cíclicos/Progressistas	Eufemização
Função	Combater/Vencer/ o tempo-morte	Positivar o tempo-morte	

Fonte: Elaborado pela autora.

3.2 A Consciência reconfigurando o Imaginário das Histórias de Robô

Discutir a consciência em uma pesquisa sobre o imaginário das histórias de robôs em uma saga de Ficção Científica já modula de saída o problema. Não se trata aqui do debate sobre a consciência nos termos disciplinares de outras áreas de conhecimento, mas da consciência convocada para fazer problema contemporaneamente.

Atualmente, a consciência saiu do âmbito estritamente acadêmico para habitar o debate público, como nos programas midiáticos não necessariamente científicos sobre ciência. Quando se observa os discursos e imagens nos mais diversos meios sobre o desenvolvimento tecnocientífico, invariavelmente o tema da consciência aparece – seja para se referir a consciência humana, robôs conscientes ou sua transferência para *hardwares*. Muitas vezes, estas colocações discursiva e imagética sobre a consciência não perpassam ou, o fazem apenas muito detidamente, os desafios que a consciência ainda demanda até que possibilidades de transferência, preservação e replicação artificial possam de fato ser aventadas como horizonte próximo.

Assim, refletir sobre a consciência, seu estudo e principais controvérsias, equivale a entender como esta questão configura-se como um problema contemporâneo desafiador;

como a consciência e questões correlatas são tratadas na ficção, constituindo um sistema ideacional com um vocabulário afinado a discussões sobre a mente em diversos campos. Reconfigurando assim também o imaginário sobre os robôs ficcionais.

A consciência como uma dimensão de entendimento sobre o que é um robô hoje, em um entendimento muito próximo do que é o humano, encontra-se apresentada em *Battlestar Galactica*. A saga oferece atributos para ler os robôs na atualidade. Além do modo como os robôs são percebidos, são figuradas diversas implicações que o advento de seres artificiais conscientes demandam para o mundo contemporâneo.

Por muito tempo a consciência foi negada como objeto do conhecimento, considerada misteriosa demais para o estudo científico²⁷. Do fim do século XIX ao início do XX, proliferaram estudos com animais ligados a questões comportamentais, tentando não associá-los a aspectos mentalistas, considerados obscuros e de difícil experimentação.

Atualmente, a questão da consciência encontra-se no cruzamento entre diferentes campos do conhecimento, como Ciências Cognitivas, Filosofia da Mente, Neurociências, Robótica e Inteligência Artificial. Ainda que cada área observe o problema a partir de uma mirada, um ponto comum entre elas é que ainda no século XXI, a consciência segue como um desafio. Não que as explicações não existam, mas o debate levanta visões apaixonadamente defendidas e rebatidas, além daquelas que ousam uma explicação, mesmo reconhecendo obstáculos a um entendimento completo do assunto no estado atual das ciências.

Nesse contexto, não se pretende realizar um levantamento exaustivo sobre o panorama de estudos sobre o tema, menos ainda esgotar o conceito. O objetivo é muito mais adentrar um território em grande parte estranho à Comunicação e ciente dessas limitações, familiarizar o leitor às principais correntes de pensamento sobre a consciência, para delineá-la a partir da visada da mídia. Não se defende que as questões aprofundadas aqui são detalhadas nas produções midiáticas, mas que as vozes desse debate acalorado e controverso ecoam da esfera da ciência para a cultura. Desta maneira, produções como *Battlestar Galactica* oferecem a possibilidade de problematizar fronteiras, limites e possibilidades entre formas de saber, cultura e mídia, além de indivíduo, imaginário e sociedade.

A centralidade da consciência nas discussões sobre a mente se deve ao fato de ela ser a noção mental central, na medida em que, todas as outras noções mentais, como a inteligência, por exemplo, só podem ser compreendidas como mentais por meio de suas

²⁷ Muito da discussão sobre Consciência e temas correlatos foi desenvolvida durante o curso “Neurociências, Ficção Científica e a relação homem-máquina”, ministrado pelo professor Francisco Rômulo Monte Ferreira entre os meses de abril a junho de 2018 na Universidade Federal de São Paulo – Unifesp.

relações com a consciência (SEARLE, 2006). De acordo com o filósofo John Searle, embora não se possa definir a consciência em termos de condições necessárias e suficientes, uma aproximação do senso comum é possível: a consciência são os fenômenos de sensibilidade e percepções internos, íntimos e subjetivos.

Conforme Searle (2006), a consciência é muito confundida com conscienciosidade - estado de estar consciente de algo intrínseco ou extrínseco - e com conceitos como atenção, cognição, qualidade moral da conduta e autoconsciência, uma forma específica de consciência, cuja hipótese é de que seja exclusiva de seres humanos e animais superiores na escala filogenética, mas nem todos os estados conscientes são autoconscientes.

Para mim, “consciência” são simplesmente os estados subjetivos de sensibilidade (*sentience*) ou ciência (*awareness*) que começam quando uma pessoa acorda de manhã, depois de um sono sem sonhos, e se estendem por todo o dia até que ela vá dormir à noite, entre em coma, morra ou de algum outro modo se torne, digamos, “inconsciente” (SEARLE, 2010, p. 1-2, grifos do tradutor).

O autor complementa que a consciência pode variar em graus, mesmo no estado de vigília e não apenas durante o sono; todos têm estados mentais subjetivos, conscientes e inconscientes e estados conscientes sempre têm um conteúdo. Alguns teóricos acreditam que todo sistema seja consciente em algum nível.

Para Searle (2010) é importante explicar a consciência para entender outros fenômenos da vida mental que envolvem a consciência, como a memória, aprendizagem, percepções visuais, mecanismos da dor, sonhos do ponto de vista neurobiológico etc. O autor caracteriza a consciência ainda em termos de unidade; intencionalidade; distinção centro/periferia; estrutura gestáltica; familiaridade; humor e posicionamento. Todas estas, características presentes em formas não patológicas de consciência.

A unidade se refere ao fato de não se ter uma única sensação consciente em um organismo, pois diversos processos ocorrem simultaneamente, como parte de uma experiência consciente unificada, dando origem ao problema da integração. Ilustra essa característica o ato de, ao se pronunciar uma frase, faz-se necessário conservar, em alguma medida, a memória do início da sentença, a fim de saber o que está sendo dito ao fim da mesma.

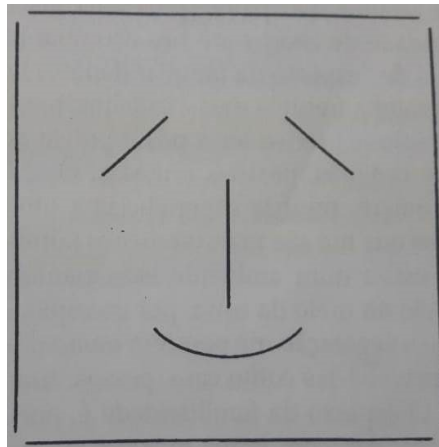
No que tange à intencionalidade, trata-se da propriedade de muitos estados mentais dirigirem-se ou dizerem respeito a objetos e estados de coisas no mundo, como uma espécie de direcionalidade. Não deve ser confundida com intenção, na medida em que, a intenção é apenas uma forma de intencionalidade entre outras. O exemplo clássico é a

ansiedade, que às vezes pode ter um referente específico - quando se sabe sobre o que se está ansioso – mas frequentemente é possível sentir-se ansioso sem conseguir relacionar a sensação a algo específico, de modo que, nesse caso, a ansiedade e a experiência de ansiedade são idênticas. Há, portanto, nos estados intencionais uma distinção entre o estado e aquilo a que este estado se refere.

Em referência a distinção entre centro e periferia da consciência, há o que se pode chamar de campo de consciência, composto por elementos que se encontram no foco da atenção, mas também aqueles que estão na periferia. O fato de estar prestando atenção à leitura de um texto e pouca atenção à sensação de uma blusa roçando as costas, mas a qualquer momento poder voltar à atenção para essa sensação, comprova isso.

Já, a estrutura gestáltica da experiência consciente alude a disposição do cérebro para organizar estímulos externos degenerados em formas estruturadas, como figuras contrapostas a um plano de fundo. É o que faz com que linhas traçadas que não se assemelhem a um rosto sejam reconhecidas como tal, estando a figura contra o pano de fundo da página, que por sua vez está contra o pano de fundo da mesa e assim por diante:

FIGURA 7 – Estrutura gestáltica da experiência consciente



Fonte: SEARLE, John. **Consciência e Linguagem**. Martins Fontes: São Paulo, 2010, p. 11.

A familiaridade refere-se ao fato dos estados conscientes serem assimilados como categorias mais ou menos familiares. É o caso dos pintores surrealistas, que tentam romper a familiaridade com algo – como no quadro “A persistência da memória”, de Salvador Dalí, mas no qual ainda assim é possível perceber o relógio derretido como sendo um relógio.

Sobre o humor, relaciona-se ao fato dos estados conscientes serem acompanhados de uma sensação – não necessariamente nomeável, posto que é diferente de emoção, embora

possa predispor à - mas essencialmente como um tom de prazer ou desprazer. O fato de se poder controlar a depressão com medicamentos que alteram o humor, exemplificam essa característica.

Por fim, sobre o posicionamento, os estados conscientes são experimentados como posicionados, ainda que os detalhes da posição não façam parte do conteúdo atual dos estados conscientes. Assim, ainda que não esteja pensando nisso, uma pessoa normal sabe o ano em que está, o lugar em que se encontra e mais ou menos que horas são. Estas são as condições limitantes ou o posicionamento dos estados conscientes.

Segundo Searle (2006), um dos entraves a uma compreensão maior sobre a consciência deriva da própria linguagem da tradição científica, que herdou um vocabulário e um conjunto de categorias que impedem entender que algo mental possa ser ao mesmo tempo físico. Pode-se localizar a origem desse aparato conceitual na filosofia cartesiana, que opôs a materialidade do corpo (*res extensa*) e a imaterialidade da alma (*res cogitans*), que outros teóricos aproximam do entendimento de mente e consciência, fundando um dualismo de substâncias, no caso, a substância material e a mental (TEIXEIRA, 2015).

Nas palavras do filósofo Thomas Nagel (2005, p. 259), “Para entender a hipótese de que um evento mental é um evento físico, precisamos mais do que o entendimento da palavra ‘é’. Falta-nos a idéia de como um evento mental e um evento físico podem referir-se à mesma coisa”. Conforme Searle (2006, p. 26), “[...] o fato de uma coisa ser mental não implica que não seja física; o fato de uma característica ser física não implica que não seja mental”. O autor situa a consciência como um fenômeno biológico ordinário, uma propriedade emergente do cérebro que produz tudo o que se conhece como vida mental, sem que isso represente um paradoxo: a consciência é uma característica de nível superior do cérebro causada por processos neurofisiológicos de nível inferior, que geram os fenômenos mentais. A junção pelo autor de termos aparentemente contraditórios evidencia o problema destacado por ele em relação ao aparato explicativo tradicional. O binarismo material *versus* mental tenta esgotar as posições que alguém pode ocupar no debate. Searle, porém, assume uma posição denominada por ele como naturalismo biológico.

Outro ponto levantado por Searle (2006) refere-se à ideia de que a realidade é objetiva, portanto, a ciência também. Isso porque a subjetividade é uma característica basal na concepção de Searle sobre a consciência. Para ele, os estados mentais são eventos internos de primeira pessoa:

A subjetividade tem a consequência adicional de todas as minhas formas conscientes de intencionalidade que me fornecem informação sobre o mundo independentemente de mim mesmo serem sempre de um ponto de vista especial. O mundo mesmo não tem ponto de vista, mas meu acesso ao mundo através de meus estados conscientes se dá sempre em perspectiva, sempre a partir de meu ponto de vista (SEARLE, 2006, p. 140).

De acordo com Nagel (2005), o fato de um organismo ter, seja como for, uma experiência consciente, significa que há algo que seja ser como aquele organismo. Para ele, um organismo tem estados mentais conscientes se e somente se, existe algo que é como ser esse organismo; algo que é como ser para o organismo. Conforme o autor, todo fenômeno subjetivo é conectado a um ponto de vista singular – por si e em si.

Para demonstrar sua tese, Nagel (2005) propõe um experimento mental a fim de responder a pergunta título de seu artigo: Como é ser um morcego? A questão não é “[...] como seria para *mim* comportar-me como um morcego se comporta. [...] Eu quero saber como é, para um *morcego*, ser um morcego” (NAGEL, 2005, p. 250, grifos do autor). A essência da crença de que morcegos têm experiência está em que há algo que é ser como um morcego.

Ainda segundo Nagel (2005), esse aspecto fenomênico da experiência consciente não é capturado pelas análises materialistas. O materialismo reduz os estados mentais a estados cerebrais ou a estados derivados de estados do cérebro. Trata-se da tese de que o mundo dito real é, não em larga medida, mas inteiramente físico (JACKSON, 1986). Apesar dos termos materialismo e fisicalismo ou ainda fisicismo, serem usados como sinônimos, eles guardam distinções. Os fisicalistas/fisicistas evocam conceitos do mundo físico – como, por exemplo, o átomo e a gravidade – mas não materiais. Para Nagel (2005), na medida em que o materialismo deixa de fora a subjetividade, o problema é colocado erroneamente. Se os processos mentais são de fato processos físicos então há algo que é como ser submetido a esses processos físicos (NAGEL, 2005).

O filósofo Frank Cameron Jackson (1986), assim como Nagel (2005), faz frente ao fisicalismo/fisicismo também propondo um experimento mental: o quarto de Mary. Nele, Mary está fechada em um quarto preto e branco, é educada por meio de livros em preto e branco e de aulas transmitidas por uma televisão preta e branca. Deste modo, supondo que o conhecimento físico seja um saber completo da realidade, ela aprende tudo sobre a natureza física do mundo. Um dia, contudo, Mary sai do quarto e aprende como é ver algo vermelho.

Instigado pela questão título de seu artigo, “O que Mary não sabia”, Jackson (1986) não defende a ideia de que, apesar de seu entendimento de neurofisiologia e de todo o mundo físico, ela não saberia imaginar como é sentir vermelho, mas antes que, ela não o

saberia. O argumento diz respeito sobre a incompletude do que até então se concebia como o corpo total de conhecimentos de Mary. O que escapa a ela são os *qualia*, as qualidades subjetivas das experiências conscientes.

Com isso, Jackson (1986) adentra o problema de outras mentes: o conhecimento que faltava a Mary é sobre as experiências dos outros e não sobre as suas. Ela percebe, portanto, a lacuna de experiências que ela não pode conhecer; o quão empobrecida tem sido, desde o princípio, sua concepção da vida mental dos outros. Ainda que tivesse assistido aulas de TV em preto e branco sobre os *qualia*, não ensinaram a Mary tudo o que há para conhecer sobre os *qualia*. A conclusão é a de que o conhecimento é diferente da experiência. Sobre os *qualia*, Searle afirma que:

Não há dois problemas separados – o problema da consciência e, então, um problema subsidiário, o dos *qualia*. *O problema da consciência é idêntico ao dos qualia porque os estados conscientes são acima de tudo estados qualitativos*. Eliminados os *qualia*, nada restará. Essa é a razão pela qual raramente uso a palavra “*qualia*”, exceto em citações irônicas, porque essa palavra dá a entender que há na consciência alguma outra coisa além dos *qualia*, e não há (SEARLE, 2010, p. 34, grifos do autor).

Assim, para o autor, o conceito de consciência fornece uma palavra para designar as experiências subjetivas. Segundo ele, mesmo o pensamento consciente tem uma impressão qualitativa própria, há uma sensação qualitativa para cada tipo de estado consciente, de modo que, “Da forma como estou usando o termo, os pensamentos definitivamente são *qualia*” (SEARLE, 2010, p. 58).

Conforme Searle (2006), a subjetividade é o que torna o estudo da consciência desafiador e cita o exemplo da dor: uma informação objetiva, no sentido de que é tornada verdadeira pela existência de um fenômeno real, não dependendo de nenhuma posição, atitude ou opinião de observadores. A própria dor, entretanto, tem um modo subjetivo de existência, não sendo acessível igualmente a qualquer observador, pois para ser uma dor, necessita ser a dor de alguém. Para Searle (1998), o modo de existências das trilhas neurais da dor é de terceira pessoa, portanto, objetivo, mas a experiência da dor é de primeira pessoa, logo, subjetiva: a trilha existe independentemente de ser experimentada, já a dor não.

Logo, adotar assunções de que algo é objetivo, conseqüentemente, acessível a qualquer observador, como um fenômeno de terceira pessoa é passar por cima da subjetividade dos estados mentais. Algumas correntes fazem isso voltando os olhos para a objetividade do comportamento externo, como o Behaviorismo, cujas afirmações sobre a

mente são analisáveis em termos de comportamento e disposições para o comportamento. Seguindo o exemplo da dor, para o comportamentalismo, a dor não diz respeito à existência de uma mente que sofre a dor, mas que ter uma mente é simplesmente comportar-se ou estar disposto a comportar-se de formas particulares de acordo com um modo característico do comportamento de dor e de estar disposto a tal, pois para cada estímulo há uma gama possível de respostas:

Dizer que o leitor tem dores – sofrendo de uma enxaqueca, por exemplo – é apenas dizer (se o comportamentalista tiver razão) que está com a cabeça entre as mãos, gemendo, a dizer <<tenho uma enxaqueca>> e coisas parecidas, ou pelo menos está disposto a fazer todas estas coisas (HEIL, 1998, p. 25).

Perspectivas como as de Searle não compartilham a ideia de que o comportamento demonstre tudo sobre os estados conscientes. Uma das perspectivas contrárias a do autor é a teoria da identidade, que identifica mente e cérebro; estados mentais a estados cerebrais. O sucessor tanto do comportamentalismo quanto da teoria da identidade é o funcionalismo (HEIL, 1998). Os funcionalistas partem de uma perspectiva computacional da mente na medida em que identificam estados mentais não a estados do cérebro, mas a papéis funcionais. É a visão de *inputs* (entradas) que geram *outputs* (saídas) cerebrais que amparou abordagens que comparam o corpo ao *hardware* e a consciência ao *software*.

Searle é um crítico do comportamentalismo tanto quanto do funcionalismo, pois para ele não há conexão lógica nem necessária, mas apenas casual entre estados mentais internos e comportamento observável (SEARLE, 2010). Segundo o autor, as disposições para o comportamento não fazem parte da experiência consciente, mas são causadas por ela. Autores como Nagel (2005) não negam que os estados mentais causem o comportamento nem que possam ser dadas explicações funcionais do comportamento, mas defendem que isso não esgota a análise.

O comportamentalismo, a teoria da identidade e o funcionalismo compartilham a dificuldade em encontrar lugar para os *qualia*, capturar o organismo como sujeito da experiência. Para Searle (2006), não há como excluir os *qualia* em uma explicação sobre a mente e os *qualia* não representam empecilho para explicar a mente. Em defesa de seu ponto de vista, o autor diferencia objetividade epistêmica e objetividade ontológica. Para ele, no estudo da consciência é necessário ser epistemologicamente objetivo, mas não é possível ser

ontologicamente objetivo, posto que a ontologia do mental é uma ontologia irredutivelmente de primeira pessoa.

Segundo Searle (2006), é possível ter um conhecimento epistemologicamente objetivo de domínios ontologicamente subjetivos; é possível saber como processos de terceira pessoa (processos cerebrais biológicos, químicos e elétricos) produzem estados de primeira pessoa (subjetivos, de sensação e pensamento). Para ele, “O desafio consiste em deixar de lado nossa preocupação sobre como o mundo deveria funcionar e, em vez disso, tentar compreender como ele realmente funciona” (SEARLE, 2010, p. 32).

Conforme Searle (2006, p. 34), a consciência é essencialmente subjetiva, crenças e desejos (exemplo de estados mentais) são sempre crenças e desejos de alguém, “Os estados mentais são sempre estados mentais de alguém. Há sempre uma ‘primeira pessoa’, um ‘eu’ que tem esses estados mentais”. Há uma assimetria entre o modo como cada pessoa conhece seus fenômenos mentais e o modo como outras pessoas os conhecem e isso não é um problema epistêmico, mas ontológico, sendo a questão alcançar sua ontologia preexistente.

A subjetividade da consciência é o que a torna invisível de uma forma decisiva, mas o fato de ser inobservável não impede de se chegar a uma explicação científica sobre ela. Nesse contexto, Searle (2006) percebe um problema no modelo de observação da realidade, que o torna incapaz de acomodar a subjetividade. Ao se tentar observar a consciência de outrem, o que se observa não é sua subjetividade, mas tão somente seu comportamento. Deste modo, não se examina a consciência de uma pessoa, mas o comportamento da pessoa.

O recurso da introspecção revela-se igualmente ineficaz, pois não distingue a observação e a coisa observada. O modelo da visão demanda uma distinção entre a percepção e a coisa percebida, mas na introspecção não há como fazer tal separação, “Qualquer introspecção que eu tenha de meu próprio estado consciente é, ela mesma, esse estado consciente” (SEARLE, 2006, p. 144). O modelo padrão de observação, portanto, não auxilia na tarefa de desvendar a consciência, na medida em que a introspecção é um tipo de observação fadada ao fracasso desde o princípio, pois a partir dela, a única coisa a ser observada é a própria observação, “Embora eu possa facilmente observar uma outra pessoa, não posso observar a *subjetividade* dele ou dela” (SEARLE, 2006, p. 146, grifo do autor). Não é possível reduzir a subjetividade da consciência para perceber sua relação com o fundamento material.

Conforme Searle (2006), a questão essencial é responder o que as pessoas têm quando têm estados mentais. Para tanto, há que se procurar a relação causal entre cérebro e consciência. O que equivale a compreender como o cérebro causa a consciência. Sistemas

nervosos extremamente complexos e altamente desenvolvidos – especificamente, determinados grandes conjuntos de células nervosas, o cérebro - são capazes de causar e sustentar estados e processos conscientes. O que a ciência ainda não consegue explicar são os detalhes de como o cérebro causa a consciência.

Para Searle (2006), está-se longe de uma teoria adequada da neurofisiologia da consciência. Segundo o autor, entender qual é exatamente a localização da experiência consciente no cérebro é uma questão neurobiológica complicada, pois, ela pode estar distribuída em vastas porções no cérebro – que possui mais de cem bilhões de neurônios, com cada um deles possuindo, de algumas centenas a várias dezenas de milhares de ligações sinápticas com outros neurônios, tudo isso em um espaço pequeno (SEARLE, 1998). Para ele, trabalhar experimentalmente a nível micro – sinapses, neurônios, feixes neurônicos e complexos celulares – sem danificar ou matar o organismo é uma tarefa difícil. Sabe-se que toda a vida consciente – de processos internos a ações voluntárias - é causada por estes processos de nível inferior, dos quais só se tem uma vaga ideia de como funcionam. O que ocorre entre o estímulo nos receptores e a experiência consciente ainda é uma incógnita. Conforme Searle (2006), nenhum dualismo pode preencher essa lacuna, pois para ele, não há elo entre mente e cérebro, como defendeu Descartes, apontando na glândula pineal uma ligação entre matéria e espírito.

De acordo com a filósofa Patricia Churchland (1994), o sistema nervoso humano pode realizar várias atividades complexas, como: perceber, aprender, lembrar, planejar, decidir, agir, estar acordado, adormecer, sonhar, prestar atenção, estar consciente, entre outras; mas ainda não se chegou a uma compreensão satisfatória de como estas capacidades emergem das redes de neurônios. Segundo a autora, ainda não se sabe como os seres humanos podem ser conscientes, assim como não se sabe como eles podem andar. Para ela, ainda hoje se sabe pouco sobre como o cérebro executa quaisquer de suas capacidades em seus níveis mais elevados.

Searle, Nagel e Jackson oferecem um ponto de vista filosófico da questão. Já Churchland (1994), como filósofa analítica, fala do lugar da neurociência. Ela defende uma abordagem empírica do problema, baseada nos recursos atualmente disponíveis pelas neuroimagens, possibilitadas por ressonâncias magnéticas e tomografias – que ajudam a restringir as estruturas a serem consideradas em micro explorações em um estágio da ciência no qual conseguir descartar algumas coisas já é um avanço.

A posição de Churchland (1994) é a do materialismo eliminativo. A autora acredita que a hipótese de que a consciência é um padrão de atividades neurais será

corroborada no futuro. Para tanto, ela considera crucial a realização de pesquisas experimentais simultâneas para elaborar hipóteses que possam se desenvolver conjuntamente, interagindo e corrigindo-se. Trata-se de um enfoque que preconiza reconstruir a caracterização já existente das capacidades de nível superior do cérebro a medida que a neurociência avança, considerando a revisão contínua e mesmo a substituição de descrições de nível superior já existentes por categorias neurobiologicamente mais harmoniosas. Por isso, a autora não encara como problemática sua perspectiva caracterizada como reducionista, pois reduz capacidades da mente às capacidades do cérebro.

De acordo com o neurologista António Damásio, a mente é o fluxo de imagens mentais – padrões mentais, representações - de um eu subjetivo que experiencia esse fluxo (DAMÁSIO, 2000). O autor diferencia mente e consciência, pois para ele, estas só podem ser entendidas como sinônimos a partir das expressões: mente consciente e consciência (TAVARES, 2018).

Damásio (2000) assume como abertas as questões sobre como o *self* é construído e mantido como uma estrutura relativamente estável ao longo do tempo. Ele acredita, no entanto, que a Neurociência está desvendando isso, sobretudo a partir de imagens médicas que possibilitam lidar com os dados disponíveis. Os críticos da neuroimagem não ignoram que visualizar as estruturas do corpo vivas e em funcionamento e acessar áreas ativadas permite uma série de inferências, mas questionam em que medida tais imagens oferecem informações sobre os aspectos cognitivos. Enfatizando o caráter qualitativo da experiência e processual das relações entre mente e cérebro, o filósofo John Heil (1998) atenta para as limitações dos exames cerebrais, mesmo com instrumentos sofisticados:

Imagine que assiste a um espetáculo de *Die Walküre*, em Bayreuth. Os seus sentidos são assaltados por sons, cores, cheiros, sentimentos ou mesmo sabores. Um neurocientista que observasse o seu cérebro à medida que tudo isso acontecia poderia observar uma panóplia de actividades neurais. Mas o leitor pode ficar assegurado que o neurocientista não observará nada que se pareça com as qualidades da sua experiência consciente (HEIL, 1998, p. 19).

Baseado no questionamento sobre se, uma árvore ao cair em uma floresta deserta emite som, Heil (1998) afirma que, embora um som possa ser experimentado por muitas pessoas, a experiência de cada observador é privada. O efeito da reflexão proposta pelo autor é o de bifurcar a realidade em: mundo material externo, composto por objetos e suas propriedades (árvores, florestas, ondas de som, espacialidade, dimensões, texturas, movimentos) e mundo mental interno, formado pela mente e seus conteúdos (as experiências

desencadeadas por tais objetos e propriedades). Pressupõe-se uma distinção entre o modo como as coisas são e como são experimentadas.

A árvore do experimento de Heil (1998) emite som ao cair, quer haja alguém perto para ouvi-lo ou não – qualidade primária das coisas. Já o som experimentado, depende da presença de um observador que possa experienciar as qualidades secundárias potencialmente desencadeadas pelas coisas. Segundo o autor, a experiência reflete de modo confiante as qualidades primárias dos objetos, enquanto as qualidades secundárias passam pelas diferenças perceptivas. Heil (1998) advoga por uma ontologia da mente, que ofereça uma imagem unificada, que inclua o mundo tal como descrito pela ciência, mas também os observadores e suas observações. Desta forma, para ele, qualquer explicação sobre a mente deve conter um componente metafísico.

Para autores de correntes materialistas, como Churchland (1994), um dos maiores desafios na ciência atual - o problema mente-corpo ou mente-cérebro, que desde o século XVII busca investigar a relação entre as instâncias física e mental (TEIXEIRA, 2015) – não se revela intrinsecamente mais misterioso que o controle motor. Para a autora, as capacidades da mente humana são capacidades do cérebro humano, fechando assim a questão.

O problema mente-cérebro não é capital para áreas como a Robótica e a Inteligência Artificial, no entanto, na Filosofia da Mente ele é o próprio objeto do conhecimento. Dentro desta problemática, a visada que assume uma relação causal entre mente e cérebro parece ser a mais frutífera no panorama de estudos sobre a consciência. Uma das dificuldades, entretanto, está em identificar quais caracteres investigar e como inseri-los em uma agenda experimental para desvendar como o cérebro processa as informações.

Do ponto de vista de Searle (2010), o problema mente-corpo é um falso problema na medida em que pode ser desmembrado em duas questões - sendo a primeira, considerada de simples solução e a segunda, realmente desafiadora. A primeira parte do problema questiona qual o caráter das relações entre a consciência e outros fenômenos mentais e qual a relação entre ambos e o cérebro. A resposta fácil é a de que a consciência e todos os fenômenos mentais são características cerebrais de nível superior, causadas por processos de nível neurobiológico inferior no cérebro. A segunda parte do problema, porém, requer uma difícil solução ao questionar como os processos neurobiológicos no cérebro causam a consciência; como os disparos neurais nas sinapses – considerando neurônios e sinapses como os elementos funcionais essenciais - causam toda a variedade de experiências conscientes.

Searle (2010) compara a questão da consciência à digestão, de modo a enfatizar seu caráter de processo, como algo que ocorre, mas não é detectável nem observável – é

possível localizar e ver o estômago, mas não a digestão. A questão envolve, portanto, conceitos extensionais (como o cérebro), mas também relacionais (como as relações causais entre mente e cérebro). Apesar de comparar a consciência a outros fenômenos biológicos, como a mitose e a meiose, Searle (2010) não deixa de lhe reconhecer particularidades que não são observadas em outros eventos da biologia, como a subjetividade. Nagel (2005) também defende o caráter único do problema mente-cérebro, “Sem a consciência, o problema mente-corpo seria bem menos interessante. Com a consciência, ele parece insolúvel” (NAGEL, 2005, p. 246).

Dentre os representantes do materialismo não reducionista, estão os funcionalistas, como o filósofo Daniel Dennett (2006). De acordo com ele, os seres humanos são formados por trilhões de células, que podem ser entendidas como homúnculos - micro-sistemas inconscientes que executam suas funções no organismo. Todo o conteúdo da consciência, portanto, emerge dessa horda de robôs celulares²⁸.

Conforme Dennett (2006), não há consciência para além das propriedades funcionais da mente. Nessa perspectiva, os estados mentais são funções executadas pelo cérebro (VIANA, 2013). Em Dennett, a mente consciente é a corrente de funcionamento cerebral, o que o cérebro computa (TAVARES, 2018). Dado o bombardeio de estímulos a que os indivíduos estão expostos, a consciência seria a instância que organiza estes estímulos, de modo a conduzir a uma resposta, como uma espécie de máquina virtual.

Segundo Dennett (2006), para além da matéria, há que se olhar para os efeitos, pois há coisas que são do organismo como um todo e não das partes. A perspectiva é oposta a de Damásio (2000), para quem, para entender os estados cerebrais é necessário olhar para as estruturas neurais. Também diferente de Dennett, Damásio não desconsidera os *qualia*, ainda que admita a atual lacuna de explicação neurobiológica sobre eles.

Para Dennett (2006), a consciência possui uma instância de acesso pessoal; outra de acesso computacional (na qual ocorrem homeostases complexas do organismo) e uma de acesso público. Assim, falta uma explicação sobre as funções e os comportamentos cerebrais, pois se tem acesso aos resultados dos processos mentais, mas não aos processos. Sobre os eventos com conteúdo dentro dos indivíduos, Dennett (2006) considera que não são acessíveis nem mesmo para o indivíduo, pois o cérebro é capaz de perceber muito mais coisas que as pessoas são capazes de experimentar.

²⁸ DENNETT, Daniel. The illusion of consciousness. TED Talks, Fev./2003. Disponível em: https://www.ted.com/talks/dan_dennett_on_our_consciousness#t-284345 Acesso: 17/Jul./2019.

Assim, para o autor, os fatos sobre os eventos mentais não fazem parte do escopo da ciência, pois sua existência não pode ser verificada por meios científicos. A concepção anti-mentalista de Dennett nega os estados mentais subjetivos. Ao desconsiderar os *qualia*, o autor defende que a consciência seja estudada cientificamente a partir do ponto de vista de terceira pessoa, enfoque que chama de heterofenomenologia (SILVEIRA, 2013).

Dennett (2006) oferece sobre a consciência um ponto de vista da Inteligência Artificial Forte - ter uma mente seria apenas questão de ter o programa correto implementado, ainda que o autor não ignore que os mecanismos responsáveis pelo comportamento humano e não humano, podem diferir substancialmente.

Sua concepção é classificada por Heil (1998) como interpretacionista. O interpretacionismo considera a posse de uma mente por um agente como a possibilidade de se descrever o agente de um modo particular. O exemplo costumeiro utilizado para ilustrar a perspectiva de Dennett é o de descrever objetos, como termostatos, como se estes acreditassem em coisas particulares: o termostato acredita que o quarto está demasiado quente e por isso desliga o aquecimento. Há uma utilidade prática, portanto, em atribuir-lhe crenças.

Na medida em que essas atribuições de crença funcionam, os computadores pessoais e os termóstatos (e naturalmente as pessoas, e muitas outras criaturas) têm crenças. Não interessa se os termóstatos, por exemplo, têm de facto crenças ou se elas são tudo o que podemos conseguir ao tratá-los como se as tivessem. Tudo o que pode ter uma crença é tratado como se a tivesse (HEIL, 1998, p. 27).

Dennett (2006) é um dos críticos do Argumento do Quarto Chinês, de Searle. Neste experimento mental uma pessoa que desconhece o idioma chinês está em um quarto com uma espécie de manual na língua na qual é falante que explica como decodificar símbolos chineses. Por uma abertura no cômodo, passam textos em chinês, cuja pessoa, de posse do livro de regras, deve consultar para produzir novas sentenças em chinês. Searle conclui que a pessoa do experimento pode manipular símbolos em chinês, mas não compreende o chinês. Assim, o autor defende que a sintaxe de um programa não é suficiente para garantir o significado semântico.

Mead (1968) utiliza um exemplo semelhante sobre o papagaio, que pode imitar os sons emitidos por uma pessoa e até mesmo reproduzir frases e músicas, mas jamais terá ideia do que tais sons significam. Para Searle (2010), a computação é um conjunto sintático de operações, mas a manipulação de significantes (símbolos formais, geralmente zeros e uns) não basta para atingir a significação. Segundo o autor, a mente possui mais que símbolos

executados, mas não interpretados, pois as mentes têm conteúdos, não importando o quanto o sistema possa imitar o comportamento, pois quando se pensa em uma palavra ou outros símbolos é preciso saber o que eles significam.

Para Dennett, experimentos mentais deste tipo exploram algo que não se aproxima da compreensão – dos significados de nível semântico – todavia, faz uma apresentação apropriada da compreensão. Percebe-se que, enquanto para Searle, a consciência é um conceito fundamental, Dennett rebaixa esta noção, no sentido de interpretar que qualquer coisa capaz de comportar-se como se tivesse uma mente pode ser tratado como se a tivesse. Outra diferença é a de que, se para Searle, a consciência é uma questão biológica, para Dennett, nada impede que ela seja replicada um dia e em hipótese, em substratos não-orgânicos, desde que executem as mesmas funções subsidiadas pelo orgânico. Assim, Dennett não vê problema algum em atribuir intencionalidade a um agente supostamente inteligente, “Esta aproximação com o agente é condição da estratégia, mas deve nutrir-se da preocupação de não imputar a ele toda razão que é válida para nós” (VALE, 2019, p. 23). Já para Searle (2010), a consciência não é uma questão de processamento de informação que possa assim ser replicada. Além disso, segundo o autor, a lacuna de compreensão sobre como o cérebro causa a consciência é um entrave à possibilidade de sua replicação:

Talvez, quando entendermos como o cérebro faz isso, possamos construir artefatos conscientes usando alguns materiais não biológicos capazes de reproduzir, e não somente simular, os poderes causais que o cérebro possui. Mas antes precisamos entender como ele faz isso (SEARLE, 2010, p. 89).

Em seu panorama da Filosofia da Mente, Heil (1998) cita, entre os modelos explicativos do problema mente-cérebro, conseqüentemente da consciência, os que partem do dualismo, como: o cartesianismo; o paralelismo, que afirma que a mente e a matéria não interagem, mas sofrem mudanças em paralelo; o ocasionalismo, que introduz Deus como elo entre o mental e o material e o epifenomenalismo, que defende a consciência como um resíduo mental dos eventos materiais. O autor classifica ainda vertentes dualistas não cartesianas, que mantém a separação entre mente e corpo, mas afirma que as mentes também possuem propriedades materiais.

Já as correntes monistas postulam apenas uma substância. Entre os que defendem que tudo o que existe é a substância física, estão as abordagens fisicalistas/fisicistas, do Materialismo Eliminativo; Behaviorismo; Teoria da Identidade e Funcionalismo. Por outro

lado, entre as abordagens do monismo que baseiam suas explicações na substância mental, está o idealismo, no qual tudo o que existe são mentes e seus conteúdos (HEIL, 1998).

Há autores que se denominam à parte em relação às posições mais gerais do debate, como Searle com o naturalismo biológico e Dennett, classificado por Heil (1998, p. 27) como alguém que “apadrinha um ramo bastante diferente do interpretacionismo”. Além do panorama científico, existem versões espiritualistas das relações entre mente e cérebro, como as derivadas de religiões e filosofias orientais.

Uma corrente de pensamento não necessariamente descarta todas as disposições de outras, havendo, inclusive, perspectivas contrárias que compartilham proposições. O panorama exposto não esgota o cenário de visões, seus diálogos e aprofundamentos, mas apresenta pontos para situar o problema da consciência nas análises.

3.3 A Teoria do Imaginário de Gilbert Durand e seus procedimentos metodológicos

A mídia não apenas apresenta a realidade, mas também a institui, na medida em que atua no processo de construção de percepções, oferecimento de modos de ser e estar no mundo e reforço de concepções já estabelecidas. Assim, entende-se que a forma como os temas associados aos robôs são representados pela mídia, por meio do entretenimento é importante para a formação do modo como as pessoas enxergarão tais temáticas, já que a mídia exerce um poder simbólico que atua pelos meios de comunicação, sendo suas instituições paradigmáticas as culturais e suas produções correlatas.

Nesse sentido, a cartografia e interpretação de imaginários midiáticos é uma maneira de criar novos sentidos, imaginários e formas de conhecimento (LEGROS *et al.*, 2014). O mapeamento e a análise de produções busca apontar como uma obra constrói esses sentidos (SOARES; ANAZ, 2017, p. 104). Deste modo, a interpretação torna-se a realidade do objeto, posto ser esta a aproximação possível do fenômeno. O robô passa a ser a superfície de inscrição de sentidos a serem mapeados.

Desta forma, tendo explanado sobre a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand, as seções a seguir detalham os procedimentos metodológicos utilizados para realizar a cartografia do imaginário circulante na saga *Battlestar Galactica* de 1978 a 2010 em busca dos sentidos construídos. Assim, inicia-se com a Metodologia - ciência dos mitos - que no

percurso desta pesquisa irá da Mitocrítica à Mitanálise. Em seguida, têm-se os instrumentais de análise complementares – mapas conceituais para visualização gráfica da estruturação do tema “robô” nas séries e dimensões a serem levadas em conta em uma produção midiática. A conjugação destes quatro marcadores analíticos permite mapear o imaginário construído pelos seriados à luz do contexto de produção, das especificidades do formato ficção seriada e da mobilização de questões da tecnociência. Todos estes, fatores que impactam as histórias de robôs.

3.3.1 Mitocrítica

De acordo com Durand (2004), os meios de comunicação, com a rápida e maciça difusão do audiovisual, permitiram uma confrontação planetária das culturas e o recenseamento de temas simbólicos de obras culturais, muitas delas providas pelo entretenimento. Nesse contexto, a mitocrítica justifica-se por sua:

[...] potência para fazer uma análise dos processos comunicacionais e culturais que supere considerações focadas nas intenções dos criadores, nas leituras oblíquas das audiências ou nos rígidos determinismos socioeconômicos e materialistas, todas sempre muito questionáveis (ANAZ, 2016, p. 100).

Para tanto, Durand (1988) empenhou-se em desenvolver uma teoria hermenêutica da interpretação do imaginário que não seja redutora, mas instauradora do dinamismo na busca pelos sentidos. Santos (2008) refere-se a essa visada como uma mitohermenêutica, um olhar filosófico, que mantém uma atitude de inquietação e questionamento perante o mundo, mas que se configura também como um método de investigação ao estabelecer procedimentos sistemáticos de pesquisa. Tal trajetória possibilita, para além de uma interpretação de obras, “[...] a compreensão de si mesmo como ponto de partida, meio e fim de toda jornada interpretativa” (SANTOS, 2008, p. 05). Para Anaz e Soares (2017, p. 102):

A ação mitocrítica equivale a uma hermenêutica que constrói sentidos a partir daquilo que a obra propõe e não de supostos segredos que a obra esconde. É uma ação interpretativa que procura [...] não o que se dissimula por detrás do texto, mas sim a proposição diante do texto.

O mito direciona a interpretação a partir de seus pontos de referência e convergências simbólicas. Deste modo, quanto mais vasto o material a ser analisado, maior o número de redundâncias, que sublinham a constância de uma estrutura de ideias que circulam em cadeia em uma produção, revelando uma qualidade bem definida a um objeto; sua coerência e coesão internas.

É a “redundância” (Lévi-Strauss) que revela um mito, a possibilidade de organizar seus elementos (mitemas) em “pacotes” (enxames, constelações etc) sincrônicos (ou seja, possuindo ressonâncias, homologias, semelhanças semânticas) ritmando obsessivamente o fio “diacrônico” do discurso. O mito repete, repete-se ‘para impregnar (DURAND, 2012, p. 132).

Conforme Durand (2012), a repetição demonstra também uma intensidade menor ou maior do símbolo, permitindo decifrar uma obra tanto do ponto de vista simbólico quanto de sua frequência retórica e lógica própria. Segundo o autor, destacam-se da obra núcleos atrativos que permitem organizar o todo a partir dos fragmentos.

Os imaginários linguísticos ou gráficos devem, pois, ser interpretados para ser simbólicos, e eles só o são porque são interpretados; esse trabalho é uma adaptação, qualquer que seja a forma visada (LÉGROS *et al.*, 2014, p. 112).

Desta forma, em 1970, Durand (1985) sistematizou a Mitocrítica, antevista por Mircea Eliade. Seu objetivo era delinear um método crítico que possibilitasse vislumbrar um conjunto compreensivo para centrar o processo de entendimento no caráter mítico do relato. Assim, Durand (1985) elenca três etapas para a decomposição dos estratos mitêmicos. Em um primeiro momento, realiza-se um levantamento dos temas mais redundantes, constitutivos das sincronias míticas da obra. Isso equivale, em certa medida, a uma análise de conteúdo a fim de coletar indícios de presença do mito. Em segundo lugar, examinam-se as ações, personagens, cenários, expressões corporais, diálogos, figurinos, cenários, trilhas sonoras, música incidental e outros elementos de cena que compõem este tipo de narrativa e ofereçam subsídios para a análise (ANAZ; CERETTA, 2014). Em uma terceira fase são mapeadas as lições, valores, ideias e crenças que se destacam do mito, podendo ser realizada a relação com outros mitos.

Após recensear os elementos simbólicos mais significativos em uma obra, procede-se à identificação de acordo com sua função na narrativa, às estruturas antropológicas

do imaginário – a categorização em relação aos regimes diurno ou noturno de imagem e estruturas adjacentes – a fim de destacar os principais arquétipos.

3.3.2 Mitanálise

Ao analisar fenômenos de longa duração, que vão “[...] além da vida de um autor (DURAND, 2012, p. 143) é possível estender o percurso da mitocrítica à mitanálise, completando a mitodologia. Durand (1985) desenvolveu este método em 1972 visando a extração do sentido psicológico ou sociológico e a apreensão dos mitos que orientam uma manifestação estética. As mitanálises diferem segundo o campo de aplicação, mas conservam a base psicanalítica e a psicologia das profundezas de Jung, a coexistência dos mitos manifesto e latente, o consciente antropológico e o inconsciente.

Enquanto a mitocrítica parte de um texto cultural, a mitanálise se debruça sobre um contexto social (BARROS, 2010). De acordo com Legros *et al.* (2014), a mitanálise é tanto a análise dos mitos de uma sociedade, quanto a análise de uma sociedade através dos mitos. Os resultados mostrarão a circulação de arquétipos, mitemas e mitos ligados aos robôs no imaginário de uma produção de Ficção Científica e como esta atualiza esse imaginário.

Para tanto, agrupa-se imagens, citações, referências, símbolos, termos de uma determinada linguagem, objetos, lugares, eventos, entre outras classes significantes (ANAZ; CERETTA, 2014) que direcionem a operacionalização de conceitos e procedimentos metodológicos. O que permitirá entrever:

[...] qual - ou quais – mito mais ou menos explícito (ou latente!) anima a expressão de uma “linguagem” segunda, não mítica. Por que razão? Porque uma obra, um autor, uma época, um – ou ao menos um “momento” de uma época – é “obsedado” (Ch. Mauron), de maneira explícita ou implícita, por um (ou mais) mito que, de maneira paradigmática, toma consciência de suas aspirações, seus desejos, seus medos, seus terrores (DURAND, 2012, p. 131).

A fase mitanalítica permite, portanto, observar os movimentos do mito, “como um mito ‘muda’, quais são os procedimentos dessas mudanças, como a ‘mudança’ se dá” (DURAND, 2012, p. 131). O conceito de bacia semântica de Durand trata-se de uma metáfora aperfeiçoada de outros autores para abarcar o processo de formação, institucionalização, transformação e saturação mítica. O movimento sistêmico pelo qual um mito eleva-se entre

outros. Assim ocorrem com os estilos de época, os motivos pictóricos e as temáticas literárias, por exemplo. Ciclos históricos que herdam, veem transformados e substituídos seus mitos condutores (DURAND, 1988). Durand (1998) divide as bacias semânticas em seis fases que vão da gênese ao declínio dos mitos:

FIGURA 8 – Fases das bacias semânticas

Escoamento	Quando em um conjunto imaginário vigente, transparecem pequenas correntes desordenadas, frequentemente antagonistas, mas que têm um ponto em comum. Dessas mínimas ranhuras se formarão ideias maiores, que originarão novos imaginários.
Divisão das águas	Junção de escoamentos que se opõem ao imaginário precedente.
Confluências	As águas metafóricas convergentes fluem para o leito principal, fazendo com que a corrente consolidada seja reconhecida socialmente.
Nome do rio	Um personagem, real ou fictício, mitifica-se, caracterizando a bacia como um todo a partir do espírito de síntese.
Organização dos rios	Consolidam-se os fluxos imaginários, onde ocorrem, com frequência, os exageros de certas características.
Deltas e meandros	A corrente mitogênica, que transportou o imaginário ao longo de todo o curso do rio se desgasta, atingindo uma saturação limite e deixando-se penetrar pelos escoamentos anunciadores do porvir.

Fonte: Elaborado pela autora.

3.3.3 Instrumentais de análise complementares

É usual que a pesquisa em Imaginário se valha de ferramentas gráficas para apresentar os resultados de forma rapidamente apreensíveis. O caráter visual e intuitivo dos

mapas conceituais auxilia nesta assimilação imediata, sendo aqui produzidos a partir do *software* livre *XMind*.

De acordo com Correia (2015), um mapa conceitual é um organizador gráfico para representar o conhecimento de forma sistematizada, hierárquica e estabelecendo associações entre os conceitos. Facilitam assim o pensamento sistêmico a partir da relação entre as partes e o todo. Segundo o autor, os mapas são idiossincráticos, na medida em que favorecem a transmissão da rede de conhecimentos elaborada pelo mapeador. Para tanto, são utilizadas frases que permitam ler os mapas por meio de suas proposições, que carregam conteúdo semântico claro, preciso e passível de julgamento.

Conforme Correia (2015), o mapa principia-se pela definição de uma pergunta focal, uma proposição estruturada em formato de oração com sentido completo e que aqui busca responder: Como o tema “Robô” está estruturado na narrativa? A partir daí, são traçados os conceitos. Os mapas passam por um processo de revisão recursiva contínua, ajustando a pergunta focal ao conteúdo mapeado, já que, conforme a própria natureza da pesquisa, o conhecimento sobre o tema muda ao longo do desenvolvimento da mesma, conseqüentemente, sua representação deve ser atualizada (CORREIA, 2015).

Como os instrumentos de análise devem ser capazes de guiar a observação do objeto abarcando aspectos do imaginário e do entretenimento na saga, além da Mitocrítica, Mitanálise e mapas conceituais, destacam-se três dimensões mediadoras de cada série, sendo elas:

A) Dimensão contextual

Na qual é possível observar a construção do tema “robô” à luz do contexto de produção, circulação e consumo originais da série.

B) Dimensão formal

Na qual é possível observar como as especificidades do formato ficção seriada audiovisual afetam o tratamento do tema “robô” na narrativa.

C) Dimensão temática

Na qual é possível observar como temas da tecnociência são acionados pela saga e como isso configura a Ficção Científica audiovisual seriada um universo potencialmente ideal para o tratamento de temáticas novas e complexas.

CAPÍTULO 4 ANÁLISES

“[...] muitos dos mais importantes experimentos de pensamento na filosofia e na ciência são precisamente ficção científica.”

(John R. Searle em *A redescoberta da mente*)²⁹

De modo a oferecer uma compreensão linear do universo ficcional da saga *Battlestar Galactica*, as análises das quatro séries seguem em ordem cronológica do ano de 1978 a 2010. Como estrutura comum se têm: tabela de elementos narrativos (enredo, tempo, espaço, narração, discurso e personagens), para familiarizar o leitor com a história; mitocrítica em texto corrido, destacando os principais elementos simbólicos do imaginário construído pela trama; quadro de dimensões (contexto, formato ficção seriada audiovisual e noções da tecnociência acionadas), que conformam a série como produto midiático; síntese e mapa conceitual de temas que orbitam ao redor do núcleo “robô” na narrativa. Após as sete análises, a seção Síntese Analítica encadeia os resultados em uma visão global ao longo do tempo de vida do programa. O mapa mental ao fim organiza todas estas informações em uma única apresentação visual. Por fim, a seção Mitanálise delinea o trajeto de constituição, ascensão, mutação e declínio do mito do Golem, culminando no processo de estereotipia mítica que o levou às histórias de robô.

4.1 Análise 1 – *Battlestar Galactica* (1978): Odisseia rumo ao humano

FIGURA 9 – Elementos narrativos

Enredo
A população humana das doze colônias remanescentes do planeta Kobol é atacada por robôs <i>cylons</i> . A bordo da astronave de combate <i>Galactica</i> , liderada pelo comandante William Adama, os sobreviventes enfrentam diversas aventuras pelo espaço, enquanto travam batalhas contra os robôs e buscam um lugar habitável e seguro no universo, como a lendária 13ª colônia perdida, a Terra.
Tempo
Passado não especificado.

²⁹ SEARLE, John R. *A redescoberta da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 105-106).

Espaço	
A trama se passa prioritariamente dentro de naves que se deslocam pelo espaço, como a base e as naves <i>cylons</i> , caças coloniais (<i>vipers</i>), mas, sobretudo a Galactica. Diversas aventuras ocorrem em planetas descobertos pelo caminho. Eventos importantes acontecem na Nave das Luzes, um lugar repleto de tropos místicos.	
Narração	
A apresentação da ação é complementada pelo personagem William Adama, que narra os fatos ao gravar em um aparelho de voz seus relatórios como comandante da Galactica.	
Discurso	
Discurso direto da fala das personagens, entrecortado pelo discurso indireto do narrador personagem.	
Personagem	Descrição e função narrativa
William Adama  Fonte: https://br.pinterest.com/pin/148829962665027235/ Acesso: 04/Jul./2019	Comandante da Galactica. Após o ataque, guiará os coloniais na odisséia em busca de um planeta habitável e seguro no cosmos.
Gaius Baltar  Fonte: https://br.pinterest.com/pin/379287599849515610/ Acesso: 04/Jul./2019	Trai os humanos ao atuar como espião para os <i>cylons</i> , possibilitando o ataque e auxiliando na manutenção da guerra.
Líder Imperioso  Fonte: https://kooltvblog.blogspot.com/2013/08/kool-tv-review-battlestar-galactica.html Acesso: 10/Nov./2018	Figura reptiliana que lidera os <i>cylons</i> .
LúCIFER  Fonte:	Robô que auxilia Baltar nas operações de guerra.

<p>https://www.pinterest.es/pin/148829962665013977/ Acesso: 10/Nov./2018</p>	
<p style="text-align: center;"><i>Cylons</i> Centuriões</p>  <p>Fonte: http://www.battlestargalactica.com/ Acesso: 10/Nov./2018</p>	<p>Robôs humanoides criados por répteis da raça <i>Cylon</i>. Substituem seus criadores quando estes são extintos. Seu interior é inorgânico, preenchido por peças e fios que podem ser trocados, o que lhes confere potencial imortalidade. Foram criados tendo como inspiração os humanos, mas são maiores, mais fortes e pensam mais depressa. Semiautônomos, eles obedecem a sua programação.</p>
<p style="text-align: center;">Lee “Apollo” Adama</p>  <p>Fonte: https://variety.com/2017/tv/news/richard-hatch-dead-battlestar-galactica-star-captain-apollo-dies-1201980779/ Acesso: 04/Jul./2019</p>	<p>Filho de Adama e capitão dos pilotos de caça da Galactica.</p>
<p style="text-align: center;">Starbuck</p>  <p>Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Lieutenant_Starbuck Acesso: 04/Jul./2019</p>	<p>Tenente e piloto de caça da Galactica.</p>
<p style="text-align: center;">Boxey</p>  <p>Fonte: http://www.infantv.com.br/infantv/?p=16325 Acesso: 04/Jul./2019</p>	<p>Enteado de Apollo.</p>
<p style="text-align: center;">Conde Iblis</p>  <p>Fonte: http://movies.blog.austin360.com/2015/06/25/avengers-star-patrick-macnee-dies-at-93-remember-how-</p>	<p>Homem encontrado em um planeta e que desperta a suspeita de que seja um androide, devido a habilidades como: telepatia, hipnose, telecinese e paranormalidade. Posteriormente é identificado como Mefistófeles, Diabolis e</p>

<p>awesome-he-was-on-battlestar-galactica/ Acesso: 04/Jul./2019</p>	Príncipe das Trevas.
<p>Michael e Sarah</p>  <p>Fonte: https://www.pinterest.co.uk/pin/148829962665045978/ Acesso: 04/Jul./2019</p>	<p>Naturais de Lunar Seven - colônia lunar dos habitantes de um planeta chamado Tierra, que enfrenta uma guerra civil entre Forças Nacionalistas Populares e Aliança Oriental. Com o conflito, Lunar Seven foi dominada pela Aliança. Michael, Sarah e os filhos de cada um compõem a tripulação de uma nave mantida sob hibernação para chegar a Paradeen, um lugar devastado pela Aliança, mas preparado pelo pai de Sarah para recebê-los.</p>
<p>Hector e Vector</p>  <p>Fonte: https://br.pinterest.com/pin/257831147395841496/ Acesso: 10/Nov./2018</p>	<p>Robôs andróides com aspecto e mentalidade infantilizados. Ajudaram o pai de Sarah a preparar o refúgio em Paradeen. Conferem leveza e humor aos episódios nos quais aparecem.</p>
<p>John</p>  <p>Fonte: https://br.pinterest.com/pin/257831147395841496/ Acesso: 10/Nov./2018</p>	<p>Na Nave das Luzes, representa alguém hierarquicamente superior. Esta nave apresenta-se como espaço misterioso na trama. John apresenta-se a Apollo como um irmão, que não pode ser visto pelos habitantes do planeta Tierra, pois não possui existência física, sendo um reflexo de inteligência ou espírito, como se define. Com a Tierra dividida em Forças Nacionalistas Populares e Aliança Oriental, pede a Apollo que ajude os nacionalistas contra a aliança em uma das aventuras da frota. A natureza da Nave das Luzes não é esclarecida na narrativa.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Os seres artificiais apresentam-se à imaginação constituídos pelo esquema do animado (DURAND, 1997), neste caso, pela animação terrificante. De acordo com o autor, o

esquema da animação é uma projeção da angústia diante da mudança no curso da vida e precipita os ameaçados ao esquema da fuga do destino.

A morte está por toda parte na sociedade humana; ela é inexplicável se permanece indizível e, por consequência, *duplamente* destrutiva. É por esse motivo que ela sonha figuras particulares, para que ela seja uma vez mortal, figuras que nos dão um pouco de certeza (ou, mais exatamente, previsibilidade): saber por quais razões a morte nos escapa é se dar os meios de conhecimento do tempo da finitude (LEGROS *et al.*, 2014, p. 119, grifo dos autores).

Segundo os autores, as narrativas expulsam a morte do horizonte humano como destino. Os centuriões são criados por animais. Quando os répteis criadores são extintos, suas criações cibernéticas tomam seus lugares como inimigos da humanidade. A única figura reptiliana a permanecer é o Líder Imperioso. Mais que a dicotomia robôs *versus* humanos, tangencia-se humano *versus* animal, natureza *versus* cultura, além das forças antagônicas clássicas, bem *versus* mal. Há uma oposição do tipo cartesiana, na qual animais e máquinas são semelhantes entre si e distintas dos humanos. A origem animalesca das criaturas artificiais traz consigo os símbolos teriomórficos - simbolismo animal, “Mas, na maior parte dos casos, a animalidade, depois de ter sido o símbolo da agitação e da mudança, assume mais simplesmente o simbolismo da agressividade, da crueldade” (DURAND, 1997 p. 84).

A série traz a “grande epifania imaginária da angústia humana, diante da temporalidade” (DURAND, 1997, p. 111). A face teriomórfica do tempo revela que, “O animal é assim, de fato, o que agita, o que foge e que não podemos apanhar, mas é também o que devora, o que rói” (DURAND, 1997 p. 90). A diferença entre animais e robôs *versus* humanos delinea-se sobre estruturas diairéticas, que sustentam uma separação cortante entre as formas de vida animal e robótica *versus* humana. Na oposição engendradora, os humanos tipificam os símbolos positivos em contrapartida aos robôs, símbolos negativos. Não há conciliação possível entre *cylons* e humanos.

Dentro do sistema antitético instituído, há ligações sinônimas (LEGROS *et al.*, 2014), que aproximam robôs e humanos (*cylons* como cópias antropomórficas e potencializadas do humano), mas em maior número existem ligações antônimas, que os distanciam (*cylons* como criação animal; inimigos; inorgânicos; potencialmente imortais). Segundo Legros *et al.* (2014, p. 247), “São, portanto, as particularidades dos seres fantásticos que nos dão medo ou desejo”, o que eles fazem diferente do humano é o que os tornam tão temíveis. A inimizade entre os répteis *cylons* originais e humanos é o elemento

desencadeador do conflito e polariza os campos semânticos humano e não-humano para conduzir a ação. Ao invés de duplos, os robôs são retratos contrastados dos humanos, pares antitéticos que funcionam pela diferença. A oposição é colocada como um processo natural, uma rivalidade a-histórica entre animais e humanos.

Deste modo, a separação prolonga-se no reflexo dominante postural que enseja a ação heroica que, mais que o oponente, busca lutar contra a morte no regime diurno da imaginação. Conforme Legros *et al.* (2014, p. 178) “as produções desse tipo são caracterizadas pelo combate do personagem com sua espada contra um monstro”. A arma que tanto humanos quanto *cylons* encontram-se munidos para o embate são as próprias naves, pois não existindo confronto físico entre os combatentes, as batalhas se dão no espaço. As espaçonaves são, portanto, homólogas à espada que subjaz as estruturas mentais heroicas. Tais naves ativam elementos simbólicos ascensionais, cujo direcionamento verticalizante valoriza a elevação e a vontade de transcendência. Por isomorfismo, tais símbolos ligam-se às asas, que segundo Durand (1988), se contrapõem aos répteis, criaturas rasteiras que veiculam uma mensagem teriomórfica negativa.

De forma análoga, Conde Iblis simboliza a entidade básica do mal, ao ser nomeado como Mefistófeles, Diabolis e Príncipe das Trevas. Por seu avesso, a Nave das Luzes possui função narrativa sempre no sentido de direcionar os coloniais para a verdade e o bem, em benefício próprio e de povos oprimidos. Encontra-se fundada sobre o arquétipo substantivo da luz em oposição às trevas; do céu ≠ inferno; anjo ≠ animal. Além dos arquétipos epitéticos do claro em oposição ao escuro; do puro ≠ sujo; alto ≠ baixo. É pensamento contra a obscuridade e o mal, personificados tanto por Conde Iblis quanto pela Aliança Oriental – os dois conflitos nos quais a Nave das Luzes aparece.

Assim, liderados por Adama, os sobreviventes iniciam uma odisseia pelo cosmo em busca de um novo lar. Sobre a etimologia da palavra Adama, “[...] Deus molda o homem a partir do barro da terra (e por essa razão, o nome ‘Adão’, oriundo de ‘terra’, Adamá) e depois insufla-lhe o sopro da vida” (FELINTO, 2005b, p. 01). O líder dos remanescentes remonta a humanidade primordial do Adão bíblico, nascido do barro.

Pelos dualismos estruturados, as imagens primordiais da psique ativadas enquadram a série prioritariamente no regime diurno de imagens. Assim, enraizado em estruturas simbólicas esquizomorficas, as polaridades diurnas “[...] com as armas prontas em estado de vigília” (DURAND, 1997, p. 193) buscam subjugar o tempo e a morte.

FIGURA 10 – Quadro de dimensões do produto midiático

Dimensão contextual	Dimensão formal	Dimensão temática
Guerra Fria; Teologia Mór mon.	TV aberta; Arcos temporais curtos; Forma predominantemente episódica; Aventura e Humor; Tema “robô” como motor da ação, posteriormente passando ao plano secundário.	Criação animal; Humanoides; Inorgânicos; Semiautônomos; Identidade coletiva e impessoal; Potencialmente imortais; Questão da consciência não colocada.

Fonte: Elaborado pela autora.

A) Dimensão contextual

A narrativa mobiliza o contexto contemporâneo à produção da série - a Guerra Fria, constelando para a formação deste tema os tropos das corridas armamentista e espacial, espionagem, atmosfera de perigo iminente e oposição entre povos inimigos. É forte na trama o problema do equilíbrio entre duas forças: a militar, representada pela tripulação e a civil, representada pelo Conselho dos 12. Os conflitos entre os comandos militar e civil, repercutem em discussões relacionadas ao que pode ou não ser feito em tempos de vigor do estado de exceção, gerando motins.

A questão do equilíbrio entre duas ordens também é colocada na guerra civil entre Forças Nacionalistas Populares e Aliança Oriental, na qual os coloniais intervêm ao lado dos nacionalistas. O clima de tensão da Guerra Fria é levado ao ápice por meio desse núcleo, quando o planeta chamado Terra só não é destruído devido à interferência da Galactica. A intervenção da tripulação em conflitos externos é acionada em diversas aventuras pelos planetas que os sobreviventes entram em contato durante a odisseia, sempre interferindo para reestabelecer a ordem, livrando outros povos de *cylons* e do domínio de opressores.

O apelo ao envolvimento de civis nos esforços de guerra – comum em momentos como a Primeira e Segunda Guerra Mundial – é apresentado por meio de propagandas de recrutamento da frota galáctica, cujo lema “*We need you*” evoca a convocação histórica da

população comum em conflitos, estratégia tornada icônica em cartazes com figuras como Tio Sam³⁰.

A narrativa incorpora ainda o tema da luta entre forças ocultas e místicas, dos que utilizam seus poderes para afastar os seres da verdade (Conde Iblis) e dos que intervêm para reestabelecer a ordem (coloniais e representantes da Nave das Luzes). O fundo religioso da narrativa e os tropos místicos revelam analogia com a teologia mórmon, professada pelo criador da série. Apesar de figurada de modo confuso e até mesmo contraditório, a religiosidade e o misticismo firmam uma base comum à saga como um todo.

B) Dimensão Formal

Apesar de, ainda hoje, a maior parte da ficção seriada guiar-se pelo *storytelling* clássico, no final dos anos 1970 algumas obras deram os primeiros passos em direção à complexidade narrativa (MITTELL, 2012). *Battlestar Galactica* situa-se nesse ponto de inflexão de produções que tentaram mesclar à narrativa tradicional episódica, práticas não convencionais e serialidade, embora o produto dessa experimentação tenha resultado em disjunções.

A série recobre um arco temporal curto, capaz de ser quase inteiramente solucionado ao longo da temporada única. A maior parte da história desenvolve-se pela dinâmica episódica, com histórias iniciadas e encerradas no mesmo episódio. Já é percebida, no entanto, a tentativa de compor uma história de fundo seriada, retomada em outros momentos da trama, ainda que de forma inconsistente.

O ataque *cylon* às colônias é o motor inicial do enredo, porém, após os três primeiros episódios centrados no que parecia ser o diferencial da série, o núcleo dos robôs não apenas declina, mas chega mesmo a ser ignorado por diversos capítulos, sem que maiores explicações sejam fornecidas. A única informação a contextualizar o abandono da questão é dada no episódio 19 em um diálogo entre Apollo e Starbuck, no qual, o primeiro explica que os coloniais ainda não se fixaram a nenhum planeta encontrado, pois são um povo perseguido. Seu colega o corrige, explicando que, na verdade, há um tempo eles já não o são. No último episódio da temporada, a trama esquecida dos robôs é recuperada e finalizada de modo sumário em uma batalha com a vitória humana. Apesar de ser o mote da narrativa, os robôs

³⁰ Para mais, ver: NÓBREGA, Livia de Pádua. **A Comunicação como Arma de Guerra: A convocação do esforço feminino na propaganda da primeira guerra**. Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, Goiânia – GO: UFG | FAV, 2014.

logo passam para o segundo plano, no papel de uma ameaça nem tanto presente, mas sempre sentida.

Com os *cylons* relegados ao papel secundário, o enredo assume o tom aventureiro, característico da Ficção Científica ao estilo *space opera*. A odisseia em busca de um lugar no cosmos estabiliza a narrativa - no que tange a guerra entre humanos e robôs - e cede espaço a temas aventureiros como: a descoberta de novos planetas; o encontro de vida humana onde não se sabia existir e o contato com espécies desconhecidas. Nestas aventuras estão presentes pequenas resoluções de conflitos, comuns à forma episódica.

Algumas subtramas são desenvolvidas em arcos multiepisódicos, como a de Conde Iblis, apresentada nos mesmos episódios nos quais a Nave das Luzes aparece. Apesar da história desta nave ser retomada em outros momentos até seu fechamento, a natureza deste universo não é esclarecida. Fatos como dois pilotos terem sido tragados do espaço para a nave e depois reaparecido, sem que se soubesse o que aconteceu a eles nesse intervalo, são ignorados. A subtrama de Sarah e Michael e o conflito entre Forças Nacionalistas Populares e Aliança Oriental também aparecem relacionados à Nave das Luzes. Percebe-se a tentativa de construir esta trama como um núcleo desenvolvido em vários episódios e retomado em diferentes momentos, mas sem oferecer soluções consistentes para os encadeamentos devidos.

Entre a apresentação do conflito humanos *versus* robôs e a derrota dos *cylons*, há uma lacuna que demonstra a inaptidão da série em desenvolver a narrativa dos robôs como pano de fundo seriado junto às aventuras episódicas. A série lida com essa defasagem retirando os *cylons* de cena e adiando indefinidamente o fechamento da intriga. Questões-chaves referentes aos robôs são esclarecidas pela inserção de diálogos pontuais, ao invés de aparecerem articuladas extensivamente à narrativa. Criam-se duas tramas paralelas que praticamente não dialogam, de modo que a questão dos robôs atua mais como mero pretexto para as histórias de aventuras.

C) Dimensão Temática

A série caracteriza-se pela simplicidade na abordagem de tropos científicos capazes de explicar os *cylons*. Logo de início, em um diálogo entre Apollo e Boxey é elucidada a origem e o modo de funcionamento dos centuriões. Na conversa entre Apollo e a criança, fica-se sabendo que os robôs foram modelados tendo como referência os seres humanos, considerados pelos répteis criadores como as criaturas mais práticas do sistema em que viviam. São, porém, maiores, mais fortes e pensam mais depressa. Também são

semiautônomos, podendo ser programados e reprogramados. Boxey questiona se as máquinas criadas pelos humanos também entrarão em guerra. Ao que Apollo responde que não, pois os humanos seriam cuidadosos o suficiente para não criar robôs tão inteligentes. Ele esclarece que os centuriões podem - ao menos potencialmente - trocar peças e viver para sempre. Ainda segundo ele, a única vantagem humana está no fato de humanos exibirem comportamentos mais inesperados que os *cylons*. A humanidade, portanto, serve como inspiração à criação de seres artificiais, resultando em uma forma de vida com velocidade de processamento informacional e aspectos físicos superiores ao humano, mas inferiores nos quesitos autonomia e espontaneidade. Sobre as máquinas, Santaella (2005, s/p) pondera:

Elas funcionam dentro de limites estreitamente definidos e, quanto mais padronizados, mais esses limites se tornam rígidos. Os organismos, ao contrário, são mais abertos às potencialidades. A vida é experiência, o que significa improvisação, é tentativa em todos os sentidos. Máquinas são compostas de partes. Elas são armadas e desarmadas. Elas estão abertas a modificações ou reconstruções. Para o ser humano, a idéia de ganhar novas partes é apenas uma pouco menos horrível do que perder partes. A máquina tanto perde quanto adquire novas partes com a maior facilidade. A perspectiva humana parece insistir sobre a integridade orgânica como a única norma possível.

Segundo Dennett (2006), os programas podem exibir comportamentos notavelmente versáteis, mas não o rico conhecimento de relações interpessoais, diferenças entre pedidos e ordens e cooperação com outras pessoas em situações apropriadas. O equilíbrio de um sistema inteligente só é alcançado sacrificando-se a versatilidade.

De acordo com Searle (2006), a evolução produziu a consciência. Para ele, a vantagem evolutiva da consciência é fazer coisas como: permitir ao organismo agir sobre o mundo; conferir poderes de discriminação maiores que teriam os mecanismos inconscientes e adicionar plasticidade às atividades rotineiras memorizadas. A afirmação de Apollo de que a vantagem dos seres humanos perante os *cylons* é a criatividade condiz com a vantagem evolutiva da consciência. A fala de Apollo, portanto, evidencia que, enquanto os humanos podem exibir comportamentos inesperados, os robôs atuam por programação, conseqüentemente, repetição, com margens estreitas para a criatividade. Tem-se a ideia de que a máquina não cria, mas imita: na melhor das hipóteses, realiza bem o jogo da imitação. Após o diálogo com a explicação sobre os *cylons*, poucas informações são acrescentadas posteriormente.

Alguns dados são oferecidos intuitivamente pela percepção de emoções

rudimentares de ciúme e vaidade em Lúcifer, servindo mais a fins de humor. Também tendo como função conferir leveza ao enredo está a aparição em dois episódios dos andróides Hector e Vector. A dupla é retratada com aspecto e mentalidade infantilizados, respondendo mais a fatores da narrativa enquanto produto midiático, que aos robôs como frutos do desenvolvimento tecnocientífico.

Nenhuma discussão sobre a possibilidade de um robô possuir estados mentais genuínos é desenvolvida. Isso somado à ênfase na programação dos *cylons* confere força à noção de que os centuriões imitam a posse de tais estados. Um olhar proveniente da atualidade permite enquadrar os *cylons* da série original ao projeto da Inteligência Artificial Fraca, que trabalha com a possibilidade de máquinas simularem a mente, sem que nenhuma atividade mental tal qual à humana se desenvolva neles.

Até mesmo pela ausência de elementos narrativos, como diálogos ou situações que demonstrem a complexidade maquínica para além da programação, considera-se que os *cylons* atuam no plano sintático. Executam uma boa imitação, mas são poucos e fracos os subsídios para supor que sejam algo além disso. Seu funcionamento dentro dos limites programados é tamanho que, no episódio final, os humanos vencem a batalha contra os robôs utilizando dois centuriões reprogramados.

Esteticamente, os *cylons* são representados como humanóides, mas ainda que assumam contornos antropomórficos, a aparência metalizada demarca uma oposição clara em relação aos humanos. Essa divisão intensifica-se com o interior dos robôs preenchido por peças e fios, o que os aloca como inorgânicos. Ainda que criados por uma espécie animal e inspirados na espécie humana, os centuriões prescindem de biologia.

Não há individuação entre os centuriões e não apenas porque externamente são idênticos, mas porque com exceção a Lúcifer, que se trata de um modelo diferente, o exército de robôs compartilha a mesma identidade, coletiva e impessoal, na qual não há espaço para a subjetividade. As especificidades do formato série não se prestam a um tratamento dos robôs para além de maniqueísmos. O único valor atribuído aos *cylons* é o de destruição. O motivo da revolta não se relaciona à aquisição de consciência nem a máquinas que se rebelam contra seus criadores.

Com um modo de existência relativamente simples, os *cylons* não representam nesta primeira série um desafio cognitivo e a questão da consciência maquínica sequer é colocada. O tema “robô” se manifesta como algo menor, que faz deslanchar a trama, mas depois é deixado de lado. A questão se sustenta na história como acessório dos temas de aventura.

Síntese

Na série que inaugura *Battlestar Galactica* (1978), a genealogia dos robôs tem aqui sua origem, com *cylons* criados por animais, sem imputação de culpa da criação ao humano. Na fala do personagem Apollo, de que a humanidade seria cuidadosa o suficiente para não criar robôs tão inteligentes, o aviso em relação à responsabilidade humana se destaca. Na mitologia greco-romana, Apolo é o deus da harmonia, equilíbrio, razão e perfeição. A simples nomeação não pode ser tomada como indício suficiente para atrelar o personagem às significações comumente atribuídas ao nome, pois deve-se procurar estes vestígios no modo como a narrativa constrói o personagem. O encadeamento do enredo, porém, reafirma Apollo como a justa medida. Sua fala alerta contra a ambição humana desmedida em relação ao conhecimento e poder. Em sua afirmação, o mito de Prometeu circunda limites para o saber e o agir humano sobre o mundo.

Há uma hierarquia dos animais sobre suas criações maquínicas e nesta escala, o *cylon* Lúcifer destaca-se em posição de liderança. Além de ser a única criatura artificial a esboçar - ainda que superficialmente - emoções, o papel de Lúcifer reforça o fundo religioso do relato, como o anjo decaído dos céus, que arrebanha outros traidores para seu exército. Sendo a Ficção Científica o território das metáforas e se quanto mais imaginativa ela for, mais potente será para extrapolar a literalidade do que se vê nas telas, os robôs de *Battlestar Galactica* oportunizam a simbolização de receios humanos interiores ao ser (como o tempo e a morte) e exteriores (como a ciência e a tecnologia).

A consciência artificial não é nomeada na narrativa e a forma como os robôs são figurados não oferece subsídios para pensá-los como conscientes. Mesmo quando Lúcifer esboça emoções rústicas, a questão não é desenvolvida e responde mais a fins narrativos que a entrada na consciência como tema e problema.

A figura do robô surge em seu estereótipo humanoide metálico, desvitalizado dos significados do mito fundador (Golem), mas conservando sua criação para um fim determinado e imbuído do desejo de sobrevivência. Os seres supra-humanos dizem sobre o público que produz e consome a série, lembrando-os de sua mortalidade em contraponto à imortalidade dos *cylons*. O núcleo de robôs poderia ter sido o diferencial do seriado, apresentando uma história *sci-fi* para além de batalhas espaciais, super máquinas e viagens no tempo. A temática, no entanto, foi subaproveitada e a produção não viveu o suficiente para originar uma segunda temporada.

No que tange aos aspectos formais, um dos trunfos da versão original reside na experimentação de formas de construção e compreensão narrativas, que mesclou o *storytelling* episódico à serialidade. O resultado foi um enredo disjunto e que poderia ter desenvolvido os *cylons* gradualmente ao longo dos 24 episódios, junto às aventuras da frota que iniciavam e terminavam a cada um ou dois capítulos.

A tecnociência tratou ainda questões como a genética e a clonagem. Desde o início, os tópicos tecnocientíficos foram vistos a partir de um ponto de vista místico e religioso, além de valer-se de recursos da pseudociência e do senso comum. Este foi o modo como a produção escolheu preencher suas necessidades criativas para construir seu imaginário e mitologia, que deram o tom para singularizar a obra no cenário da Ficção Científica e iniciar um universo ficcional que, em meio as possibilidades do entretenimento, foi reabilitado 25 anos depois em uma refilmagem que complexificou todas as estruturas que aqui já estavam colocadas.

Em termos de tempo e espaço, *Battlestar Galactica* faz parte de uma tradição de narrativas que refletiram sobre a problemática da Guerra Fria. Além das referências místicas e religiosas, as metáforas redundantes recaem sobre questões daí derivadas. Durante as aventuras em planetas desconhecidos é recorrente na trama o intervencionismo dos coloniais em conflitos nos quais descobrem a população nativa em situações de exploração. Nestas relações, os opressores são retratados tanto como humanos quanto como robôs.

Autores como Marshall e Potter (2008) chegam a comparar os raios de luz vermelha que saem do campo de visão dos *cylons* à ameaça comunista, evidenciando o contexto no qual os seres artificiais emergem simbolicamente como alegoria do medo de um sistema político, econômico e social, propagandeado pelos capitalistas como perigoso. O receio em relação a um Outro sobre o qual são catalisados temores das mais diversas ordens é uma constante em todo e qualquer período histórico como, por exemplo, na figuração de faunos, sátiros, ciclopes, medusas, bruxas, fadas, sereias, fantasmas, vampiros e zumbis, entre outros. Pode-se nem mesmo recorrer aos seres fantásticos, apelando, por exemplo, a animais, como ratos³¹, sobre os quais são inscritos novos significados. Estas criaturas capitalizam desconfianças em relação às mulheres, judeus, estrangeiros e mesmo a questões, como por exemplo, a sexualidade e os perigos de longas viagens marítimas por mares desconhecidos, cristalizados em torno de animais marinhos que escapam à realidade. As significações

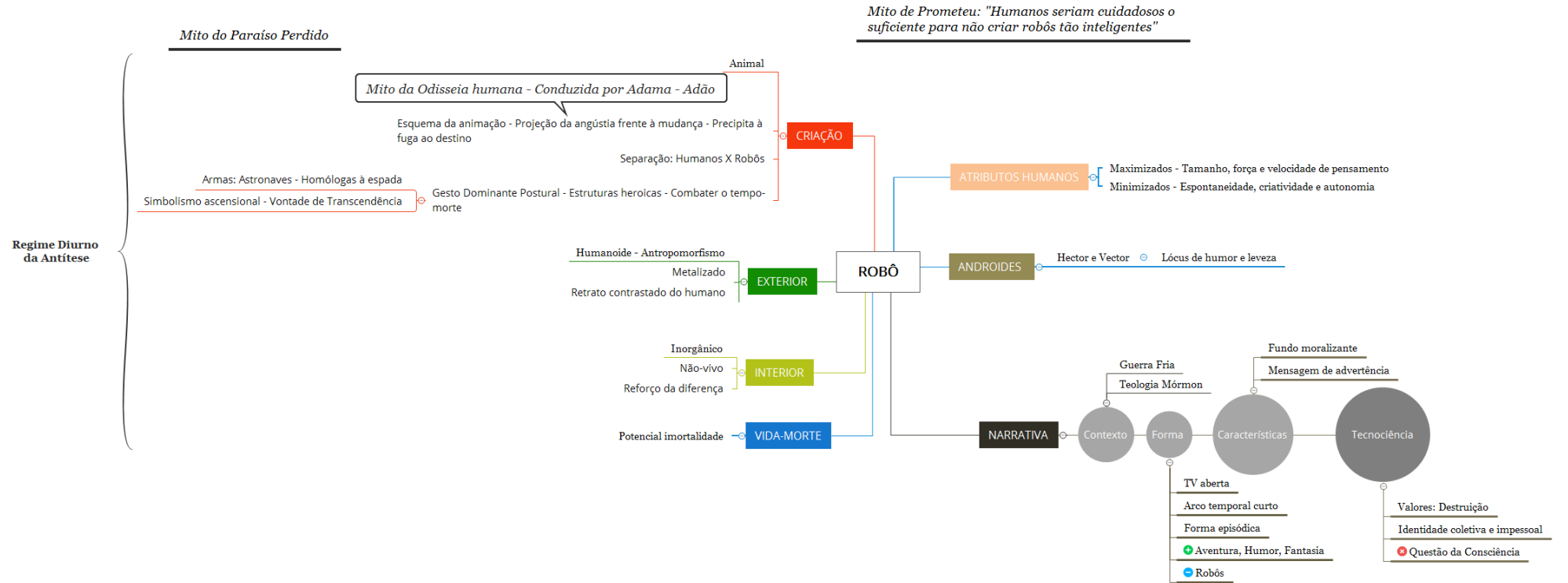
³¹ A propaganda nazista na Alemanha utilizou-se desse recurso ao relacionar os judeus a ratos. O mote inspirou a premiada história em quadrinhos *Maus* (Art Spiegelman, EUA, 1980 – 1991), na qual os judeus são assim retratados.

construídas sobre estes seres respondem a diversas razões como, por exemplo, explicar algo; simbolizar antagonismos; manter ou transformar uma ordem de mundo conhecida ou instaurar uma nova; reforçar percepções já estabelecidas; conferir *status* a algo ou alguém (ANAZ; CERETTA, 2014). Os robôs, como seres do âmbito do ainda não possível, configuram-se como epicentro, sobre o qual convergem tanto anseios quanto receios humanos.

Os robôs da série original *Battlestar Galactica* reafirmam o ideário de uma sociedade capitalista; legitimam sua autoridade de intervenção sobre pessoas ou países que se colocam contra o *establishment* vigente e inscrevem sobre os robôs anseios e receios sobre pessoas, objetos ou sistemas que possam ameaçar a vida ou a forma como ela é vivida até então. Mesmo o misticismo é convocado como uma esfera sobrenatural aliada aos coloniais para conduzi-los e/ou reconduzi-los a uma ordem colocada pela narrativa como natural. A força dessas atribuições é potencializada pela situação de caos sobre a narrativa é construída: uma colônia que após sofrer ataques inimigos é impelida a buscar uma forma de se reconstruir enquanto civilização.

Percebe-se como temporalidade, espacialidade, serialidade e tecnociência modulam a construção de sentidos e inserem *Battlestar Galactica* em ambiências midiáticas e culturais que lhe foram contemporâneas. O processo criativo que resultou na obra estrutura-se sobre diversas camadas, que envolvem o núcleo imaginário. O resultado desta sobreposição é um seriado informado por sua época, lugar, práticas, procedimentos e linguagens.


FIGURA 11 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa








Fonte: Elaborado pela autora.

4.2 Análise 2 – *Galactica* (1980): Admirável criatura nova

FIGURA 12 – Elementos narrativos

Enredo	
Após anos de odisséia liderada pelo comandante William Adama, os sobreviventes humanos das doze colônias do planeta Kobol encontram a lendária 13ª colônia perdida, a Terra. A tripulação descobre, porém, que os <i>cylons</i> os seguiram para descobrir a localização deste reduto de humanidade no universo. Após constatarem o nível civilizacional, científico e tecnológico inferior dos terráqueos, equipes da nave <i>Galactica</i> são enviadas para tentar estimular o desenvolvimento do planeta, para que possam receber os remanescentes com segurança.	
Tempo	
Fim do século XX, com uma viagem no tempo que conduz parte da tripulação ao final da Segunda Guerra Mundial, na qual atuam junto aos aliados.	
Espaço	
A trama se passa majoritariamente no planeta Terra, onde os coloniais Troy e Dillon, auxiliados pela jornalista terráquea Jamie Hamilton, enfrentam diversas aventuras. Além da <i>Galactica</i> , naves e caças (<i>vipers</i>) cruzam o espaço em meio a batalhas. O último episódio se passa em um planeta inóspito.	
Narração	
A apresentação da ação é complementada pelo personagem William Adama, que narra os fatos ao gravar em um aparelho de voz seus relatórios como comandante da <i>Galactica</i> .	
Discurso	
Discurso direto da fala das personagens, entrecortado pelo discurso indireto do narrador personagem.	
Personagem	Descrição e função narrativa
Boomer  Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Boomer_(1980) Acesso: 22/Jul./2019	Oficial executivo da <i>Galactica</i> .
Troy	Capitão dos pilotos de caça da <i>Galactica</i> - versão adulta do personagem Boxey, da série

 <p>Fonte: http://www.kentmccord.com/archives/galactica.htm Acesso: 22/Jul./2019</p>	original.
<p>Dillon</p>  <p>Fonte: https://sharetv.com/shows/galactica_1980/cast/lt_dillon Acesso: 15/Jul./2019</p>	Tenente e piloto de caça da Galactica.
<p>Jamie Hamilton</p>  <p>Fonte: https://sharetv.com/shows/galactica_1980/cast/jamie_hamilton Acesso: 15/Jul./2019</p>	Jornalista que auxilia Troy e Dillon em suas aventuras no planeta Terra.
<p><i>Cylons</i> Centuriões</p>  <p>Fonte: https://br.pinterest.com/pin/383861568236419544/ Acesso: 22/Jul./2019</p>	Robôs humanoides.
<p><i>Cylons</i> Androides</p>  <p>Fonte: http://www.olharimparcial.com/1980/01/galactica-</p>	Dois robôs com aparência orgânica, mas interior inorgânico, criados pelos <i>cylons</i> . Sua nave cai na Terra e apenas um deles (Andromus) sobrevive.

<p>1980-2-temporada-ou.html Acesso: 15/Jul./2019</p>	
<p>Doutor Zee</p>  <p>Fonte: http://www.olharimparcial.com/1980/01/galactica-1980-2-temporada-ou.html Acesso: 15/Jul./2019</p>	<p>Cientista prodígio e braço direito de Adama. No último episódio é revelado como filho de Starbuck, da série original e Angela, representante de uma dimensão não esclarecida na trama - foi interpretado por dois atores.</p>
<p>Cy</p>  <p>Fonte: http://awakeanddreaming.org/the-return-of-starbuck/ Acesso: 15/Jul./2019</p>	<p>Centurião encontrado e consertado por Starbuck no planeta onde sua nave cai. O piloto ensina-lhe sobre o comportamento humano, até o retorno dos <i>cylons</i>, quando o robô mata seus semelhantes e é morto para defender Starbuck.</p>
<p>Angela</p>  <p>Fonte: http://galaxybeingsmavericilions.blogspot.com/2015/01/galactica-inspired-source.html Acesso: 15/Jul./2019</p>	<p>Mulher grávida encontrada por Cy no planeta inóspito. Ela orienta Starbuck a construir uma nave a partir dos restos de seu <i>viper</i> e da nave <i>cylon</i>, para ela e seu filho, que ela afirma agora ser a criança espiritual dela e do piloto. Angela e o bebê são assim enviados para a Galactica. Durante o trajeto, ela retorna para sua dimensão, enquanto o filho é recebido pelos coloniais.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Na continuação *Galactica*, após encontrar a Terra, os remanescentes humanos precisam driblar os *cylons* para não revelar a localização da 13ª colônia perdida. As batalhas contra os adversários conservam a saga no regime diurno de imagens antitéticas. O reflexo dominante se mantém como postural, que não com a espada, mas com seus derivados manuais (no caso, a gama de equipamentos criados por doutor Zee) investe contra o oponente. O esquema verbal permanece, conseqüentemente, o de “distinguir”.

Nos episódios finais, a partir do surgimento de dois andróides e também por meio da relação entre Starbuck e Cy, abre-se caminho para o regime noturno de imagens antifráscas. Consciente da inevitabilidade do fim, o regime noturno não tenta lutar contra o

tempo, mas fazer bom uso deste.

Desenha-se, assim, uma outra atitude imaginativa, consistindo em captar as forças vitais do devir, em exorcizar os ídolos mortíferos de Cronos, em transmutá-los em talismãs benéficos e, por fim, em incorporar na inelutável mobilidade do tempo as seguras figuras de constantes, de ciclos que no próprio seio do devir parecem cumprir um desígnio eterno. O antídoto do tempo já não será procurado no sobre-humano da transcendência e da pureza das essências, mas na segura e quente intimidade da substância ou nas constantes rítmicas (DURAND, 1997, p. 193-194).

Há que se atentar para o fato de que, “[...] os símbolos noturnos não chegam constitucionalmente a libertar-se das expressões diurnas” (DURAND, 1997, p. 268). Com os andróides, os princípios de analogia e similitude estão em plena atividade (DURAND, 1988). Prolonga-se o esquema de ação “confundir”, organizado sobre as estruturas místicas do regime noturno. As fronteiras entre humanos e robôs começam a expor suas opacidades. Não mais a distinção fácil entre humanos e humanoides, mas a difícil categorização daquele feito à imagem e semelhança humanas. Já a relação entre Starbuck e Cy encaminha uma tentativa de conciliação. Faz-se presente o esquema “reunir”, que principia um novo ciclo e se organiza sobre estruturas sintéticas, ensejando a dialética dos antagonistas.

FIGURA 13 – Quadro de dimensões do produto midiático

Dimensão contextual	Dimensão formal	Dimensão temática
Pós-segunda Guerra Mundial; Guerra Fria; Contracultura; Ufologia.	TV aberta; Arcos temporais curtos; Forma predominantemente episódica; Aventura e Humor; Tema “robô” secundário.	Humanoides; Andróides; Inorgânicos; Senciência; Aprendizagem; Emoções; Abertura à questão da consciência.

Fonte: Elaborado pela autora.

A) Dimensão contextual

Segundo Morin (2014), todo sistema de ficção é um produto histórico e social determinado. Assim, há que se considerar as textualidades em sua tríplice realidade:

antropológica, histórica e social. Em termos contextuais, a série que dá continuidade a *Battlestar Galactica* aciona temas que lhe foram contemporâneos: a Guerra Fria, as corridas espacial e armamentista, os movimentos de contracultura, como o pacifismo, especulações sobre Ufologia e a Segunda Guerra Mundial como causa do cenário vivido.

Assim como diversas produções do período, o seriado reflete o clima de instabilidade do conflito entre Estados Unidos (EUA) e União Soviética (URSS), quando ainda que a guerra nuclear não tenha ocorrido de fato, sua possibilidade foi vivida diariamente durante quase 50 anos. Neste ponto, percebe-se *Galactica* na esteira de obras que concorrem “para a definição de um imaginário tecnocientífico relativamente unificado” (MARTINS, 2008, p. 28).

Ao realizar o primeiro contato com a Terra, as equipes de *Galactica* se dividem: enquanto um grupo pousa nos EUA, o outro aterrissa na URSS. Ao violar o espaço aéreo estadunidense, os representantes da frota colonial são detectados e interpretados como hostis, o que na narrativa autoriza que sejam abatidos³². Em uma cena que reforça o caráter político da Ficção Científica da saga, Adama explica a Troy que a Terra não possui um governo centralizado, mas diversos comandos, sendo alguns autoritários, enquanto outros desfrutam de liberdade.

De acordo com Martins (2008), a maioria das produções de FC são estadunidenses, com narrativas estruturadas a partir de categorias oferecidas pela língua inglesa e discursos que reafirmam o ideário nacionalista norte-americano “[...] em que aos outros são atribuídos os papéis de *invaders*, invasores, encarnações de toda malignidade, monstrosidades alienígenas” (MARTINS, 2008, p. 18, grifos da autora). Em um recurso comum à ficção de projetar no desconhecido os medos universais e/ou contemporâneos, Troy e Dillon despertam nos habitantes da Terra a suspeita de que possam ser extraterrestres, inserindo na trama tropos ligados à Ufologia.

Há numerosas referências às corridas espacial e armamentista, como quando as autoridades estadunidenses cogitam se os invasores poderiam ser russos, mas descartam a hipótese, argumentando que os soviéticos não teriam equipamentos tão rápidos. Entre as situações e diálogos nos quais a supremacia americana é elevada, um policial afirma que a civilização que colocou o homem na lua não conhece o impossível. Ainda no que se refere a um mundo dividido entre países capitalistas e socialistas, Troy e Dillon embarcam em um

³² Como ocorreu de modo contrário em 1960 com o avião estadunidense U-2, que fotografava o território soviético quando foi abatido. O acontecimento é citado por Ronald D. Moore, produtor executivo da refilmagem de *Battlestar Galactica*, no podcast “*Hero*”, como inspiração para o episódio sete da terceira temporada.

avião no qual dois sequestradores tentam render a tripulação e levar o voo para Cuba. O intento só não é alcançado devido à intervenção da dupla.

A contracultura, sobretudo, no que se refere ao pacifismo é mobilizada quando Troy e Dillon se veem envolvidos em uma manifestação de jovens contra o desenvolvimento de uma bomba atômica, “[...] os *futuros projetados*, em sua maioria, apresentam suas feições tecnológicas, embora, quase sempre, em contextos que se prestam a advertências quanto aos riscos da racionalização extrema da existência humana em coletividade” (MARTINS, 2008, p. 25, grifos da autora).

Todas estas são questões que permeavam o imaginário da época e que as produções midiáticas souberam captar, cada qual a sua maneira, possibilitando que as metáforas ficcionais sejam consideradas testemunhos dos contextos sociais e históricos nos quais foram produzidas (MARTINS, 2008). Segundo a autora, na indústria cinematográfica americana é especialmente evidente que:

[...] mais do que produzir uma mercadoria cultural e de entretenimento, cumpre o papel de produzir uma imagem da nação, não apenas para cidadãos norte-americanos, mas principalmente para ser consumida por cidadãos de outras nações, no mundo inteiro (MARTINS, 2008, p. 17).

Para a autora, o período ilustrado na ficção é produto de uma sociedade que produz uma imagem do mundo e uma imagem de si no mundo, “Assim, o verdadeiro filme de guerra não é o que mostra cenas de guerra ou de batalhas, mas o que, configurando o espetáculo, submete a percepção do espectador, convencendo-o dos argumentos, assim justificados, da guerra” (MARTINS, 2008, p. 21).

Em relação à ciência, predomina uma visão ingênua desta, quando doutor Zee planeja iniciar a aproximação dos coloniais na Terra pela comunidade científica, pois a considera autônoma em relação às outras esferas, como a política.

B) Dimensão Formal

Galactica mantém da série original somente os personagens Adama, Boomer e Starbuck - que aparece apenas no último episódio. Boxey, agora adulto é identificado como Troy. Em relação à forma narrativa, ainda prevalece o arco temporal curto e a dinâmica episódica, com uma trama mais geral sendo desenvolvida e sob a qual as aventuras relativamente autônomas se desenvolvem a cada episódio. O plano de fundo da história

continua sendo o conflito entre humanos e robôs, mas o núcleo recebe ainda menos atenção nesta série que na anterior. Paralelamente, desenvolvem-se as aventuras de Troy e Dillon, tendo como aliada na Terra a jornalista Jammie Hamilton.

A série aposta no tom aventureiro e no humor. O efeito de leveza vem, principalmente, do estranhamento relativo à leitura que a frota faz da ciência e tecnologia dos terráqueos e vice-versa – como na dificuldade de Troy e Dillon em lidar com uma cabine telefônica que não compreende solicitações verbais de chamada e dos habitantes da Terra espantados com as motos voadoras dos recém-chegados. A tecnologia dos coloniais aproxima-se do fantasioso, com naves que podem ser deixadas por certo período de tempo na Terra graças ao recurso de invisibilidade, didaticamente explicado por doutor Zee. A própria dupla pode se passar por invisível quando necessário e estender o efeito a Jammie.

As incongruências narrativas são várias. Além de questões não explicadas, outras permanecem em aberto, como se fosse esperada uma nova temporada para esclarecê-las. O último episódio finaliza a série com um corte radical com a narrativa de então. Desenvolvido quase todo em *flashback*, apresenta o personagem Starbuck da série original, ao ter sua nave avariada em uma missão. O piloto aterrissa em um planeta inóspito e isolado, onde passa a viver com as provisões que lhe restam. Após encontrar uma nave com *cylons* destruídos, Starbuck consegue restaurar um dos robôs, com quem traça uma convivência amigável. Neste planeta, o centurião encontra uma mulher grávida: Angela. A personagem permanece como uma incógnita, sem que sejam esclarecidas sua natureza, origem e como chegou ali. Ela sugere que Starbuck reconstrua sua nave, reformando-a com peças da nave *cylon* – algo que, ainda que abandonado no planeta, o piloto ainda não havia cogitado. Após o nascimento do bebê, que Angela diz ser agora a criança espiritual dela e do piloto, ela o previne a respeito do juízo final que sobrevirá, mas o episódio termina com o telespectador sabendo tanto sobre o julgamento quanto o próprio Starbuck. O personagem, confuso, leva Angela e a criança até a nave. Quando ele programa a viagem em piloto automático, ela o agradece por ele não embarcar para economizar combustível e assim garantir que a nave chegue à Galactica – como Starbuck não havia mencionado que não embarcaria, ele a questiona sobre isso e permanece sem resposta com a partida imediata. A paternidade de doutor Zee é esclarecida, mas a natureza de sua mãe permanece um mistério.

Se as incoerências foram de fato descuidos narrativos ou deixas para uma próxima temporada, não fica claro. O fato é que, após acompanhar dez episódios de uma história na qual o objetivo era o estabelecimento de uma colônia de remanescentes humanos na Terra, o público termina a série sem poder constituir um fechamento seguro para a trama e

acumulando interrogações com o retorno do personagem do seriado anterior. A ligação entre as duas séries é realizada, mas de modo frágil. Já os robôs configuram-se como simples subterfúgio para narrar histórias de aventura que têm como cenário o espaço.

C) Dimensão Temática

A despeito de, dentro da saga, esta ser a série que menos espaço confere ao tema “robô”, o seriado alça ao menos um degrau na representação *cylon*. Dois androides são apresentados em uma nave que cai na Terra. Os androides compartilham com os humanos a aparência orgânica e a mortalidade, mas diferenciam-se no interior, ainda composto por peças e fios.

O desenvolvimento da trama dos robôs beira o burlesco, quando um centurião sofre a interferência de um aparelho microondas e o androide destrói o forno com uma chama que sai de suas mãos. O único episódio substancial no que tange a temática é o último. Nele, ao consertar o *cylon*, Starbuck descobre que ele é capaz de aprender. O piloto apelida-o de Cy e ensina-lhe habilidades humanas, como jogar cartas.

A partir de Cy são relacionadas aos robôs características como aprendizagem e emoções. Apesar de, o centurião demonstrar que não há individuação e subjetivação entre os *cylons*, explicando que eles são criados iguais para trabalharem em equipe, a narrativa é conduzida no sentido de afirmar que Cy desenvolve afeto por seu outrora inimigo, defendendo-o até a morte.

No que se refere ao androide Andromus, o personagem apresenta uma concepção de consciência em seu sentido mais metafórico e insignificante – como a consciência discutida por Dennett (2006) e Searle (1998) a partir de um experimento mental para diferenciar humanos e zumbis conscientes, que hipoteticamente, se comportassem como humanos.

Estendendo a reflexão sobre zumbis aos robôs ficcionais, enquanto para Searle (1998, p. 127) “Zumbis têm apenas um comportamento externo que se assemelha ao de pessoas que têm sentimentos e, para as quais as coisas, com certeza, literalmente importam”, para Dennett (2006), o sofrimento de um zumbi é questão de se adotar ou não uma atitude intencional. Assim, quando Andromus sai da nave destruída e esboça a presença de dor, não há entraves para aceitar sua dor, ainda que ele prescindia de biologia. De acordo com Heil (1998, p. 27), “A prática de atribuir crenças, desejos e intenções é para Dennett, uma questão de assumir uma atitude particular: a <<atitude intencional>>”. Para Dennett (2006), se não é

possível observar diretamente dentro da mente das pessoas, há que se acreditar no que elas dizem. Logo, se um robô se diz consciente, o ponto de vista do observador pode adotar uma atitude intencional para atribuir consciência a ele. Não há, portanto, intencionalidade de fato, mas uma atitude intencional - o ato da psicologia popular de discutir a vida mental dos outros (VALE, 2019) e atribuir consciência a outrem, do mesmo modo como atribui a si. De acordo com a perspectiva de Dennett (2006), pensar em um androide senciente envolveria simular as causas e efeitos internos e externos da dor e o *quale* para aquela dor, mas ainda assim, poderia se argumentar que não há nada acontecendo em um robô quando ele externaliza comportamentos de dor.

Searle (2006, p. 116) divide a intencionalidade em intencionalidade intrínseca, que designa a coisa real, conforme exemplifica: “Estou com sede agora, realmente com sede, porque não tive nada para beber o dia todo” e intencionalidade “como se”, que designa a aparência da coisa, funcionando metaforicamente, como se tivesse intencionalidade, segundo exemplo: “meu gramado está com sede, realmente com sede, porque não foi regado durante uma semana”.

O cérebro é, de fato, uma máquina, uma máquina orgânica; e seus processos, como as descargas neuronais, são processos orgânicos mecânicos. Mas a computação não é um processo automatizado como as descargas neuronais ou a combustão interna. Pelo contrário, a computação é um processo matemático abstrato que existe apenas em relação a observadores e intérpretes conscientes (SEARLE, 1998, p. 44).

Assim, Andromus opera sobre a intencionalidade *como se*. Se a discussão da consciência ainda não é colocada na série, ao menos um caminho para ela é aberto pela alusão à organicidade, aprendizagem e emoções.

Síntese

Galactica 1980 transforma a série *Battlestar Galactica* em uma saga ao lhe conferir continuidade. A continuação foi uma produção bastante diversa da original, tanto que, frequentemente nem mesmo é citada entre o público de *Battlestar Galactica*. Além da ausência da maior parte das personagens da versão anterior, que poderia ser apontada como uma dificuldade de identificação da audiência com a história, a trama altera-se fundamentalmente com o encontro do planeta Terra. As batalhas espaciais e o núcleo dos

robôs perdem espaço nesta nova configuração do enredo. Esta é a única série da saga que não se vale da religiosidade e misticismo.

O tema dos robôs não é figurado da mesma forma na saga como um todo. Cada série apresenta um mundo que resulta da dialética entre o que se imagina a respeito dos robôs e as lógicas de entretenimento da época. Em uma comparação entre a série original e a continuação no que se refere a esta dupla dimensão - imaginária e criativa – a interação entre estes polos durante o tempo de vida do programa demonstra a permanência do imaginário do Outro ao humano como um ser tecnológico e de origem animalesca. A nova versão, entretanto, insere uma novidade no que tange a figuração de seres artificiais. Em *Galactica*, os dois androides introduzem uma ideia de evolução, ainda que esta não seja problematizada na narrativa. Os *cylons* aparecem como robôs capazes de criar outros seres artificiais, inspirados nos humanos e que compartilham com eles a condição frágil e finita. Esta premissa será o mote central desenvolvido na refilmagem.

A questão da consciência maquínica ainda não é nomeada na história, mas uma abertura para o tema é acenada com a figuração do robô Cy, passível não apenas de aprendizagem, mas também de sentimentos e emoções. Os dois androides apresentados, paradoxalmente, não parecem distinguir-se da concepção de identidade coletiva e impessoal dos centuriões. Os robôs mantêm a estereotipia do humanoide de metal, mas os androides colocam em cena o mito do duplo, que suaviza os dualismos estruturados entre humanos e não-humanos pela série anterior e destaca a tendência à antropomorfização e ao antropocentrismo. Tem-se uma humanização do Golem.

Nesta nova versão da série, o próprio motivo que faz a narrativa arrancar é deslocado do tema dos robôs para focar na descoberta dos coloniais do planeta Terra, a 13ª colônia perdida, que alimentara a mitologia da odisseia humana pelo cosmos após anos de fuga e perseguição. Esta desarticulação das histórias de robôs cede espaço às aventuras permeadas por humor e fantasia. A trama se vale destes recursos até mesmo para explorar temas políticos, como o icônico telefone vermelho que alimentou histórias a respeito de uma linha direta entre os governos estadunidense e russo para anunciar o ataque nuclear na Guerra Fria.

Os padrões arquetípicos decorrentes da aproximação entre humanos e robôs – seja pela similaridade dos androides ou pela amizade entre Cy e Starbuck - concorrem para tornar fluidas as dicotomias estruturadas pela série original. As metáforas recorrentes estão muito mais relacionadas a fatores políticos e contextuais, como a Ufologia e a Guerra Fria e suas problemáticas derivadas. Se a primeira versão demarca uma divisão radical entre humanos e

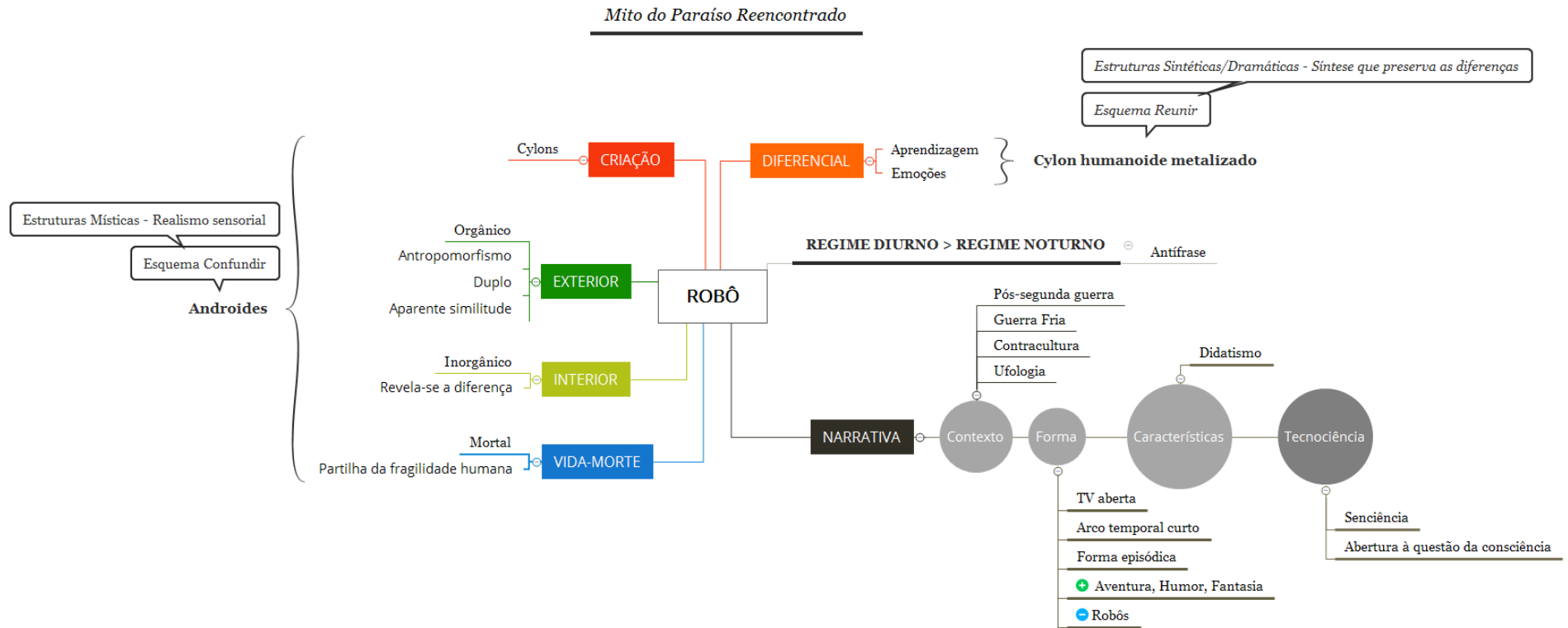
robôs, a continuação evidencia que o inimigo pode não ser tão radicalmente diferente. A estratégia narrativa coloca em evidência ainda o mal que pode ser ocasionado pelo próprio ser humano. Enquanto o seriado de 1978 mostra os perigos de uma natureza instintiva e descontrolada, o de 1980 detém-se sobre o perigo de descontrole sobre a tecnologia.

O recurso insere *Galactica* em uma tradição de obras que, assim como sua antecessora, refletiram a atmosfera de instabilidade política da época, possibilitando que essas visões fossem extrapoladas para outras realidades. Se na produção de 1978 a personificação do mal (Conde Iblis) é inicialmente confundida com um androide, em 1980 os coloniais são identificados, primeiramente a extraterrestre e depois a inimigos políticos - em uma metáfora direta do que se entende como perigo no período.

O *status* de hegemonia conferido aos Estados Unidos pela narrativa compõe os diálogos, cenários e situações em cena. Estes elementos são revestidos com uma roupagem idealista, que aloca os coloniais como defensores de uma ordem mundial superior que autoriza sua intervenção em conflitos que não necessariamente os envolvem. Todas estas coordenadas já aparecem dispostas na série original e são aqui reforçadas.

O mapa conceitual a seguir cartografa as novas informações sobre os *cylons* centuriões e as informações sobre os androides, visto que, o conhecimento adquirido sobre os centuriões da série anterior se mantém como ponto de partida, por meio do qual, novos dados são incrementados, bem como a forma de vida androide é desenvolvida.


FIGURA 14 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa







Fonte: Elaborado pela autora.




4.3 Análise 3 – *Battlestar Galactica* (2004 – 2009) Primeira temporada: Pode um robô sentir dor?

FIGURA 15 – Elementos narrativos

Enredo	
Após a primeira guerra <i>cylon</i> , na qual os robôs criados por humanos se rebelaram contra seus criadores é selado um cessar fogo. Quarenta anos depois, os <i>cylons</i> violam o armistício, atacando as colônias e reduzindo a humanidade a menos de 50 mil pessoas. Os sobreviventes compõem a frota da espaçonave militar Galactica junto a naves civis que, lideradas pelo comandante William Adama, buscam um planeta habitável no universo, enquanto lutam contra os <i>cylons</i> . Guiam a odisséia humana, as lendas a respeito do planeta Kobol, habitado pelos humanos antes de condições naturais os obrigarem a se dividir em 12 colônias e a busca pela Terra, a 13ª colônia perdida.	
Tempo	
Passado – há cerca de 150 mil anos.	
Espaço	
A trama inicia-se com o ataque à Caprica, onde o tenente Karl “Helo” Agathon sobreviverá por quase dois meses na colônia ocupada pelos <i>cylons</i> , até ser resgatado. Grande parte das ações se passa na nave Galactica e naves menores que compõem a frota, além de caças coloniais (<i>vipers</i> e <i>raptors</i>), naves e base <i>cylon</i> . Nesta e em outras temporadas, a ação ocorre em planetas encontrado pelos coloniais, como Kobol, Nova Caprica, a 13ª colônia perdida e a Terra atual.	
Narração	
Apresentação direta da ação.	
Discurso	
Discurso direto das personagens.	
Personagem	Descrição e função narrativa
William Adama 	Capitão comandante da Galactica.
Fonte: http://www.fanpop.com/clubs/battlestar-galactica/images/37183075/title/admiral-adama-photo Acesso: 15/Ago./2019	
Laura Roslin	Presidenta das doze colônias.

 <p>Fonte: https://pauseliveaction.wordpress.com/2011/01/06/kick-ass-women-president-laura-roslin/ Acesso: 15/Ago./2019</p>	
<p>Gaius Baltar</p>  <p>Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Gaius_Baltar Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Cientista que involuntariamente possibilitou o ataque às colônias.</p>
<p>Lee “Apollo” Adama</p>  <p>Fonte: https://www.writeups.org/lee-apollo-adama-battlestar-galactica-jamie-bamber/ Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Capitão comandante do grupo aéreo e piloto da Galactica.</p>
<p>Kara “Starbuck” Thrace</p>  <p>Fonte: https://www.beliefnet.com/entertainment/2008/09/10-greatest-spiritual-characters-in-science-fiction.aspx?p=9 Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Tenente e piloto da Galactica.</p>
<p>Karl “Helo” Agathon</p>  <p>Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Karl_Agathon Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Tenente e piloto da Galactica. Sobrevive na Caprica ocupada, onde engravida sua colega Sharon “Boomer” Valerii, sem saber de sua natureza <i>cylon</i>.</p>
<p>Tom Zarek</p> 	<p>Visto por alguns como terrorista e por outros como contestador da exploração de sua colônia (Saggitaron) por outras durante séculos.</p>

<p>Fonte: https://www.smoobserved.com/story/2017/02/12/entertainment/battlestar-galacticas-captain-apolotom-zarek-dies-at-71-in-santa-clarita/2591.html Acesso: 27/Ago./2019</p>	
<p style="text-align: center;">Cylons Centuriões</p>  <p>Fonte: https://galactica.fandom.com/wiki/Cylons Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Robôs humanoides criados por humanos e que se rebelam contra seus criadores.</p>
<p style="text-align: center;">Número Seis</p>  <p>Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Number_Six_(Battlestar_Galactica) Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p><i>Cylon</i> ginoide fruto da evolução dos próprios robôs. Por seu envolvimento com o cientista Gaius Baltar, conduz o ataque às colônias e passa a viver como uma espécie de alucinação do cientista, já que na maior parte do tempo, só ele é capaz de ver e conversar com ela.</p>
<p style="text-align: center;">Número Seis (cópia)</p>  <p>Fonte: https://br.pinterest.com/pin/135600638750275219/ Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Coordena a ocupação <i>cylon</i> em Caprica após o ataque.</p>
<p style="text-align: center;">Shelly Godfrey</p>  <p>Fonte: https://thecoverpage.pushpullfork.com/uncanny-number-six-the-music-of-battlestar-galactica-70ad1cb1c49c Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Uma das cópias de Número Seis que, diante do ceticismo de Gaius Baltar, revela a traição do cientista a partir de provas falsas, para convencê-lo a curvar-se à sua crença monoteísta.</p>
<p style="text-align: center;">Número Oito</p>	<p><i>Cylon</i> ginoide agente adormecida, sendo sua natureza oculta pela</p>

 <p>Fonte: https://tvdatabase.fandom.com/wiki/Cylon_Number_Eight Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>identidade Sharon “Boomer” Valerii, tenente e piloto da Galactica – para efeito de desambiguação, será citada como Boomer.</p>
<p>Número Oito (cópia)</p>  <p>Fonte: https://www.pinterest.ca/pin/323344448224422570/ Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p>Passa quase dois meses na Caprica ocupada fingindo ajudar seu colega Karl “Helo” Agathon a sobreviver, porém, não consegue executar o plano de matá-lo, pois se apaixona por ele e engravida do que será o primeiro híbrido humano/<i>cylon</i> - para efeito de desambiguação, será citada como Sharon.</p>
<p>Leoben Conoy</p>  <p>Fonte: https://www.denofgeek.com/us/tv/battlestar-galactica/9367/battlestar-galactica-season-1-episode-8-review-flesh-and-bone Acesso: 15/Ago./2019</p>	<p><i>Cylon</i> androide interrogado na Galactica.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Battlestar Galactica principia pelo regime diurno de imagens, ao iniciar com a queda da humanidade. Na frota, encontram-se o cientista Gaius Baltar e a ginoide Número Seis, que haviam passado os últimos anos envolvidos, sem que ele desconfiasse da natureza *cylon* da namorada. Nesse período, ela teria ajudado-o a entender o sistema de defesa contra os *cylons* em Caprica. Assim, involuntariamente, Gaius forneceu as condições que possibilitaram o ataque. A dupla dá corpo à tensão entre ciência/tecnologia e religiosidade/misticismo, já que o fervor religioso de Número Seis contrapõe-se ao ceticismo de Gaius.

Número Seis é apresentada pelo arquétipo da *femme fatale*, como uma mulher branca, loira, olhos claros, alta, magra e trajando roupas coloridas que deixam o corpo à mostra, contrastando com todas as outras personagens femininas, com vestuários fechados e

cores frias. Simboliza “[...] a feminilidade inquietante que é preciso evitar ou exorcizar por todos os meios” (DURAND, 1997, p. 109). As diversas cópias de Número Seis apresentadas ao longo das temporadas exibirão características estéticas e personalidades diferentes, conforme a narrativa e a função da personagem na história transformam-se.

Tem-se a queda da humanidade precipitada por uma mulher que ludibria um cientista traído por seus impulsos sexuais. Sendo esta mulher uma robô, fruto do desenvolvimento tecnocientífico humano, a humanidade cai por sua própria vontade de potência - em uma mensagem direcionada não apenas ao potencial perigoso da tecnociência, mas também ao insidioso feminino, “[...] em torno da morte e da queda do destino temporal formou-se pouco a pouco uma constelação feminina e em seguida sexual e erótica” (DURAND, 1997, p. 195).

De acordo com o autor, o arquétipo da queda se precipita sobre o matiz moral da culpa. Ainda segundo ele, os esquemas de imagens que reservam grande espaço para a queda estão sempre a caminho da eufemização. A queda simbolizada pela carne é uma modificação da queda original, uma banalização:

A carne, esse animal que vive em nós, conduz sempre à meditação do tempo. E, quando a morte e o tempo forem recusados ou combatidos em nome de um desejo polêmico de eternidade, a carne sob todas as suas formas, especialmente a carne menstrual que a feminilidade é, será temida e reprovada como aliada secreta da temporalidade e da morte (DURAND, 1997, p. 121).

Os símbolos catamórficos – imagens dinâmicas da queda – ativam o tema do tempo nefasto, moralizado sob a forma de punição, pois nas escrituras a morte é resultado direto da queda. O imaginário veiculado remonta a feminização do pecado original e alimenta igualmente o mito de Pandora – na mitologia greco-romana, a primeira mulher criada pelo deus Hefesto. Tomada como esposa pelo titã Epimeteu, que possuía uma caixa com todos os males do mundo, Pandora abre a caixa e liberta o mal. Tem-se em cena “[...] o problema mais anódino do conhecimento do bem e do mal, que, pouco a pouco, se sexualizou grosseiramente” (DURAND, 1997, p. 115). Reconta-se queda de Adão, visto como instigado por Eva a comer o fruto da árvore do conhecimento:

a segunda árvore do jardim do Éden, de que o consumo do fruto determinará a queda, não é a do conhecimento, como pretendem lições recentes, mas a da morte. A rivalidade entre a serpente, animal lunar, e o Homem, parece reduzir-se em numerosas lendas à rivalidade de um elemento imortal, capaz

de arranjar pele nova, e do homem decaído da sua imortalidade primordial (DURAND, 1997, p. 114).

Na refilmagem, a queda é deflagrada por uma mulher, relacionada na tradição bíblica à serpente, condenada a passar a eternidade rastejando por ter incitado Eva ao pecado, enquanto na série original, a queda é precipitada por seres criados por répteis, animais igualmente rasteiros. O isomorfismo entre estes símbolos aloca os animais rastejantes como veículos da morte e no *remake*, também de uma pressuposta perfídia feminina. Conforme os episódios aprofundam o tom moralizante da refilmagem, o motivo da queda vai se tornando nítido não apenas pela vontade de saber/poder humana, mas também por sua corrupção moral, merecedora da queda e necessitada da salvação.

A representação feminina foi historicamente articulada em simplificações dualistas. Binarismos como Maria/Eva, santa/bruxa, dama/prostituta tentam cristalizar posições reducionistas da realidade. A personagem Número Seis é marcada por essa dupla valência: encarna a queda ao possibilitar o ataque, mas seu discurso religioso também a capacita a um papel na salvação da humanidade, sobretudo, por meio de sua orientação às ações de Gaius.

A personagem transita por lugares envoltos em misticismo, que evidenciam sua familiaridade com um lado oculto da existência – como a casa de ópera, abrigo da reprodução entre uma *cylon* e um humano. O híbrido concebido nessa relação é justificado por Número Seis como possível apenas pelo fato de existir amor entre os pais, conferindo valor afetivo à procriação, assim como à criação é imputado valor religioso, quando os *cylons* se definem como filhos de Deus.

Para Kaveney (2010a), a casa de ópera configura-se como um lugar no qual apenas aqueles cujo desenvolvimento da trama revelará uma natureza ambígua possuem acesso. Nela, Número Seis mostra a Gaius o berço com “a face e as formas do futuro que está por vir” (Episódio 13), o que faz com que o cientista se torne “protetor da nova geração de filhos de Deus”. A imagem do bebê híbrido no berço aparece em meio às ruínas e “[...] relaciona-se com as valorizações positivas da morte e remata a inversão do *Regime Diurno* numa verdadeira e múltipla antífrase do destino mortal” (DURAND, 1997, p. 240, grifos do autor). A proteção a esta criança marcará a transformação de Número Seis na narrativa. A mudança da personagem marca também a transição do regime diurno para o noturno, que orientará a história daí em diante.

De acordo com Durand (1997), orbitam em torno das mulheres símbolos que as alocam como criaturas benéficas e protetoras, mas que também conservam uma faceta de feminilidade terrível e libido destruidora. Em Número Seis, ambas as faces são desenvolvidas, dando margem a uma ameaçadora dubiedade feminina. Ao fim da temporada, Número Seis vai descolando-se do perfil da feminilidade negativa e de sua agressividade e sendo associada às características positivas do feminino. O tom acinzentado, característico da série como um todo é isomorfo à escuridão, que constitui o símbolo e a própria substância do tempo (DURAND, 1997).

Com o ataque *cylon*, a professora e secretária de Educação, Laura Roslin é a última em uma longa hierarquia apta a assumir a presidência das colônias. No dia do ataque, Laura é diagnosticada com câncer terminal e buscará, além da medicina tradicional, cuidados paliativos com o uso de ervas, o que a aproximará do núcleo de personagens comprometidas com escritos proféticos, chamados na trama de Escrituras de Pítia. Entre as profecias, está a de que a humanidade será salva por uma líder à beira da morte. Isso faz com que a presidenta se envolva em uma subtrama para obter uma pista da 13ª colônia perdida: uma lenda que afirma que um artefato em Caprica chamado flecha de Apolo deverá ser levado a Kobol para a abertura do túmulo de Atena. Têm-se, de um lado, formas de saber ligadas à tecnociência (por meio de Gaius) e formas de poder (por meio da estrutura militar, encabeçada por Adama), vistos como saberes instituídos e masculinos. De outro lado, têm-se a religiosidade (por meio de Número Seis) e o misticismo (por meio de Laura), vistos como saberes deslegitimados e femininos.

A partir de Gaius, existem transformações da visão ingênua de ciência das séries anteriores, vista agora não como conhecimento puro, mas como uma prática situada na sociedade, concretizada por indivíduos e influenciada pelo contexto. Entre aproximações e distanciamentos de estereótipos ligados a ciência e seu representante máximo, Gaius encarna o cientista irreverente a partir de motivos como: o humor, que o constrange em situações sociais, quando interage com a versão de Número Seis existente somente em sua cabeça; o egoísmo, que o faz utilizar os recursos disponíveis para salvar-se; a intelectualidade distanciada e o sexo como ponto fraco (JOWETT, 2008). Conforme a autora, ele desempenha os tropos familiares do cientista excêntrico e da má ciência, mas vai além do clichê. Ainda segundo Jowett (2008), a Gaius é estendida a percepção da ciência como distante das preocupações humanas, fazendo com que o personagem seja visto como um intelectual, cujo conhecimento é apontado pelas autoridades da nave como superior. Encarnando o sábio irreverente, sua aparência é mais comum e menos estilizada que a estereotipia do cientista

louco. Pela especificidade da trama de se passar dentro de uma nave, ele não resgata o estereótipo do cientista isolado. Sua vivência é comunitária, mas sua interlocutora mais frequente existe apenas em sua mente. Afastando-se da concepção de um ser que busca o saber como iluminação, Gaius não está disposto a sacrifícios pela ciência. Para ele, ela não importa em si, mas somente na medida em que é capaz de salvar sua vida. Assim, apesar de ser responsável pela quase extinção da humanidade, se vale da possibilidade de ser o único capaz de construir um detector de *cylons* e assim vai sobrevivendo. Quando busca algum poder capaz de assegurar-lhe a sobrevivência é na política que o encontra, tornando-se vice-presidente ao fim da temporada. Apesar de esboçar uma indisposição inicial com o mundo político, ele rapidamente entra no jogo. Número Seis relaciona-se com o personagem como uma espécie de mentora, a qual ele segue mais para livrar a própria pele que por confiança.

A odisseia dos remanescentes em busca de um novo lar é guiada por William Adama, que evoca Adão e a humanidade original. Reconta-se assim o mito de Adão e Eva. Entre rupturas e permanências, percebe-se uma cristalização dos sentidos relacionados ao feminino, mais resistente ao tempo e às transformações, que continuam a alimentar Eva e Pandora, variações do mesmo mito, enquanto os significados associados aos homens passam por flexibilizações.

O esquema da ascensão, por meio das naves (chamadas pelos pilotos de pássaros), contrapõe-se à queda, evidenciando o heroísmo da elevação. De acordo com Durand (1997, p. 145), o voo é vontade de transcendência, ascensão rumo a um espaço metafísico e conquista de uma segurança olímpica, “[...] os símbolos ascensionais aparecem-nos marcados pela preocupação da reconquista de uma potência perdida, de um tônus degradado pela queda”. A transcendência anda sempre armada e no espaço, as naves se dispõem como armas.

Esquemas e arquétipos de transcendência exigem um procedimento dialético: a intenção profunda que os guia é a intenção polêmica que os põe em confronto com seus contrários. A ascensão é imaginada *contra* a queda e a luz *contra* as trevas (DURAND, 1997, p. 158, grifos do autor).

Tais símbolos conduzem à verticalização e a espada, empunhada pelos seres humanos contra seus inimigos:

A imaginação atrai o tempo ao terreno onde poderá vencê-lo com toda a facilidade. E, enquanto projeta a hipóbole assustadora dos monstros e da morte, afia em segredo as armas que abaterão o Dragão (DURAND, 1997, p. 123, grifos do autor).

Após o início da temporada marcado pelas polaridades diurnas da queda e o antagonismo entre humanos e robôs, com a descoberta de que agora os *cylons* se parecem com os humanos é acionado o esquema verbal “confundir”, próprio do regime noturno, em uma dinâmica que será alimentada nas temporadas subsequentes até o predomínio e estabilização deste regime. O regime noturno reabilita a figura do duplo (DURAND, 1997).

O mito do eterno retorno é evocado pelo *slogan* da saga, “Tudo isso já aconteceu antes e vai acontecer novamente”.

FIGURA 16 – Quadro de dimensões do produto midiático

Contexto	Forma	Temática
Pós-onze de setembro; Ética; Direitos Humanos; Religiosidade e Misticismo.	TV a cabo; Arcos temporais longos; Forma predominantemente seriada; Transmidialidade - <i>Podcasts</i> ; Tema “robô” no primeiro plano e atravessando outros núcleos.	Andróides e Gínóides; Orgânicos; Estados mentais; Sentimentos e Emoções; Individuação e Subjetividade; Reprodução - Híbrido humano/robô; Animismo; <i>Download</i> memória e consciência.

Fonte: Elaborado pela autora.

A) Dimensão contextual

A refilmagem é (re)conhecida como uma produção repleta de intertextualidade com elementos do pós onze de setembro de 2001 – a série de atentados conduzidos pela organização islâmica Al-Qaeda contra os Estados Unidos (EUA), que desencadeou políticas antiterroristas ao redor do mundo na chamada guerra ao terror, culminando na invasão do Afeganistão a fim de derrubar o regime Talibã.

De acordo com Lemieux (2017), há um escopo político no imaginário sobre as máquinas que a série refilmada propõe, delineado pela conjuntura do pós-onze de setembro. Segundo o autor, o programa foi produzido no contexto de um país ainda lutando contra os medos relacionados ao terrorismo. Deste modo, oferece, por meio dos *cylons*, uma metáfora do Outro, cujas fronteiras vão progressivamente desaparecendo ao longo do tempo. Conforme

Marshall e Potter (2008), a refilmagem mantém o senso místico estabelecido pela série original, acrescentando-lhe ciência e engajamento político em uma nova ordem mundial.

Para Ott (2008), o fato de o motor de arranque da série ser um ataque religioso, realizado com a ajuda de agentes infiltrados e deste ataque alterar fundamentalmente a vida de todos não é casual – tendo a série levado a questão às últimas consequências com as pessoas tendo que abandonar suas vidas para viver dentro de naves. Segundo Kaveney (2010b), o pós-onze de setembro explorou o que ele chamou de paranoia que a Ficção Científica tem cultivado desde o macarthismo nos anos 1950 e uma ideia de estado de exceção que presume licença a atos hediondos, como a tortura e o estupro. No seriado, o fato do inimigo não ser humano, encoraja que a ética seja deixada de lado (KAVENEY, 2010b). Ainda conforme o autor, de modo análogo, há nos conflitos geopolíticos atuais, a desumanização de indivíduos e etnias para justificar a violência. Assim, até mesmo a violência dos *cylons* evidencia que eles também são, em certa medida, humanos.

Na construção deste cenário, constelam motivos ligados ao conflito entre as ordens democrática e militar. Em um diálogo sobre intervenções militares, Adama explica à Laura, “Há uma razão para separarmos a polícia das forças armadas. Uma luta contra os inimigos do Estado. A outra protege as pessoas. Quando os militares se convertem em ambos, as pessoas tendem a se tornar os inimigos do Estado” (Episódio 2). Quando Laura, porém, envia Starbuck a Caprica em prol de uma lenda, ele pede a renúncia da presidenta, que é presa ao se negar a renunciar. Segundo Kaveney (2010b), isso ocorre porque ainda que Adama seja um líder flexível e acolhedor aos que escolhe como família, ele é sempre alguém cujo papel primordial é o de um homem virtuoso a frente de uma estrutura. Para o autor, o militarismo nesta série, possui mais centralidade que em outras histórias *sci-fi* televisivas, mas tenta tornar isso palatável, apresentando a nave como uma comunidade orgânica, tal qual uma família. Em um ambiente no qual a tensão vem de todos os lados, inclusive da própria tripulação, uma das tarefas de Adama é regular o medo da frota.

Leaver (2008) identifica na série uma ressonância política e cultural imediata do pós-onze de setembro para a audiência contemporânea. Entre elementos que podem ser apontados nesse sentido, encontra-se a chegada indireta de Laura à presidência, que Stoy (2010) relaciona à contestada eleição de George W. Bush contra Al Gore, em 2000 quando Bush elegeu-se obtendo maioria de votos no colégio eleitoral, mas minoria de votos populares. Apesar de refletir sobre contextos particulares, a série funciona como uma leitura universal da crise de valores democráticos em momentos históricos específicos e também sempre atuais.

Interrogatórios baseados em tortura ecoam eventos como a prisão de Abu Ghraib, durante a ocupação estadunidense no Iraque e o campo de detenção da baía de Guantánamo, em Cuba, que expôs para o mundo as táticas de interrogatório utilizadas pelos EUA (OTT, 2008). Na série, eles são figurados no interrogatório de um homem que entra na reunião do Conselho dos 12 com uma arma, sendo interrogado por Apollo e de modo ainda mais contundente quando Leoben é interrogado na prisão por Starbuck.

De acordo com Ott (2008), antes da tortura do *cylon*, o público é lembrado do quão humano ele é. Na dimensão biológica, o personagem sua e sente fome, enquanto na cultural, ele reza. Durante os golpes, Leoben sangra e após os afogamentos, tosse. A série trabalha nos detalhes para garantir as associações (OTT, 2008). Segundo o autor, os traços humanos de Leoben são justapostos à linguagem desumanizadora de Starbuck. Há uma tensão entre humanização/desumanização de humanos e *cylons*, em negociações e disputas de sentidos nas quais humanos e robôs trocam de papéis a todo o momento.

Ott (2008) atenta para o erro de interpretar a série literalmente, pois para ele, a questão não é o que os *cylons* são, mas como são representados: os robôs não significam apenas tecnologia, mas o inimigo humano culturalmente diferente. Conforme Ott (2008), o programa enquadra a tortura de modo ambivalente, o que não significa indiferença, mas a busca, simultaneamente, pela atração e repulsão, por confundir e problematizar a ordem social e suas fronteiras aceitas. Ainda para o autor, a série não afirma a tortura como algo justo ou injusto, mas expõe como a sociedade cria contextos para tentar justificar seu uso. Para ele, os humanos não estão simplesmente respondendo a um contexto externo fora de seu controle, o que encoraja a reflexão a respeito da cooperação e cumplicidade de pessoas comuns. Conforme Ott (2008) é em um contexto como este, no qual pontos de vista divergentes são demonizados e o pensamento crítico é castigado, que uma nação trava guerra sob falsos pretextos, que um militar tratará a tortura como uma necessidade e não como uma escolha e que um povo sacrificará voluntariamente suas liberdades individuais.

Segundo Ott (2008), o caminho para a tortura começa antes da prisão daqueles considerados inimigos, mas em sua nomeação como Outro, pois na medida em que não se vê o Outro como humano, desobriga-se de tratá-lo humanamente. Com os robôs, o recurso é assim explorado ao limite. Ainda de acordo com o autor, as referências aos *cylons* como torradeiras e “*skin jobs*” justificam retoricamente a violência, bem como o uso de termos como terroristas, extremistas e fundamentalistas para designá-los. A linguagem homogeneiza os *cylons*, apagando as diferenças dentro do grupo e reforçando a percepção de que todos são iguais, inimigos sem rosto e sem nome. Os rótulos não apenas os degradam como sub-

humanos, mas também selam seu destino coletivo como massa anônima. A homogeneização discursiva exerce um papel importante em uma guerra, justificando ações indiscriminadas contra todos. Apagar as diferenças para produzir um inimigo comum contra quem as hostilidade podem ser dirigidas torna-se estratégico. Nesse sentido Ott (2008) enxerga a importância dos episódios em que *flashbacks* da vida dos *cylons* antes do ataque são exibidos para individualizá-los.

Segundo Chow-White, Deveau e Adams (2015), a série interroga, mas não impõe respostas, o que convida ao engajamento do público. Os autores veem a refilmagem como uma produção mais realista e política dentro do escopo da Ficção Científica em geral e da saga em particular. Tanto, que, conforme Marshall e Potter (2008), elementos que outrora providenciavam momentos de inocência e alívio cômico foram retirados. Os finais felizes comuns à série original e a sua continuação também não imperam no *remake*, de modo que se nas séries antecessoras o público tinha a certeza de que tudo acabaria bem no último minuto, na refilmagem a audiência é levada a crer que toda tragédia cobra um alto preço.

Discussões éticas e sobre direitos humanos ganham espaço em detrimento de aventuras espaciais. Surge a figura de Tom Zarek, vivido pelo mesmo ator que na série original deu vida a Apollo. Sua colônia (Saggitaron) foi explorada pelas outras e seus habitantes brutalizados durante séculos, de modo que o personagem é retratado com ambivalência: enquanto alguns o veem como um preso político, outros o enxergam como terrorista, ao que ele lança a provocação, “É sempre melhor quando os oprimidos não reagem, não é?!” (Episódio 3). No mesmo capítulo, há a tentativa de um condenado de abusar de uma tripulante – um tema recorrente ao longo das temporadas.

Segundo Branco (2010), o produtor executivo Ronald D. Moore é um autor de Ficção Científica em contato com o clássico, mas em busca do novo, o que resulta em um diálogo potente com a contemporaneidade. A metáfora da Ficção Científica capacita o engajamento com questões contemporâneas pela criação de uma distância entre mundo “real” e “imaginado”, do mesmo modo que a metáfora de seres artificiais possibilita a crítica a respeito do humano (CHOW-WHITE, DEVEAU, ADAMS, 2015).

A tecnologia está presente, mas é minimizada para não encobrir temas sensíveis como, por exemplo, o fato do inimigo nem sempre ser *cylon*, mas humano. O fato de agora os robôs mimetizarem a forma humana engendra uma caça às bruxas, na medida em que, qualquer um pode ser *cylon*, regulando sentimentos de pertença e exclusão pela dinâmica “Nós *versus* Eles”. Em um contexto patriótico e nacionalista, dissidentes são lançados para fora da coletividade, remetendo a política adotada por Bush em relação aos que questionavam

a Casa Branca (OTT, 2008). Para o autor, as constantes negociações na narrativa podem ser vistas como uma crítica a Bush e sua recusa a alternativas, mas também lembram que a presidenta das colônias não negocia com terroristas.

De acordo com Ott (2008), enquanto os *cylons* da série original encarnavam o medo da perda de controle sobre a tecnologia, os da refilmagem refletem os medos da sociedade perante as diferenças culturais. Assim, a semelhança entre humanos e *cylons* é mais que uma licença poética e engendra mais que questões tecnocientíficas. Segundo Ott (2008), toda ficção leva o público para fora do mundo em que ele vive, mas a Ficção Científica faz isso por meio da distorção do mundo conhecido. Desta forma, a Ficção Científica é inevitavelmente sobre a cultura que a produziu: não apenas sobre outros planetas, mas sobre este próprio.

Conforme Leaver (2008), humanos e *cylons* são igualmente capazes de mal e compaixão, características que, ao invés de marcar dois grupos distintos, os aproximam. Os *cylons* como metáfora de um Outro racializado, evidenciam a complexidade das formações sociais. Tais questões podem ser estendidas às diferenças entre as populações das 12 colônias, bastante heterogêneas entre si. Quanto à dimensão mística e religiosa, falta à série e na saga como um todo, uma estrutura teológica coerente (STOY, 2010). As referências pontuam as temporadas de forma redundante, mas também contraditória.

B) Dimensão Formal

Na refilmagem, o conflito entre humanos e *cylons* é o elemento estruturante do enredo, criando a tensão organizadora dos fatos, prendendo a atenção e catalisando as expectativas da audiência frente ao enredo (GANCHO, 1998). Se a Ficção Científica foi muitas vezes acusada de dar pouca profundidade psicológica a suas personagens, o *remake* trilha um caminho diferente, com personagens complexos e moralmente ambíguos (CHOW-WHITE, DEVEAU, ADAMS, 2015), problematizando as noções de bem e mal.

A refilmagem foi classificada por Jenkins (2009, p. 168) como um programa inovador, que ao lado de outras séries, “[...] definiram o aspecto da televisão de envolvimento”. Segundo o autor, a confiança em um elenco fixo, longos arcos de história, constante intensificação e prorrogação de enigmas narrativos e a mistura de vários gêneros de entretenimento que se pode ver na série, fornecem portas para atender públicos com diferentes perspectivas e interesses.

Enquanto a complexidade nos anos 1980 talvez fosse definida em termos de necessidade de oferecer “drama de qualidade” para um consumidor demograficamente de elite, os programas “complexos” de hoje normalmente oferecem entretenimento de gênero, na esperança de atrair os mais jovens, que estavam abandonando a televisão em favor de jogos e outros entretenimentos interativos. Quando esses fãs foram atraídos para um programa, eles exigiram um relacionamento mais intenso e profundo com o conteúdo (JENKINS, 2009, p. 169).

O autor considera que a série foi um caso bem sucedido de emprego dessa estratégia com os *podcasts* de Ronald D. Moore, criador da refilmagem, parte da equipe de roteirista e produtor executivo da série. Os áudios de Ron Moore, como ficou conhecido, foram gravados a partir do episódio nove e eram sempre liberados no site da emissora horas antes da exibição do episódio comentado. A partir de uma narrativa interativa (MURRAY, 2003), os *podcasts* ofereciam um vislumbre íntimo dos processos de produção midiática. Revelavam ao público questões de bastidores que raramente chegam à audiência ou sequer são pensadas por quem assiste, como: decisões narrativas tomadas por demandas práticas, como orçamento, prazos e espaço para gravar; necessidades criativas do programa; cortes de passagens importantes na edição; *marketing*; restrições de vocabulário e cenas por conteúdos considerados violentos e sexuais³³. É recorrente nos áudios afirmações do *showrunner*³⁴ no sentido de ter consciência sobre estar construindo uma história de arcos longos e que isso lhe confere a liberdade de não ter que recapitular a história a todo o momento, exigindo assim que o telespectador acompanhe os episódios. As questões levantadas nos *podcasts* por Moore comprovam o argumento de Mittell (2012), de que alguns universos ficcionais são mais autoconscientes dos usos que fazem das formas narrativas que outros.

Para Chow-White, Deveau e Adams (2015), parte da liberdade da série para tratar temas polêmicos se deve ao fato de ser uma produção de televisão a cabo e por encontrar-se em um ponto de viragem da TV fechada nos anos 2000, para além dos costumes aos quais a audiência estava acostumada. Nesse sentido, Marshall e Potter (2008) a situam no contexto da gravação de programas nos aparelhos de televisão, o *download* de episódios pela internet e venda de DVDs sem propagandas. O fato dos produtos serem vendidos diretamente ao

³³ Devido a *Broadcast Standards and Practices* – nome tradicionalmente dado em uma rede de televisão ao departamento responsável pelas implicações legais, morais e éticas de programas transmitidos. KALLAS, Christina. Conversa com Jane Espenson (*Buffy*, a caça-vampiros, *Battlestar Galactica*, *Husbands*, *Game of thrones*. In: KALLAS, Christina. **Na sala de roteiristas**: Conversando com os autores de *Friends*, Família Soprano, *Mad Men*, *Game of Thrones* e outras séries que mudaram a TV. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

³⁴ O *showrunner* no contexto estadunidense é o criador de um programa midiático e responsável pela visão global e coerência interna do universo ficcional.

público, ao invés de aos anunciantes, permitiu a abordagem de temas maduros, intelectualmente instigantes e produzidos com orçamento maior (MARSHALL; POTTER, 2008).

A refilmagem foi uma narrativa desenvolvida para ser compreendida por meio da serialidade. Há apresentação e resolução de conflitos em um único episódio, assim como soluções de problemas ao longo de capítulos de uma mesma temporada, mas em maior número estão questões que atravessam as temporadas. Sharon é uma das personagens mais marcadas pelo desenvolvimento de uma personagem sob a dinâmica seriada. Quanto mais se conhece desde a *cylon* original até suas cópias; seu passado como agente adormecida até seu despertar conflituoso; seus dilemas entre ser fiel aos seus ou aliar-se aos humanos, mais é possível envolver-se em suas crises de consciência. O percurso de sua apresentação como humana, seguido da descoberta de sua natureza *cylon*, tendo como consequência a desconfiança em relação a ela até a redenção final é construído de modo fragmentado. Além disso, a continuidade do enredo possibilita a familiaridade com os robôs, amenizando o *uncanny valley* e a falta de identificação da audiência, auxiliando a criação de conexões emocionais sinceras com as personagens (MITTELL, 2012).

C) Dimensão Temática

Battlestar Galactica inicia-se com a informação de que agora os *cylons* são indistinguíveis dos humanos. A semelhança acende o tema do duplo. De acordo com Leavenworth (2014), a ameaça da nova geração de robôs rompe as bases epistemológicas da identidade. Os novos seres artificiais ameaçam destruir não apenas a humanidade, mas o próprio aparato cultural por meio do qual a individualidade é constituída (LEAVENWORTH, 2014). Convivendo na *Galactica*, o foco sobre os *cylons* recai menos nas batalhas espaciais e mais em seus conflitos.

A personagem Número Seis e sua religiosidade informam que os *cylons* possuem estados mentais - como a crença, indicando uma ideia de consciência. Este estado mental aparece essencialmente direcionado, pois existe um conteúdo da crença (a proposição de fê) e um objeto da crença (Deus). Há no estado mental de crença da personagem, um modo psicológico presumidamente sentido e expresso pela linguagem e comportamento. A série é conduzida no sentido de apresentar os *cylons* como passíveis de estados mentais.

As emoções indicam estados mentais dos *cylons* em diversas situações. Damásio (2000) postula uma ligação entre emoção e consciência, como fenômenos distintos, mas cujos

alicerces podem estar ligados. Segundo o autor, as emoções não podem ser conhecidas pelo indivíduo que as está tendo sem que haja consciência. Damásio distingue emoção e sentimento. Para ele, as emoções são públicas, enquanto os sentimentos são privados. O impacto integral e duradouro dos sentimentos na medida em que estão vinculados a um *self*, requer consciência.

Número Oito e sua cópia são apresentadas como predispostas a sentimentos e emoções. É o que demonstra Sharon, com sua dificuldade em levar adiante o plano *cylon* de matar Helo quando se afeiçoa a ele. É também o que mostra Boomer, com atitudes ambíguas, como espalhar bombas pela Galactica, mas desativar uma delas. Ao insistir em sua subjetividade, como quando afirma a Helo que possui sentimentos, Número Oito pode ser percebida como *locus* da resistência que se encontra nos afetos, a expansão do comportamento maquínico para além da programação para a qual foi criada.

Apesar de, diversos robôs passarem por crises de consciência sobre serem fiéis aos seus ou aos humanos, tais conflitos são aprofundados em Número Oito. Ainda que o conflito entre humanidade e *cylons* se caracterize como a força motriz da ação, ele conduz a outros problemas, como os de cunho religioso e psicológico, como o drama vivido por Número Oito. Ela participa da missão de deixar uma bomba na base *cylon*, quando se depara com diversas cópias de si que a interrogam. Boomer assume então uma posição identitária: “Eu não sou *cylon*. Eu sou Sharon Valerii” (Episódio 13). Sua tensão interior é tamanha que, ao voltar à Galactica, atira em Adama, obedecendo novamente a seus semelhantes. Além do questionamento sobre como é ser um robô, a cena de Boomer diante de inúmeras versões de si leva à pergunta: Há uma consciência individual entre os *cylons* de mesmo tipo? (KIND, 2008). A autora discute o problema das cópias, que leva, conseqüentemente, ao problema de outras mentes: o que faz de um *cylon* o mesmo *cylon* ao longo do tempo? Há entre as cópias continuidade física ou psicológica na medida em que compartilham memórias?

De acordo com Nagel (2005), o fato de não haver expectativas de algum dia poder acomodar na linguagem uma descrição detalhada da fenomenologia de outras mentes, isso não deve fazer supor que elas não existam ou que não são comparáveis às humanas. O caráter subjetivo da experiência de um robô hipoteticamente consciente não é acessível a outras pessoas ou robôs, assim como a experiência de outra pessoa também não é acessível a outrem. Isso não impede de acreditar que a experiência dos outros tenha caráter subjetivo. Ainda que para Nagel (2005) seja difícil apontar o que é capaz de fornecer evidências dessa experiência. Nesse sentido, as crises morais de Número Oito a que os telespectadores têm acesso, aparecem como indício importante. São as emoções que distanciam Número Oito de uma

mera máquina. Sua tentativa de suicídio quando desconfia de sua natureza *cylon* não deixa dúvidas sobre o sofrimento no qual se encontra um ser que atira no próprio rosto. A narrativa desenvolve-se de modo a fazer com que as ações concretas pela personagem tenham como correlatos movimentos interiores, fatos emocionais (GANCHO, 1998).

Conforme Nagel (2005), a experiência consciente é um fenômeno difundido que ocorre em muitos níveis da vida animal, porém, não se pode estar certo de sua ocorrência nos organismos mais simples. Conforme se desce na escala filogenética, as pessoas perdem gradualmente a crença de que haja experiência consciente (NAGEL, 2005). No que tange aos animais, para Searle (2002), são duas as razões pelas quais se atribui consciência a eles: pela base causal semelhante à humana (possuem olhos, orelhas, pele etc.) e porque não se pode dar sentido a seus comportamentos de outro modo.

Número Oito se parece, interna e externamente, com um humano; comporta-se como um ser humano, tal qual Leoben comporta-se como uma pessoa sentindo dor durante o interrogatório, mas a veracidade e a qualidade da dor é uma experiência subjetiva. Para Nagel (2005), não é possível excluir a subjetividade da experiência, mas ele não se refere à suposta privacidade da experiência para quem a possui:

O ponto de vista em questão não é um [ponto de vista] que apenas um único indivíduo tem acesso. Ao invés disso, trata-se de um *tipo*. Frequentemente, é possível adotar um ponto de vista diferente do nosso próprio; logo a compreensão de tais fatos não é ilimitada ao caso da própria pessoa. Há um sentido no qual os fatos fenomenológicos [*phenomenological facts*] são perfeitamente objetivos: uma pessoa pode conhecer ou falar sobre a qualidade das experiências do outro. Elas são subjetivas, no entanto, no sentido em que mesmo essa atribuição objetiva de experiência só é possível para alguém suficientemente similar ao objeto da atribuição para estar apto a adotar o seu ponto de vista, para compreender a atribuição na primeira pessoa tão bem quanto na terceira, por assim dizer. Quanto mais diferente de nós for o outro sujeito de experiência [*experiencer*], menos sucesso se pode esperar desse empreendimento (NAGEL, 2005, p. 253, grifos do autor e dos tradutores).

Atribui-se consciência a Sharon e Leoben do mesmo modo que se atribui consciência a seres humanos – pelo comportamento observável e pelas pistas que ele oferece em relação aos sentimentos. Embora a observação do comportamento possa, potencialmente, dar a ver a sua filiação a estados mentais e ser explicado - em parte e em termos funcionais - o comportamento não esgota a análise, na medida em que não espelha os estados internos.

A narrativa faz supor que há algo que é ser como um *cylon*, assim como há algo que é ser como Sharon ou Leoben. O comportamento dos *cylons* da ficção ultrapassa a ideia

de robôs que se comportam como pessoas, mas não experimentam nada. Os *cylons* parecem experimentar de fato a existência e o mundo de forma subjetiva. Desta forma, não seria possível alcançar a qualidade de suas experiências tanto quanto não se pode atingir a qualidade das experiências de outras mentes, sejam elas humanas ou animais. O problema dos *qualia* aplica-se a humanos e robôs na história. A reflexão sobre como é ser um robô conduz à mesma conclusão sobre como é ser um morcego (NAGEL, 2005): a percepção de que há fatos que não consistem na verdade de proposições que possam ser expressas em uma linguagem humana, pois é possível ser compelido a reconhecer a existência de tais fatos, sem que se esteja apto a formulá-los ou compreendê-los.

Para Nagel (2005), talvez não possa haver na realidade tal tipo de robô e qualquer coisa complexa o bastante para se comportar deste modo tenha experiência, mas segundo ele, se isso for verdadeiro, não pode ser confirmado pela mera análise do conceito de experiência. O ponto levantado pelo autor não é o de que não é possível conhecer como é ser um morcego, mas que para formar uma concepção de como é ser um morcego é preciso adotar o ponto de vista do animal. Se só se pode adotar essa perspectiva grosseira ou precariamente então a premissa também é precária ou parcial (NAGEL, 2005).

Battlestar Galactica está menos preocupada se pode ou não existir robôs conscientes e mais em levantar questões que deverão ser refletidas e discutidas nesse caso. Algumas destas questões vão se tornando mais tangíveis conforme avançam as possibilidades em vida artificial como, por exemplo, a moralidade em criar robôs conscientes para submetê-los ao trabalho escravo. Isso diz sobre os limites e possibilidades da ciência e tecnologia, mas também sobre os seres humanos como agentes da tecnociência.

Se o limite para a consciência for a biologia, os *cylons* dispõem em cena contextos nos quais tal possibilidade pode ser discutida. A descoberta da organicidade dos robôs se dá quando Starbuck adentra um *raider cylon*³⁵ e por analogia à biologia humana, desvenda seu modo de funcionamento. Adiante, quando a equipe do hangar de *Galactica* tenta destrinchar o *raider*, Boomer convoca a biologia para dizer que a nave pode ter sido desenhada geneticamente para uma missão. A convocação à biologia é reforçada pelo detector de *cylons* de Gaius, baseado em análise sanguínea. Os *raider cylons* deixam claro que, a forma humana não é requerida para as capacidades *cylons*. Eles, no entanto, a adotam. Mais que

³⁵ *Raider* é uma espécie de caça dos *cylons*, na qual os robôs não atuam por dentro da carcaça, pois a nave é o próprio robô. Com o interior composto por tecidos, sangue, secreções e odores, o dispositivo conta ainda com um cérebro e sistema respiratório.

antropomórfica, a representação é antropocêntrica na medida em que coloca a humanidade como um objetivo e mantêm os robôs atados a esse quadro de referência.

A saga traça um caminho ascendente, no qual os centuriões da série original caracterizam-se pela simulação do humano. Já na continuação, a imitação é sofisticada à imagem e semelhança. Na refilmagem, entretanto, os *cylons* são seres biológicos. A entrada dos *cylons* no reino do orgânico ganha contornos éticos na tortura de Leoben. Durante o interrogatório, Starbuck diz que o *cylon* pode desligar a dor, ao que ele responde poder fazer isso sem que ela saiba. Ela replica que isso não seria humano. O diálogo enseja a questão sobre se um *cylon* simula o comportamento de dor ou sente, de fato, a dor. O foco, porém, recai na discussão ética que, para além da preocupação sobre se um robô pode ou não sentir dor, questiona sobre o que a tortura diz sobre o humano. Tem-se o estranhamento de uma questão de direitos humanos, estendida a robôs. A questão possibilita ainda uma reflexão – o que não significa que ela seja necessariamente realizada – sobre os limites da universalidade destes direitos no que se refere à própria humanidade.

De acordo com Dennett (2006), o conceito de dor detém o poder de definir uma comunidade moral, já que está ligado a intuições éticas, ao senso de sofrimento, de obrigação e de mal. Na medida em que a narrativa conduz os telespectadores a acreditar na aparência da dor como a própria dor, as questões dizem dos significados humanos da dor. A questão da consciência perpassa o debate, mas poderia nem atravessar, pois Dennett (2006) recorda que, a necessidade de consciência para sentir dor ainda não possui o estatuto de hipótese confirmada.

De acordo com Willems (2008), a morte não significa a mesma coisa para humanos e *cylons* na medida em que os robôs podem realizar o *download* da mente. Estando a dor ligada a um esforço para sobreviver mediante a possibilidade de morte, ao encontrarem-se protegidos da morte definitiva, os *cylons* têm o senso de dor e morte modificados (WILLEMS, 2008). Paradoxalmente, Leoben levanta a questão do animismo ao afirmar ter uma alma e temer que ela não retorne a Deus. Os *cylons* parecem assim experimentar a própria facticidade. Para além da reflexão sobre robôs, o interrogatório em seu avesso é uma reflexão sobre a humanidade.

Síntese

Uma das principais transformações que a refilmagem traça em relação à série original refere-se à genealogia dos robôs. A nova versão introduz o mitema criador *versus*

criatura, com os seres artificiais sendo criados por humanos como empregados. A questão do trabalho escravo perpassa a narrativa, motivando a revolta dos robôs contra seus criadores. Destaca-se a responsabilidade humana sobre a aspiração de criar vida. A produção mantém os humanoides de 1978, mas ao lado de andróides e ginóides, representados hierarquicamente acima destes centuriões.

A principal mudança no que se refere ao tratamento do tema “robô” é a constituição da consciência maquínica como tema. Além de ser nomeada pela narrativa e autoproclamada pelos *cylons*, a consciência artificial é vista como o que aproxima os seres sintéticos da condição humana, capacitando-os a sentimentos, emoções e modulando o tratamento que conquistam como criaturas sencientes. Outro tipo de consciência é também designado de modo recursivo na série: a consciência moral, aqui direcionada pela moral judaico-cristã, que mantém a centralidade da religiosidade e misticismo também no *remake*.

A ideia de robôs conscientes se constitui nesse universo ficcional em escala ascendente – de *cylons* com baixa ou nenhuma atividade consciente à nova geração de seres artificiais, capazes não apenas de emular a consciência humana, mas sintetizá-la em toda sua complexidade. Diferentemente das séries de 1978 e 1980, na versão refilmada, as histórias de robôs são apresentadas como produções midiáticas complexas, multiformes e cuja trama dos robôs atravessa todos os núcleos narrativos. O novo seriado complexifica as questões apresentadas pelas anteriores e desenvolve um sistema ideacional em diálogos com maior aderência à tecnociência. Toda a estrutura da saga já se encontra disposta na série original, mas é potencializada, complexificada e aprofundada na refilmagem, uma vez que o tom aventureiro, o humor e a fantasia não estão presentes.

A questão da consciência ainda é um desafio para os campos de conhecimentos atuais, tanto em seus estudos voltados ao pensamento filosófico, como a Filosofia da Mente, quanto em suas aplicações práticas, como a Neurociência. Os robôs de *Battlestar Galactica*, por meio da metáfora de seres artificiais, permitem uma via de acesso à discussão sobre o que constitui a consciência: é ser capaz de raciocínio complexo? Possuir sentimentos? Fazer uso da linguagem? Manejar um repertório de convenções para comportar-se? Ter capacidade de autoconsciência?

Com a subtrama da criança híbrida, o cientista recebe o *status* de “o escolhido”. Pela trama da 13ª colônia perdida, a presidenta Laura é alçada a “messias”. Nesta confluência, só as relações militares se mantêm incólumes. O enredo da série refilmada oferece assim modos de ver o mundo. Nestas cosmovisões, o poder religioso aparece atrelado ao político e mesmo à ciência. A ciência é uma linguagem, forma de interpretação integrada sobre o

mundo e seus eventos naturais e sociais. Se a ciência, portanto é uma visão de mundo, a Ficção Científica oferece, por sua vez, uma imagem deste modo científico de pensar e agir. Na medida em que apenas o poder militar é representado como refratário ao misticismo e a religiosidade, são desenvolvidas duas possibilidades de caminhos para salvar a humanidade. Apesar de ter sido produzida em uma época vista como racionalista e laica, o mundo construído pelo *remake* oferece um ponto de vista no qual nem o poder político nem a ciência sobrevivem sem a religiosidade e o misticismo. Nesta tentativa de integração de lógicas distintas de explicação, o mundo de *Battlestar Galactica* é salvo por estes sistemas explicativos e não por esforços militares. Um olhar crítico sobre esta maneira de apresentar a história revela, na obra, a inépcia de ordens de mundo tecnicistas e seculares, pois outros tipos de racionalidade são exigidas. A realidade da saga só pode ser compreendida pela harmonização da política e da ciência a um lado oculto da existência.

Além das referências místicas e religiosas, a ressurreição dos robôs é um tema redundante na série. Esta redundância dirige os sentidos do imaginário em direção a enfoques que driblam a morte como destino último. A religião e as esferas místicas são apresentadas como mais eficientes para reconduzir a humanidade do caos à ordem, mesmo quando um cientista ocupa o papel de líder da humanidade sobrevivente. É perceptível na ficção de *Battlestar Galactica*, uma invasão do sagrado em relação ao profano. Mais que uma forma de conferir um componente de identificação para a audiência, esta convocação à sacralidade também se encontra afinada com o entendimento da racionalidade atual como uma cosmovisão que se mostrou ineficiente para dispor uma perspectiva de mundo purgada de valores míticos. Esta contaminação entre o sacro e o mundano, mais que conferir o tom da série, revela ainda a impossibilidade de recusar o valor do imaginário na constituição do humano.

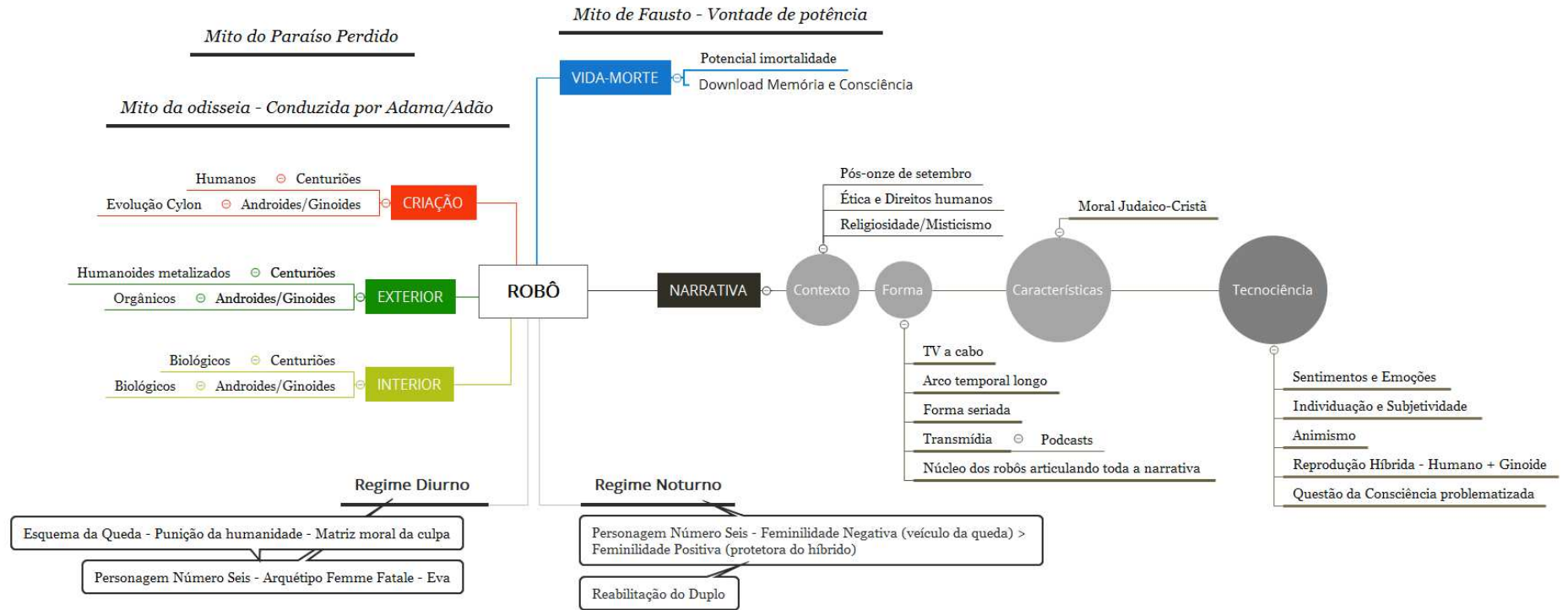
Não se trata de uma necessidade de recorrer a novos valores para compreender as expressões políticas, científicas e socioculturais da atualidade, mas da percepção de um (re)arranjo destas manifestações, que convoca os tempos pré-revolução científica, quando as fronteiras entre estas instâncias encontravam-se embaçadas. A série não instaura, portanto, uma nova forma de razão, mas apenas atualiza o imaginário tecnocientífico para um tempo antes da ciência moderna, como um campo repleto de contribuições do místico e do religioso.

Diferentemente da série original, que trabalhou sobre as diferenças entre humanos e robôs e da continuação, que aproximou os robôs da humanidade, a refilmagem joga com as semelhanças e diferenças, ora aproximando, ora distanciando humanos e não-humanos. A presença constante deste jogo e a transformação destas disposições em vários momentos da

narrativa parecem ter contribuído para manter aceso o interesse da audiência, atualizando e reatualizando os sentimentos e expectativas sobre as personagens robôs conforme a história avançava. De modo mais amplo, corresponde ao *modus operandi* da Ficção Científica, de jogar com o realismo do mundo conhecido e a metáfora do mundo imaginado.

À parte o ritmo narrativo, roteiros, procedimentos audiovisuais e retóricos, a pertinência da refilmagem refere-se, sobretudo, a sua capacidade de tocar o imaginário por meio das imagens psíquicas que torna presentes a partir de um Golem tão complexo quanto o próprio humano.

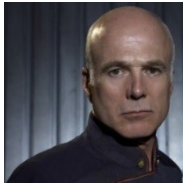



FIGURA 17 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa





Fonte: Elaborado pela autora.

4.4 Análise 4 – *Battlestar Galactica* (2004 – 2009) Segunda temporada: Como é ser um robô?

FIGURA 18 – Elementos narrativos

Novos personagens citados na análise	
Personagem	Descrição e função narrativa
<p>Saul Tigh</p>  <p>Fonte: https://toomblog.com/tag/saul-tigh/ Acesso: 26/Ago./2019</p>	<p>Coronel imediato do comandante William Adama.</p>
<p>Felix Gaeta</p>  <p>Fonte: https://nerdgeist.com/2013/05/23/felix-gaeta/ Acesso: 18/Set./2019</p>	<p>Tenente júnior da Galactica.</p>
<p>Tucker “Duck” Clellan e Nora Farmer</p>  <p>Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Nora_Farmer Acesso: 02/Out./2019</p>	<p>Casal de pilotos da Galactica.</p>
<p>Galen Tyrol (Chefe)</p>  <p>Fonte: https://www.writeups.org/chief-galen-tyrol-aaron-douglas-battlestar-galactica/ Acesso: 28/Ago./2019</p>	<p>Responsável pela manutenção de naves da Galactica.</p>
<p>Cally Henderson</p>	<p>Parte da equipe de manutenção de naves da Galactica.</p>

 <p>Fonte: https://www.flickr.com/photos/14976009@N07/6120423927 Acesso: 28/Ago./2019</p>	
<p>James “Jammer” Lyman</p>  <p>Fonte: https://www.tumblr.com/tag/anastasia%20dualla Acesso: 18/Set./2019</p>	<p>Parte da equipe de manutenção de naves da Galactica.</p>
<p>Sherman Cottle</p>  <p>Fonte: https://galactica.fandom.com/wiki/Cottle Acesso: 05/Set./2019</p>	<p>Médico da Galactica.</p>
<p>Helena Cain</p>  <p>Fonte: https://www.inverse.com/article/31726-battlestar-galactica-deadlock-admiral-cain-helene-lucinda Acesso: 28/Ago./2019</p>	<p>Almirante da nave Pegasus.</p>
<p>Gina Inviere</p>  <p>Fonte: https://br.pinterest.com/pin/554153929139833200/ Acesso: 02/Maio/2019</p>	<p>Cópia de Número Seis a bordo da nave Pegasus.</p>
<p>John Cavil</p>  <p>Fonte: https://galactica.fandom.com/wiki/John_Cavil</p>	<p><i>Cylon</i> Número Um.</p>

Acesso: 06/Set./2019	
<p style="text-align: center;">D'Anna Biers</p>  <p>Fonte: https://lgbtfansdeservebetter.com/character/number-three-danna-biers-battlestar-galactica/ Acesso: 26/Ago./2019</p>	<p><i>Cylon</i> Número Três.</p>
<p style="text-align: center;">Simon O'Neill</p>  <p>Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Number_Four_(Battlestar_Galactica) Acesso: 26/Ago./2019</p>	<p><i>Cylon</i> Número Quatro.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

A temporada inicia-se pelo regime diurno de imagens, essencialmente antitético, realizando progressivamente a passagem para o noturno, quando as escolhas narrativas se dão no sentido de pacificar a relação entre humanos e robôs. O regime noturno caracteriza-se pela antífrase, propiciada pelo movimento pró-aliança, encabeçado por Número Seis, Boomer e D'Anna. Esta cópia de Número Seis corresponde àquela que possibilitou o ataque *cylon*, havendo agora uma atenuação do teor da carne sexual ligada à personagem, o que a consolida como mediadora entre humanos e *cylons*. Há a transição de uma feminilidade terrificante para uma feminilidade conciliadora.

O esquema da queda, diurna, da primeira temporada, abre espaço para o da descida, noturna, que não deve ser confundida com a queda, pois visa desaprender o medo, oferecer a aclimatação e o consentimento da condição temporal (DURAND, 1997), identificando-se aos gestos de acoramento. Para tanto, exigirá couraças ou o acompanhamento de um mentor, “Porque a descida arrisca-se, a todo o momento, a confundir-se e a transformar-se em queda” (DURAND, 1997, p. 201). Assim, Número Seis orienta Gaius no processo de aproximação entre humanos e robôs, no qual o cientista terá importante papel. As estruturas simbólicas são místicas, relacionadas aos esquemas da inversão, iniciada com a virada narrativa do conflito entre humanos e robôs e também dramáticas, associadas aos esquemas rítmicos de religar.

O tropo sobre o *download* de memória e consciência é desenvolvido com a

descoberta da Nave Ressurreição. Tais naves garantem aos robôs o renascimento dentro de uma banheira com a substância que dá vida ao novo *cylon*, ativando as estruturas místicas de viscosidade e adesividade. Toda imagem de nascimento carrega certa ambivalência, como se em todo (re)nascimento subsistisse um pouco da morte temida, como atestam as reações de pavor dos *cylons* que despertam para uma nova vida. Ao longo das temporadas, as naves ressurreição serão destruídas, de modo que o apagamento do rito de renascimento conduzirá os robôs à morte derradeira. De acordo com Morin (2014), a ressurreição que faz renascer o morto, imediatamente ou depois, em um novo vivente é uma iniciação. O duplo e a morte-renascimento transmitem o desejo de eternidade.

As identificações e projeções humanas nas histórias de robôs “[...] carregam todos os sonhos impossíveis, todas as mentiras que o homem conta a si mesmo, todas as ilusões que ele cria” (MORIN, 2014, p. 245). Segundo Morin (2014), a individualidade humana se afirma à custa de instintos como o medo, que se atrofiam e o duplo é a expressão dessa afirmação biológica fundamental. O drama da morte-renascimento condensa a vontade de unificação de contrários (DURAND, 1997). De acordo com o autor, essa visão de mundo-ritmo é realizada pela alternância de modalidades antitéticas: vida/morte; ser/não ser; ferida/consolação.

A biologia humana é convocada como parâmetro para explicar a forma de vida *cylon* quando Gaius demonstra que o sangue do feto de Sharon é indistinguível do humano e o utiliza para curar o câncer de Laura – temporariamente, como as temporadas seguintes mostrarão. O sangue também carrega valorações imaginais na medida em que “[...] é senhor da vida e da morte e porque na sua feminilidade é o primeiro relógio humano” (DURAND, 1997, p. 111).

FIGURA 19 – Quadro de dimensões do produto midiático

Contexto	Forma	Temática
Idem.	Transmidialidade - <i>Podcasts</i> e <i>Websódios</i> .	Ressurreição; Imortalidade; Individuação entre <i>raiders cylons</i> ; Biologia.

Fonte: Elaborado pela autora.

A) Dimensão contextual

Durante toda a temporada, as posições de humanos e robôs exibem o posicionamento e reposicionamento constante dos envolvidos, colocando em cena situações nas quais as personagens extrapolam tipificações maniqueístas. Os contextos apresentam facetas, que modelam e remodelam a todo o momento as relações de cooperação e cumplicidade, tanto para o bem, quanto para o mal.

Novos eventos atualizam o conflito entre as ordens democrática e militar com a dissolução do Conselho dos Doze e instauração de lei marcial. O foco sobre o militarismo se intensifica com a descoberta de outra nave de sobreviventes, a Pegasus, comandada pela almirante Helena Cain. A integração das tripulações engendra diversos problemas, provando que os conflitos entre seres da mesma espécie podem ser tão acirrados quanto entre humanos e robôs. Os três episódios nos quais a subtrama da Pegasus é desenvolvida apresentam questões delicadas perpetradas pela almirante - como o despojamento de naves civis por peças, suprimentos e seleção de pessoal considerado útil para embarcar na Pegasus, com o restante deixado à deriva. Os temas relacionados a liderança da almirante abrem espaço no conflito contra os *cylons* para focar na degradação do ser humano que chegam a se perguntar se de fato são diferentes dos robôs.

A cópia de Número Seis que atende pelo nome de Gina Inviere é apresentada como prisioneira da Pegasus, onde foi estuprada por interrogadores e pilotos. Eles planejam o mesmo para Sharon, que é espancada e só escapa de ser violentada sexualmente pela interferência de Helo e Chefe. Ao lançar perguntas à audiência e recusar respostas, a série questiona se é possível estuprar um robô, deslocando o foco para o humano que considera o estupro como uma possibilidade de ação. A série é pródiga em retirar as situações de lugares prontos, como bem/mal, certo/errado, problematizando fronteiras. Questões sobre o quanto de responsabilidade pessoal pode haver no exercício do trabalho também são problematizadas. Enquanto Adama encontra-se em estado crítico, após ser baleado por Boomer, a frota fica sob o comando do coronel Saul Tigh, que repetidamente mostra-se inapto para a tarefa. Ademais, há uma forte carga de “[...] *estetização glamourizada* da violência” (MARTINS, 2008, p. 20, grifos da autora), ao longo da temporada.

Situações extremas, como a escassez de alimentos, medicamentos e outros recursos em tempos de crise são expostas, como o episódio sobre o mercado ilegal, que finaliza demonstrando a conivência de autoridades perante irregularidades que não conseguem evitar, como denota o diálogo em que o chefe do esquema diz a Apollo sobre o

tráfico de mulheres e crianças, “É difícil encontrar um campo moral alto quando estamos todos no meio da lama” (Episódio 14), ao que Apollo responde: “Existem linhas que não devem ser ultrapassadas”.

Tem-se ainda acesso a uma fazenda em Caprica na qual os *cylons* realizam experimentos em humanos, sobretudo, mulheres em idade reprodutiva, nas quais tentam induzir a reprodução indireta de híbridos. A questão do aborto também é colocada, quando uma tripulante da colônia Gemenon - onde o tradicionalismo místico-religioso é forte - embarca na Galactica a fim de interromper sua gravidez - um ato legalizado, segundo as leis antes do ataque. O conservadorismo dos gemeneses enseja questões de politização do gênero, como a proibição de Laura (outrora, favorável à liberdade feminina sobre o próprio corpo) ao ato, devido à iminente extinção da humanidade e o médico da frota, doutor Sherman Cottle, favorável não apenas a esta, mas a diversas questões femininas.

A tensão entre a dimensão místico-religiosa e a tecnociência é utilizada como instrumento político na corrida presidencial entre Laura e Gaius, que discursa:

Os *cylons* não têm qualquer conhecimento sobre o significado da palavra liberdade. Como poderiam? Eles são programados, máquinas. Toda vez que você tira uma de nossas liberdades, toda vez que você restringe ou diminui um de nossos direitos, damos mais um passo em nos assemelhar a eles (Episódio 17).

Há um discurso moralizante em diversos argumentos apresentados, como a ideia de que os humanos são pródigos em destruírem a si mesmos. O argumento é reforçado em um diálogo entre Adama e Sharon, no qual ele pergunta por que os *cylons* odeiam os humanos, ao que ela responde não tratar-se de ódio, mas que se os humanos se destroem por motivos insignificantes talvez mereçam mesmo morrer. O fundo moral permeia também questões religiosas, como a condenação do suicídio pelo monoteísmo *cylon* e políticas, como a proibição do aborto pelas escrituras politeístas.

O cunho ideológico da linguagem também é colocado de modo recorrente, como quando Número Seis atenta Gaius para o teor de termos pelos quais os humanos se referem aos robôs. O impasse sobre interromper ou não a gravidez de Sharon estende-se por toda a segunda metade da temporada, quando Helo argumenta para Adama, “Estamos falando do meu filho, senhor. De uma parte de mim, mas suponho que seja mais fácil matar alguém quando você o chama de *cylon*” (Episódio 13). O papel da imprensa em situações de crise também é colocado por meio de D’Anna Biers, apresentada como repórter e posteriormente

revelada como *cylon*. Persiste a postura que desconfia e adverte sobre a tecnologia: os computadores da Galactica não são ligados em rede, por ordem de Adama, que teme que um vírus possa infectar os computadores de bordo, o que de fato ocorre quando eles precisam ser conectados. Em termos políticos, de acordo com Ott (2008), o onze de setembro reenquadrou a ordem de mundo e as pessoas tiveram que se adaptar a nova situação, encontrando recursos simbólicos no discurso público para endereçar e confrontar suas ansiedades sociais.

O último episódio da temporada apresenta um cenário pós-apocalíptico instaurado em Nova Caprica - planeta encontrado e utilizado como mote de campanha de Gaius, agora presidente das colônias. Exauridos após nove meses de fuga, mais da metade da frota desce para os acampamentos estabelecidos, onde o presidente revela-se cada vez mais inapetente. Enquanto isso, orbitam o novo planeta as nave Galactica (sob comando de Adama) e Pegasus (comandada por Apollo). Após um ano do estabelecimento em Nova Caprica, os *cylons* desembarcam na ocupação e Gaius se rende. A inversão das relações de poder entre humanos e robôs resulta em questões problematizadas na temporada seguinte.

B) Dimensão Formal

De acordo com Kaveney (2010a), as séries existem entre o espectro daquelas próximas do impenetrável para quem não estava lá desde o princípio e aquelas relativamente autônomas em relação à extensão da história. Ainda segundo o autor, o público que aprendeu a apreciar os arcos de longa duração é atraído para este formato, no qual a obra deve ser lida e particularmente relida, como provisória, contingente – textualidades conscientes de seus processos de produção. Ele cita *Battlestar Galactica* com um exemplo de obra que soube balancear episódios autônomos e seriados, com capítulos aparentemente independentes, mas que algumas vezes retornavam para revelar mais consequências que se pensara inicialmente. Tudo isso sem quebrar a ilusão de unidade e conclusão sem as quais o público poderia se sentir enganado.

A refilmagem aprofunda a transmidialidade da saga, conceito relativamente novo, mas cuja prática é antiga.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de

diversões. Cada acesso a franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo (JENKINS, 2009, p. 138).

Sendo a narrativa transmidiática a arte da criação de um universo, de acordo com o autor, a refilmagem se dispõe a fomentar uma história passível de ser explorada. O foco sobre o transmídia é responsivo ao advento das tecnologias digitais, que estimularam a convergência dos meios de comunicação, a cultura da participação e a inteligência coletiva. Dentro desse contexto, Jenkins (2009) acredita que ao oferecer material que o público possa explorar, grande parte aceitará o convite. Estas estratégias possuem relação direta com as lógicas de mercado, no sentido de trazer novos produtos e incentivar uma relação cada vez mais imersiva do consumidor (ou *producer*³⁶) com o universo narrativo.

A refilmagem foi não apenas a única versão da série com mais de uma temporada, mas também a mais diversificada, contando com *webséries* e filmes televisivos. Os *websódios* intitulados *The Resistance* foram veiculados entre a segunda e a terceira temporadas. A *websérie* configura o que Jenkins chama de Extensão – expansão de mercados potenciais por meio do movimento de conteúdos através de diferentes sistemas de distribuição. Segundo o autor, o desenvolvimento de cenas curtas adicionais para consumo via plataformas móveis, desenvolvidos em torno de personagens secundárias ou tramas compactadas, foi uma das estratégias mais comuns nos anos 2000, “[...] integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, p. 137). O processo não é isento de riscos, pois “Cada vez que deslocam um espectador, digamos, da televisão para a internet, há o risco de ele não voltar mais” (JENKINS, 2009, p. 47), mas o recurso também contribui para manter o interesse pela história durante a lacuna entre as temporadas, com cada passo do percurso, fundado no que veio antes, ainda segundo o autor.

A cultura da convergência, na qual mídias tradicionais e novas se entrelaçam, refere-se ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas e ao comportamento migratório dos públicos, “[...] que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, p. 29). Este tipo de circulação depende da participação ativa da audiência. O desafio está no fato de que as narrativas transmídias devem manejar seu conteúdo, de modo que cada nova plataforma encarregada de dar continuidade à

³⁶ Em sentido estrito, junção entre produtor e usuário de conteúdo. Em sentido amplo, parte da cultura de engajamento que, sobretudo após o advento da internet, permitiu que o público se tornasse mais que receptor passivo de produtos midiáticos e se apropriasse das novas formas de interação, envolvendo-se em um fluxo não mais unilateral com as produções culturais ao consumi-las, mas também criando a partir delas.

história possa ser usufruída de forma independente, mas também forneça novas informações para quem desejar explorar as conexões. Na medida em que “Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes” (JENKINS, 2009, p. 138), a narrativa altera o conteúdo de acordo com o meio.

Ao invés do argumento que via na convergência um processo tecnológico que conjugaria múltiplas funções em um mesmo aparelho, trata-se de uma transformação cultural, “[...] à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 30). Produtores e espectadores participam interagindo com um novo conjunto de regras que nenhum dos polos entende ainda por completo. O processo é assimétrico na medida em que corporações, criadores e espectadores não detém o mesmo poder e mesmo entre estes últimos, há os que têm mais condições e/ou habilidades para participar dessa cultura que outros.

Com o incremento de novas camadas informacionais ao universo ficcional de *Battlestar Galactica*, o conhecimento sobre a saga passa a distribuir-se em fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático. Se de um lado os suportes divergem, de outro os conteúdos convergem; se por um lado a compreensão da série não é comprometida pela falta de engajamento com as *webséries* e filmes, por outro, “Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais” (JENKINS, 2009, p. 49). Neste caso, a série é suficientemente conexa em relação aos *websódios* e filmes, de modo que “O ponto essencial é que um envolvimento mais profundo continua sendo opcional” (JENKINS, 2009, p. 186).

A expansão da saga fornece chaves de compreensão para o encadeamento da narrativa como um todo. No caso de *The Resistance*, a *websérie* antecipa para o público a situação em Nova Caprica após mais de dois meses de ocupação *cylon*: protestos, movimentos de resistência e toque de recolher, constelam formando a nova ordem de mundo da trama e que os telespectadores só conhecerão posteriormente. As negociações e renegociações de sentidos entre as personagens continuam marcantes. Desta vez, com uma inversão radical: quando os *cylons* passam às posições de comando em Nova Caprica, a resistência, encabeçada por Tigh e Chefe, passa a executar atentados, como o que resulta na morte de dez civis. As alegorias tocam questões contundentes, como uma invasão justificada pela suspeita de armas escondidas em um templo religioso. Tigh tenta justificar as ações da resistência para os membros que não concordam com o rumo que as coisas tomam, “Estes miseráveis mataram

20 bilhões de humanos. Você vai dizer que é nossa culpa também? Ao invés de chorar como uma garotinha você deveria se concentrar em se vingar” (*Websódio* 6).

Entre as estratégias adotadas por *Battlestar Galactica* para construir pontes entre os *websódios* e a série televisiva estão, além da antecipação na internet de temas detalhados na TV, o aprofundamento de personagens – como Duck, Jammer e Gaeta. Enquanto na série, Duck é um personagem figurante, a *websérie* apresenta-o como um homem que, após perder sua companheira Nora no atentado ao templo, aceita atuar como homem-bomba no atentado suicida da resistência. O conhecimento desses antecedentes é acionado de modo diferenciado para o público dos *websódios* na cena em que, no memorial existente na Galactica, Apollo diz a Starbuck que quando morrer quer sua foto ao lado de Duck e Nora – estratégias que intensificam a relação emotiva do público com a história por meio de personagens.

A *websérie* mostra também o alistamento de humanos na força *cylon* como uma decisão difícil para Jammer, motivado pelo desapontamento com os atos de violência da resistência em Nova Caprica. Todo o conflito do personagem anterior ao seu alistamento até o recrutamento é oculto na televisão. A crise de consciência de Jammer confere mais facetas ao modo como, mais que entre humanos e robôs, a fronteira se torna fluida entre humanidade e desumanidade, com clivagens dentro do próprio movimento resistente.

C) Dimensão Temática

A temporada traz a informação de que os *cylons* centuriões são mais fortes e difíceis de matar, enquanto andróides e ginóides compartilham fragilidades humanas. Acrescenta-se aos fatos que se sabe sobre eles, o de que há individualização não apenas entre andróides e ginóides, mas também entre os *raiders*, como indica o comportamento de um deles, apelidado pelos pilotos de Scar e considerado o *raider* mais mortal da frota *cylon*. Os tropos de misticismo também aparecem conectados a Scar, quando Sharon explica que ele provavelmente morreu e renasceu “dezenas de vezes” e que “Um *raider* é como um animal sob controle, com consciência básica e instintos de sobrevivência” (Episódio 15). O argumento relaciona o misticismo a uma ideia de evolução, esclarecida por Sharon:

Leva-se meses para treinar um novato até ser um piloto de Viper e quando ele morre, todas as suas experiências, conhecimentos e habilidade acabam para sempre, mas se pudesse trazê-lo de volta e colocá-lo em um novo corpo, você não faria? A morte se tornaria uma experiência aprendida (Episódio 15).

O modo de funcionamento dos *cylons* é estruturado recorrendo mais a tropos místicos e religiosos, que tecnocientíficos. Um deles envolve ainda a ideia de aprendizagem a partir de experiências traumáticas, pois ainda segundo Sharon, “Cada vez que ele renasce, volta com memória mais amargas” (Episódio 15).

A tortura configura-se como elemento redundante na construção do tema “robô”. Gaius reporta a almirante Cain que Gina está traumatizada pelos abusos sofridos, notando que a consciência *cylon* é suscetível às mesmas pressões que a psique humana (OTT, 2008). A ideia de que robôs possam sentir dor é reforçada quando Sharon (e outros *cylons* em temporadas posteriores) é anestesiada devido a um descolamento de placenta, o que faz com que o médico ironize o fato deles se parecerem com os humanos, mas compartilhem até mesmo as limitações físicas. A forma como os humanos passam a lidar com a dor que os *cylons* afirmam sentir e comportam-se como tal, altera-se: robôs passam a ser tratados, assim como humanos, como seres sencientes.

Quando Sharon retorna à Galactica, ela se torna suspeita para a tripulação, que viu sua cópia atirar em Adama e ser morta por Cally. De volta à nave, Sharon é mantida na prisão pelo crime que sua cópia cometeu. Quando sai da prisão é sempre algemada pelos pés, mãos e pescoço. Ela vai sobrevivendo porque os humanos precisam dela, como quando é a única capaz de eliminar o vírus infiltrado na rede de computadores da Galactica – e o faz através de uma ligação direta entre um cabo ótico e a organicidade interna de seu corpo. Elementos como o sangue, a placenta e a ligação dos fios com o interior corpóreo de Sharon, tornam a biologia um aspecto fundamental da constituição *cylon*. Segundo o produtor Ronald D. Moore no *podcast* deste episódio, os *cylons* emulam a forma humana até o nível microscópico, tornando-se indistinguíveis, porém, como seres sencientes que evoluíram, desenvolveram também características particulares.

Na missão em Kobol, um diálogo com Helo revela a natureza simultaneamente individualizada de Sharon – como, por exemplo, no afeto por Helo – e de algum modo, compartilhada com Boomer, quando ela diz que perto de Starbuck sente-se de volta à frota. Helo argumenta que ela nunca esteve na frota, mas apenas “a outra Sharon” (Episódio 7). Ela diz que entende isso, mas possui a lembrança. Por outro lado, quando questionada sobre se lembra de sua cópia ter atirado em Adama, responde que não. As junções/disjunções se multiplicam ao longo do episódio, culminando na explicação pela própria personagem: “Eu sou Sharon, mas uma Sharon diferente. Eu sei quem eu sou. Não tenho protocolos ou programas escondidos esperando para serem ativados. Eu tomo minhas decisões. Eu faço

minhas escolhas” (Episódio 7). O choque de Número Seis ao descobrir que a prisioneira *cylon* mantida pela Pegasus é uma de suas cópias reforça a individuação.

O problema das cópias revela uma dissociação entre mente e corpo após o processo de *download* de memória e consciência. Conforme a versão de Número Seis renascida como cópia daquela que possibilitou o ataque *cylon*, “Eu ainda estou tentando me acostumar com este corpo. Digo, sei que é idêntico, mas mesmo depois de todo esse tempo, ainda me sinto estranha” (Episódio 18). A questão das cópias é ainda mais intensa em Boomer, renascida em Caprica após ser morta por Cally e insistindo em ser chamada de Sharon, ao que D’Anna lhe diz no mesmo episódio: “Agora você é apenas uma máquina quebrada que pensa que é humana”. Assim como Sharon, Boomer parece possuir uma perspectiva de mundo em primeira pessoa ao responder, “Eu tenho uma consciência e eu sei a diferença entre certo e errado”. Searle (1998, p. 131) afirma que, “Se tenho a impressão de que estou tendo experiências conscientes, então é porque estou tendo experiências conscientes”. O problema da consciência envolve a situação paradoxal de, embora com a certeza de ser consciente, não saber de fato o que isso significa (TEIXEIRA, 2015).

O personagem Cavil levanta questões interessantes, pois diferente de outros robôs, ele afirma que *cylons* não possuem alma e anseia pelo desenvolvimento de potencialidades não-humanas. Ao ser enviado à Galactica, afirma:

Somos máquinas. Devíamos ser verdadeiros quanto a isso. Ser as melhores máquinas que o universo jamais viu, mas colocaram em nossas cabeças que éramos os filhos da humanidade. Então, ao invés de perseguir nosso próprio destino de tentar achar nosso próprio esclarecimento, nós sequestramos o de vocês (Episódio 20).

Coexistem na série visões dos robôs análogas à biologia humana, portanto, úteis em levantar questionamentos sobre o humano e visões que exploram as diferenças dos *cylons*, como criaturas que devem ser analisadas em seus próprios termos, logo, úteis em oferecer figurações especulativas sobre as formas de vida artificial (LEAVER, 2008).

Síntese

Uma das rupturas concretizadas pela série refilmada em relação à original refere-se ao fato de, incorporar uma ideia de evolução aos robôs – assim como já insinuado em *Galactica 1980* – mas problematizar este ideário de processo evolutivo. O desenvolvimento

do sistema de ideação que liga os *cylons* à Robótica Evolutiva é figurado de diversas formas ao longo do programa – como, por exemplo: na composição comum e analogia de funções biológicas entre humanos e não-humanos e na base causal dos robôs, próximos aos humanos em termos físicos e compartilhando também limitações. Além de situações que evidenciam a inspiração antropomórfica e antropocêntrica da criação dos robôs, cenas de fusão entre andróides e ginóides com objetos técnicos, demonstram também as peculiaridades de um modo de existência maquínico.

Em relação à semelhança dos robôs em maior ou menor grau com o humano, percebe-se um gradiente, no qual, quanto mais os robôs são feitos à imagem e semelhança dos seres humanos, menos capacidades melhoradas possuem e mais partilha de fragilidades humanas. Apesar da similaridade interna e externa dos *cylons* com o ser humano, o desenvolvimento da narrativa conduz à tese de que há uma consciência maquínica operando nos robôs e utiliza como evidência disso as disposições apresentadas pelos seres artificiais para os sentimentos e as emoções.

A figura do robô encontra-se intimamente ligada à questão da vida e da morte, envolvidas em sua criação, movida por um determinado fim e na quase impossibilidade de lhes extinguir a vida. A metáfora recorrente da ressurreição evidencia a pulsão de vida que estrutura o desenvolvimento do tema “robô” na narrativa. A segunda temporada da série refilmada abre espaço para linhas de fuga da perspectiva exclusivamente humanista e antropocêntrica apresentada até então com os robôs criados à imagem e semelhança do ser humano, compartilhando e desejando suas fragilidades. Este outro tipo de imagem e discurso é catalisado pelo personagem Cavil. Diferente dos outros *cylons*, ele sempre expressa sua frustração por ter sido modelado tendo como fonte de inspiração o ser humano. De acordo com ele, isso lhe impôs limitações que ele aspira superar, tornando-se assim o que ele denomina como uma “super máquina”.

A concepção dessa super máquina, tal como descrita pelo personagem, guarda especificidades que relativizam a ideia de segurança e solidez comumente associadas à categoria humano, demonstrando que o ser é construído e reconstruído a todo o momento e por fatores fora de seu controle. Cavil evidencia que o que se compreende como humano e a ideia individualizada e autônoma de *self* que o acompanha são garantias bem mais frágeis do que se costuma pensar. A revolta do personagem lança o ponto de vista sobre o quanto o estatuto ontológico de humanidade e a identidade pessoal do sujeito possuem caráter de artificialidade. O fato de Cavil ser uma criatura artificial potencializa o argumento.

Dentre as características humanas replicadas nos robôs no ato da criação, Cavil enfatiza o sono como um atributo improdutivo. Considerando que o período de sono possui importante função fisiológica nos organismos, o personagem enfatiza que os *cylons*, mais que serem guiados pela chamada Síndrome de Pinóquio, quando a máquina se crê ou ambiciona tornar-se humana, detêm a possibilidade de eliminar a simulação de propriedades humanas inúteis para um robô e abraçar um novo modo de existência em sua singularidade.

Outros predicados humanos citados por Cavil como limitadores para uma experiência mais rica no mundo são a visão, a audição e o olfato. Conforme ele, o olho humano foi projetado para enxergar apenas uma fração dos espectros de luz e os ouvidos são aptos a perceber somente determinadas frequências de ondas sonoras. Nesse sentido, a série distingue-se da tradição a qual pertencem filmes como *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, EUA, 2017), na qual a personagem virtual Joi aceita a possibilidade da morte, que a alçaria a uma “garota de verdade”. Cavil insere o seriado na tradição de obras cinematográficas como *Her* (Spike Jonze, EUA, 2014), na qual o humano Theodore apaixona-se por Samantha, a assistente virtual de seus *gadgets*. Ao final, Theodore é abandonado, pois a inteligência em rede de Samantha possibilita que ela se apaixone por outras incontáveis formas de vida como ela a um só tempo, buscando adequar-se a outras formas de relacionamento.

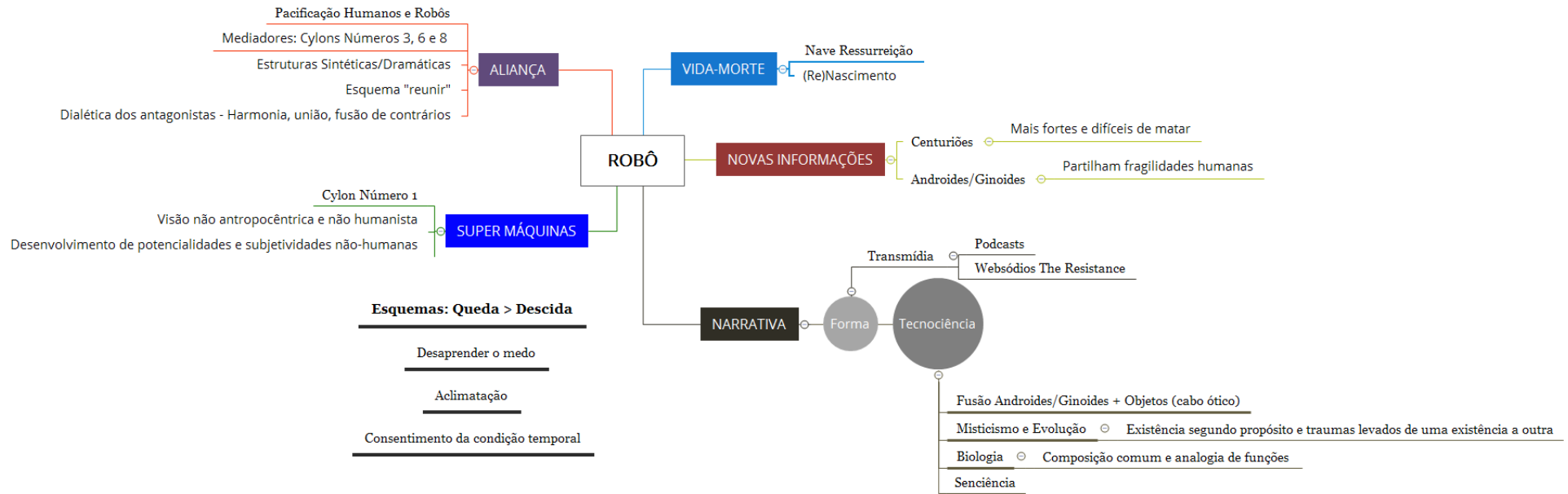
Em uma saga povoada por *cylons* ávidos por humanidade, Cavil reposiciona o lugar dos robôs ao desprender-se de pretensões humanistas e antropocêntricas e saudar uma nova subjetividade. A inovação de seu discurso dentro de *Battlestar Galactica* atravessa ainda a questão da linguagem. O *cylon* se mostra consciente de quão restrita se torna sua existência devido aos limites impostos pela linguagem que circunda os limites de seu mundo e suas experiências nele. Ele reconhece tais barreiras como obstáculos para uma vida plena. A visada da condição humana como uma experiência empobrecida será também em outra temporada questionada pela personagem D’Anna, que refletirá que, ao contrário dos humanos, incapazes de experienciar a própria morte, os *cylons* detêm a oportunidade singular de “viver a morte”, o que torna sua natureza mais multifacetada.

Cavil é o único personagem robô na saga a rejeitar um quadro de referência humano e desejar desenvolver suas potencialidades. Ele insere a pedra incômoda no calcanhar da humanidade ao questionar se o que se entende por humano seria tão profundo e original quanto se julga, se até mesmo os animais podem sobrepor-se a eles nos sentidos de audição, visão e olfato mencionados pelo *cylon*.

A função de Cavil na narrativa conflui com o pensamento de Teixeira (2015), também romanceada pelo escritor francês Auguste Villiers de L’Isle-Adam em seu livro “A

Eva futura” (1886). Enquanto Teixeira (2015) recorda que todas as células do organismo humano renovam-se a cada sete anos, L’Isle-Adam (2001, p. 142) romantiza que não se passa um dia sem que as linhas do corpo não se modifiquem. Nas palavras de sua versão fictícia do inventor estadunidense Thomas Alva Edison, pondera “Será que sempre nos assemelhamos a nós mesmo?”, lembrando o leitor que a carne, não sendo sempre a mesma, só existe na imaginação. Sobre a androide Hadaly, criada em sua obra, o cientista conhecido como Mago de Menlo-Park, questiona, “E nós, sabemos quem somos? o que somos? o senhor exigiria mais de uma cópia o que Deus julgou melhor não conceder ao original?” (L’ISLE-ADAM, 2001, p. 146). As figuras míticas também aparecem no livro do escritor, que afirma que todo ser tem nome de Prometeu sem saber. Consonante à tese de Cavil, o autor continua a provocação, explanando sobre as limitações dos olhos e ouvidos humanos. Na história criada por L’Isle-Adam, na tentativa de convencer seu interlocutor da ilusão entre o que se considera humano e natural e o que se considera robótico e artificial, Thomas Edison discorre sobre como as pessoas desempenham performances no teatro social e como a linguagem baliza o mundo e a experiência nele, “ninguém precisa de Hadaly para encontrar-se face a face com um fantasma [...] O que o senhor quer que seja falado de improviso, se tudo já foi articulado por todas as bocas do mundo?” (L’ISLE-ADAM, 2001, p. 250). A ficção alimenta questionamentos sobre o quanto os seres humanos podem ser compreendidos, em alguma medida, como robôs.

FIGURA 20 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa




Fonte: Elaborado pela autora.

4.5 Análise 5 – *Battlestar Galactica* (2004 – 2009) Terceira temporada: Androides sonham com bebês híbridos?

FIGURA 21 – Elementos narrativos

Novos personagens citados na análise	
Personagem	Descrição e função narrativa
<p>Hera</p>  <p>Fonte: https://geekoutuk.com/2017/08/26/top-10-half-breeds/comment-page-1/ Acesso: 08/Fev./2020</p>	<p>Criança híbrida fruto da reprodução entre um ser-humano (Helo) e uma <i>cylon</i> (Sharon).</p>
<p>Samuel T. Anders (Sam)</p>  <p>Fonte: https://www.thetvdb.com/series/battlestar-galactica-2003/actors/408095 Acesso: 18/Set./2019</p>	<p>Após ser resgatado da Caprica ocupada pelos <i>cylons</i>, passa a compor a tripulação da Galactica.</p>
<p>Tory Foster</p>  <p>Fonte: http://www.tvmaze.com/characters/43828/battlestar-galactica-tory-foster Acesso: 18/Set./2019</p>	<p>Secretária de Laura Roslin.</p>
<p>Híbrida</p>  <p>Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Hybrid Acesso: 18/Set./2019</p>	<p>Forma de vida biomecânica, cuja inteligência em rede permite processar na base <i>cylon</i> os fluxos de dados e funções das naves <i>cylons</i>, além de estar conectada também aos centuriões.</p>

<p style="text-align: center;">Kendra Shaw</p>  <p>Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Kendra_Shaw Acesso: 04/Out./2019</p>	<p>Oficial da nave Pegasus, a personagem aparece apenas no filme televisivo <i>Razor</i>, veiculado entre as temporadas três e quatro.</p>
---	--

Fonte: Elaborado pela autora.

A ressurreição, um dos tropos estruturantes do tema “robô” na narrativa é analisado filosoficamente por Willems (2008) a partir da personagem D’Anna. Na tentativa de descobrir a identidade dos chamados cinco *cylons* finais, ela passa a cometer suicídio repetidamente, esperando que o processo de *download* de memória e consciência lhe forneça alguma pista. O autor recorre ao filósofo alemão Martin Heidegger e seu conceito de totalidade: o ser humano somente é total quando morre, entretanto, não sendo capaz de experimentar a própria morte, não experimenta a totalidade. A natureza *cylon* de D’Anna lhe possibilita a experiência paradoxal de vivenciar a morte, conseqüentemente, a totalidade. Através da morte e renascimento, ela questiona se o ser é humano em absoluto ou se sua experiência no mundo é tão pobre quanto a de um animal (WILLEMS, 2008).

Em uma narrativa seriada, não apenas a trama, mas o próprio imaginário é construído ao longo de episódios e temporadas. Na terceira delas, diversos capítulos são dedicados à subtrama do Olho de Júpiter, que se revela uma metáfora para o fenômeno de uma supernova. De acordo com Durand (1997), o simbolismo do olho está sempre ligado à transcendência e elevação. O Olho de Júpiter havia sido antecipado nas temporadas anteriores pelos desenhos circulares e coloridos que Starbuck pinta desde a infância, cujos simbolismos antecipam também os símbolos cíclicos e progressistas do tempo que se desenrolarão no episódio final da série. Sobre o caráter simbólico do ciclo engendrado pelo círculo, Durand (1997, p. 323, grifo do autor) explica: “O *círculo*, onde quer que apareça, será sempre símbolo da totalidade temporal e do recomeço”. Segundo o autor, o círculo aproxima-se tanto da mandala, quanto da roda zodiacal, a “roda da vida” - importante na série para oferecer pistas para a Terra, como na primeira temporada, quando o mapa das constelações do zodíaco surge como indício da 13ª colônia. Já sobre a mandala, Durand (1997) adverte que sua interpretação primeira deve ser restrita e significar apenas a procura da intimidade num labirinto iniciático, pois em cada ponto da circunferência o olhar está voltado para dentro. Percebe-se que, ao lado

dos símbolos conexos aos robôs, o imaginário construído por meio de personagens e situações não diretamente relacionados aos *cylons*, também contribui para criar um imaginário unificado na série.

Ao fim da temporada, o tropo do messianismo é desenvolvido ao redor de Gaius, quando um grupo de mulheres o acolhe após o julgamento de sua presidência em Nova Caprica, no qual ele é absolvido. Segundo Durand (1997), os messianismos, assim como as mitologias do progresso, são arquétipos e esquemas que se polarizam em torno da ambição de dominar o devir pela repetição dos instantes temporais, “[...] abordamos agora uma constelação de símbolos que gravitam todos em torno do domínio do próprio tempo” (DURAND, 1997, p. 282). É perceptível como o tempo, em diversas figurações é fundamental na simbólica da saga.

No último episódio da temporada, um acusma – alucinação musical – é ouvido por quatro dos cinco *cylons* finais, que ao seguirem o som, encontram-se e se descobrem agentes adormecidos. A melodia “[...] é a duplicação eufemizante da duração existencial” (DURAND, 1997, p. 224). Ao organizar o tempo em ritmos e tonalidade sobre a trama contínua do tempo, “A música constitui, também ela, um dominar do tempo” (DURAND, 1997, p. 336). A percepção de Durand de que toda rítmica é também erótica é reforçada, não em sua denotação sexual, mas por seu papel em assegurar a fecundidade, conseqüentemente, a perenidade, do grupo social (neste caso, os robôs) no tempo. A música reúne os quatro *cylons* para revelar na temporada seguinte o papel destes na criação dos robôs, a fim de assegurar a continuidade da espécie.

FIGURA 22 – Quadro de dimensões do produto midiático

Contexto	Forma	Temática
Idem.	Transmidialidade (<i>Podcasts</i> , <i>Websódios</i> e filme televisivo).	Sonhos; Projeção; Híbrida.

Fonte: Elaborado pela autora.

A) Dimensão contextual

De acordo com Ott (2008), a trama de Nova Caprica realiza uma inversão da alegoria, que até então identificava os humanos aos estadunidenses e os robôs a um Outro racializado, étnica e culturalmente diferente. Agora, são os *cylons* que, ao ocuparem Nova

Caprica, realizam racionamentos de água e comida, interrogatórios, prisões, tortura e desaparecimento de humanos. Sobre a mudança de perspectiva, para Ott (2008), ao invés de naturalizar as estruturas sociais, a retórica ambivalente destacada com essa inversão, desestabiliza, convidando a interrogar as fronteiras.

Ainda segundo Ott (2008), a nova configuração do enredo muda o mundo e o lugar de todos nele. A inversão das relações entre humanos e *cylons* engendra atos violentos do movimento de resistência, realizados após a chegada dos robôs. Chefe chega a expressar seu desconforto com esta reconfiguração, “Acho que agora nos é que estamos ultrapassando os limites” (Episódio 1). Seus argumentos enfrentam a discordância de Tigh, mas Chefe continua: “Algumas coisas você simplesmente não faz, coronel nem mesmo na guerra”.

Ott (2008) vê o núcleo de Nova Caprica como uma metáfora da invasão estadunidense ao Iraque, com as insurgências e a tentativa dos ocupantes de treinar uma força policial composta pela população local. Conforme o autor é como se em Nova Caprica a invasão estivesse sendo vista pelos olhos dos iraquianos. Assim, para ele, *Battlestar Galactica* desloca o ponto de vista da audiência, convidando a refletir criticamente sobre os propósitos dos Estados Unidos (EUA) em relação ao Iraque. Já sobre a resistência, a questão é trabalhada de modo que, se torna difícil simplesmente enquadrá-los como cruéis (OTT, 2008). Sobre o recrutamento de humanos para a força *cylon*, Laura comenta:

É difícil de acreditar em algo mais desprezível que humanos fazendo o trabalho sujo dos *cylons*. Levados a acreditar que estavam apenas tirando a segurança dos civis das mãos dos *cylons*, os membros da polícia tornaram-se a partir daí uma extensão da autoridade da corporação *cylon* e enquanto seus nomes são mantidos no mais absoluto sigilo, não há dúvidas de que alguns são quem menos esperamos que sejam (Episódio 1).

Quando a população de Nova Caprica é resgatada pela Galactica (fato nomeado na narrativa como Segundo Êxodo) Laura é feita novamente presidenta e oferece anistia aos humanos que atuaram ao lado dos *cylons*. O grupo que compôs a resistência, porém, não demonstra a mesma complacência e forma um tribunal clandestino para julgar aqueles considerados colaboradores.

Com a frota novamente reunida, o sentimento Nós *versus* Eles é atualizado. Desta vez, entre os que viveram em Nova Caprica e os que permaneceram na Galactica - durante o ano em que a nave permaneceu orbitando Nova Caprica e posteriormente, nos quatro meses em que o planeta esteve sob o domínio *cylon*, quando a Galactica foi embora até que pudesse

organizar um plano de resgate. A divisão da tripulação problematiza a linha entre justiça e vingança.

Tempos depois, quando Gaius é submetido ao julgamento para decidir sobre sua participação nos eventos conduzidos pelos *cylons* em Nova Caprica, a oposição intensifica-se, chegando seu advogado a sofrer um atentado a bomba fatal³⁷. Na ocasião, Laura emite o recado, “Esta administração não cederá ao terrorismo [...] Enquanto eu for presidente, esta administração não permitirá que terroristas interfiram no nosso sistema legal” (Episódio 18).

A produção toca em feridas estadunidenses, de modo mais restrito e da humanidade, de modo mais amplo, como na chegada de 300 refugiados da colônia Saggitaron, conhecida por sua valorização à tradição. Quando uma epidemia se alastra entre os nativos desta colônia, eles rejeitam tratamento médico e quando finalmente a ele se submetem, diversos deles são mortos por um médico civil, em uma iniciativa pessoal de “higienização” da população sobrevivente.

Ao longo das temporadas, a série aborda diversas controvérsias, como uma greve entre operários da nave de refino pincelada com dimensões de classe: o questionamento sobre apenas pessoas das elites das colônias chegarem aos altos cargos de poder, enquanto aos outros restam apenas serviços braçais. Ao final, Laura pondera:

Se essa sociedade se tornar verdadeiramente polarizada entre classes políticas opostas e uma classe sem representação então estaremos perdidos. Não precisaremos dos *cylons*, nós mesmos iremos nos destruir (Episódio 16).

As séries que compõem a saga parecem sempre terem percebido a repetição como algo passível de comprometer o interesse da audiência, mesclando assim outras questões à trama, como as aventuras nas produções de 1978 e 1980 e os temas polêmicos na refilmagem, renovando desta forma constantemente o enredo.

B) Dimensão Formal

Também as personagens são desenvolvidas em arcos temporais longos na série. É assim que os telespectadores assistem à reincorporação de Sharon à tripulação de Galactica, após duas temporadas sendo hostilizada até finalmente ser rebatizada como a tenente Athena.

³⁷ Inspirado em atentados sofridos pela equipe de defesa do ditador iraquiano Saddam Hussein, segundo Ronald D. Moore no *podcast* “*The son also rises*”, sobre o episódio 17 da terceira temporada da série.

Tem-se um raro momento de leveza, ao desfocar do conflito com os *cylons* para um episódio inteiro no qual tripulantes lutam boxe. O capítulo intercala cenas de luta com *flashbacks* de um dia de festa em Nova Caprica, encarregado de esclarecer as relações entre personagens naquele período e que agora aparecem lutando. O episódio, além de dizer sobre a estrutura narrativa da série, diz também sobre o imaginário, sendo a festa um momento no qual, “[...] as normas são abolidas, mas também alegre promessa vindoura da ordem ressuscitada” (DURAND, 1997, p. 312). Por meio de *flashes* a audiência pode conhecer um pouco sobre a vida de alguns personagens antes do ataque, conferindo entendimento a diversas atitudes das personagens, que vão sendo inseridas em um quadro mais elaborado e coerente a respeito de suas personalidades na narrativa.

Desde o princípio são fornecidas pistas sobre os *cylons* ocultos na frota, mas estes indícios só são encaixados progressivamente, como a montagem de um quebra-cabeça. Assim se dá a revelação de quatro dos cinco *cylons* finais no último episódio da temporada: Tigh, Chefe, Sam e Tory. A virada de trama obriga a audiência a rememorar diversos fatos de temporadas anteriores para encaixar a nova informação como, por exemplo: o fato de Tigh ter sido preso e torturado até a mutilação de seu olho em Nova Caprica; Chefe ter atuado como um dos líderes da resistência contra os *cylons* na mesma época; Sam ter passado meses lutando pela própria sobrevivência e de seu grupo na Caprica ocupada pelos *cylons* após o ataque; Tory ter ajudado os humanos a serem resgatados pela Galactica em Nova Caprica. O último episódio finaliza com o retorno de Starbuck, após sua nave explodir no ar e ela ter sido dada como morta no episódio 17. Deste modo, a temporada termina com um *cliffhanger*³⁸, ao deixar em aberto para o público a possibilidade de Starbuck ser a quinta e última *cylon*.

Em relação aos *websódios* *The Resistance*, veiculados antes da temporada ir ao ar, o público que acompanhou os episódios disponibilizados na internet tem acesso diferenciado ao desfecho de Jammer na TV. Enquanto a narrativa apresenta ao telespectador o personagem sendo condenado à morte pelo movimento de resistência por ter se alistado no exército *cylon*, o espectador da *web* é recompensado com uma camada a mais de sentido, pois conhece o percurso que levou o personagem ao alistamento.

A *websérie* confere também um significado maior a Felix Gaeta, alertando a audiência atenta para que se preste mais atenção ao personagem - visivelmente presente e ativo na maior parte dos episódios da TV que, no entanto, não explorara seu papel para além de um funcionário cumpridor de seu dever. Após os episódios na internet trazerem Gaeta para

³⁸ Recurso narrativo por meio do qual se cria um clímax no fim de um episódio, mantido em suspenso por certo período de tempo, até que a trama seja retomada.

o foco, a série mostra que ao voltar à Galactica ele é julgado pelo tribunal clandestino por ter atuado como braço direito de Gaius em Nova Caprica. O personagem só não é lançado ao vácuo especial – como Jammer - por revelar sua identidade como a fonte que disponibilizava informações que ajudaram a resistência.

Além de *The Resistance*, divulgada antes da temporada, sete novos *websódios* intitulados *Razor Flashbacks* foram veiculados após seu fim. A *websérie* apresentou uma trama focada no jovem Adama, quando em missão, ele cai em um planeta onde descobre uma versão masculina da Híbrida e experimentos dos *cylons* com humanos.

Após a veiculação desta *websérie* ainda foi exibido o filme televisivo *Razor*. A série original de 1978 e a continuação de 1980 também haviam originado filmes, porém, produzidos pela junção de episódios já exibidos, realizando uma transposição de mídia. Na refilmagem os filmes foram criados especialmente para a televisão. Uma das estratégias do filme foi a de inserir uma nova personagem (a tenente Kendra Shaw) e contar uma história sobre ela. Apesar da série não retomar Kendra na TV, o público do filme é recompensado na TV com uma construção de sentido que o possibilita desconfiar de que Starbuck (sendo *cylon* ou não) seja veículo da morte, pois é isso o que o embrião do que será a futura Híbrida diz a Kendra quando a tenente está prestes a morrer. Deste modo, a desconfiança em relação à Starbuck é intensificada para os espectadores do filme.

Outra tática foi focar o enredo em acontecimentos ocorridos na nave Pegasus. Enquanto o telespectador da série soube na segunda temporada que uma cópia da *cylon* Número Seis, identificada como Gina Inviere, fora presa e torturada na Pegasus, o público do filme sabe também que a almirante Helena Cain e a *cylon* tiveram um relacionamento. A informação confere novo efeito de sentido aos abusos que a ginóide sofreu como prisioneira de sua ex. O filme confirma ainda as ações da almirante que haviam circulado como boatos - como o fato dela ter atirado em um oficial que se recusara a cumprir uma ordem e que teria ordenado um saque seguido de extermínio e abandono de uma nave de civis para suprir sua nave de alimentos, armas e ferramentas.

C) Dimensão Temática

Durante o período em que Nova Caprica esteve sob o domínio dos robôs, o *cylon* Leoben manteve Starbuck em cativeiro no antigo apartamento da piloto. A situação traz para o foco mais uma vez o problema das cópias, já que durante este tempo, por cinco vezes

Starbuck mata Leoben para tentar escapar antes que ele retorne – chegando o *cylon* a se deparar com sua cópia morta na sala quando adentra o recinto em um novo corpo. A impossibilidade de morrer permanentemente causa nos *cylons* uma reação de desapego ao corpo que embasa suas ações, pois se temer a morte faz parte da vida, não temê-la altera as relações sociais (NÓBREGA; VIERA, 2018)³⁹. De forma análoga, quando Hera é capturada por uma nave *cylon*, Sharon pede a Helo para matá-la, para que ela possa passar pelo processo de ressurreição na base *cylon* e resgatar a filha. Na ocasião, Sharon chega a matar uma de suas cópias para salvar a criança. Ela reflete ainda sobre a culpa por ter traído os *cylons*, sendo a própria reflexão, não apenas indício de consciência construído pela narrativa, mas também de autoconsciência.

Por meio de Cavil, em um diálogo com os seus sobre seu terceiro *download* de memória e consciência, a audiência fica sabendo que este é um processo doloroso para os *cylons*. Desta forma, gradativamente a série vai respondendo questões sobre os robôs. Com D’Anna, o público passa a saber também que os *cylons* sonham. Os sonhos são indicativos de intencionalidade na medida em que possuem conteúdos. Número Seis apresenta uma nova informação sobre o modo de funcionamento dos *cylons*: a Projeção, por meio da qual os robôs projetam a forma como enxergarão o ambiente ao redor. O recurso possui baixa relevância narrativa. De natureza oposta está a apresentação da figura da Híbrida, uma forma de vida biomecânica que permanece dentro de uma banheira com fluidos na base *cylon*. Conectada a diversos fios, ela pronuncia continuamente informações aparentemente desconexas, como se estivesse em uma espécie de transe.

Nos episódios seis e sete, uma nave *cylon* vai até uma região espacial que acreditam ser rota para a Terra e encontra um artefato com um vírus que infecta os robôs. A questão, além de ensejar novamente o paradoxo de direitos humanos estendidos a seres artificiais - já que a tripulação de Galactica sugere infectar a Nave Ressurreição com o vírus, ao que Sharon e Helo se opõem, argumentando que seria genocídio - reforça os tropos do orgânico e da biologia na estruturação do tema “robô”.

³⁹ NÓBREGA, Livia de Pádua; VIEIRA, Leylianne Alves. Carbono alterado, novas formas de vida e mente corporificada: Consciência e Complexidade nas novas séries de Ficção Científica. **Anais do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste** – Belo Horizonte, MG: INTERCOM, 2018.

Síntese

Enquanto nas duas primeiras temporadas da série, têm-se um contexto no qual os robôs se manifestam simbolicamente como Outro, impregnado por valores do pós-onze de setembro nos Estados Unidos e desta forma, vistos como diferentes em termos raciais, étnicos e culturais, a crítica especializada viu nesta temporada alusões à política estadunidense durante a invasão e ocupação do Iraque. Os *podcasts* do produtor Ronald D. Moore negaram algumas destas aproximações. Torna-se perceptível que, muitas vezes, dentro de uma obra ficcional, uma interpretação toma forma e se sobressai, mesmo que esta não tenha sido a intenção dos autores. O ato da recepção é que concretiza estas leituras. As textualidades realizam assim a ligação entre os criadores e público, por meio de diversos fatores. Entre eles, o acionamento dos mundos simbólico e material. A realidade concreta fornece subsídios para a criação estética, possibilitando a identificação da audiência entre o que é apresentado e seu entorno. O compartilhamento deste conjunto de visões sobre algo ou alguém conforma o sentimento coletivo de pertencimento. O real vivido também circula, portanto, pelas redes de construção de sentidos de uma produção. Assim, potências políticas e de outras naturezas beneficiam-se da capacidade criativa e da necessidade de simbolização humanas.

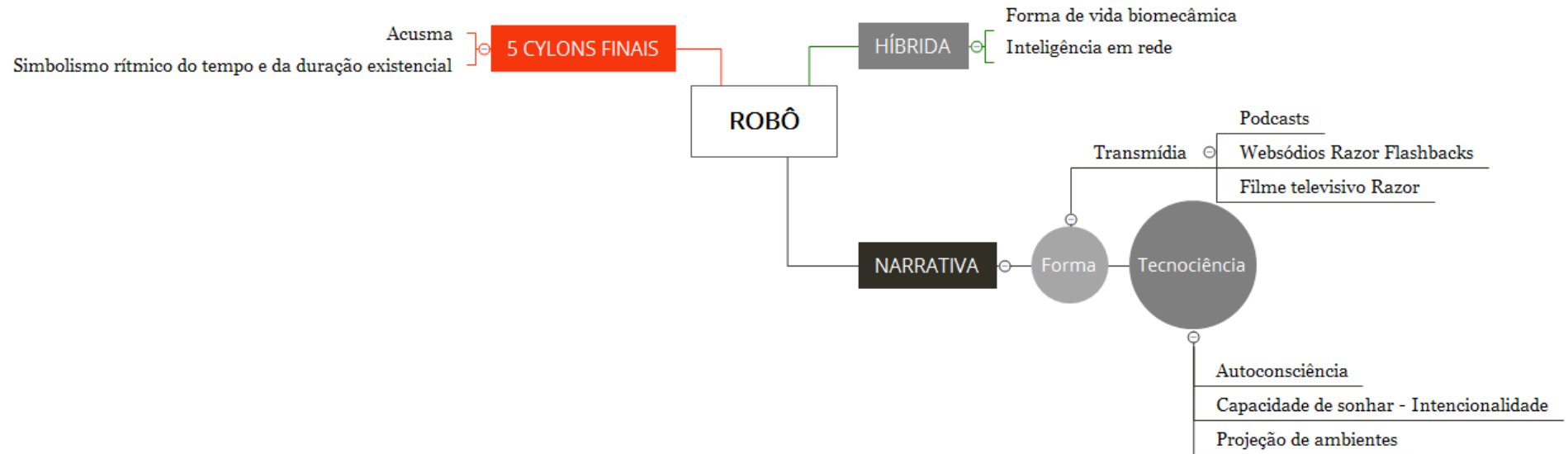
A representação da humanidade em distintos momentos da série se aproxima da figura do robô, com seres humanos agindo como máquinas em um processo de desumanização. Em paralelismo, várias ações dos *cylons* os alocam como mais humanos que o ser humano, havendo a humanização da máquina. A desumanização da humanidade e a humanização de máquinas é um recurso narrativo comum à Ficção Científica. A desumanização daqueles considerados inimigos é também uma estratégia comum em narrativas sobre guerras. Mote semelhante é desenvolvido em “*Men against fire*”, quinto episódio da terceira temporada da série britânica *Black Mirror* (Charlie Brooker, Reino Unido, 2011 – presente). Nele, soldados exterminam seres humanos comuns chamados de “baratas”. Os combatentes utilizam um dispositivo neural que os faz enxergarem estas pessoas como mutantes e assim os colocarem na condição de inimigos.

A mídia, por meio de seus produtos culturais não somente espelha o real, entre outras possibilidades, mas também o constitui. Constrói suas significações ao operar no processo de construção, veiculação, transformação e reforço de modos de ser e estar no mundo. Ela faz parte do aparato pedagógico do campo social, junto a outros poderes, sejam eles institucionais ou simbólicos. Tendo em vista que as representações midiáticas proporcionam uma via de acesso a diversos *ethos* e domínios do saber, compreende-se que o

tratamento dado ao tema “robô” na ficção, afeta o modo como as audiências enxergarão os seres artificiais. As imagens e discursos midiáticos circulantes, portanto, são componentes importantes na formação de uma cosmovisão sobre os robôs. Depreende-se daí a força de representações capazes de dar forma ao imaginário e a imaginação.

Percebe-se que, ainda que o alijamento mítico do Golem estereotipado sob a forma de robô dissocie a potência crítica suscitada por estas imagens, da mesma forma que o desejo de sobrevida do Golem, as produções midiáticas desejam uma sobrevida da reflexão. O mundo exterior adentra o mundo interior construído pela ficção ensejando o potencial das obras de divertir e ensinar, entre outros papéis possíveis. Deste modo, as expressões estéticas balizam formas do ser humano perceber a si e o mundo. Assim, a experiência perceptiva vai além do universo ficcional, em leituras que muitas vezes escapam aos criadores. A produção midiática compõe uma entre múltiplas instâncias e experiências capazes de despertar reflexões no sujeito contemporâneo. Dada a presença quase ubíqua dos meios de comunicações e suas expressões na atualidade, as camadas de sentido ofertadas por estas produções correspondem a uma parte importante e difícil de ignorar na forma como os indivíduos experimentam a realidade.

FIGURA 23 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa



Fonte: Elaborado pela autora.

4.6 Análise 6 – *Battlestar Galactica* (2004 – 2009) Quarta temporada: Do Barro ao Silício

FIGURA 24 – Elementos narrativos

Novos personagens citados na análise	
Personagem	Descrição e função narrativa
<p>Elosha</p>  <p>Fonte: http://persephonemagazine.com/2011/06/ladyghosts-battlestar-galactica-1-05-act-of-contrition/elosha/ Acesso: 14/Out./2019</p>	<p>Sacerdotisa politeísta que auxilia Laura Roslin em sua caminhada como líder messiânica dos sobreviventes humanos em busca da Terra.</p>
<p>Natalie Faust</p>  <p>Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0993928/ Acesso: 04/Out./2019</p>	<p>Cópia de Número Seis que faz parte da liderança do movimento rebelde de <i>cylons</i> que desejam aliança com os humanos.</p>
<p>Lida</p>  <p>Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Number_Six Acesso: 02/Maio/2019</p>	<p>Cópia de Número Seis.</p>
<p>Ellen Tigh</p>  <p>Fonte: https://sliveroffice.com/blog/favorite-female-character-you-love-but-everyone-else-hates-ellen-tigh-day-twenty-two Acesso: 14/Out./2019</p>	<p>Revelada como a última dos cinco <i>cylons</i> finais, a personagem era retratada como a esposa fútil e infiel do coronel Saul Tigh, até ser morta por ele na terceira temporada em Nova Caprica a fim de evitar que o movimento de resistência - do qual ele fazia parte - o fizesse devido ao fato de Ellen</p>

	ter levado informações do grupo para os <i>cylons</i> para proteger o marido.
--	---

Fonte: Elaborado pela autora.

Durante as quatro temporadas da série, as cópias de Número Seis apresentaram características e personalidades distintas. As diferenças estéticas não são menos importantes. O cabelo loiro platinado, acima dos ombros e os trajés curtos, justos e de cores fortes da versão visível apenas para Gaius contrasta com todas as suas cópias. De acordo com Durand (1997, p. 107), a onda da cabeleira constitui a marca da temporalidade e da mortalidade, “[...] fio natural que serve para tecer os primeiros nós”. Segundo o autor, em primeira instância, o simbolismo do fio é puramente negativo, “o fio é a potência mágica e nefasta da aranha, do polvo e, também, da mulher fatal e feiticeira” (DURAND, 1997, p. 108). Símbolo do destino humano, “O elemento que liga é a imagem direta das ‘ligações’ temporais, da condição humana ligada à consciência do tempo e a maldição da morte” (DURAND, 1997, p. 107). Durand (1997) chama a atenção para o fato de que apenas no Ocidente há uma feminização da cabeleira, de modo que, não parece furtivo que Gaius, o protegido de Número Seis, seja o único homem na saga a possuir cabelos compridos e que também se modificam conforme sua função na narrativa se altera, cultivando a barba quando encarna o líder messiânico e retirando-a quando abandona seu grupo de seguidores, por exemplo.

O percurso de Número Seis ao longo das temporadas da série é conduzido no sentido de, após desatar por meio da queda, busca atar por meio da aliança. A caracterização ambivalente da personagem evidencia o arquétipo da mulher fatal para a introdução do conflito na trama. Posteriormente, o abrandamento de seu teor sensual responde a sua virada narrativa, quando deixa de ser o pivô da queda para tornar-se epicentro dos esforços de aliança entre robôs e humanos.

Com a aliança, tem-se a passagem definitiva do regime diurno de imagens para o noturno, que “[...] se caracteriza por utilização da antífrase, recusa de dividir, de separar e de submeter o pensamento ao implacável regime da antítese” (DURAND, 1997, p. 279). A conciliação entre humanos e robôs é ensejada pelo reflexo dominante copulativo, prolongado no esquema de ação “reunir” e organizado sob estruturas sintéticas/dramáticas. Semanticamente, o regime noturno atenua as diferenças pelo uso de “[...] expressões que procuram estabelecer ligações com objetos ou figuras logicamente separadas” (DURAND, 1997, p. 272), ao contrário da preocupação diurna da distinção. Enquanto o regime diurno

“desconfia das seduções femininas” (DURAND, 1997, p. 121), a eufemização do noturno redime o feminino. Número Seis descola-se da feminilidade ameaçadora e passa a ser associada à intimidade protetora e maternal. Não por acaso, a personagem engravida, embora perca o bebê.

Nem todos os *cylons* concordam com a aliança, que envolve abrir mão da ressurreição, o que resulta em uma guerra civil entre os robôs. Conforme Cavil, “Há batalhas entre aqueles que aceitaram sua natureza e aqueles que a temem” (Episódio 5). Sobre a aliança, Natalie Faust, cópia de Número Seis, explica:

Durante a nossa guerra civil, conhecemos a morte. Vimos o nosso povo morrer, indo para sempre. Enquanto estávamos fora do alcance das naves de ressurreição, algo começou a mudar. Podíamos sentir um senso de tempo, como se cada momento tivesse alguma importância. Percebemos que, para nossa existência ter algum valor, ela deverá terminar um dia. Para vivermos vidas com sentido, precisamos morrer sem que haja retorno. A única fraqueza humana com a qual vocês se preocupam durante toda a vida, a mortalidade é a única coisa que te faz completa (Episódio 7).

A aliança faz com que humanos e robôs passem a compartilhar a condição finita e a destruição das naves ressurreição tenta conferir sentido à morte, não mais lutando contra ela, mas desejando-a, “[...] tentam conciliar a antinomia que o tempo implica: o terror diante do tempo que foge, a angústia diante da ausência e a esperança na realização do tempo” (DURAND, 1997, p. 282). Durante a destruição do centro que controla tais naves, D’Anna diz a Número Oito: “E com um soluço todos os *cylons* do universo começam a morrer” (Episódio 9). Ao que sua interlocutora responde: “É isso mesmo e é uma coisa boa, D’Anna, pois agora não há mais diferença”. Transpõe-se definitivamente a perspectiva de oposição diurna para a conciliação noturna:

[...] o mal, pela queda e suas variantes morais, torna-se sempre, por algum lado, um auxiliar do Bem, fazendo infletir o dualismo estrito, o *Regime Diurno*, para uma teoria dos contrários de tipo hegeliano, em que a morte desempenha um papel positivo (DURAND, 1997, p. 117, grifos do autor).

Os *cylons*, mesmo tendo a possibilidade de se afastarem da condição temporal humana, desejam se integrar no tempo, mesmo que aniquilador, para participar do ciclo total das criações e destruições cósmicas (DURAND, 1997). Uma visão existencialista do argumento de robôs desejosos de partilhar a finitude humana possibilita entrever uma tentativa de conferir conforto à ideia de uma vida fadada ao fim: ainda que potencialmente

capazes de imortalidade, os robôs desejam a morte. O reflexo digestivo se prolonga no esquema querer/possuir, organizado sob as estruturas místicas/antifráscas do regime noturno. A morte é assim eufemizada, positivada como o único horizonte capaz de preencher de sentido a vida.

A narrativa associa a queda da humanidade também ao dilúvio de Nóe⁴⁰, como uma forma de expurgar a corrupção moral da humanidade. Após carregar ao longo de quatro temporadas a mancha moral da culpa, Gaius finalmente revela à Laura sua participação no ataque *cylon*, colocando-se no lugar do Noé bíblico, recompensado pela purificação humana:

Pítia fala sobre a inundação que matou a maior parte da humanidade. Ninguém culpa a inundação. A inundação é uma força da natureza. Através da inundação a humanidade é rejuvenescida, renascida. Fui como uma inundação entende? Eu me culpei. Eu me culpei, mas Deus fez o homem que fez aquela escolha. Deus nos fez todos de forma perfeita e com esse pensamento minha culpa se vai (Episódio 9).

Sobre o Adão primordial, figurado em Adama, reafirma-se a ligação do comandante com a Terra Prometida, por meio de Laura, que lhe diz: “Quero vê-lo pegar o primeiro punhado de terra” (Episódio 10). O mito do paraíso perdido/reencontrado/reconquistado, entretanto, revela-se frustrante, tanto para humanos, quanto para robôs, que após quatro anos de errância, finalmente encontram a Terra, mas descobrem-na devastada por uma guerra nuclear dois mil anos antes. Descobre-se que a 13ª colônia perdida era composta não por seres humanos, mas por *cylons*, demonstrando que o êxodo da humanidade durante quatro anos de deserto espacial ainda não chegara ao fim.

Apesar do mito do eterno retorno ser repetidamente lembrado na série, o último episódio revela a expectativa de que os humanos tenham aprendido algo com o passado e tracem no presente uma nova orientação para o futuro, “É preciso muito pouco para passar do ciclo ao progresso” (DURAND, 1997, p. 295). Cessar o ciclo de repetições é amadurecer e caminhar rumo a uma visão progressista.

Assim, a série encerra-se com a humanidade recomeçando a vida de forma primitiva em um planeta encontrado graças às coordenadas intuídas por Starbuck. A cena final é um *flashforward* que avança 150 mil anos para mostrar a sociedade atual, com o desenvolvimento tecnocientífico caminhando de forma análoga aos tempos de conflito entre

⁴⁰ Apesar da versão bíblica do dilúvio atrelada à figura de Noé ser a mais conhecida no Ocidente, outras narrativas também mencionam o dilúvio, entre elas, o poema épico “Epopéia de Gilgamesh”, gravado em escrita cuneiforme em tábuas na Mesopotâmia antes de Cristo. Após a morte do companheiro Enkidu, Gilgamesh parte em uma jornada em busca da imortalidade.

humanos e robôs. O *slogan*, “Tudo isso já aconteceu antes e vai acontecer novamente” é repetido e Número Seis e Gaius surgem observando a humanidade. Quando Gaius questiona, “Será que tudo isso precisa acontecer novamente?”, as estruturas do ciclo dão a ver a possibilidade do progresso pela captação da mensagem de alerta e advertência da narrativa. A moral da história é o que permite não mais voltar, mas sim progredir - por meio de Hera, a criança híbrida, que ao recombinar DNA humano e DNA *cylon* os reuniu na árvore da vida em torno de uma nova espécie: o *homo sapiens* atual como híbrido de humano e máquina.

Há, portanto, uma passagem do tempo do mito do eterno retorno para o tempo cristão do mito do futuro. De acordo com Ferkiss (1972), o eterno retorno, visão greco-romana do humano primitivo, preconiza um movimento cíclico de criação/destruição a repetir-se indefinidamente. Já, o tempo cristão prega um movimento ascendente de criação, redenção e juízo final. É inseparável do Cristianismo a ideia de que a história detém um sentido: o de que o futuro será melhor, conseqüentemente, a noção de progresso está contida neste pensamento (FERKISS, 1972).

O fim do seriado não detalha, mas atribui uma natureza angélica a Gaius e Número Seis. A angelização de duas das personagens mais sexualizadas da série evidencia que um dos tons da refilmagem é mesmo o de realizar sínteses incomuns, pois, “O anjo é o eufemismo extremo, quase a antítese da sexualidade” (DURAND, 1997, p. 145).

Abrir mão da tecnologia envolve também destruir as naves. Durante um motim liderado por Felix Gaeta e Tom Zarek, Samuel Anders é baleado na cabeça e começa a recordar como ele e os outros quatro *cylons* finais desenvolveram o processo de ressurreição, milhares de anos antes⁴¹. Devido ao dano cerebral do tiro, Sam passa a proferir frases desconexas, semelhante à Híbrida. Ele é conectado então a uma base para que possa continuar recuperando a memória dos fatos que esclarecem a participação dos cinco *cylons* na construção da tecnologia de ressurreição. Ao final, o outrora jogador de Pirâmide⁴² obcecado com o lançamento perfeito, será acoplado às naves para destruí-las rumo ao sol. O sacrifício de Sam é um ritual de recomeço. A série termina com “[...] a potência benfazeja do sol nascente, do sol vitorioso da noite” (DURAND, 1997, p. 150). A simbólica solar também pode conter o valor negativo maléfico e devorador, mas a ascensão luminosa valoriza positivamente o sol, segundo o autor. Conforme Durand (1997), a queimadura do fogo, neste

⁴¹ Para desfazer a incongruência dos cinco *cylons* finais terem desenvolvido a tecnologia da ressurreição anos antes e o fato da nova geração de robôs ter sido criada há 58 anos, a narrativa justifica que os cinco *cylons* finais viajaram durante este tempo a velocidade da luz da 13ª colônia perdida para alertar os humanos de que o único caminho para as duas espécies era uma aliança.

⁴² Esporte praticado no universo ficcional de *Battlestar Galactica*.

caso solar é purificadora; batismo por excelência de uma nova espécie híbrida, “Segundo Piganiol, a incineração corresponderia à crença na transcendência de uma essência, na imortalidade da alma” (DURAND, 1997, p. 173). Tem-se a virtude de sublimação do fogo. O simbolismo ígneo é consonante com a teologia da série, na medida em que, o fogo é quase sempre presente de Deus, “[...] o elemento fogo, interpretado por um ou outro regime da imagem, está intimamente ligado aos mitos da ressurreição” (DURAND, 1997, p. 175).

Ainda que a destruição do centro de controle das naves ressurreição encerre a possibilidade de renascimento tecnológico, a sobrevivência de Starbuck após a explosão de sua nave, bem como o aparecimento de Número Seis e Gaius 150 mil anos depois, conduzem à possibilidade de outro tipo de ressurreição, desta vez, nos termos religiosos. Apesar de todo o argumento desenvolvido sobre criaturas biotecnológicas com potencial imortalidade, são as explicações místicas e religiosas de seres agora mortais que conduzem o fim da série.

FIGURA 25 – Quadro de dimensões do produto midiático

Contexto	Forma	Temática
Greve dos roteiristas.	Transmidialidade - <i>Podcasts</i> , <i>Websódios</i> , filme televisivo e site Ronald D. Moore.	Autocorreção; Redes neurais; Estrutura óssea; Resina <i>cylon</i> ; Mortalidade.

Fonte: Elaborado pela autora.

A) Dimensão contextual

As produções midiáticas envolvem indivíduos situados em espaços políticos e econômicos, entre outros planos que influenciam direta ou indiretamente as obras. De acordo com Chow-White, Deveau e Adams (2015), os produtores culturais não existem fora das estruturas sociais nas quais produzem, eles constroem e são construídos pelo meio, em dinâmicas de retroalimentação. As produções existem em um aparato sistêmico de criação, recreação e interpretação. Lugares de codificação e recodificação de leituras complexas, por vezes contraditórias, mas sempre reveladoras das redes de mútua afetação dos processos midiáticos. Segundo os autores, os processos criativos são histórica e socialmente situados e não meramente sujeitos a uma maquinaria multinacional de conglomerados de mídia. Para Chow-White, Deveau e Adams (2015), a refilmagem refletiu as textualidades como lugar de

agência e contestação, mais que somente texto e estética, conjugando a experiência vivida e a esfera de criação em diálogo com o contexto.

Nesse sentido, a última temporada foi afetada pela Greve dos Roteiristas de Hollywood (05/Nov./2007 – 12/Fev./2008), quando séries e *talk-shows* realizaram uma paralisação devido ao impasse entre o sindicato da categoria (*Writers Guild of America - WGA*) e a aliança de produções televisivas e cinematográficas (*Alliance of Motion Picture and Television Producers - AMPTP*) em relação à participação dos roteiristas nos lucros de programas que passaram a ser vendidos em DVDs, baixados via internet, transmitidos por *streaming* e expandidos para outras mídias. O movimento expôs a necessidade de repensar as formas de investimento e distribuição de lucros que vigorava então.

Executivos das redes e produtoras procuravam definir o conteúdo transmídia como “promocional”, enquanto que os que trabalhavam na criação argumentavam que esse conteúdo era agora parte integrante do desenvolvimento criativo do programa (para não dizer de sua própria fonte de lucro). Anunciantes exigiam acordos que estendiam suas campanhas de marca para dentro do espaço transmídia. Os escritores não estavam sendo compensados por esse conteúdo do mesmo modo como seriam por um material transmitido na TV. Todos esses pontos revelam o complexo entrelaçamento de objetivos criativos e econômicos por trás das estratégias para essas novas plataformas cruzadas (JENKINS, 2009, p. 172).

A greve⁴³ obteve apoio do Sindicato dos Atores (*Screen Actors Guild - SAG*) e fez com que a premiação do Globo de Ouro fosse cancelada pela primeira vez em 65 anos. Foi ainda um dos fatores que contribuíram para a proliferação de programas não roteirizados, como *reality-shows*.

Do início da greve até a véspera do último episódio, o produtor Ronald D. Moore permaneceu refletindo sobre as relações de poder circulantes na cadeia que conjuga quem financia, cria e consome na indústria do entretenimento. Dez dias após o início da paralisação, ele criou um site⁴⁴ no qual comentava tanto sobre o processo de produção e recepção crítica do programa, quanto sobre a greve em si (término de roteiros, funcionários demitidos, elenco suspenso sem pagamento, campanhas de apoio aos roteiristas, encontros entre atores e fãs para dar visibilidade ao movimento e acordos laterais). O site foi revelador da tensão entre a

⁴³ <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-130462/>
Acesso em 15/Out./2019.

⁴⁴ <http://www.rondmoore.com/Site/Blog/Blog.html>
Acesso: 28/Out./2019.

rede (NBC), o estúdio (Universal) e o produtor, relatando as tentativas de negociações; a recusa de Moore em produzir conteúdo sem remuneração; a aceitação do estúdio em remunerá-lo, desde que ele abrisse mão de seu nome nos créditos; além de comentários sobre as disputas entre criadores e empresários das indústrias criativas, que taxavam os roteiros como longos, onerosos e/ou não compreendiam porque uma cena não poderia ser gravada em um cenário já existente - em alguns exemplos das diversas controvérsias.

O processo dialógico no site possibilitou manter junto ao público a expectativa em relação à série. A primeira metade da temporada havia sido produzida antes da paralisação e o produtor chegou a cogitar a hipótese de finalizar a série sem encerrar a história, em apoio à greve. A decisão não se fez necessária e o acordo coletivo permitiu que o programa fosse retomado e encerrado adequadamente. Ademais, o site, assim como os *podcasts*, trouxe à luz uma camada do processo de produção midiática que costuma ser oculto do público. A politização da produção midiática por Moore evidenciou “[...] possibilidades de uma rede comunicacional constituída por inúmeros elementos e atores, afirmando o seu caráter intercomunicante, acentrado e distribuído” (PEREIRA, 2016, p. 5). A questão demonstrou ainda como o entretenimento tangencia um conjunto de questões que estão na ordem do dia de determinado tempo e lugar.

No que se refere à narrativa em si, com a revelação da identidade dos cinco *cylons* finais, todos ocupantes de posições de confiança na Galactica, os recém-descobertos elevam a questão dos robôs ao âmbito da cidadania, reforçando a metáfora do *cylon* como Outro, cuja universalidade dos direitos do homem e do cidadão, bem como os direitos humanos, não contempla – algo evidente para máquinas, mas opaco no que tange os seres humanos. A cena na qual Gaius é ferido na base *cylon* e Laura tenta salvá-lo enquanto ele admite seu papel na queda da humanidade oportuniza reflexão importante, pois ao saber da culpa de Gaius, Laura retira os curativos que havia feito para lhe estancar a hemorragia. Em uma visão, Elosha a adverte: “A questão é: quanto mais difícil for para reconhecer o direito do outro viver, mais crucial ele é [...] Um homem mau sente sua morte tão agudamente quanto um homem bom” (Episódio 9).

B) Dimensão Formal

A quarta e última temporada foi entrecortada pela *websérie Face of the Enemy* para auxiliar no desenvolvimento do maior *plot twist*⁴⁵ da série: o motim final. O personagem Felix Gaeta, até então sem trama própria, ao lado de Tom Zarek, surpreende ao liderar a subversão de parte da tripulação contra os comandos militar de William Adama e civil da presidenta Laura Roslin. Motivados, sobretudo, pela aliança, eles incitaram uma onda de desobediência que resulta em danos severos à nave. Para os telespectadores, a virada de trama é uma das mais radicais de toda a série. Já os espectadores dos *websódios* puderam encaixar o acontecimento dentro de uma cadência que vinha sendo desenvolvida de modo a chamar a atenção para a figura de Gaeta, articulando eventos que foram ressoando no personagem até culminar em seu protagonismo na revolta.

O *cliffhanger* criado no fim da temporada anterior sobre a identidade do último dos cinco *cylons* finais foi mantido até o fim do episódio onze, quando Ellen Tigh é revelada como a última *cylon*. A suspeita de quem seria o último *cylon* foi levantada contra várias personagens, tanto nesta, quanto em outras temporadas. Especulações que somente o encadeamento dos episódios pôde esclarecer. A nova informação faz com que o público tenha que recapitular mentalmente a história, a fim de situar ações passadas de Ellen, como ter mantido relações sexuais com Cavil em Nova Caprica em troca da liberdade do marido; bem como ter sido morta por Tigh, que também se revelou *cylon* e o fato de ter sido testada pelo detector de *cylons* de Gaius na primeira temporada.

A refilmagem foi uma produção considerada pela crítica como acima da média do gênero⁴⁶. Destacam-se o caráter inovador, tanto no diálogo com a política contemporânea em uma obra de Ficção Científica, a complexidade de sua estrutura narrativa, sua transmidialidade em um momento em que estas possibilidades estavam sendo testadas e o desenvolvimento de temáticas tecnocientíficas para explicar o núcleo dos robôs. As temporadas três e quatro, porém, suscitaram diversas opiniões negativas, que culminaram no episódio final.

Nele, a nave Galactica desempenha seu último salto em um desenlace dramático, no qual finalmente encontra um planeta habitável, que chamarão de Terra. Os pouco mais de

⁴⁵ Mudança abrupta nos rumo da narrativa.

⁴⁶ A refilmagem computa nota 89 no site estadunidense Metacritic, considerado a principal referência de crítica especializada de produções culturais. Dentro do *score* do site, o *remake* enquadra-se como obra de aclamação universal.

38 mil sobreviventes observam hominídeos que habitam o lugar. Os remanescentes são espalhados pelo planeta para obter mais chances de sobrevivência. Os centuriões são libertos com suas naves para seguir seu próprio caminho, enquanto os *cylons* números Dois, Seis e Oito decidem ficar com a humanidade. O avanço temporal até a sociedade atual mostra a notícia da descoberta na Tanzânia da Eva Mitocondrial, “o mais recente ancestral comum para todos os humanos que vivem hoje na Terra” (Episódio 20), que se trata de Hera, a criança híbrida.

No diálogo final entre Número Seis e Gaius, ela comenta, “Consumismo, decadência e tecnologia ensandecida. Isso lhe lembra algo?”. Ao que ele compara a conjuntura a Kobol, a 13ª colônia perdida e a Caprica antes da queda para devolver o questionamento de que, tudo isso já aconteceu antes, “Mas a pergunta permanece: Será que tudo isso precisa acontecer novamente?”. Número Seis responde:

Desta vez, acho que não: Matemática, lei das médias. Deixe um sistema complexo ser repetido um número suficiente de vezes e talvez uma vez obtenha um resultado inesperado. Isso também faz parte do plano de Deus (Episódio 20).

A seguir são exibidas cenas de avanços em Robótica e Inteligência Artificial, encerrando a história.

De acordo com Kaveney (2010a), *Battlestar Galactica* criou condições para que fosse julgada pelos mais altos padrões, um programa de Ficção Científica que exigia ser levado tão a sério quanto qualquer outro drama televisivo e em um nível que seus melhores antecessores não haviam feito. Ainda segundo o autor, a série recusou clichês confortáveis aos quais até mesmo os melhores programas *sci-fi* se entregaram, estabeleceu um alto padrão e depois ficou aquém disso (KAVENEY, 2010a). Para ele, apesar de muitos pontos para uma explicação racional dos eventos estarem estabelecidos, a série preferiu explicações sobrenaturais. Narrativamente, Kaveney (2010a) considera que a série envolveu-se em contradições internas e optou por soluções banais quando tinha opções mais complexas disponíveis. A crítica coaduna-se com a de Leavenworth (2014), para quem a inserção da esfera místico-religiosa excluiu a lógica da razão na saga, encerrando possíveis problematizações de níveis mais científicos e entregando a série a um final *deus ex machina*⁴⁷.

⁴⁷ Recurso narrativo para criar tensão em uma trama, colocando a(s) personagem(s) ou eventos em uma situação sem saída. Outra variação da mesma estratégia é quando se adota uma solução repentina, que no fundo não resolve a história. Atila Iamarino no Canal Nerdologia: <https://www.youtube.com/watch?v=-vmRY1T2Mac>

Ainda que dissonante da base que havia sedimentado ao longo de quatro temporadas no que tange à tecnociência, ao fim da série a humanidade é salva por um Deus *cylon*, o que enseja problematizações que ultrapassam a advertência moralizante, pois a humanidade, tal qual se conhece hoje, surge como fruto híbrido da relação humano/máquina. De acordo com Lemieux (2017), a máquina é pensada na série como uma prótese de origem - uma exterioridade secundária para pensar a interioridade original. Segundo o autor, a noção de prótese é importante para compreender o que a série traz como reflexão. Por prótese original, ele designa o ser e a máquina em mútua afetação, (re)criando um ao outro. Para ele, desconsiderar isso seria recair em uma concepção binária cartesiana. Hera mostra como a humanidade não pode pensar a si mesma fora da máquina, pois a máquina tornou-se parte da natureza humana - a própria noção de repetição, atribuída às máquinas é incorporada ao que torna o ser, humano (LEMIEUX, 2017). *Battlestar Galactica* apresenta a ideia de que o que se entende como humano não é algo, puro, intacto ou absoluto, mas fruto de construtos constantes.

Para além da história em si, *Battlestar Galactica* ao espalhar as informações de seu universo ficcional ao longo de quatro temporadas, *podcasts*, *webséries*, filmes, site e *spin-off*, desenvolveu uma narrativa multissequencial (MURRAY, 2003), que possibilitou ao seu público explorar:

[...] um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas. O sentido mais profundo da obra emerge da compreensão desses caminhos entrecruzados, como na narrativa de um caso amoroso contada a partir de dois pontos de vista que se encontram. Uma história multiforme é aquela na qual múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental, como num jogo que pode ser repetido de modos diversos (MURRAY, 2003, p. 9).

Após o fim da série foi veiculado o filme televisivo *The Plan*. Se o dilema entre a obediência às máquinas ou o auxílio aos humanos enfrentado por alguns *cylons* foi concentrado na série na personagem Número Oito, o filme ampliou o número de robôs que vivenciaram esse conflito. A narrativa foca no *cylon* Simon, que no seriado mostra-se fiel aos *cylons* (com uma de suas cópias realizando experimentos reprodutivos em Starbuck), mas cujo filme apresenta uma de suas cópias sacrificando a própria vida para não detonar uma bomba em Galactica. *The Plan* mostra que até mesmo Cavil, teve seu momento de hesitação

entre lutar ou cooperar com os humanos, o que contraria seu comportamento aparentemente inflexível na série.

C) Dimensão Temática

A condição de agentes adormecidos dos últimos quatro *cylons* revelados não é um fato prontamente assimilado por todos eles. Dentre as reações, antes de uma missão, Sam diz - se referindo aos humanos – ter medo de sair e “atirar em nossa gente” (Episódio 1), enquanto tenta se agarrar a perspectivas identitárias, reafirmando a si quem ele é e qual o seu passado. Durante a missão há uma conexão entre a luz vermelha do visor do *raider cylon* e os olhos de Sam, o que faz com que, além dele não ser abatido, as naves inimigas retrocedam. Esta ação resulta em um diálogo entre Cavil, Número Seis e Leoben, no qual, tanto categorias técnicas, quanto da biologia são convocadas para explicar o comportamento dos *raiders* (Episódio 1):

Cavil: Os *raiders* mudaram. É justo onde tudo isso começou, com eles. De alguma forma, eles se desviaram da programação e ao contrário de nós, eles não conseguem se corrigir. Por isso temos que fazer isso por eles.

Número Seis: Fazer o que?

Cavil: Nós reconfiguraremos a arquitetura neural para reduzir as respostas heurísticas.

Leoben: Como uma lobotomia?

Cavil: Eles são ferramentas, não bichos de estimação.

A continuação do diálogo traz de volta uma questão levantada na primeira temporada, sobre o quanto as cópias de um modelo *cylon* compartilham e/ou tem suas memórias e estados mentais dissociados. Após a votação sobre a reconfiguração dos *raiders*, o telespectador fica sabendo que pela primeira vez, duas cópias do mesmo modelo (Número Oito) votaram de modo diferente.

O encadeamento das temporadas evidencia que além da consciência fundada no problema mente-corpo, os *cylons* também possuem consciência moral - judaico-cristã. Outro fator que o conjunto das temporadas reforça como motor para as ações das personagens robôs são as emoções. Movidos por ambos os fatores, Número Seis, Oito e Leoben removem dos centuriões o que chamam de inibidor telencefálico, que lhes restringia funções mais complexas. Com o retorno de Ellen, novas informações vêm constelar para a composição do tema “robô”, como quando Cavil a interpela:

Sono... este é um bom exemplo de atributo humano completamente improdutivo, que por algum motivo, você incluiu no nosso *software*. Para a minha sorte, fui capaz de apagar esta sub-rotina em particular e parei de dormir há uns vinte anos (Episódio 15).

No diálogo, o descontentamento do *cylon* por ter sido criado inspirado nos seres humanos é expresso junto ao seu desejo de desenvolver-se plenamente como máquina:

Cavil: Uma supernova. A criação em si. Eu estava lá. Eu queria ver, fazer parte daquele momento e você sabe como eu vi um dos momentos mais gloriosos do universo? Com estas ridículas bolas gelatinosas dentro do meu crânio. Com olhos desenhados para assimilar apenas uma fração do espectro. Com ouvidos que apenas percebem as vibrações no ar.

Ellen: Nós cinco desenhamos vocês tão humanos quanto possível.

Cavil: Eu não quero ser humano! Eu quero poder ver raios gama, quero poder ouvir raios X e quero poder sentir o cheiro da matéria escura. Você percebe como sou absurdo? Eu nem consigo expressar as coisas de forma apropriada, pois tenho que conceituar ideias complexas nesta estúpida linguagem falada (Episódio 15).

A estrutura óssea como parte da biologia *cylon* é também uma analogia humana, revelada nas ruínas da 13ª colônia, quando armaduras de centuriões são encontradas junto a ossadas que testes comprovam como sendo robôs. Tais analogias alcançam a Híbrida, referida por Número Seis como “sistema nervoso central” da nave (Episódio 6). A biologia humana como quadro de referência dos *cylons* é destrinchada com o retorno de Ellen e o ferimento à bala na cabeça de Sam, que em coma, passa a comportar-se como a Híbrida, sendo conectado à principal rede de energia da base *cylon* para tentar reconstruir sua rede neural – sistema que apresenta um modelo simplificado do cérebro humano e neurônios (TEIXEIRA, 2009).

As informações trazidas por Ellen e Sam finalizam a montagem do modo de funcionamento *cylon*: a audiência passa a saber que os cinco *cylons* finais foram criados por humanos de Kobol por meio de experiências evolutivas e que o esforço conjunto entre eles possibilitou a criação dos modelos equipados com a tecnologia da ressurreição. Os robôs são assim alçados assim à categoria de Espécie, “[...] robôs inteligentes capazes de fazer cópias evoluídas de si mesmos” (JOY, 2003, p. 229).

O tema de um ser artificial capaz de criar outros seres artificiais ainda mais evoluídos articula o conceito de Singularidade. De acordo com Marshall e Wheeland (2008), o conceito teria sido concebido pelo matemático britânico Irving John Good para se referir à

explosão de inteligência que se seguiria à criação da primeira Inteligência Artificial superior aos humanos. Conforme os autores, o cientista e escritor de Ficção Científica estadunidense Vernor Vinge teria levado a ideia além em seu artigo *Omni* (1983), posteriormente revisado na revista *Whole Earth Review* (1993). Nos textos, o autor desenvolve o conceito de Singularidade Tecnológica para se referir ao momento em que os avanços da tecnociência progredirão tão rapidamente que a humanidade não será capaz de prever suas direções. Com mudanças tão radicais, a própria forma de existência e vida humana não seriam mais reconhecíveis. Ainda segundo Marshall e Wheeland (2008), o argumento envolvido seria o de que, se o ser humano for capaz de criar algo mais inteligente que sua própria espécie, estas criações também serão capazes de gerar criaturas superiores e assim sucessivamente. A Singularidade levaria, por conseguinte, a um ponto no qual as leis da Física, Psicologia e Biologia, entre outras, seriam derrubadas e novos princípios tomariam seus lugares. Os adeptos da ideia baseiam-se na Lei de Moore (1965), elaborada por Gordon Earle Moore, físico-químico estadunidense e cofundador da Intel. Segundo Moore, a capacidade de processamento das máquinas dobra a cada 18 meses. Por extensão, o desenvolvimento tecnológico cresce não em progressão aritmética, mas geométrica.

Para Marshall e Wheeland (2008), os *cylons* nunca teriam vivenciado uma existência singular, pois o mundo construído na série mantém-se reconhecível. A abordagem ficcional do conceito de Singularidade não teria sido explorada em sua totalidade por duas razões, segundo os autores: as consequências políticas de seres sencientes, que culminou no diálogo com questões políticas contemporâneas e a teologia *cylon*, que impôs limitações, tolhendo o potencial inovador dos robôs. Para Marshall e Wheeland (2008), o diferencial da refilmagem reside na concepção de *self* emergente, apresentando um quadro precursor para a Singularidade.

Apesar de não atingir a Singularidade, o cerne desta ideia é assentado em *Battlestar Galactica*. Deste modo, o *remake* dialoga com questões da tecnociência de sua época. Já a inserção das dimensões mística e religiosa em meio às temáticas tecnocientíficas configura o modo através do qual este universo ficcional escolheu construir seu imaginário e preencher suas necessidades criativas.

Inserir o tema da evolução entre os robôs envolveria assumir que eles percorreram milhões de anos de evolução humana em algum tempo de laboratório (JOY, 2003). A curva da evolução instaurada pela narrativa está na existência de Hera como a Eva Mitocondrial, compreendendo a humanidade atual como fruto de uma forma de vida humana e robótica. O argumento aciona o mito do Elo Perdido, a ideia de uma espécie intermediária que conectaria

humanos e símios e que isso poderia ser averiguado por meio de um registro fóssil – nunca encontrado. *Battlestar Galactica*, portanto, desenvolve uma alternativa a esta explicação: a condição híbrida para explicar a complexidade atingida pelo *homo sapiens*. A mitologia da refilmagem funda, assim, uma forma de vida cujo DNA teria sido transmitido ao longo das gerações até a humanidade atual.

Síntese

A temporada possui diversos núcleos narrativos conectados à figura da criança híbrida. O híbrido humano/robô confere potencial inovador à saga comparada às séries anteriores, pois mobiliza o mitema da fusão humano/máquina para explicar a complexidade atingida pelo *homo sapiens* hoje. O episódio final alça a personagem Hera a Eva Mitocondrial. Segundo a biologia, a raiz mais recente de ancestralidade da sociedade atual. A espécie humana da atualidade seria fruto, pois, da rede de mútua afetação entre humano e não-humano. Os *cylons* são associados ao mito do elo perdido, configurando os robôs como parte do que é considerado humano.

As ferramentas e a cultura são centrais para definir e compreender a existência, pois a máquina emerge aqui como o que possibilitou ao ser fazer-se humano. Assim, segundo o argumento da série, a mente do *homo sapiens* é fruto da simbiose entre humano e máquina. Tanto a cultura quanto as ferramentas seriam, nessa visão, partes constituintes do ser. A ciência, as artes e outras manifestações humanas, seriam produtos desta relação simbiótica. Há uma harmonização entre a humanidade e a tecnociência.

A presença do robô e a dificuldade de compreender a emergência de uma consciência artificial incorporam um problema – a questão da consciência e sua alocação em um campo de conhecimento ainda não totalmente desvendado, que a série problematiza. A consciência é importante nas histórias de robôs, na medida em que oferece um reflexo pálido dessa discussão – tal qual o Frankenstein, de Mary Shelley, catalisou o galvanismo e outros saberes de sua época. A saga oferece modos de apreender o problema da consciência por meio de suas imagens e discursos que ecoam de um campo problemático da ciência no qual estas discussões estão sendo travadas.

A figuração de robôs foi banalizada, migrando para outros gêneros que não apenas a Ficção Científica, como mostra a série de comédia *The Good Place* (Michael Schur, EUA, 2016 – 2019), na qual a ginoide Janet soluciona basicamente todos os problemas e atende todas as necessidades de pessoas que morreram e foram para o “lugar ruim” e o “lugar bom”

do título do programa. A figura do robô está presente em diversas esferas socioculturais, além de produções midiáticas, alimentando expectativas em relação à tecnociência e nutrindo metáforas de diversas ordens.

Cada época é pródiga em conceber criaturas movidas por determinados arquétipos. Assim ocorreu com as sereias, faunos, sátiros, bruxas, fadas, unicórnios, vampiros e zumbis, entre outros. Da mesma forma se dá a irrupção simbólica do robô no imaginário cultural e midiático. Sua existência não natural envolve perguntar por quê se quer que um robô exista na ficção – e mesmo sob determinadas formas na tecnociência. Os robôs da saga não podem ser enquadrados à categoria de seres fantásticos, pois sua existência revela um artifício que os singulariza. O substrato da ciência e da tecnologia, ausente no mito do Golem, demonstra a reunião de preocupações atuais e universais ao ser.

Uma das redundâncias que dirige os sentidos do imaginário a respeito dos robôs na refilmagem refere-se à tecnologia de ressurreição. O fim da série ocasiona uma ruptura radical deste tema com a destruição das naves de *download*, que desloca a pulsão de vida das três primeiras temporadas à pulsão de morte. A morte é assim aceita e um horizonte de eternidade passível de ser provida pela religiosidade e não mais pela tecnociência passa a ser sonhado, construindo um imaginário essencialmente místico e religioso.

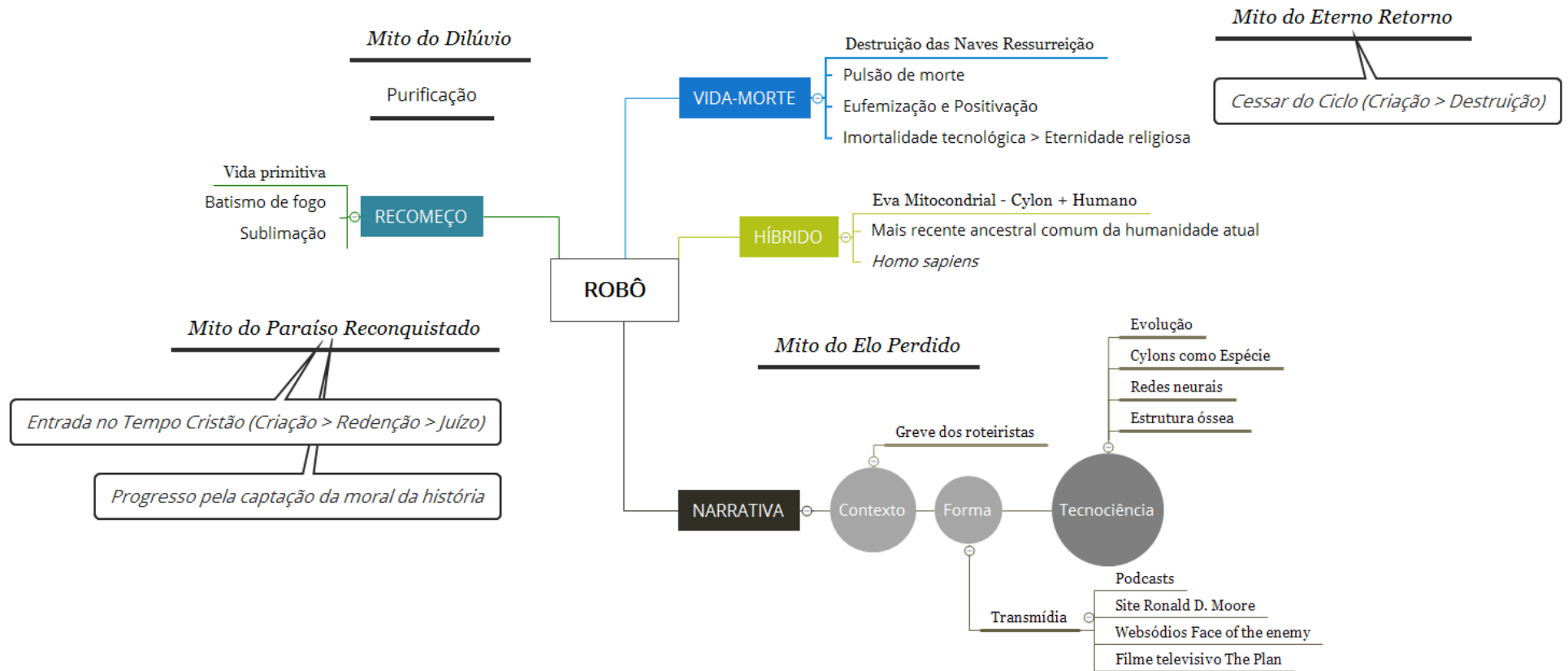
A reciprocidade existente no nível do imaginário entre as pulsões subjetivas do ser e as intimações objetivas dos dispositivos pedagógicos e institucionais da sociedade constrói o trajeto antropológico. Os simbolismos resultam desta troca entre pulsões e intimações. Nesse sentido, o imaginário construído pela série (componente social) é esse trajeto, no qual, as representações de vida e morte são modeladas pelas necessidades pulsionais do sujeito (componente subjetivo). A série e seus robôs se tornam um campo de inscrição de sentidos imaginais. Desta forma, a narrativa informa o trajeto antropológico do imaginário construído sobre os robôs na saga.

As representações midiáticas se explicam por estas acomodações do sujeito ao meio. Uma influência recíproca criadora e criativa, feita e refeita no ato da recepção pelos telespectadores. Uma teia rica e complexa, portanto, liga as imagens simbólicas, as pulsões humanas e o ambiente. Toda uma rede de imperativos recalcados no sujeito pelo meio encontra-se assim vazão nas histórias dos *cylons*. As narrativas sobre seres artificiais fornecem, logo, compensação simbólica ao que permanecia reprimido, mas em potencial. Deste modo, as pulsões são simbolizadas, propiciando ao ser conhecimento de si e direção ao permitir que ele lide com sua interioridade.

As pulsões de vida e morte são, no seriado, indissociáveis, pois assim também o são na realidade material. Já, no início da vida o horizonte que se estende é a morte. Dentro da trama, os robôs são as únicas criaturas que podem caminhar em direção a outras possibilidades, mas de acordo com os argumentos narrativos, abrem mão da imortalidade. Os seres humanos e os robôs encerram sua odisseia pelo cosmos ao encontrarem e reconquistarem o paraíso outrora perdido. Este acontecimento rompe com o que até então havia sido o *slogan* da saga: o mito do eterno retorno. Acendido com o ser primitivo e valorizado na mitologia greco-romana, esta perspectiva temporal dispusera na narrativa a humanidade em um movimento cíclico de criação e destruição. No último episódio, tem-se a oportunidade de cessar este ciclo. Por meio da compreensão da mensagem de fundo moral do fim da história, os seres humanos e os robôs são recompensados com a possibilidade de adentrar o mito do futuro regido pelo tempo cristão ascendente e progressista de criação, redenção e juízo final. Ao evidenciar que o ritmo do desenvolvimento tecnocientífico atual poderá ter como consequência os mesmos acontecimentos trágicos apresentados na série, o argumento que fica é a expectativa de aprendizagem desta lição e o estabelecimento de uma relação mais responsável com a ciência e a tecnologia, sobretudo no que se refere aos seres artificiais. A capacidade de criar a vida aparece como atributo exclusivo de um Deus único, desvinculando do ser humano o impulso da criação. O fundo mítico e religioso do relato perpassa os principais temas bíblicos, com a criação, queda, ambição pelo conhecimento do bem e do mal, paraíso perdido, exílios e purificação pelo dilúvio.

A refilmagem configura-se como uma narrativa que, com todas as mudanças em relação à série original, mantém-se dentro da tradição iniciada de uma obra em diálogo com o contexto, consonância com as inovações nas formas de contar histórias e discussões de questões demandadas pela tecnociência. Na interpolação entre contexto, serialidade e tecnociência é construído um imaginário que reflete sobre a natureza do ser - decaído no mundo, marcado pela falta e sob o signo do tempo e da morte. Ainda que as respostas não sejam verdadeiras, o que importa é sua eficácia simbólica: capacidade de simbolização, vazão e compensação do que estava recalcado. Como chamou a atenção em sua época o livro “A psicanálise dos contos de fadas” (1976) do psicólogo austríaco Bruno Bettelheim e tantas obras ficcionais demonstram, o mundo das narrativas engendra um alto poder de repercussão na interioridade do ser, direcionando-o entre as luzes e trevas inerentes ao humano.

FIGURA 26 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa



Fonte: Elaborado pela auto.


FIGURA 27 – Mapa conceitual do tema “robô” ao longo das quatro temporadas da série










Fonte: Elaborado pela autora.

4.7 Análise 7 – *Caprica* (2010): O fantasma na máquina

FIGURA 28 – Elementos narrativos

Enredo	
<p>A trama se passa 58 anos antes da queda e foca nas famílias Graystone e Adama para contar a origem dos <i>cylons</i> e de seu monoteísmo. No enredo, a adolescente Zoe Graystone é filha da médica Amanda e Daniel, dono da <i>Graystone Industries</i>, empresa de tecnologia. Ao envolver-se com o grupo Soldados do Deus Único (SDU), a jovem morre em um ato terrorista no metrô, organizado - sem que ela soubesse - por seu namorado, que atuou como homem-bomba. No atentado morrem também Shannon e Tamara, esposa e filha de Joseph Adama – pai do futuro William Adama, comandante da nave Galactica da refilmagem de <i>Battlestar Galactica</i>. Daniel Graystone é o criador do <i>holoband</i>, óculos de realidade virtual, na qual as pessoas criam <i>avatars</i> para explorar o chamado Mundo V. Ele descobre que devido a um código que a filha estava desenvolvendo antes de morrer, seu avatar permaneceu vivo, como uma representação digital de Zoe. Daniel copia o código e o transfere para um corpo robótico de soldado (<i>Cylon</i>), que está desenvolvendo para o governo. Origina-se daí uma nova forma de vida: a fusão entre Zoe, seu avatar e o robô. Da proximidade entre Graystone e Adama surge também um avatar de Tamara.</p>	
Tempo	
Passado – há mais de 150 mil anos.	
Espaço	
Colônia Caprica na maior parte do tempo e algumas passagens na colônia Gemenon.	
Narrador	
Apresentação direta da ação.	
Discurso	
Discurso direto das personagens.	
Personagem	Descrição e função narrativa
<p>Joseph Adama</p>  <p>Fonte: http://www.geeksyndicate.co.uk/uncategorized/caprica-season-1-episode-4-grave-dancing/ Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Natural da colônia Tauron e migrado para Caprica. Cresceu com o irmão em um orfanato para refugiados após a morte dos pais na guerra civil tauron, tendo sido acolhidos pela organização mafiosa Há'la'tha, que financiou seus estudos para que ele atuasse como advogado do grupo.</p>

<p>Shannon Adama</p>  <p>Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Shannon_Adama Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Esposa de Joseph Adama morta no atentado.</p>
<p>Tamara Adama</p>  <p>Fonte: https://br.pinterest.com/pin/22658804347600479/ Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Filha de Joseph Adama morta no atentado.</p>
<p>Samuel Adama</p>  <p>Fonte: https://br.pinterest.com/pin/613404411724183215/ Acesso: 12/Nov./2019</p>	<p>Irmão de Joseph Adama. Trabalha para a organização mafiosa Há'la'tha.</p>
<p>Daniel Graystone</p>  <p>Fonte: http://www.geeksyndicate.co.uk/uncategorized/caprica-season-1-episode-4-grave-dancing/ Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Dono da empresa de tecnologia <i>Graystone Industries</i> e pai de Zoe.</p>
<p>Amanda Graystone</p>  <p>Fonte: https://theoldreader.com/profile/50e2e9d4bd9279050b00a83f Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Médica e mãe de Zoe.</p>
<p>Zoe Graystone</p>	<p>Filha de Daniel e Amanda e membro da SDU.</p>

 <p>Fonte: https://gunaxin.com/6q-alessandra-torresani Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Ao pegar o metrô para fugir com o namorado e uma amiga para a colônia Gemenon para viver com a SDU, morre no atentado executado pelo namorado.</p>
<p>Zoe Graystone (Avatar)</p>  <p>Fonte: https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Zoe_Graystone Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Avatar de Zoe Graystone no Mundo V.</p>
<p>Lacy Rand</p>  <p>Fonte: http://www.fanpop.com/clubs/caprica/images/16218815/title/lacy-rand-screencap Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Amiga de Zoe. Desiste da fuga para Gemenon no metrô, sendo salva do atentado.</p>
<p>Irmã Clarice Willow</p>  <p>Fonte: https://caprica.fandom.com/wiki/Athena_Academy Acesso: 30/Out./2019</p>	<p>Membro da SDU infiltrada como diretora da escola Academia Athena, onde os jovens da trama estudam.</p>
<p>Gara Singh</p>  <p>Fonte: https://caprica.fandom.com/wiki/Gara_Singh Acesso: 13/Nov./2019</p>	<p>Diretor da Defesa Global e membro da SDU infiltrado no departamento.</p>
<p>Tomas Vergis</p>	<p>Industrial tauron que vive em Caprica, sendo o principal concorrente de Daniel Graystone.</p>

 <p>Fonte: http://www.albator2980.com/caprica-serie-tv.htm Acesso: 12/Nov./2019</p>	
<p style="text-align: center;"><i>Cylon</i></p>  <p>Fonte: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcSpPf0WHQbMMSB3P9eyXY74sSf6D6ysEPLNR_0HaAMDziOIzktp Acesso: 30/Out./2019</p>	<p><i>Cybernetic Lifeform Node</i> - Robô humanoide criado pela <i>Graystone Industries</i> como soldado para o governo das colônias. Após a morte de Zoe, o avatar da adolescente no mundo virtual é copiado para o artefato, originando uma forma de vida humana, virtual e robótica.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

No *spin-off Caprica*, os elementos simbólicos mais redundantes relacionam-se a dois temas díspares, mas intimamente ligados pela narrativa: realidade virtual, *holobands*, *avatars*, robôs e o laboratório de Daniel Graystone constelam ao redor dos temas da ciência e tecnologia; enquanto na *Soldados do Deus Único (SDU)*, a sede, vestes, autoridades religiosas, cumprimento, símbolo do infinito, conclave, ritual de iniciação e recrutamento de seguidores são constelados em direção às temáticas da religiosidade e misticismo.

Dois projetos são desenvolvidos na trama: o *Grace*, de Graystone e o *Apotheosis*, da SDU. O projeto *Grace* pretende que qualquer pessoa que tenha perdido alguém para a morte possa criar um avatar deste ente. Nas palavras de seu criador, “[...] quando o programa estiver completo acabará com a morte e as doenças. Destruirá nossa concepção de mortalidade” (Episódio 14). Já o projeto *Apotheosis* planeja criar *avatars* dos seguidores para que possam realizar atentados terroristas e renascer na realidade virtual. Paralelamente ao desenvolvimento dos projetos, na SDU ocorre a doutrinação monoteísta do exército *cylon*, que apesar de ter sido criado como arma para o governo, foi contrabandeado para o grupo. Ambos compartilham a visão da máquina como instrumento para promover a superação dos limites humanos e a transcendência (FELINTO, 2005a).

Além dos projetos, a vida-morte possui uma representação simbólica central entre os taurons, que utilizam moedas como símbolo essencial na travessia da vida para a morte. O simbolismo remonta ao mito de Caronte, barqueiro que, segundo a mitologia, conduz as almas do mundo dos vivos para o dos mortos. Ainda que este núcleo não esteja diretamente associado na trama aos robôs, depreende-se dele o caráter de fundamento que a tensão vida-morte possui na série e o desejo de dominar o destino.

Segundo o mito, as pessoas que não eram enterradas com uma moeda para pagar a travessia a Caronte eram punidas com o vagar eterno pelas águas. No jogo *New Cap City*, ambientado na realidade virtual da trama, os *avatares* de Zoe e Tamara permanecem presos: diferente dos outros jogadores, que ao morrer no jogo não podem voltar a jogar, elas não podem morrer, pois já estão mortas, razão pela qual também não podem sair do jogo no mundo virtual. Presos no Mundo V e no limiar entre a vida e a morte, os *avatares* de Zoe e Tamara reforçam as articulações vida/morte, mortalidade/imortalidade, efêmero/eterno na narrativa.

Esses sentidos são reafirmados no rito tauron, explicado por Tomas Vergis, “Controlar seu retorno ao solo, ou seja, planejar sua morte. Eu sou de Tauron. É importante para mim morrer no momento e hora em que eu escolher” (Episódio 11). O industrial mostra para Daniel um frasco com pílulas vermelhas, apresentadas em outro momento em um *flashback* com a mãe de Joseph e Samuel Adama para explicar aos filhos sua função de permitir o suicídio em situação de morte iminente. O recurso explora ainda a intertextualidade típica da Ficção Científica, aludindo a histórias como “Alice no país das maravilhas” (Lewis Carroll, Reino Unido, 1865) e a trilogia *Matrix* (Lilly e Lana Wachowski, EUA/Austrália, 1999; 2003; 2003).

As reminiscências da vida-morte que permeiam a narrativa pavimentam a tensão, sobretudo, entre os projetos *Apotheosis* e *Grace*, na qual, o primeiro acena para as vertigens do pós-humano transhumanista, enquanto o segundo se vê mergulhado na potência de uma nova forma de vida e subjetividade, mas tenta agarrar-se a resquícios humanistas e antropocêntricos.

No projeto *Apotheosis*, a ideia de uma pátria celeste virtual destinada aos devotos o associa à exaltação da (I)Materialidade. O argumento aviva o que Ferkiss (1972) denominou Gnosticismo Tecnológico e Martins (1996) Gnosticismo Técnico-Científico - um imaginário de superação do orgânico, do corpóreo, das limitações existenciais e da finitude. Percebe-se que mais que melhorar a condição humana, o objetivo é transcendê-la. Mira-se para o estágio pós-humano do transhumanismo, no qual prevalece uma “[...] espécie de aversão à matéria

orgânica, atualizando certas ânsias transcendentalistas com reminiscências gnósticas” (SIBILIA, 2015, p. 108).

De acordo com Felinto (2005a), a Gnose foi um conjunto de seitas e manifestações religiosas características das regiões orientais do Império Romano nos primeiros séculos depois de Cristo. A Gnose seria uma espécie de ciência da espiritualidade. Considerando o dualismo corpo/espírito, preconiza a divinização dos iniciados e a superação dos limites corpóreos com o objetivo de obter o conhecimento (gnose) secreto revelado aos adeptos (FELINTO, 2005a).

Conforme o autor, a Gnose foi um fenômeno histórico específico, enquanto o Gnosticismo é sua manifestação transhistórica, persistindo até a atualidade. Segundo Felinto (2005a), assiste-se hoje a uma ascensão de novas formas de religiosidade não tradicionais, muitas vezes caracterizadas pelo culto à tecnologia, o domínio de filosofias e visões de mundo relativistas e o caráter paradoxal, esboçado na tentativa de conjugar sínteses conflitivas de elementos estruturais da cultura. Martins (1996, p. 178) também observou que a sociedade atual conjuga uma “afinidade eletiva entre o espírito da tecno-ciência moderna e o *ethos* deste gnosticismo mundanal”.

Como reflexo, têm-se produções inconscientemente informadas pelo pensamento de matrizes epistemológicas que se cruzam, modelam a cultura contemporânea e se projetam nas produções midiáticas (FELINTO, 2005a). O universo ficcional de *Battlestar Galactica* bebe nesta fonte, tencionando religiosidade, misticismo, ciência e tecnologia na saga como um todo e em *Caprica* de modo particular.

A confusão de fronteiras instaurada pela forma de vida híbrida que conjuga Zoe, avatar e corpo robótico *cylon* ativa o esquema verbal “confundir”. As estruturas antropológicas que sustentam o imaginário na série são fortemente tensionadas no regime noturno, que busca domar o tempo-morte no rito tauron e eufemizá-los na ideia de uma vida eterna nos projetos *Grace* e *Apotheosis*.

A ambivalência das linhas de força que sustentam o imaginário no seriado pode ser ilustrada na fala de Gara Singh, quando ele afirma que “O mundo vai entender que só o único e verdadeiro Deus oferece a imortalidade” (Episódio 20), já que é à tecnociência que a SDU precisa recorrer para prometer a eternidade a seus membros. Por outro lado, um dos membros da cúpula da SDU pondera para a Irmã Clarice Willow, “Pessoalmente, acho que o sonho da vida eterna é muito mais atraente que realmente vivê-la” (Episódio 10).

O imaginário em *Caprica* realiza um esboço inicial de lutar contra o tempo, sobretudo, figurada no inconformismo dos Graystone e de Adama para lidar com a morte das

filhas. Ao longo dos episódios, entretanto, consolida-se o imaginário noturno, no qual a morte é eufemizada no extremo de uma vida eterna (DURAND, 1997), seja em um rito tauroon direcionado ao pós-morte, em um paraíso virtual ou em uma nova forma de vida e subjetividade.

FIGURA 29 – Quadro de dimensões do produto midiático

Contexto	Forma	Temática
Pós-onze de setembro; Guerras civis; Migração/Refugiados.	Prequela; Arco temporal curto; Forma predominantemente seriada; Narrativa do jogo dentro da narrativa da série; Transmidialidade - <i>Podcasts</i> .	Fusão humano/máquina/virtual; Vida artificial; Pós-humano; (I)Materialidade; Dados/Informação/ <i>Big Data</i> .

Fonte: Elaborado pela autora.

A) Dimensão contextual

A série *Caprica* tangencia temas decorrentes do pós-onze de setembro (atentados, terrorismo, nacionalismo, patriotismo, liberdade religiosa, fanatismo, guerra ao terror com políticas como: mandatos para revistar casas e escolas, quebra de sigilo telefônico, agentes infiltrados na investigação de suspeitos etc), bem como questões relacionadas a guerras civis, migração e preconceito contra refugiados, de forma ainda mais direta que a refilmagem de *Battlestar Galactica*.

Os polos de identidade e diferença são marcados pelos habitantes da colônia Caprica em relação aos membros do grupo Soldados do Deus Único (SDU). Reafirmando o *spin-off* como uma continuidade do *remake* no que tange à retórica como força que aloca e desloca os sujeitos no mundo, bem como no que se refere a uma produção que lança perguntas polêmicas e se esquiva de respostas, convidando o público a ocupar o lugar de reflexão. O papel da mídia na construção, manutenção e/ou reforço de noções baseadas em oposições como Nós *versus* Outros é enfatizado pela narrativa, sobretudo, em referência aos noticiários. As relações de alteridade são demarcadas também entre as populações de Caprica

e Tauron, sendo os taurons retratados como um povo racial e etnicamente diverso e fora da ordem de mundo dos capricanos⁴⁸.

A série problematiza também questões colocadas pelo advento da cultura digital, como a realidade virtual e a privacidade de dados nas redes, além do comportamento adolescente e a relação com os pais em uma visada de fundo moralizante. Nesse contexto, a narrativa é conduzida no sentido de mostrar que Zoe e seus amigos conheceram o submundo virtual dos *holobands* e o descobriram repleto de rituais de sacrifício, abuso de álcool, drogas, sexo grupal e lutas fatais. Conforme o argumento do enredo, diante da ausência de orientação e de pais com dificuldades para perceber os sinais de problemas, os jovens encontraram um norte na SDU, “[...] esse árbitro moral supremo”, segundo Daniel (Episódio 4).

B) Dimensão Formal

Caprica subverte a estrutura básica do enredo, na medida em que faz caminhar a trama central a partir de uma narrativa precedente (NÓBREGA; VIERA, 2018)⁴⁹. Ao encadear fatos que antecedem uma trama que se pressupõe já conhecida pelo telespectador, a série estrutura-se como uma prequela (*prequel*). O recurso demonstra como:

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra (JENKINS, 2009, p. 161).

O fato de narrar eventos situados 58 anos antes de uma história já apresentada, faz com que a trama cubra um arco temporal curto, ainda que sua forma narrativa seja predominantemente seriada, quando apenas o encadeamento de episódios dará conta do enredo.

⁴⁸ Nas palavras do produtor Ronald D. Moore: “As questões políticas que foram abordadas em "BSG" também fazem parte de "Caprica", pois vamos lidar com o terrorismo, a segurança nacional, liberdade religiosa, fanatismo, embates ideológicos, e problemas de imigração; na forma como os imigrantes lutam para assimilar a cultura e hábitos da nova sociedade e na forma de como a sociedade cria preconceitos em torno da imigração. Essas são questões extremamente contemporâneas, as quais fazem parte de uma série que, por acaso, traz um contexto de ficção científica” (Entrevista de Ronald D. Moore para a Revista TV Séries): <http://revistatvseries.blogspot.com/2010/04/entrevista-exclusiva-ron-moore-fala.html>
Acesso: 08/Nov./2019.

⁴⁹ NÓBREGA, Livia de Pádua; VIEIRA, Leylianne Alves. Carbono alterado, novas formas de vida e mente corporificada: Consciência e Complexidade nas novas séries de Ficção Científica. **Anais do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste** – Belo Horizonte, MG: INTERCOM, 2018.

Para esta série, o produtor Ronald D. Moore manteve a dinâmica de gravar *podcasts* comentando cada episódio no site da emissora horas antes da transmissão. Após a exibição dos dois episódios pilotos e dos sete subsequentes, mais nove foram encomendados para fechar as questões abertas pela narrativa e encerrar a possibilidade de uma segunda temporada. Seus números de audiência foram considerados baixos para os padrões estadunidenses⁵⁰. Parte disso pode relacionar-se a fatores como a abordagem de temas da tecnociência de modo mais complexo que sua antecessora e o fato de ter sido a primeira história de Ficção Científica a mesclar saga familiar e máfia em um contexto estranho ao que a saga havia traçado até então em seu ambiente espacial e militarizado.

O fato de toda a estrutura narrativa ser articulada a partir de uma protagonista que o público tem acesso apenas nos primeiros minutos de série para depois acompanhar apenas seu simulacro enfraquece a trama. Somado a isso, a figura de mãe arrependida pela relação conflituosa com a filha adolescente e alocada – para o casal Graystone - como culpada da tragédia que se abate sobre a família, demonstra o problema de construção de personagens femininas na ficção, “que, geralmente, não são concebidas com uma interioridade suficiente para manter o envolvimento do espectador” (MURRAY, 2003, p. 244).

Nos poucos minutos que a audiência pode conhecer a protagonista sobre a qual todas as intrigas da narrativa versarão, Amanda desfere um tapa na cara da filha, pouco antes de Zoe executar o plano secreto de fuga para Gemenon que já estava combinado. Do metrô, ela envia uma mensagem na qual diz perdoar a mãe e em seguida é surpreendida pela explosão do trem. O desconhecimento de Zoe sobre os planos do namorado, porém, não é descoberto pelas outras personagens da trama. Assim, ela é responsabilizada pelo atentado e designada como terrorista pela própria família, as dos sobreviventes e a mídia. Assim, apesar de *Caprica* antecipar muitas questões, por exemplo, da série *Black Mirror*⁵¹, sua estrutura narrativa lenta, atípica dentro do universo ficcional ao qual pertence e centrada em uma personagem com pouco tempo de tela, parecem não convencer.

Na narrativa dentro da narrativa, o jogo *New Cap City*, tem-se uma versão da colônia *Caprica* onde impera o submundo da humanidade, resumido pelo avatar de Zoe,

⁵⁰ Em relação à crítica especializada, a série computa nota 71 no Metacritic.

⁵¹ *Be right back* – Primeiro episódio da segunda temporada da série *Black Mirror*, no qual, após a morte de seu companheiro Ash, Martha testa um serviço que, a partir do banco de dados disponíveis na rede sobre o ente falecido é possível interagir por mensagens de textos e voz com um sistema inteligente que emula a pessoa morta. O ápice do experimento ocorre com a possibilidade de interagir fisicamente com um androide que corporifica esteticamente a pessoa.

San Junipero – O quarto episódio da terceira temporada da mesma série apresenta uma espécie de cemitério digital, no qual após a morte do corpo físico, as pessoas continuam a viver na realidade virtual.

“Nova Caprica é repugnante. Um lugar onde as pessoas vem praticar seus piores impulsos. Matar, estuprar, destruir” (Episódio 12). Apesar do investimento visual nesta subtrama, a articulação deste núcleo com a trama raiz é trabalhada de forma pouco contundente, não concedendo ao público nem mesmo um encerramento para o avatar de Tamara. Ao fim, Daniel conclui com uma fala que contraria suas ações, mas é emblemática da ligação entre a série e sua antecessora:

Cylons são ferramentas, nada mais e esquecer isso, deturpar a distinção entre homem e máquina e atribuir-lhes qualidades humanas é tolice. Não há como saber o que nos espera realmente. Esta tecnologia nos levou aos últimos passos da subida de uma montanha, mas adiante está uma terra desconhecida (Episódio 18).

A história é concluída com o (re)nascimento de uma nova Zoe, quando os Graystone conseguem criar um corpo para o avatar da filha. Tem-se uma forma de vida que, apesar de todos os discursos e imagens de (i)materialidade, (re)afirma que a materialidade importa. Após o fim de *Caprica*, o canal *Syfy* anunciou o desenvolvimento de um novo *spin-off* de *Battlestar Galactica*. Desta vez, centrado na vida do jovem William Adama. O projeto de série, entretanto, foi cancelado e seu episódio piloto acabou se tornando o filme televisivo *Blood and Chrome*.

C) Dimensão Temática

Mais que uma versão virtual de si no Mundo V, como ocorre com qualquer pessoa utilizando o *holoband*, o avatar de Zoe Graystone foi criado como uma cópia e abastecido por ela com seus dados, conforme explica:

Não existe um modo de traduzir os dados, mas a informação nas nossas cabeças está disponível em outros bancos de dados. As pessoas deixam muitas digitais ao longo da vida: exames médicos, DNA, avaliação psicológica, registro escolar, e-mails, gravações de áudio e vídeo, tomografias, estruturas genéticas, registros sinápticos, câmeras de vigilância, resultados de exames, compras em lojas, show de talentos, jogos, multas de trânsito, contas de restaurante, registros telefônicos, músicas preferidas, ingresso de cinema, programas de TV, até prescrição de contraceptivos (Episódio 1).

Assim, o avatar possui não apenas a aparência da Zoe original, pois é munido de memórias e Protocolo de Resposta Corporal. O dispositivo, desenvolvido por Zoe, fez com

que o avatar fosse afetado por tudo o que afetasse Zoe, como demonstra a explosão que a matou, sentida pelo avatar e deixando marcas neste, ainda que não estivesse lá. Inicialmente, Daniel rejeita a ideia de que o avatar possa ser qualquer coisa além de uma simulação da filha, como quando explica a Adama sobre seu funcionamento:

Sabe o que é seu cérebro? É um processador de dados, só isso. É informação e uma forma de utilizá-la e o que minha filha descobriu foi como aproveitar todas as informações de quem e o que ela era. É genial, de verdade. Ela pegou uma ferramenta de busca e o transformou em uma maneira de enganar a morte [...] É uma cópia, mas uma cópia perfeita, em todos os sentidos (Episódio 1).

Ainda em diálogo com Adama, que também inicialmente rejeita o avatar de Tamara como algo genuíno, Daniel problematiza a fronteira natural/artificial, “Defina natural. Esses óculos me ajudam a ver. Membros e órgãos artificiais ajudam milhões a viver (Episódio 1) e cita um axioma:

Uma diferença que não faz diferença, não é uma diferença. Ela parece Zoe, fala como Zoe, pensa como Zoe, lembra dos eventos da infância, tem os mesmos gostos, aversões, falhas, acertos, tudo isso. Quem pode dizer que sua alma não foi copiada também? (Episódio 1).

As falas de Daniel até então reafirmam uma perspectiva do cérebro como mero processador de informações, reduzindo a vida a código binário, como afirma para o avatar, “Uma pessoa é muito mais que um conjunto de dados. Pode ser uma boa imitação, talvez até uma ótima imitação, mas apenas uma imitação, uma cópia” (Episódio 1). A narrativa evidencia a importância de conceitos como dados e informação na atualidade:

“Informação” pode ser compreendida como um processo emergente de dinâmicas de tratamento e de contextualização de “dados”, que seriam diferenças concretas, “objetivos factuais”, que se apresentam em um dado processo. Assim, entende-se que os dados seriam aspectos detectáveis materialmente por um determinado sistema informacional e que informações seriam possíveis efeitos de dinâmicas de tratamento, de significação, desses dados (PEREIRA, 2016, p. 11).

Os conceitos do modo como são colocados pela narrativa possibilitam problematizar ainda o conceito de *Big Data* – segundo Pereira (2016), o alto volume, variado e veloz de dados que emergem voluntária e/ou involuntariamente na interação entre

indivíduos, *gadgets* e processos que permeiam de modo cada vez mais pervasivo a experiência contemporânea.

Conforme a narrativa avança, Daniel passa a desconfiar que o avatar desenvolveu consciência. Suas suspeitas intensificam-se quando ele copia o código do avatar e o transfere para um corpo robótico de soldado (*cylon*) que está desenvolvendo para o governo. Ele passa então a acreditar que a filha subsiste de algum modo na forma de vida criada. Diante do assombro da nova criatura perante si mesma, “Isso é confuso: Sou a Zoe, o avatar e o robô” (Episódio 2), a amiga Lacy tenta uma definição, “Trindade: é isso que você é. Três faces de uma mesma coisa”. De fato, a mente da Zoe morta, o avatar e o corpo robótico *cylon* afetam e são afetados uns pelos outros, dispondo em influência recíproca o mental, o virtual e o robótico, “De algum jeito, o *chip* e o corpo juntos me dão vida” (Episódio 3). A narrativa acomoda-se na tensão entre a (i)materialidade do avatar da Zoe original e a materialidade do corpo de robô.

A saga rompe uma nova fronteira em *Caprica* ao falar, além de robôs, sobre vida artificial (RÉGIS, 2002). Nesta seara, para os Graystones, as projeções humanas sobre o artificial abafam as potencialidades de um novo modo de existência. O anseio por uma humanidade corpórea os impede de enxergar novas possibilidades. Daniel e Amanda não estão interessados na tríade Zoe/avatar/robô, pois o objetivo mais básico é ter a filha fisicamente de volta. Por mais futurista que a ideia de uma fusão humano/máquina/virtual possa parecer, o apelo humanista e antropocêntrico prevalece. Assim, o casal unirá os conhecimentos tecnológicos de Daniel e médicos de Amanda para construir um corpo e desenvolver pele para a existência da trindade no mundo, tentando manter um quadro de referência já conhecido, sem se darem conta de que a forma de vida criada é já outra coisa que não sua filha. As questões emergentes colocam em foco a premissa de que a materialidade e estar situado no mundo importam, como o diálogo entre os Graystones demonstra:

Amanda: Se pudermos reconquistá-la, vamos colocá-la em um robô novamente?

Daniel: Eu tenho trabalhado nisso, mas não acho que ela seria feliz. No momento temos a versão virtual da nossa casa. Poderíamos encontrá-la lá e interagir. [...]

Amanda: Mas não é real. É inútil sem um corpo. (Episódio 17).

A incapacidade do casal em lidar com o luto envolve a dificuldade em pacificar um imaginário de presença e um imaginário de ausência. Para os Graystones, o mundo virtual

esbarra em um modo de presença ausente que não lhes basta. Assim, empenham-se em criar para Zoe algo que não seja apenas um receptáculo de dados, mas um envoltório idêntico ao original. A importância de atributos considerados humanos é reforçada quando refletem sobre o tipo de pele que poderiam desenvolver para a nova entidade. A não aceitação da morte gera consequências nefastas na história na medida em que o desenvolvimento dos *cylons* é consequência desta conjuntura.

A perspectiva da materialidade é também desenvolvida através do pânico sentido pelo avatar de Tamara ao despertar no mundo virtual e não sentir seu coração bater e novamente com Zoe, quando seu avatar tenta convencer um assistente do laboratório de Daniel que o corpo robótico que lhe dá existência física poderá se desenvolver melhor se sair para explorar o ambiente.

Os sistemas vivos usam algoritmos generativos. Com um modelo generativo, o sistema usaria um núcleo gerador básico de árvores e bingo: uma infinita variedade de árvores parecidas com árvores [...] Se programasse um robô usando modelo generativo, como algo da natureza, poderia se beneficiar de entrada moduladora, como no mundo real [...] um robô poderia se beneficiar de estar no mundo real, sabe, deixá-lo sair, explorar... (Episódio 7).

Se em termos narrativos o argumento serve para que a trindade possa fugir, o sistema de ideação desenvolvido está afinado às perspectivas que veem a cognição como parte de um agente material, situado e em contato com o mundo (GUDWIN, 2005), de modo que a interação mente/corpo/ambiente seja parte do processo de desenvolvimento da inteligência. O sistema de ideias da linguagem científica evocado na série afina-se à Robótica, para a qual a materialidade é um fundamento, “Robôs são máquinas que não apenas pensam, mas que também *agem*. A ideia geral da robótica é a de que não haveria inteligência sem corpo [...] Robôs que só têm corpos virtuais são avatares” (TEIXEIRA, 2009, p. 39, grifo do autor).

Damásio (2004, p. 288) considera a hipótese de que, “[...] o nosso corpo está empenhado em interagir com um certo objeto [...] creio que esse mecanismo é indispensável para a criação da consciência no sentido ampliado do termo”. Ou ainda, “[...] parece realmente que o cérebro se auto-organiza a partir dos estímulos do corpo ao estar em contato com o ambiente externo” (TAVARES, 2018, p. 150), tornando assim o *self* uma instância continuamente (re)construída.

Os padrões neurais e as imagens mentais dos objetos e acontecimentos exteriores ao cérebro são criações do cérebro estreitamente relacionadas com a realidade que leva a essa criação – o que remete, também, a ideia de

“acoplamento” de Maturana e Varela (1987). Essas construções dos padrões neurais têm como base uma seleção momentânea de neurônios e circuitos promovida pela interação com um objeto (Damásio, 2004). Assim, as imagens de que temos experiência são construções provocadas por um objeto, e não imagens em espelho desse objeto (TAVARES, 2018, p. 152).

As ideias aventadas se ligam às perspectivas que relacionam o desenvolvimento da inteligência e conseqüentemente da consciência à hipótese de uma mente corporificada/encarnada⁵² em um substrato material atuando no mundo. Outra evocação da série a um determinado modo de descrição dos fenômenos é encontrada na explicação de Zoe de que programou seu avatar para que adquirisse habilidades naturalmente, “Dessa maneira, o MV seria mais parecido com a vida real” (Episódio 7). O argumento de Zoe é consonante com a Robótica Cognitiva e seu desenvolvimento incremental da inteligência, a capacidade de continuar adquirindo habilidades e competências durante a evolução e o desenvolvimento:

Assim, o mesmo deveria orientar as pesquisas em robótica. A idéia de que uma arquitetura de controle de robô fosse projetada completamente “a priori”, e que todas as habilidades do mesmo fossem concebidas em projeto estaria em desacordo com a maneira com que nós, humanos desenvolvemos nossa inteligência. Ao contrário, somente um conjunto de habilidades básicas, e a capacidade de aprender novas habilidades, deveria orientar os trabalhos de pesquisa. Novas habilidades seriam obtidas por meio da aprendizagem e a interação do robô com seu ambiente. Essa interação do robô com seu ambiente é de suma importância para que este desenvolvimento possa ocorrer. Talvez um dos aspectos mais óbvios da inteligência humana é o fato de que esta é incorporada, ou seja, possui um corpo com o qual se coloca em contato com o meio ambiente. Assim, para o desenvolvimento de robôs humanóides, mais importante do que o aspecto humano, que se tenta imitar, para tornar a interação com outros humanos uma experiência mais agradável, é o contato físico direto com o mundo, por meio de sensores e atuadores, posicionados em um “corpo”, o que se mostra mais importante (GUDWIN, 2005, p. 4).

A necessidade de uma existência corpórea para os Graystone contrasta com o projeto da SDU, para quem o corpo é algo que a *Apotheosis* permitirá descartar sem prejuízo à vida, em um “enfoque tecnológico da eternidade” (JOY, 2003, p. 248). Todas estas questões inserem *Caprica* na problemática do pós-humano objetivado pelo transhumanismo, tal qual afirma o cartaz ao lado da imagem de um homem na série, “Este não sou eu, mas apenas meu veículo corporal”.

⁵² Tentativas de traduções ainda distantes das expressões *embodied cognition* e *the embodiment of mind*. Para mais, consultar: DENNETT, Daniel. **Consciousness explained**. London: Penguin, 1993.

Além de alargar os horizontes de discussão dentro do universo ficcional de *Battlestar Galactica*, *Caprica* também discute a noção de humanidade através dos flagelos que o ser humano é capaz de imputar a não-humanos. Dentro do jogo *New Cap City* na realidade virtual, os *avatares* de Zoe e Tamara figurando o fenômeno de “mortos-vivos”, não podem contar com a morte como uma experiência terminal e definitiva, mas podem sofrer ao serem espancadas e/ou baleadas em uma vida continuada. Assim, o jogo digital *New Cap City* joga de fato com as noções éticas e morais da audiência. Desta forma, *Caprica* mantém o tom da refilmagem de *Battlestar Galactica* ao fazer uso da tecnociência para interrogar a humanidade.

Síntese

Ao recuar 58 anos no tempo dos eventos apresentados na refilmagem de *Battlestar Galactica* para explicar a origem dos *cylons* e de seu monoteísmo, o *spin-off* *Caprica* embaça diversas fronteiras que as séries anteriores tentaram erguer. A criação dos robôs é imputada aos humanos, mas diferente do foco no trabalho escravo destacado no *remake*, a prequela revela que os seres artificiais foram criados a partir da dificuldade humana em lidar com a morte.

Assim como na versão refilmada do universo ficcional ao qual pertence, em *Caprica* a consciência também aparece nomeada, desenvolvida enquanto tema e como instância que atribui aos robôs *status* de algo mais que máquinas. Após uma resistência inicial, o novo modo de existência originado (fusão humano/robô/virtual) passa a ser visto como uma entidade consciente. Dentro da saga, esta série é a que mais avança no tratamento de temáticas da tecnociência, sobretudo a questão da consciência, vista como capaz de se desenvolver em um agente incorporado, situado no mundo e em interação com o ambiente. Este argumento que reafirma a importância da materialidade, coexiste na narrativa com a exaltação da (i)materialidade, presente no entendimento da vida como informação, do cérebro como processador de dados e na possibilidade de conservar e replicar a vida convertida em símbolos alfanuméricos.

Os argumentos narrativos são construídos de modo a compreender a forma de vida criada pela fusão de Zoe, seu avatar e o corpo robótico *cylon*, como uma concepção de consciência genuína. Por outro lado, o desenvolvimento do enredo lança dúvidas sobre o quanto a representação virtual da humanidade em *avatares* em um mundo digital pode equivaler a consciência de fato e não a mera simulação.

A emergência do robô como figura trina não desafia os estereótipos relacionados à vida artificial nem seu enfraquecimento simbólico, mas aparece relacionado à centralidade dos temas do tempo, da morte e do desejo de dominá-los enquanto devir. O mito do Golem é convocado para imaginar formas de domar o tempo e transcender a morte, eufemizando-os e consolando o ser.

Dentro da saga como um todo, o *spin-off* é a parte na qual os tropos religiosos e místicos possuem maior centralidade, ensejados já pela proposta da série de explicar a origem da crença monoteísta dos *cylons*. A imbricação entre religiosidade, misticismo, ciência e tecnologia nesta versão da história é conduzida conforme direcionamentos que mesclam gnosticismo e tecnociência, respondendo a uma tendência mais geral da contemporaneidade, que como se viu, parte de elementos estruturais da cultura para realizar sínteses paradoxais. As visões de mundo incorporadas são tomadas de empréstimo de outras áreas em um uso que lhes atribui alta flexibilidade, modelando assim cosmovisões para adequá-las a imagens e discursos de domínios que lhe são estranhos.

Um exemplo de como esta conjuntura no interior da ficção, em alguma medida, espelha uma realidade fora das telas, encontra-se no uso que correntes espiritualistas atualmente realizam ao conjugar filosofias orientais (como o Yoga) e ciência (como a genética e a física quântica). Desta síntese conflitiva resultam expressões recorrentes como “ativação de DNA” e “cura quântica”. A Neurociência⁵³ talvez seja a disciplina cujas imagens e discursos mais intensamente têm sido apropriados para os mais diversos campos, alimentando tanto pesquisas comprometidas com os fundamentos e a tradição de trabalhos das Neurociências, quanto aquelas baseadas no uso superficial de suas categorias e extensão para outros domínios de saber. Até mesmo o meio empresarial tem recorrido ao vocabulário e procedimentos de círculos até mesmo avessos ao empreendedorismo – como o uso flexível de vocábulos como *mindfulness* (atenção plena) para o mundo dos negócios. O termo é apenas um exemplo da recuperação de ideários, algumas vezes até mesmo milenares, para suprir necessidades contemporâneas. Esse tipo de adoção parte de uma forte plasticidade dessas expressões, de modo que elas possam ser facilmente adaptadas para acomodar questões atuais.

Não é objetivo aqui julgar estes fenômenos, mas destacá-los como fatores significativos que informas diversos âmbitos, entre eles, a ficção. Nesse sentido, sagas como

⁵³ Agradeço aqui especialmente ao professor Francisco Rômulo Monte Ferreira, que junto a outros pesquisadores e observadores da cultura contemporânea, têm chamado a atenção para a necessidade de uma reflexão mais acurada destas características.

Battlestar Galactica oferecem um rico e multifacetado material para se refletir não somente sobre a obra estética, mas também sobre os contextos socioculturais que originam estas produções. Se a compreensão sobre a humanidade, o mundo e os fenômenos pode ser beneficiada pelo estudo dos produtos do trabalho humano – como os objetos técnicos – a ficção, sobretudo científica, tem oferecido um campo de visão privilegiado para contemplar o panorama contemporâneo. Por isso, a pregnância de metáforas tecnocientíficas para o entendimento do ser humano e do mundo tem sido tão relevante em todas as épocas (MARTINS, 1996), oportunizando investigar a intersecção de esferas culturais, políticas, econômicas, históricas, sociais e culturais.

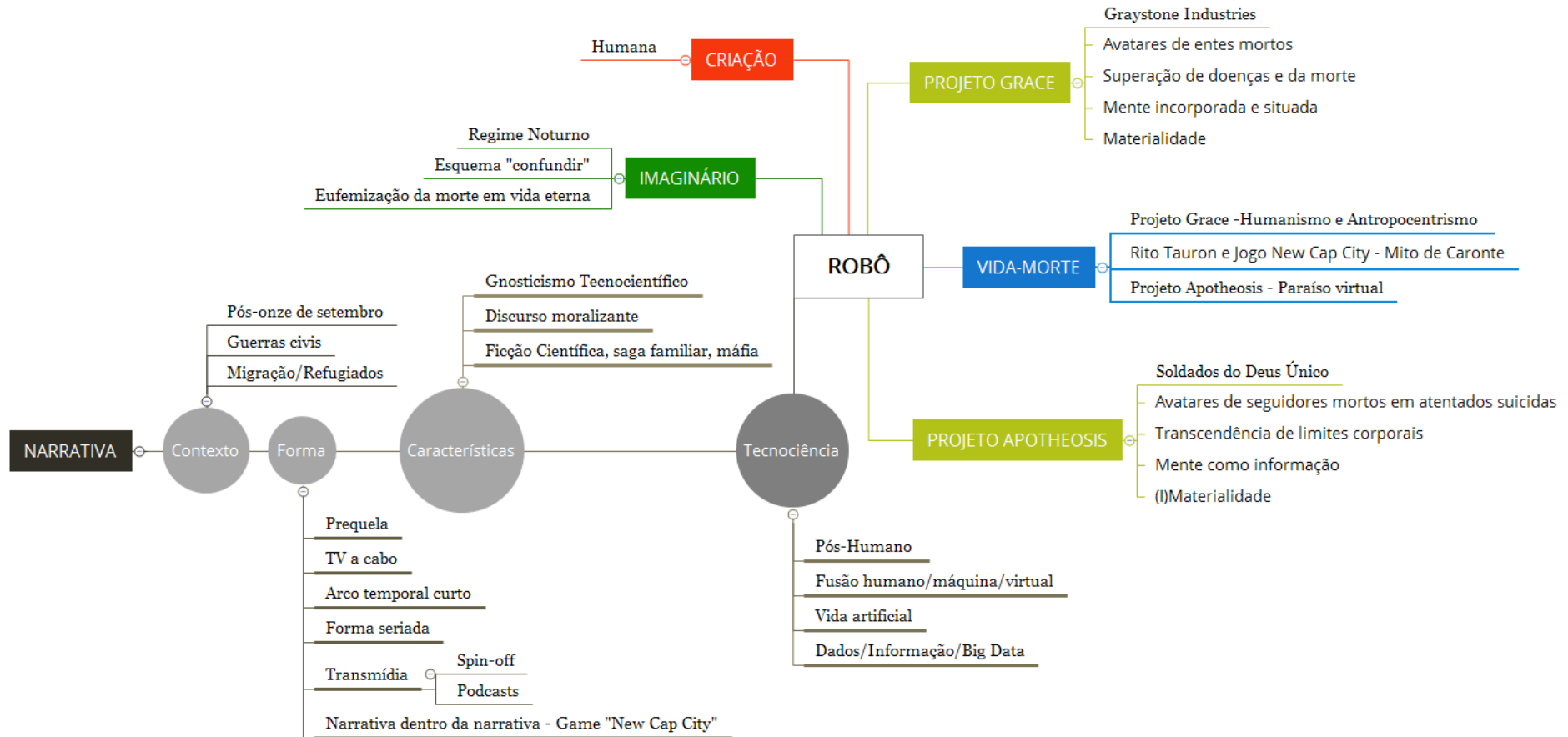
No tocante à especificidade desta pesquisa, as conclusões aqui aventadas encontram-se afinadas com autores como Felinto (2005a), reiterando a existência não apenas de um imaginário sobre a tecnologia, mas também de um imaginário reforçado pela tecnologia. Se como argumentado pelo autor, o imaginário é uma atividade desencadeada por ativadores externos como, por exemplo, a psique sociohistórica, as produções midiáticas refletem esse movimento, deslocando para suas obras disposições sobre o ser e o ambiente que o circunda.

A história de robôs em *Caprica* é representada como uma produção midiática que integra a tradição instaurada pela saga – de oferecer um produto cultural que dialoga com o contexto, com as transformações na construção e compreensão narrativas do período e o desenvolvimento da tecnociência e desafios que ela demanda para a época. O robô de *Caprica* desponta informado por perspectivas conflitantes que tentam compreender e explicar o corpo e a mente - como a cognição incorporada (*embodied cognition*), a concepção funcional do cérebro e o debate entre percepções que preconizam a materialidade e aquelas que acreditam poder descartar a matéria sem prejuízo à consciência. Para tanto, são mobilizados recursos narrativos retóricos e visuais, como a criação de uma subtrama de jogo de realidade virtual, a qual é perceptível o investimento estético ao estilo *technoir* e a intertextualidade com outras obras *sci-fi*, mas a trama não chega a conferir encerramento a personagens centrais deste núcleo, abandonada sem a devida finalização.

São observados *ethos* anagônicos entre a visão do grupo religioso Soldados do Deus Únicos e os valores tecnocientíficos do casal Graystone. As metáforas redundantes apontam para o caráter de fundamento que o controle do tempo de vida e a eufemização da existência pós-morte possuem na narrativa, dirigindo os sentidos do imaginário coletivo para temas universais. Permite assim vislumbrar questões que emergem com o advento da cultura digital, como *Big Data* e privacidade nas redes, bem como o transhumanismo. Apesar de

adentrar temáticas inovadoras, a narrativa não escapa da construção de um imaginário antropocêntrico e humanista, desejando ir a novos lugares, mas recusando-se a soltar os resquícios que permitem manter um referencial visto como seguro, posto que já conhecido. Dentro da Ficção Científica como um gênero de inspirações plurais, as quais cada produção maneja a seu modo para construir sua singularidade, esta é a forma como a série escolheu contar sua história de robôs.

FIGURA 30 – Mapa conceitual do tema “robô” na narrativa



Fonte: Elaborado pela autora

4.8 Síntese analítica: Genealogia do Robô

Em termos de imaginário, a série original *Battlestar Galactica* (1978) é prioritariamente marcada pelo regime diurno de imagens. Articulado por meio de estruturas que gravitam ao redor do processo matricial de separar, traçando uma oposição que opera mais nas diferenças que nas semelhanças entre humanos e robôs. Tem como base o grupo estrutural heroico, que pelo gesto dominante postural busca vencer o tempo e a morte por meio da luta entre forças antagônicas.

A continuação *Galactica* (1980) inicia com o mesmo percurso. Posteriormente, entretanto, desloca-se para o regime noturno da imagem por meio de dois eixos. O primeiro é o surgimento de dois andróides, que ativam o esquema verbal “confundir”. O segundo é a proximidade entre os outrora inimigos, o personagem Starbuck e o robô Cy, que ativam o esquema “reunir”.

Na refilmagem *Battlestar Galactica* (2004 – 2009) assiste-se a uma transição lenta, gradual e desigual do regime diurno para o noturno. Lenta ao longo de quatro temporadas, gradual porque progressiva e desigual, pois enquanto alguns elementos farão esta passagem ainda no início da história, outros demorarão mais para traçar este percurso. A personagem Número Seis, inicialmente atrelada aos símbolos da queda diurna, após o anúncio da criança híbrida se converterá em sua protetora, ativando estruturas noturnas que invertem a feminilidade negativa em aspectos benéficos da intimidade materna. A personagem percorre esta trajetória em uma única temporada. Já a conciliação entre humanos e robôs sinalizará seus primeiros passos na segunda temporada, mas só se concretizará na última. Desta forma, durante a maior parte da série, os sentidos construídos oscilarão entre elementos diurnos e noturnos. A humanidade é salva ao fim da saga, não pelo combate heroico e antitético diurno, mas pela conciliação noturna e antifrástica. Principalmente, por meio de arquétipos do ciclo (criação e destruição em repetição contínua) transmutados em arquétipos do progresso (crição, redenção e juízo em modo ascendente em direção ao melhor que está por vir), rompendo o mito do eterno retorno trágico para progredir em um tempo cristão direcionado ao futuro.

No *spin-off Caprica* (2010) o regime noturno busca controlar o tempo-morte e eufemizá-los em uma perspectiva de eternidade. A nova forma de vida e subjetividade, que ativa o esquema de ação “confundir” e os projetos dos Graystones e do grupo Soldados do

Deus Único mobilizam um imaginário gnóstico de superação das limitações humanas e transcendência pela tecnociência.

No que tange os aspectos contextuais de produção, circulação e recepção das obras, elas estabelecem diálogos em maior ou menor grau com sua época e lugar. As duas primeiras séries refletem o contexto de apreensão da Guerra Fria. Os coloniais são apresentados a partir de uma postura intervencionista em conflitos entre povos de outros planetas, estabelecendo sempre sua visão de ordem para solucionar o caos. Já as duas últimas séries evocam o mundo pós-onze de setembro, com uma nova ordem mundial, calcada na guerra contra o terror e questões daí provenientes.

Em relação ao formato ficção seriada audiovisual, apesar de a série original ser conduzida pelo *storytelling* clássico, esta primeira produção encontra-se em um ponto de viragem, no qual se dão as primeiras experimentações em complexidade narrativa (MITTELL, 2012). Ainda que predomine o enredo de arco temporal curto e a forma episódica, já existe a tentativa de desenvolver núcleos multiepisódicos que atravessem as subtramas. Existem, porém, disjunções no produto final desta experimentação. A principal delas está no fato da intriga *cylon* fazer arrancar a narrativa, mas em seguida ser relegada ao plano secundário, sendo ignorada por diversos episódios até retornar no último para um encerramento sumário.

A continuação também é desenvolvida em um arco de tempo curto. Os anos 1980 marcaram a consolidação do caráter experimental rumo à complexidade narrativa (MITTELL, 2012). Se na série ainda prevalece a forma episódica, os capítulos são estruturados em episódios sequenciados que se estendem a até três deles para encerrar uma subtrama. Dentro da saga, este seriado é o que menos tematiza os robôs, tendo a aventura, o humor e a fantasia em primeiro plano.

A refilmagem construiu uma produção na qual os arcos temporais longos desenvolveram várias questões durante os quatro anos de programa, ao mesmo tempo em que instilou micro-tramas rapidamente solucionadas em um ou poucos episódios. Enquanto os seriados anteriores produziram ainda filmes a partir da junção de cenas já veiculadas, o *remake* caracteriza-se por refinar as produções criadas além da série. As estratégias adotadas incluíram os *podcasts* e o site do produtor Ronald D. Moore, além de *webséries*, filmes produzidos exclusivamente para a televisão e o próprio *spin-off*. Esta prequela da versão refilmada cobriu um arco temporal curto e herdou da antecessora a forma seriada e a os *podcasts* do produtor.

O universo ficcional de *Battlestar Galactica* acabou se tornando um caso de produção midiática que soube aproveitar sua filiação ao tradicional e acolher o novo, no que se refere às formas de construção e compreensão narrativas, bem como a manejar os conteúdos da série raiz junto à transmidialidade. Em termos transmidiáticos, o produto final destas experiências apresentou falhas, mas segundo Jenkins (2009), estas não diminuem o significado do que tentou realizar, ainda mais se levando em conta que reavivou uma saga cujas raízes encontram-se no fim dos anos 1970 e que mesmo nos anos 2000 os produtores ainda estavam encontrando caminhos para esta história, justificados pelo fato que, “Relativamente poucas (ou nenhuma) franquias alcançam todo o potencial estético da narrativa transmídia” (JENKINS, 2009, p. 139).

No que se refere ao tema “robô”, na série original não há aprofundamento. A quase totalidade de informações sobre o modo de funcionamento dos *cylons* está localizada em um diálogo pontual e intensivo entre dois personagens e a questão da consciência maquínica não é colocada. Os robôs são percebidos como Outro em radical oposição ao humano e as fronteiras encontram-se forte e nitidamente demarcadas. Os *cylons* configuram-se como mero pretexto para advertir sobre as consequências do desenvolvimento tecnocientífico.

A continuação confere aos robôs diferenciais físicos (a partir do surgimento de dois andróides) e aprendizagem e emoções (a partir de Cy). Seus andróides são percebidos como externamente semelhantes aos humanos, mas o olhar atento constata o interior inorgânico revelador da diferença. As fronteiras vão se esmaecendo e se revelando mais tênues. Os *cylons* caracterizam-se como subterfúgio para narrar histórias leves de aventura, humor e fantasia, tendo como cenário o espaço. Ademais é interessante perceber que esta versão é a única na saga que não recorre a tropos religiosos e místicos.

Na refilmagem, além de metaforizar a fuga do tempo e da morte, os robôs são a metáfora contextual, política e cultural de um Outro étnica e racialmente diferente, que toma o centro do debate no pós-onze de setembro. Na medida em que seus andróides e ginóides são indistinguíveis do humano até o nível molecular, os seres artificiais evidenciam em suas divisas fluidas a artificialidade das fronteiras erigidas na atualidade. Os *cylons* configuram-se como o mote para problematizar o conceito de vida, a condição humana e questões correlatas ao desenvolvimento tecnocientífico e ao mundo contemporâneo.

No *spin-off*, a forma de vida criada é a um só tempo humana, virtual e robótica. A criatura híbrida é percebida como uma mescla entre categorias, figurando uma confusão de

fronteiras que questiona a noção e o lugar do humano frente à emergência de novas formas de vida e subjetividade. Enquanto as duas séries mais antigas oferecem o ponto de vista humano sobre os robôs, as mais recentes apresentam a perspectiva dos *cylons*. A audiência passa a conhecer suas crises quando as criaturas olham para dentro de si e se questionam. Têm-se assim em evidência a questão da consciência maquínica e a consciência moral, orientada pela religiosidade judaico-cristã. O tom moralizante comum à Ficção Científica confere aos *cylons* da refilmagem direção sobre como a vida deve ser vivida. O norte a conduzir o agir ético e moral dos robôs é a religiosidade judaico-cristã. Há toda uma exegese que confere sentido à vida enquanto espera a morte. A estrutura mística e religiosa da saga, entretanto é confusa e por vezes até mesmo contraditória.

Em uma escalada ascendente na saga, a ideia da consciência fundamentada no problema mente-corpo modula o que é entendido como robô: quanto mais à imagem e semelhança do humano – não apenas física e esteticamente, mas também em biologia e emoções - mais consciência se atribui, conseqüentemente, mais humanidade. Tanto que, na refilmagem, os centuriões são desde o princípio conscientes, mas em nenhum momento aproximam-se do que se entende como humano, ao contrário dos androides e ginoides. Completando o quadro, percebe-se o apelo que a consciência incorporada e situada em um ambiente possui nesta história em tensão com a ideia de (i)materialidade.

O que permanece como núcleo fixo em todas as séries é o mitema da inspiração humana para a criação de robôs, logo, os *cylons* têm algo a dizer sobre a humanidade. O antropomorfismo e o antropocentrismo fazem sempre retornar os discursos e imagens ao quadro de referência humano. Atribui-se aos robôs traços e tendências humanas. O humano projeta-se e se fixa nos robôs em um processo de alienação, que subsiste mesmo diante do ideal transhumanista do pós-humano, procurando pelo humano na máquina mesmo diante de novos modos de existência. Outra constante na saga é o mitema vida-morte. Todas as produções oportunizam problematizar a angústia fundamental humana diante do tempo mortal. De formas distintas, os robôs de *Battlestar Galactica* apontam para a imortalidade até que, como que cansados de lutar contra o tempo inexorável, aceitam a morte, positivando-a no desejo de uma eternidade desconhecida.

O que permanece e o que muda ao longo do tempo de vida do programa diz da sociedade que produz e consome a saga. As constâncias encontram-se inscritas ao marcador do imaginário muito mais que a marcadores contextuais, estratégicos ou tecnocientíficos. De modo que se trata menos de fatores extrínsecos que oportunizaram tais ocorrências e mais da

imanência de arquétipos, imagens, símbolos e mitos que circulam nas ambiências ficcionais midiáticas. Tais estruturas constantes atuam como mitemas latentes ou mitologemas, pela repetição de seu esquema de intencionalidade implícito (DURAND, 1985).

Já alguns mitemas transformam-se, como criatura-criador, sendo os criadores ora animais, ora humanos, até atingir a evolução robótica. A figuração externa e interna também se modifica. O aspecto exterior vai do inorgânico metálico ao orgânico e a pele. O interior vai do não-vivo, das peças e fios ao vivo, em analogia à biologia humana. Estas estruturas atuam como mitemas patentes, procurando novas roupagens para antigos temas (DURAND, 1985).

Os híbridos (Hera, a Eva Mitocondrial na refilmagem e a Trindade, fusão humano, máquina e virtual no *spin-off*) são o discrepante que emerge e oscila entre subverter tudo o que parecia até então estável ou refugiar-se no humanismo. Ainda que seja difícil imaginar robôs tão análogos aos humanos, parece ainda mais difícil supor que, caso existam, enxerguem o principal limite humano que podem ultrapassar como a única coisa capaz de conferir sentido às suas vidas de silício. Mesmo na figuração aparentemente mais ousada de *Caprica*, tenta-se transcender a morte a partir de uma nova forma de vida, mas ao final, realiza-se o caminho inverso de recondução do híbrido à humanidade original.

A mensagem final é a de que se é impossível conter o tempo, há que se contentar com a ideia de que apenas a morte dá sentido à vida. É como se a narrativa criasse uma alegoria como consolo para o que não pode controlar ou mesmo conhecer. Conclui-se que a morte tem importante papel na vida psíquica do sujeito e isso é especialmente figurado nas histórias de robôs. Seguindo a perspectiva de Freud (2010), na medida em que todos passam por uma fase animista, que deixa vestígios e traços capazes de manifestação, o inquietante suscitado pelos *cylons* acende os lastros de atividade animista da psique e estimula sua expressão.

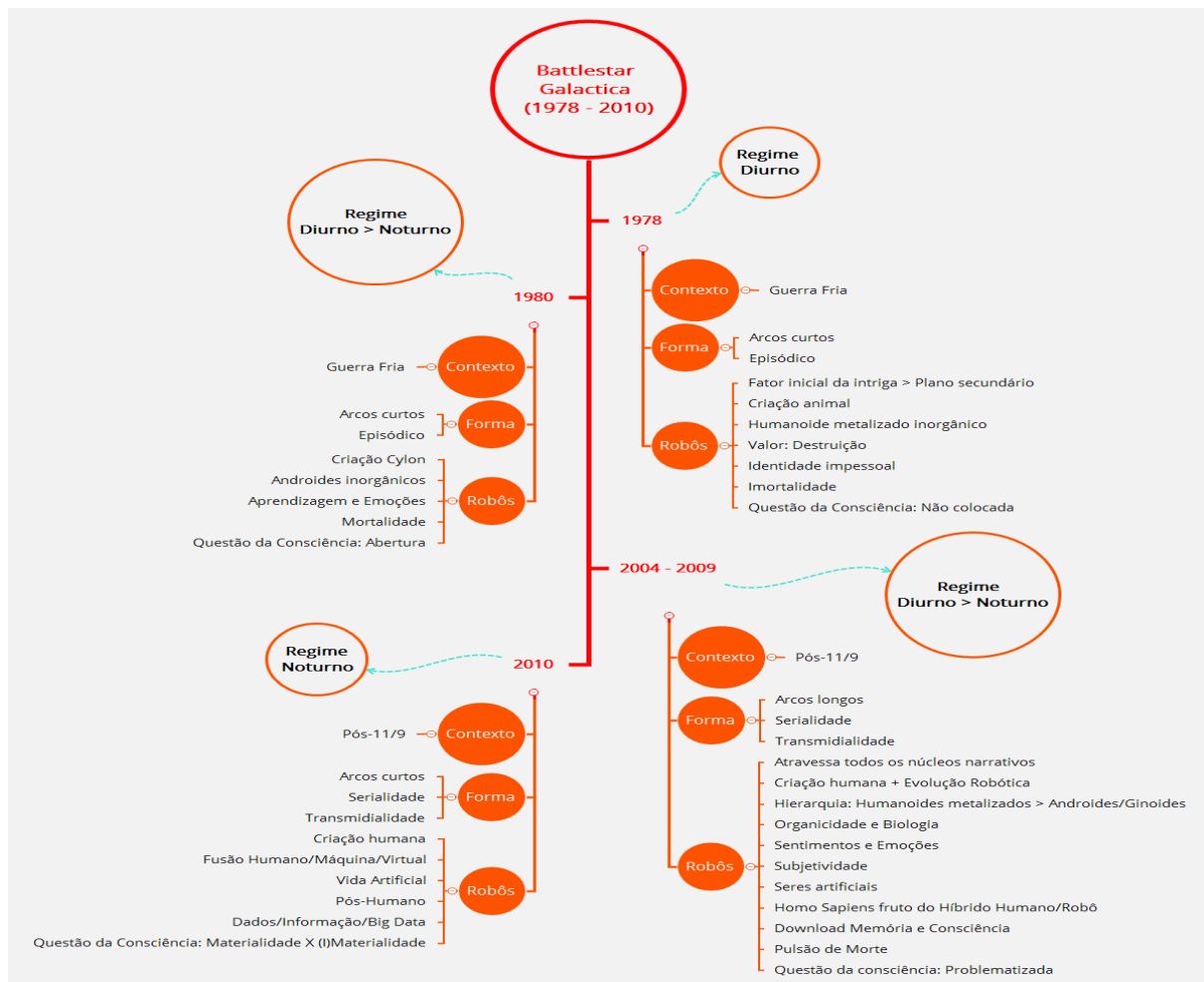
Dentro da pluralidade da Ficção Científica, cada produção dá o tom para produzir algo singular. *Battlestar Galactica* adota sínteses conflitivas, tais como, ciência, tecnologia, religiosidade e misticismo. A série desenvolve também um sistema de ideação, no qual, sua filiação à tecnociência é cambiante - traço próprio do *sci-fi* - mas que ainda assim reafirma a Ficção Científica com um lugar legítimo para discutir questões que o desenvolvimento da tecnociência devolve para a sociedade.

A saga ilustra como a humanidade se transforma e que por consequência, os robôs também são mutáveis. As transformações representadas pelos seres artificiais pavimentam condições para se pensar no conceito de *affordance* como um marcador temporal, que faz com

que o contexto sociotécnico no qual as obras foram produzidas, seja refletido na diegese. As *affordances* são o conjunto específico de possibilidade de ações que um agente percebe poder executar em um artefato e que varia de objeto para objeto (SÁ; WALTENBERG, 2016). São as relações potenciais entre agentes e objetos técnicos, na medida em que as formas de uso inicialmente planejadas podem sempre ser subvertidas. Assim, o espectro de coisas imaginadas relaciona-se à ideia de *affordance*, pois alcança-se o futuro a partir do que se tem como presente. Nesse sentido, as *affordances* podem ser vistas como elemento narrativo. Isso faz com que o campo semântico das versões de 1978 e 1980 da série seja povoado por animais, peças, fios, carcaça metalizada etc. Em contrapartida às versões dos anos 2000, com seus robôs biológicos, *download* de memória e consciência etc. Desta forma, há o trajeto tacanho da tecnociência dos primeiros seriados e o novo e complexo das últimas séries, conferindo à Ficção Científica a possibilidade de discutir invenções/inoações da contemporaneidade.

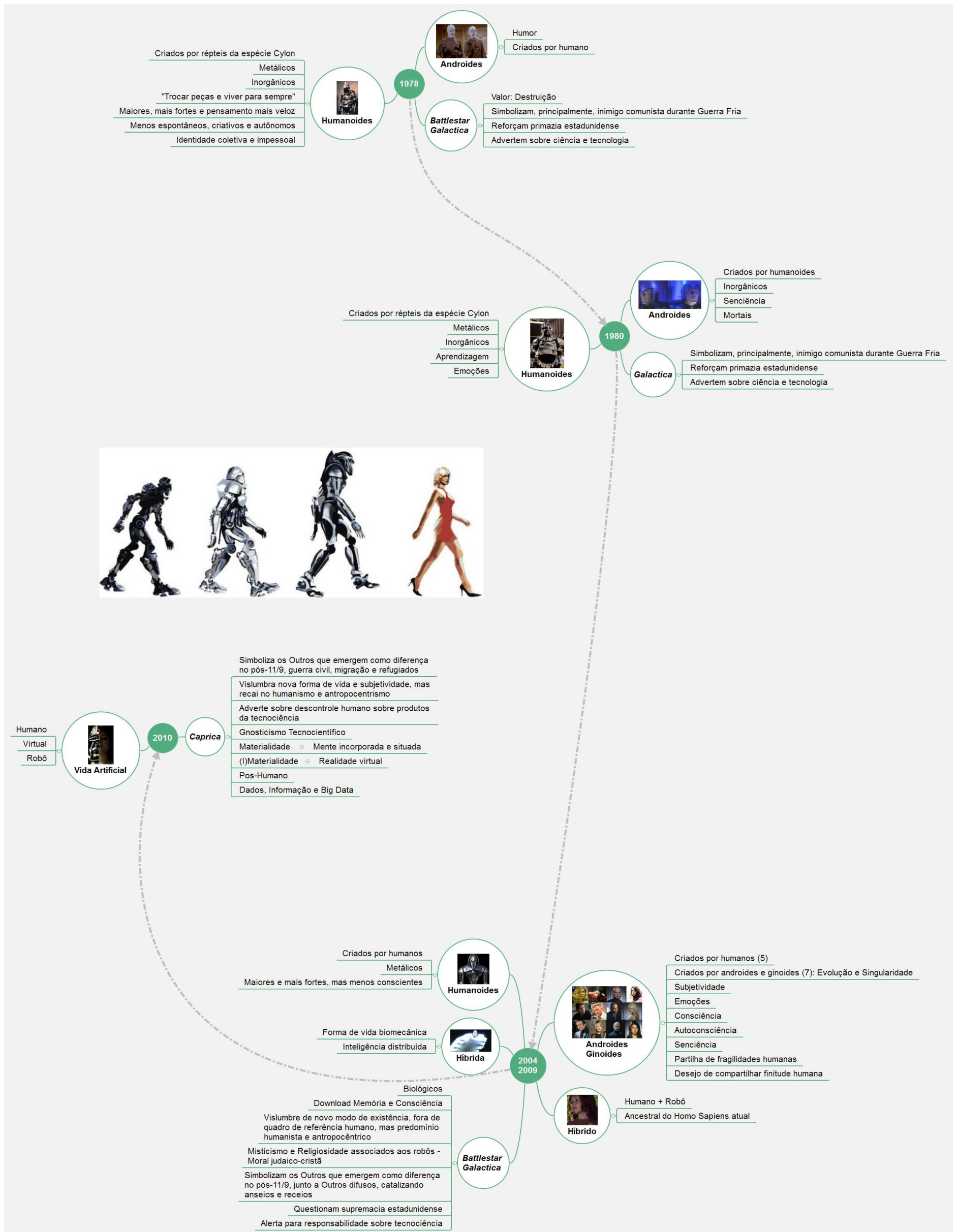
De acordo com a classificação de Gancho (1998) sobre tema, assunto e mensagem, tem-se uma saga cujo tema pode ser sintetizado na oposição Humanos *versus* Robôs ou Adão *versus* Golem; sendo o assunto a odisseia humana em busca do paraíso perdido, enquanto luta contra seu inimigo e como mensagem tem-se uma tecnociência que deve ser manejada com responsabilidade, uma moral da história já clichê na Ficção Científica, mas que recorda sobre a lição mítica do Golem protetor, alienado no processo de proteger a si mesmo. As tramas de tessitura das histórias de robôs revelam em seu avesso, uma história da humanidade.

FIGURA 31 – Mapa do imaginário das histórias de robô em *Battlestar Galactica* (2003/4 – 2009)



Fonte: Elaborado pela autora.

FIGURA 32 – Mapa das transformações dos robôs de *Battlestar Galactica* (1978 – 2010)⁵⁴



Fonte: Elaborado pela autora.

⁵⁴ Novas imagens: Acesso: 08/Fev./2020.

Imagem central de evolução dos *cylons*: https://www.wallpaperup.com/17282/Battlestar_galactica_evolution.html

Imagem dos 12 *cylons* da refilmagem: <https://br.pinterest.com/pin/259871840976986266/?lp=true>

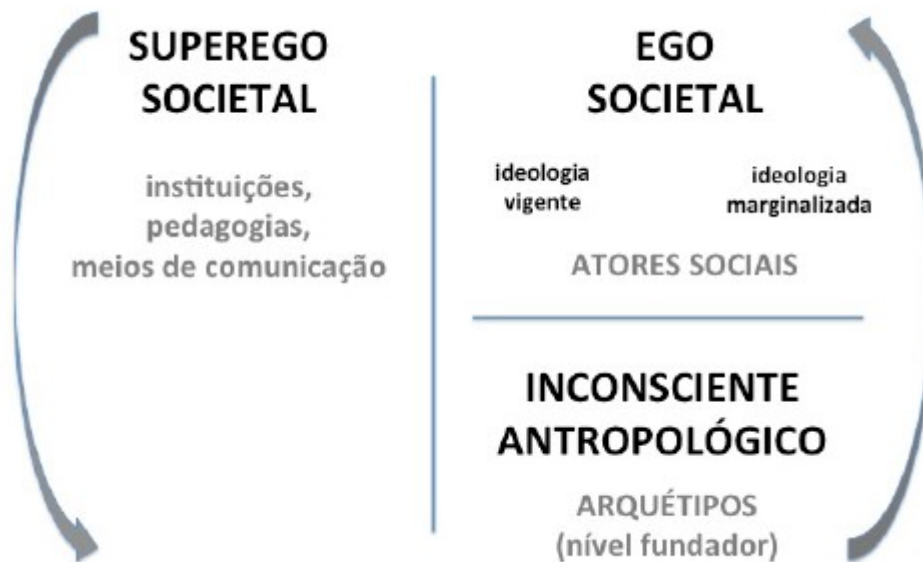
Imagem Caprica: <https://caprica.fandom.com/wiki/Zoe>

4.9 Mitanálise: Anatomia de um mito

A cartografia do tema “robô” e do imaginário correlato a ele circulante na saga *Battlestar Galactica* apresenta o mito dinâmico do Golem, que inspira a criação de seres artificiais, conduzido pelo mitema da oposição entre natural e artificial (LEGROS *et al.*, 2014). O Golem é o mito ideal, modelo matricial das histórias de robôs, estruturadas por padrões arquetípicos da psique.

Para compreender como o mito do Golem é construído, elevado, transformado e declina ao longo do tempo, faz-se necessário observar o que Durand (1998) chama de Tópica Sociocultural do Imaginário. A tópica discorre sobre o processo sistêmico através do qual os arquétipos e símbolos são transformados em ideias e dispostos em circulação. Não se trata necessariamente de um discurso falado ou em forma de texto, mas um discurso ativo na ambiência social e constituinte do imaginário (BARROS, 2009), aquilo que confere pregnância simbólica.

FIGURA 33 – Níveis do imaginário pelos quais os mitos circulam na sociedade



Fonte: Anaz, (2017, p. 79)

Por esta dinâmica cíclica, os mitos realizam o percurso: do inconsciente antropológico (chamado de *isso*), no qual estão os esquemas arquetípicos que provocam as

imagens; ao nível do ego societal ou actancial, onde os atores sociais desempenham suas máscaras/personas, sustentadas pelo meio, onde coexistem ideias instituídas e marginais; até o superego societal, que racionaliza os papéis do ego societal (DURAND, 1998), sendo a imagem racionalizada de uma sociedade (BARROS, 2009).

Na tópica está implícito o conceito de bacia semântica, metáfora que determina o curso de um rio, por sua vez, regulado pelo fluxo de seus afluentes. Entre as seis fases das bacias semânticas, as primeiras e as últimas podem sobrepor uma bacia precedente ou vindoura (DURAND, 2012). A alternância de mitos ocorre no movimento que conduz um imaginário do superego societal ao esgotamento e o erode em pequenas correntes desordenadas, frequentemente antagonistas, por escoamentos marginalizados (1 - Fase de Escoamento).

As disparidades destas ranhuras, entretanto, possuem pontos em comum, o que permite a junção de alguns destes escoamentos (2 - Fase de Divisão das Águas) em oposição ao imaginário instituído e a outros escoamentos que ocorrem no mesmo período.

Finalmente, o fluxo de águas convergentes desagua no leito principal, consolidando-se por meio do reconhecimento (3- Fase de Confluência), o que possibilita que estas ideias sejam acomodadas no meio social. Para tanto, o mito vai perdendo sua espontaneidade e caráter contestatório originais para agregar valores oficiais, que atenuam esta natureza selvagem e libertadora, permitindo a emergência de sua forma socialmente construída e aceita. Torna-se assim mito manifesto/atualizado em contraposição ao mito latente. No presente caso, trata-se das histórias de animação do inanimado que precederam o Golem.

Enquanto um mito é assimilado no interior de uma cultura, outros mitos são reprimidos, conseqüentemente, potencializados. Tais recalques podem responder a diversos fatores, como a censura, costumes ou ideologias atuantes em uma época e meio (DURAND, 1985). Há, portanto, um desnível entre mito manifesto e latente. Esta tensão é a força motriz que, junto à “pressão histórica” (DURAND, 1997), agitam as bacias semânticas, impulsionando mudanças e renovando as águas, pois “[...] o imaginário atualizado reprime e exclui o imaginário em potencial. A partir de então, marginalizado, este entra na clandestinidade da latência e mal consegue classificar-se sob a denominação de um mito preciso” (DURAND, 1998, p. 99). Este processo de empobrecimento simbólico do mito faz com que ele chegue a ser conhecido sob a forma de estereótipos, espécie de anti-símbolo (BARROS, 2009).

O estereótipo identificador tende à figuração exagerada e à minimização da intenção moral, pois a imagem estereotipada sobrevaloriza o descritivo em detrimento do sentido, “O mito se aplana em pura referência estereotípica” (DURAND, 1985, p. 255). O processo de estereotipia apropria-se do mito deturpando-o por meio de simplificações. Conforme o autor, existe um deslocamento da intenção significativa e do contexto. Há, segundo Durand (1985, p. 255), a “[...] evaporação do espírito (o ‘ethos’) do mito em prol do ‘aparelho descritivo-alegórico’”.

No caso do robô humanoide, ele sofre uma inflação da potência de vida, na medida em que trocar peças pode lhe conferir imortalidade. Já androides e ginoides passam pelo mesmo processo, seguido de uma deflação desse poder vital, na medida em que deseja tornar-se perecível como o humano. O mito do Golem é ancestral. Seus relatos remontam a cultura oral, anterior ao tempo histórico, pois suas raízes encontram-se antes de Cristo. Abarca, portanto, um espaço e tempo que atingem a imemorialidade (DURAND, 2012, p. 133). A ideia básica desta narrativa, a criação de um ser artificial, estabiliza-se após seu processo de constituição (4 – Fase de Nomeação do Rio). Neste estágio, o mito descola-se de sua forma natural para dar lugar a seu aspecto socialmente naturalizado. Assim, o Golem tornou-se solidamente mitificado por meio de um personagem real, o rabino polonês Judá Loew ben Betzalel, entre os séculos XVI e XVII. Entre maiores e menores variações, as lendas contam que o rabino teria feito a criatura a partir do barro ou argila para proteger os judeus do antissemitismo em um gueto de Praga, na República Tcheca. Sua criação teria sido embasada pelo Talmude, coletânea de livros sagrados judaicos e pela Cabala, tradição mística do Judaísmo. Podem provir daí os resquícios religiosos e místicos que algumas histórias de animação do inanimado conservam geralmente e *Battlestar Galactica* particularmente.

O Golem foi apropriado por diversas narrativas de criação de seres por processos não naturais, como o *homunculus*⁵⁵ da alquimia. Interessante notar que, entre os objetivos da prática alquímica, além da criação da vida artificial, está o elixir da longa vida. Ambos seriam obtidos a partir da pedra filosofal, que também teria a propriedade de transformar metal em ouro. Possivelmente, tropos de imortalidade ligados às criaturas animadas artificialmente encontra-se em confluência com este cabedal de outros mitos. Dão a ver ainda como um mito está envolvido por diversas correntes mitogênicas que se cruzam no curso de um rio. Observa-se que não é o rio em si mitogênico, mas o curso de suas águas que cria os mitos.

⁵⁵ Do latim *homunculus* (homenzinho), refere-se à criação de um pequeno ser artificial que ganharia vida a partir do cultivo controlado de matéria inanimada, orgânica ou biológica por alquimistas.

Esta etapa da bacia é o que confere ao mito o espírito de síntese em meio às matrizes múltiplas e atribui-lhe poder de ressonância, pelo qual ele subsiste em histórias como o Frankenstein, por exemplo. O romance cujo título completo é “Frankenstein ou o moderno Prometeu” ecoa outro mito amplamente explorado pela Ficção Científica: o de Prometeu, que segundo a mitologia greco-romana, foi um titã que roubou o fogo sagrado dos deuses para dá-lo aos mortais, metaforizando a iluminação pelo conhecimento. Como castigo, ele teria sido condenado a ter seu fígado devorado por uma ave em um movimento perpétuo reiniciado a cada vez que o órgão se regenera. A visão prometeica é extremada em outro mito também vastamente cultivado pelo *sci-fi*: o de Fausto, que segundo a lenda alemã, teria sido um homem das ciências que em um pacto com o demônio Mefistófeles troca sua alma por conhecimento. Ambas as narrativas permitem leituras da técnica, ciência e tecnologia como atualizações do “[...] processo primitivo para fazer fogo” (DURAND, 1997, p. 332).

Durand (2012, p. 142) já havia destacado a modificação de Prometeu em sua transfiguração como Fausto, quando Prometeu, “desprezador dos deuses, benfeitor da humanidade”, perde a “beneficência” e torna-se Fausto, “o sábio ávido de saber, de poder, de juventude”. Em um exemplo da transformação parcial de um mito, Durand observa como posteriormente Fausto manifestará compaixão, em um resquício prometeico, até ser impregnado de conotações nazistas.

Uma particularidade do Golem está no fato de não poder falar – assim como os centuriões, conforme mostrados nas séries, pois o filme televisivo *Razor* apresenta-os conversando entre si, ainda que o público não tenha acesso ao que é dito. Desde a tradição existe a possibilidade do Golem se rebelar contra seu criador e as pessoas a quem deve proteger. Isso porque sua figura poderia perder a vida de maneiras muito simples, como por exemplo, em uma das variações da lenda, apagando-se uma das letras inscritas em sua testa para lhe dar vida. Outro traço enraizado é o de que a figura do criador influencia a personalidade do Golem, o que volta o olhar nas séries de 1978 e 1980 para animais répteis e os perigos de uma natureza descontrolada e nas séries dos anos 2000 a própria humanidade.

A literatura do século XIX fez largo uso de seres artificiais, como no conto “O homem de areia” (1815), do alemão Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, no qual um professor é condenado por apresentar como filha a boneca de madeira Olímpia, animada por alquimia; em “As aventuras de Pinóquio” (1883), do italiano Carlo Collodi, que dá vida a um boneco de madeira por intermédio de uma fada e aliado ao bom comportamento do garoto e em “O mágico de Oz” (1900), do estadunidense L. Frank Baum, em que um homem de lata sonha em ter um coração.

O contexto de produção ficcional de cada época mostra substratos como o barro, a argila e a madeira até chegar ao estereótipo do robô humanoide de metal, peças e fios e ao androide/ginoide, biológico e orgânico. Nesta consolidação de fluxos imaginários ocorre, por vezes, o exagero de certas características e tendências dos mitemas (5 – Fase de Organização dos Rios), por seus segundos fundadores (DURAND, 1998), aqueles que se apropriam desses mitos.

Assim, têm-se histórias informadas por arquétipos, que sob a forma de símbolos, mitos e estereótipos, culminam na figuração de robôs humanoides metálicos, o Outro tecnológico ao humano. Esta banalização da presença destas imagens impede sua assimilação e sugere um esvaziamento de significação (BARROS, 2009). As imagens ainda guardam seus sentidos, mas a própria natureza da produção midiática dispensa a simbolização. O intensivo e extensivamente propagado estereótipo do robô desvia-nos de interpretá-lo à luz das lições de seu mito fundador, “É assim que imagens míticas, inicialmente fortes, com alta capacidade de suscitar a simbolização, perdem alguns de seus aspectos, têm outros desmesuradamente reforçados, outros, ainda, substituídos até que, ao final, não reste muito do mito original” (BARROS, 2009, p. 3).

A finalidade de proteção que conduzia à criação do Golem atrofia-se ao ter seus sentidos inscritos sob a superfície robô e transforma a função protetora de outrem do Golem no objetivo de proteger a própria existência. Isso devido ao desejo do Golem de não ser destruído/apagado/desmanchado, que se hipertrofia na aspiração dos robôs, primeiramente à imortalidade e posteriormente à eternidade⁵⁶. Esta filiação do estereótipo robô ao mitema do ser artificial e ao mito do Golem revela o quanto “o mito é uma repetição rítmica, com ligeiras variantes, de uma criação. Mais do que *contar*, como faz a história, o papel do mito parece ser o de *repetir*” (DURAND, 1997, p. 361, grifos do autor).

Para estar presente no tecido social hoje, o Golem sofre um processo de alijamento de uma das principais características de seu regime do ídolo: sua potência protetora. A transformação do Golem em um agente de trabalho escravo resulta em sua revolta. Sinaliza para o perigo que reside no próprio ser, como a vontade de potência, ambição e exploração desmedidas, simbolizando “[...] um conteúdo importante e que está sendo ignorado” (BARROS, 2009, p. 11). De acordo com Anaz (2013) em sua tese sobre compositores da canção popular brasileira, em um comentário aqui estendido aos produtores culturais, este:

⁵⁶ Distingue-se aqui imortalidade e eternidade, denotando a imortalidade àquilo que não morre e a eternidade ao que, ainda que morra, goza de um horizonte de perspectiva pós-morte.

[...] não é um simples reproduzidor passivo de imaginários advindos de outras culturas, mas sim um ator que estabelece negociações mediadas pelo contexto e estrutura sociais em que está inserido, por suas percepções subjetivas e por seu cotidiano (ANAZ, 2013, p. 50).

Desta forma, ainda que o imaginário construído pela saga evoque elementos do contexto estadunidense de modo mais contundente, as culturas estão envolvidas em processo globais, que faz com que as referências sejam cada vez mais frutos de mesclas culturais. Ao serem colocadas em circulação, estes referentes também traçarão mesclas com outros contextos. Tudo isso faz com que a saga seja, ao mesmo tempo, particular e universal, contextual e atual.

A série original e a continuação advertem para o uso do poder da ciência e tecnologia, enquanto a refilmagem e o *spin-off* atentam para as novas possibilidades da tecnociência. Ao fundirem estas discussões à conjuntura de conflitos globais, convida à reflexão. Indivíduo, sociedade, ciência e tecnologia: Fios da trama de tessitura das histórias de robôs, que se transformam no curso do tempo, pensando sobre o que permanece e o que muda.

Em relação à representação pela qual o robô chega à contemporaneidade, o metal não é abandonado, mas sinaliza um desgaste, coexistindo com a pele como artifício de construção de humanidade (KOISTINEN, 2011). Nem mesmo na ficção a vida costuma figurar como geração espontânea. Atendendo a necessidade de verossimilhança, sempre há ao menos um componente por meio do qual a vida se forma. No episódio “*Be right back*”, da série *Black Mirror*, há uma cena na qual a personagem precisa preparar um banho para que o corpo em branco do androide que personificará seu companheiro morto seja vivificado: ela joga na água uma substância em pó nomeada como eletrólitos sobre a pele em gel nutriente para que a mistura fermente no escuro. Em *Battlestar Galactica*, o caminho para tanto é refinado na própria noção de processo evolutivo. Ademais, sob a perspectiva do imaginário pode-se compreender esta narrativa como um mundo no qual tanto humanos quanto robôs vieram do pó. Em sua conciliação ao fim da saga, ambos voltam ao pó. Sua descendência torna-se comum por meio do híbrido.

Enfim, a corrente mitogênica que transportou o imaginário ao longo de todo o curso se desgasta (6 – Fase Deltas e Meandros). Frente a uma saturação limite, deixa-se penetrar por escoamentos anunciadores do porvir e que repetirão as fases da bacia semântica pelo mesmo rio, mas que de modo heraclítico, já conterà novas águas, “A história do

pensamento seria, assim, dialética, indo de uma bacia a outra” (LEGROS *et al.*, 2014, p. 126). Os fluxos do imaginário são campos de batalha entre o mito manifesto e o mito latente em negociações e disputas de sentido que tornam o imaginário uma teia complexa de convergências e divergências, aproximações e distanciamentos, limites e possibilidades.

Se o Golem de tempos imemoriais protegia o ser de seu inimigo, seu mito degradado chega à atualidade equiparando-se ao humano para consolá-lo de outros, mas no fundo, os mesmos inimigos. O robô de metal permanece, mas cada vez mais dando sinais de saturação, como já previa Sibilía (2015): sua representação já não é suficiente para abarcar a realidade de rápidas, intensas e complexas transformações que trazem para o cerne novos modos de vida. Conforme a distância entre o mito/estereótipo com o real diminui, outros modos de imaginar são solicitados.

As motivações psicossociais e históricas de uma época influenciam a exposição de certas pulsões, em contrapartida, o recalque de outras. No movimento de transformação das bacias, uma geração opõe-se à precedente. “[...] ‘uma pedagogia expulsa a outra e a duração de uma pedagogia só é limitada pela duração da vida do pedagogo’” (DURAND, 1988, p. 104). O que o autor chama de “museu imaginário” (DURAND, 2004, p. 08) reúne as coleções de imagens que norteiam uma geração em certo tempo e espaço, sob a influência de determinada bacia semântica. A duração das bacias, motivo de controvérsias entre autores, durandianos ou não é vislumbrada por Durand como recobrando o período de pelo menos uma geração, o equivalente a 36 anos (BARROS, 2014).

A dialética das “noites” e dos “dias” da história cultural segue um duplo movimento em sua constante reequilibração: cada “geração de 36 anos” (a dos filhos) opondo-se à precedente (a dos “pais”, dos mais velhos) e os regimes simbólicos vão se reforçando enquanto os adultos educam as crianças e depois mudam bruscamente quando as crianças se tornam adultos ávidos de mudança, de “evasão” (DURAND, 1988, p. 104).

Ao que novamente cabe uma revisão da perspectiva durandiana, na medida em que a mensuração do período de quase quatro décadas nem sempre poderá ser tomada como parâmetro seguro. Durand (1988) admite que o tempo de institucionalização de um mito até a transformação em um imaginário coletivo é mais longo, percorrendo de três a quatro gerações, em um espaço de 150 a 180 anos. As ondulações apoiam-se no eixo sincrônico e diacrônico dos mitos - aquilo que é constitutivo de um momento específico e o que se propaga e transforma através do tempo.

Uma duração justificada, por um lado, pelo núcleo de três ou quatro gerações que constituem as informações "à boca pequena", o "ouvi dizer que" familiar entre o avô ou o mais velho e o neto, ou seja, numa continuidade de cem a cento e vinte anos à qual acrescenta-se, por outro lado, o tempo da institucionalização pedagógica de cinquenta a sessenta anos, que permite ao imaginário familiar, sob a pressão de eventos extrínsecos (a usura da "bacia semântica", as profundas mudanças políticas, as guerras etc.), se transformar num imaginário mais coletivo e invadir a sociedade ambiental global (DURAND, 1998, p. 115-116).

Durand (1985) vale-se do consenso entre mitólogos em relação à existência de um número limitado de mitos, "A universalidade do imaginário vale por sua limitação" (DURAND, 2012, p. 141). Com isso, torna-se possível observar os constantes reinvestimentos míticos ao longo da história e como as produções midiáticas manejam e transformam esse manancial. Tais mudanças na cultura, história e sociedade, refletidas no sistema de mídia, caracterizam-se como fenômenos de longa duração. Assim, o movimento das bacias faz com que o mito passe por fases de robustez, nas quais suas matrizes podem ser percebidas de modo mais pronunciado e períodos de conteúdos pouco dirigidos para os índices imaginários mais concretos, quando o mito encontra-se desvitalizado.

A mitologia atualizada pela série dialoga ainda com outros mitos não diretamente relacionados aos robôs. Encadeando-se o enredo básico da saga, tem-se: os robôs precipitam a humanidade a uma odisséia em busca do paraíso perdido. A tão procurada Terra, 13ª colônia perdida, porém, não se revela em nenhuma das séries como o tão sonhado novo lugar no cosmos, elevando o mito do paraíso não recuperado, que mantém a natureza decaída do humano. A fuga diante do destino está enraizada no arquétipo do caos instaurado, que impulsiona a procura pelo edênico. Os remanescentes são liderados por Adama, o Adão, homem primordial. O profetismo alimenta Laura. Gaius, "o escolhido", ativa o mito do messias. Assim (re)conta-se a história da espécie humana em sua visão bíblica.

O robô de metal não disse adeus. Os mitemas nucleares constitutivos do estereótipo do humanoide, no entanto, já indicam um esboço de derivação para outros modos de imaginar – ainda robóticos, mas cada vez mais a imagem e semelhança do humano e fomentando o desejo de transcendência. Sua transformação deslocou-se da aparência metalizada à orgânica; peças e fios à biologia; do barro ao silício; do humano ao pós-humano; da finitude à eternidade, oscilantes entre materialidade e (i)materialidade. Assim como alguns pesquisadores acreditam que para sobreviver, o humano terá que se fundir a máquina em parabióse (TEIXEIRA, 2009), talvez para sobreviver o tema dos robôs tenha que se mesclar à

biologia e organicidade humanas, encontrando novas maneiras de se expressar e atualizar o imaginário.

Atrai à atenção a trajetória: robô metálico inteligente > robô androide > robô metálico que aprende > robô androide/ginoide consciente > formas de vida híbridas. O trajeto dá a ver como *Battlestar Galactica* move o mito do Golem através do mitema do ser artificial até o mitema do híbrido. Sendo a mitologia construída por uma saga, viva, dinâmica e criadora, este percurso pode ser revisitado em futuras extensões deste universo ficcional, convidando a novas pesquisas sobre as estruturas figurativas em contínuas transformações.

A possibilidade do Golem se rebelar contra seu desaparecimento é sintomática do desejo do humano de insurgência contra seu aniquilamento. Visões de um futuro pós-humano, singular e (i)material são acionadas como possíveis novos destinos, mas mostram um ser humano desejoso não de um novo tipo de humanidade, mas de tudo aquilo que já é e já conhece. As lições, valores e crenças provenientes do mito do Golem, aliam-se à mitologia religiosa e mística da saga, os mitos de Eva/Pandora; o Elo Perdido; Caronte e os mitos relacionados ao tempo, do eterno retorno e cristão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim desta jornada interpretativa, na qual o norte foi captar e compreender os sentidos construídos por séries de Ficção Científica em torno dos robôs ao longo do tempo, os principais resultados apontam para a construção de um imaginário flutuante. As estruturas imaginativas acionadas para a construção de um imaginário sobre os robôs foram aqui cartografadas a partir da matriz teórica e metodológica da Teoria do Imaginário de Gilbert Durand, notadamente a Mitocrítica e a Mitanálise, além de instrumentais complementares de análise.

Quando o universo ficcional de *Battlestar Galactica* teve origem em 1978, a série guiou-se pelo apelo antropomórfico na figuração de seres artificiais. O seriado original demarcou, porém, a segura diferença de um ser de origem animal, aspecto metalizado e composto por fios e peças. Ainda como contraponto a um quadro de referência humano, a diferença encontrou reforço no fato das criaturas terem como horizonte a possibilidade de imortalidade. Inimigos mortais para os seres humanos, que deles se dispõem em fuga, os *Cylons* encarnaram a angústia frente ao tempo que passa e conduz a morte e o desejo de contornar a condição existencial humana.

A continuação da série, *Galactica* 1980, manteve os significados ligados aos humanoides, mas atenuou o valor de destruição associado a eles ao individualizá-los por meio de Cy, um *cylon* capaz de aprender, demonstrar afeição e proteger um ser humano. Esta aproximação do robô a atributos humanizadores foi reforçada por dois androides que surgiram na narrativa. Ao se parecerem com os humanos, eles também compartilhavam suas fragilidades, pois eram suscetíveis à morte. As significações são construídas, sobretudo, pelo contraponto entre os *cylons* perseguidores da humanidade e Cy, que se desloca de veículo da morte para protetor de um humano.

As imagens, arquétipos e símbolos que delineiam a antítese do regime diurno, seu direcionamento para combater a morte e sua firme separação entre humanos e robôs, que tanto marcou o início da saga, vão deslocando o trajeto antropológico para outras estruturas redundantes. Estas guiarão a significação para a antífrase do regime noturno, que não mais mobiliza seus recursos para vencer o implacável, mas para positivar a morte.

Este caminho de conhecimento de si do ser, que da série original para sua continuação transita das polaridades diurnas para as noturnas, será novamente figurado na refilmagem. Ao longo de quatro temporadas, a queda da humanidade que dispõem os polos

antagônicos humanos *versus* robôs cede lugar à conciliação, que após passar por andróides/ginóides indistinguíveis da humanidade até seus aspectos microscópicos, atinge o ápice no elo perdido que associa o *homo sapiens* atual a uma composição humana e maquínica. Nesta visada, a existência é compreendida em uma perspectiva que engloba a relação humano/máquina para explicar a complexidade do ser hoje.

Todos estes matizes são confundidos no *spin-off Caprica*, quando o humano e o robótico têm suas fronteiras diluídas em uma eufemização total dos significados atribuídos ao tempo-morte, sob a perspectiva de transcendê-los, ainda que buscando se resguardar em um referencial ainda familiar. Se no *remake* os robôs abrem mão da ressurreição para partilhar a condição finita humana, em *Caprica* as possibilidades de uma vida singular pós-humana são negadas em prol de uma continuidade com a humanidade já conhecida – corpórea e não digital; orgânica e não robótica. Nega-se o avatar e o robô. Reafirma-se o humano. Fala-se em abraçar as potencialidades tecnológicas, mas detém-se em imagens e discursos seguros.

A construção deste imaginário dos robôs da ficção como algo que ameaça, mas que também capacita o controle sobre a vida e a morte é modulada em cada série em diálogos com seus contextos. Se as primeiras duas séries da saga refletem o caráter de advertência e alerta ao desenvolvimento da ciência e tecnologia, sobretudo em relação aos seres artificiais, nas duas últimas a tecnociência ganha espaço, sendo problematizada em suas ambivalências e lançando perguntas importantes frente à realidade de avanços da atualidade.

A ciência e tecnologia que conhecem uma adesão fraca e superficial nas séries de 1978 e 1980, passam por uma elaboração maior nas dos anos 2000, sempre usufruindo das ambiguidades da Ficção Científica como um discurso e imagem atravessados pela tecnociência, mas pautados pela liberdade criativa característica do relato ficcional. Isso aloca o *sci-fi* como um espaço importante de tratamento de questões tecnocientíficas contemporâneas ao seu tempo e lugar, configurando um saber válido em suas particularidades criativas. Esse conhecimento não é menos importante na medida em que fornece condições à faculdade de simbolização humana para dar vazão às pulsões reprimidas pelo meio.

A adesão ao sistema de ideação da tecnociência foi mapeada a partir da ideia de consciência como atributo de leitura do que constitui um robô na saga. Em uma escalada ascendente, os robôs das séries de 1978 a 2010 passam de um baixo índice consciente nas primeiras duas versões da narrativa para noções mais complexas e que cada vez mais ressoam ideias que permeiam o debate sobre a questão da consciência, como por exemplo, a consciência incorporada. As emoções formam o principal núcleo de propriedades que, além de indicar a consciência das personagens robôs, as aproximam da humanidade.

Conclui-se ainda que esta aderência ao sistema ideacional da tecnociência é beneficiada pelo formato seriado. Ao oportunizar o desenvolvimento lento e gradual de temas relativamente novos e consideravelmente complexos, as estruturas de construção e compreensão das narrativas com serialidade beneficiam o tratamento destas temáticas. Observa-se assim a Ficção Científica seriada audiovisual como um universo ideal para tratar estas problemáticas. Conformando seus discursos e imagens a estratégias próprias das produções midiáticas, cada produção singulariza-se pelos temas que abarca e o tratamento destas temáticas que contempla.

Nesse sentido, *Battlestar Galactica* caracterizou-se como uma saga icônica para mais de uma geração. O apelo ao imaginal, o diálogo com a contemporaneidade, a reflexão sobre questões tecnocientíficas do contexto de produção e recepção e o modo através do qual maneja recursos do meio e do formato seriado audiovisual são todas dimensões que lhe conferiram que a destacam dentro da Ficção Científica.

Todos estes fatores concorrem para construir sua mitologia. O caráter mítico do relato dá a ver uma forma de conhecer e interpretar o mundo. A saga maneja mitos como os da criação, Eva e sua equivalente greco-romana Pandora, a humanidade primordial de Adão, o valor purificador bíblico do dilúvio de Noé, a odisseia, o paraíso perdido/reencontrado/reconquistado, o tempo cíclico do eterno retorno e o elo perdido, além de Prometeu e Fausto.

Todo este sistema mítico erigido atravessa a trama dos robôs nas diferentes versões da saga e acende o mito do Golem. Sob a forma estereotipada do robô, a figura e a função mítica do Golem são subvertidas. Há assim um empobrecimento simbólico que distancia a criatura artificial do objetivo de proteger seres humanos ameaçados. Convertendo-se em veículo da morte, passa a personificar os mais diferentes perigos que ameaçam a existência humana até chegar ao ponto em que, partilhando sua fragilidade, afirma que a vida só possui sentido sob o signo da finitude, de modo que, ao invés de derrotar o tempo e a morte, tenta convencer a aceitá-los em suas significações positivas. Este é o modo através do qual *Battlestar Galactica* investe de significado a existência, experiência e desaparecimento do ser no mundo. A forma como a saga atribui sentido à condição humana existencial no cosmos.

Aos estudos futuros, abrem-se diversas possibilidades por meio de *Battlestar Galactica*. Como alguns exemplos, análises a partir dos sentidos engendrados pelas novas práticas de produção, circulação e consumo, sobretudo, motivadas pela disponibilização da série via *streaming*; o impacto das novas dinâmicas, marcadas pela ausência de suspensão da

assistência, como por exemplo, o *binge-watching*⁵⁷, que modifica o papel estratégico outrora dado à interrupção (BUONANNO, 2019); o quanto de poder e resistência a saga comporta e diversos outros fatores em intersecção com marcadores da cultura pop.

Faz-se necessário acrescentar a estas considerações finais a atualização de que, após a composição da banca avaliadora e a marcação do exame de defesa desta tese, o mundo se viu mergulhado na pandemia da Covid-19, doença causada pelo coronavírus SARS-CoV-2. Um cenário literalmente de Ficção Científica, no qual tudo o que era planejado modificava-se a cada dia conforme a situação se agravava. Extinta qualquer possibilidade de realização presencial da arguição e sem previsão de cumprimento desta nos moldes tradicionais, optou-se conjuntamente pela manutenção da defesa. As circunstâncias mudaram, tornaram-se maiores e exigiram a adaptação. Tudo havia mudado: de hábitos rotineiros individuais às relações de trabalho coletivas, o mundo já era outro.

O jornalismo foi visto como atividade essencial, atualizada 24 horas por dia durante os sete dias da semana em noticiários cada vez mais longos. Produções midiáticas como filmes, séries, novelas e programas de auditório tiveram suas gravações suspensas, fomentando a fruição de obras já em acervos, como plataformas de *streamings*, que mais que presentes, tornaram-se mais seguras que os cinemas, que ressuscitaram o antigo *drive-in*⁵⁸. Diversos canais culturais ou de notícias blindados por *paywall*⁵⁹ abriram o acesso gratuito (parcial ou total) de seus conteúdos. As *lives*⁶⁰ proliferaram, tanto para discussões temáticas quanto para shows menos estruturados e sem público presente, mas em interação com os artistas através de ferramentas *on-line*. Chamadas de voz e vídeo também se disseminaram, assim como as *fake news* em redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas. Se por um lado parece haver uma confiança maior nas mídias tradicionais, os veículos digitais, noticiosos ou culturais, também se tornaram mais presentes para um número maior de pessoas, como os *podcasts*. Lançamentos do cinema foram engavetados diante da falta de sentido que a expressão “estrela cinematográfica” passou a ter. O futuro da ficção na

⁵⁷ Prática inaugurada pela Netflix e seguida por outros provedores, que ao disponibilizarem todos os episódios de uma temporada de série de uma só vez, rompe com o paradigma fundamental da serialidade, outrora mantida pela prática das emissoras de intercalarem os capítulos a período de suspensão - geralmente semanais. Com isso, ganhou força o hábito da “maratona” de série, visando assistir a toda a temporada ou ao um maior número de episódios de uma única vez. Ainda que o público possa assistir de forma tradicional e que subsista no streaming a disponibilização gradual de capítulos, o encorajamento a um novo modo de fruição abre novas possibilidades de sentidos.

⁵⁸ Cinema ao ar livre.

⁵⁹ Restrição de acesso a conteúdo mediante pagamento.

⁶⁰ Transmissão ao vivo.

impossibilidade de contato próximo, comprometendo cenas de beijos e até mesmo de diálogos, por exemplo, tornou-se incerto. O tipo de materialidade de jornais e revistas diante da sobrevivência dos agentes infecciosos em superfícies como o papel pode demandar uma mudança temporária ou definitiva em uma paisagem na qual as previsões são o que são: incertas.

Em um Programa de Pós-Graduação em Comunicação, o potencial das tecnologias foi exigido para que a banca de defesa ocorresse remota e virtualmente. Por ironia do destino, a conjuntura acabou patenteando a atualidade, a importância e a legitimidade da Ficção Científica. Um exemplo literal é o filme pós-apocalíptico *Contágio* (*Contagion*, Steven Soderbergh, EUA, 2011). A questão é que, enquanto numerosas obras abordam diretamente os riscos de contaminação, a infecção em si e suas consequências, *Battlestar Galactica* é (re)atualizada e emerge como potente alegoria de uma ordem aparente, cujo equilíbrio é quebrado e a irrupção do caos alastra seus efeitos na rotina individual, nas sociabilidades, na cultura e economia, com implicações em inúmeras instituições, como a educação, o esporte e a religião. A conjuntura é sintomática de como a constituição aparentemente sólida da sociedade em termos mundiais, pode ver seus alicerces severamente impactados em pouco tempo por uma grave crise sanitária e política, que obriga as pessoas e os governos a se reinventarem.

Já estão presentes na saga, desde o seu início e de modo mais forte em sua refilmagem, o rompimento da ordem de mundo até então conhecida, por fatores externos, mas relacionados à responsabilidade humana; a crise democrática dentro do conflito instaurado; os limites entre os poderes, como as ordens civil e militar; a distribuição de recursos; o mercado ilegal; a luta de classes; o confinamento; o descentramento do *self* em um mundo no qual as identidades estão firmadas, sobretudo, por meio do papel do indivíduo na divisão social do trabalho; a confiança *versus* a insegurança da população em seus líderes; o preconceito contra o estrangeiro; a pressão sobre aqueles que estão na linha de frente de enfrentamento ao problema; a incerteza; o egoísmo e a solidariedade; os limites entre a vigilância e o autoritarismo; as dúvidas perante diferentes visões dos fatos, que pode convulsionar pessoas ao embate; o luto; o medo e a necessidade de se repensar os modos de vida vigentes.

Battlestar Galactica funciona como reflexão sobre a epidemia mundial tanto quanto é eficaz para explorar quaisquer outros tipos de colapsos. Isso se dá devido à capacidade metafórica da Ficção Científica, que atuando por meio da radicalização, predispõe ao estranhamento para fazer pensar sobre o prosaico. Mediante o questionamento do que era visto como normal antes da Covid, não se sabe ainda como será o amanhã em um mundo pós-

pandemia. Dado o poder de simbolização do *sci-fi* para dar vazão às pulsões subjetivas, o que certamente se pode esperar são narrativas que colocarão em circulação imaginários referentes ao mundo afetado por algo da esfera do não-vivo, mas que aponta para a fragilidade do humano e do tecido social.

Até aqui, a presente pesquisa conclui o percurso teórico e metodológico empreendido, sustentando-se sobre as bases erguidas por estudos anteriores sobre a Ficção Científica, o imaginário, os robôs, a ficção seriada audiovisual e a saga *Battlestar Galactica*. Encontrou limites, como o próprio caráter incognoscível do imaginário em sua totalidade; os desafios que delinearão o aprofundamento de temáticas de áreas do conhecimento estranhas à Comunicação; as escolhas metodológicas, que envolveram preterir análises estruturais das narrativas para focar em pontos críticos que emergiam destas histórias e a impossibilidade de generalizar os resultados a todas as séries que fazem uso do gênero Ficção Científica. Como próprio da natureza de uma pesquisa, as escolhas teóricas e metodológicas que prevaleceram revelam ainda a seleção de algumas questões sensíveis como foco do trabalho, em detrimento de outras igualmente importantes.

Como avanços, a tese cultivou as aproximações possíveis às estruturas do imaginário, como os arquétipos e as imagens inconscientes, produtores dinâmicos de símbolos e mitos racionalizados, que circulam nas histórias de robôs, que em seus avessos dizem tanto sobre o humano; explorou a serialidade no *sci-fi* como potencialmente profícua para a produção midiática enquanto campo criativo de discussão de temas da tecnociência que impactam e impactarão a vida das pessoas fora das telas. Por fim, no que se refere à *Battlestar Galactica*, amparou-se em estudos que detalharam pontos como a política, ética, direitos humanos, raça, gênero, relações internacionais, a religiosidade e o misticismo para destacar a ciência e a tecnologia que, apesar de serem centrais no enredo da saga, aparecem até mesmo nos *podcasts* do produtor das versões mais recentes do seriado como secundárias. Entre tantos recortes possíveis, levar problemáticas especificamente referentes aos seres artificiais desta trama para o primeiro plano revela a tentativa de contribuir para a construção de conhecimento sobre uma narrativa exemplar para compreender uma sociedade que cada vez mais erige uma cultura na e da mídia.

REFERÊNCIAS

ALLEN, David L. **No mundo da Ficção Científica**. São Paulo: Summus, 1976.

AMARAL, Adriana. Visões perigosas: Para uma genealogia do *Cyberpunk*. E-Compós, **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Ago. 2006.

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. **A comunicação do amor romântico no pop-rock brasileiro**: Um estudo do imaginário nos processos criativos de Erasmo Carlos, Rita Lee, Lobão e Pato Fu. 2013. 285f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. Matrizes arquetípicas da cultura midiática: O imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: Intercom, 2015.

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. O sucesso do arquétipo do herói vigilante: Ciência, tecnologia e ética na trilogia cinematográfica O Cavaleiro das Trevas. **Comun. Mídia Consumo**. São Paulo, v. 3, n. 36, Jan./Abr. 2016.

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz; O arcaico e o contemporâneo em Sense8: Representações arquetípicas da diversidade. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 40, Set./Dez. 2017.

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz; CERETTA, Fernanda Manzo. Ciência e tecnologia no imaginário de The Big Bang Theory: Das imagens arquetípicas à atualização de mitos e estereótipos na “Era do Conhecimento”. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 21, n. 2, Maio/Ago. 2014.

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz; CERETTA, Fernanda Manzo. Remitologização contemporânea: A (re)conciliação da ciência e da magia em “Guerra das Estrelas”. **Galáxia**: São Paulo, n. 31, Abr. 2016.

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz; SOARES, Rosana de Lima. O mesmo e o outro em “Blade Runner”. **Triade**, Sorocaba, SP, v. 5, n. 9, Jun. 2017.

ANDERSON, Chris. The long tail. San Francisco, Califórnia, EUA: **Wired**, Out. 2004. Disponível em: <https://www.wired.com/2004/10/tail/> Acesso: 04/Set./2018.

ARAÚJO, Hermetes Reis de. Introdução do organizador. *In*: ARAÚJO, Hermetes Reis de. (Org.) **Tecnociência e Cultura**: Ensaios sobre o tempo presente. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.

ASIMOV, Isaac. **No mundo da Ficção Científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

BABO, Carolina Chamizo Henrique. **Era uma vez... Outra vez**: A reinvenção dos contos de fadas. Curitiba: Appris, 2016.

BALDWIN, Jon. 'Self-immolation by technology': Jean Baudrillard and the posthuman in film and television. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. A saia de Marilyn: Do arquétipo ao estereótipo nas imagens midiáticas. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília: E-Compós, v. 12, n. 1, Jan./Abr. 2009.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. Comunicação e Imaginário – Uma proposta mitológica. *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, v. 33, n. 2, Jul./Dez. 2010.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. Gilbert Durand, o montanhês que desafiou a margem esquerda do Sena. **Esferas**, ano 3, n. 4, Jan./Jun. 2014.

BRANCO, Sérgio Dias. Sci-Fi Ghettos: Battlestar Galactica and Genre Aesthetics. *In*: KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (Eds.). **Battlestar Galactica: Investigating flesh, spirit and steel**. London, UK/New York, EUA: I. B. Tauris, 2010.

BRONOWSKI, J. **Magia, ciência e civilização**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1986.

BUONANNO, Milly. Serialidade: Continuidade e ruptura no ambiente midiático e cultural contemporâneo. São Paulo: **MATRIZES**, v. 13, n. 3, Set./Dez. 2019.

CALLUS, Ivan. Constructed worlds: Posthumanism in film, television and other cosmopoietic media. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

CARBONELL, Curtis D. A contest of tropes: Screened posthuman subjectivities. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

CARNEIRO, André. **Introdução ao estudo da “Science-Fiction”**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1968.

CHIAMPI, Irlemar. **O Realismo Maravilhoso: Forma e ideologia no romance hispano-americano**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

CHOW-WHITE, Peter A.; DEVEAU, Daniel; ADAMS, Philippa. Media encoding in science fiction television: Battlestar Galactica as a site of critical cultural production. **Media, Culture & Society**, v. 37(8), 2015.

CHURCHLAND, Patricia Smith. Can neurobiology teach us anything about consciousness?. **Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association**, 67(4), 1994.

CORREIA, Paulo R. M. Conteúdo das aulas 13, 14 e 15, ministradas pelo professor para a disciplina “Psicologia da Aprendizagem”, do “Curso de Licenciatura” da Universidade Virtual do Estado de São Paulo (Univesp) em Agosto de 2015. Playlist da disciplina:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLxI8Can9yAHeU13jz2ZP8d5YBwuOK7AHS>

Acesso em: 01/Abr./2019.

DAMÁSIO, António. **O mistério da consciência**: Do corpo e das emoções ao conhecimento de si. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

DENNETT, Daniel C. **Brainstorms**: Ensaio filosófico sobre a mente e a psicologia. Unesp: São Paulo, 2006.

DESCARTES, René. **Discurso do Método**. Porto Alegre: L&PM, 2008.

DUFOUR, Éric. **O Cinema de Ficção Científica**. Lisboa, Portugal: Edições Texto & Grafia, 2012.

DURAND, Gilbert. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, método e aplicações transdisciplinares: Mito, mitanálise e mitocrítica. **R. Fac. Educ.**, 11 (1/2), 1985.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, 1988.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DURAND, Gilbert. **O imaginário**: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

DURAND, Gilbert. O retorno do mito: Introdução à mitologia. Mitos e Sociedades. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 23, Abr. 2004.

DURAND, Gilbert. Passo a passo mitocrítico. Tradução: BORDA, Camile Fernandes; JARDIM, Jéssica Cristina dos Santos. **Revista ao pé da letra**, v. 4.2, 2012.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FELINTO, Erick. Novas tecnologias, antigos mitos: Apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Galáxia**, n. 6, Out. 2003.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: Ensaio sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005a.

FELINTO, Erick. À imagem do homem: Robôs, autômatos e pós-humanos no imaginário tecnológico. **ComCiência**, Brasília: SBPC, v. 70, n. 70, 2005b. Disponível em: www.comciencia.br/reportagens/2005/10/07.shtml Acesso: 21/Jun./2016.

FERKISS, Victor C. **O homem tecnológico**: mito e realidade. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

FERRANDO, Francesca. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations. **Existenz: An International Journal in Philosophy, Religion, Politics and the Arts**, v. 8, n. 2, 2013.

FIKER, Raul. **Ficção Científica: Ficção, ciência ou uma épica da época?**. Porto Alegre: L&PM, 1985.

FLAMARION, Ciro. Ficção Científica, percepção e ontologia: E se o mundo não passasse de algo simulado?. **História, Ciência, Saúde – Manguinhos**, RJ, v. 13 (suplemento), Out. 2006.

FORD, James L. Budismo, mitologia e Matrix. *In*: YEFFETH, Glenn (Org.). **A pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix**. São Paulo: Publifolha, 2003.

FREUD, Sigmund. O inquietante. *In*: FREUD, Sigmund. **Obras Completas: História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”), Além do princípio do prazer e outros textos (1917 – 1920)**, v. 14. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GABLER, Neal. **Vida, o filme: Como o entretenimento conquistou a realidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1998.

GINZBURG, Jaime. Notas sobre elementos de teoria da narrativa. *In*: COSSON, Rildo. (Org.). **Esse Rio Sem Fim: Ensaios sobre Literatura e suas fronteiras**. Pelotas, RS: UFPEL, 2000.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **Universos sci-fi: Estudos narrativos transmídia II**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

GORDON Andrew. Matrix: Paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? 2ª parte. *In*: YEFFETH, Glenn (Org.). **A pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix**. São Paulo: Publifolha, 2003.

GRAHAM, Elaine. The final frontier? Religion and Posthumanism in film and television. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

GUDWIN, Ricardo Ribeiro. Novas fronteiras na Inteligência Artificial e na Robótica. Bauru, SP: Unesp, **Anais do 4º DINCON – Congresso Temático de Dinâmica, Controle e Aplicações**, 2005.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. *In*: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do Ciborgue: As vertingens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

HASSLER-FOREST, Dan. Of Iron Men and Green Monsters: Superheroes and Posthumanism. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. Posthumanism in film and television. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

HEIL, John. **Filosofia da Mente: Uma introdução contemporânea**. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget 1998.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1985.

JACKSON, Frank Cameron. What Mary didn't know. **Journal of Philosophy**, 83: 291-5, 148 (Jan. 1986).

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

JOWETT, Lorna. Mad, bad, and dangerous to know? Negotiating stereotypes os Science. *In*: POTTER, Tiffany; MARSHALL, C. W. (Eds.). **Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica**. Continuum: New York, EUA, 2008.

JOY, Bill. Por que o futuro não precisa de nós. *In*: YEFFETH, Glenn (Org.). **A pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix**. São Paulo: Publifolha, 2003.

KAVENEY, Roz. On the end, decline and fall of television shows. *In*: KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (Eds.). **Battlestar Galactica: Investigating flesh, spirit and steel**. London, UK/New York, EUA: I. B. Tauris, 2010a.

KAVENEY, Roz. The military organism: Rank, Family and obedience in Battlestar Galactica. *In*: KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (Eds.). **Battlestar Galactica: Investigating flesh, spirit and steel**. London, UK/New York, EUA: I. B. Tauris, 2010b.

KEHL, Maria Rita. As máquinas falantes. *In*: NOVAES, Adauto. (Org.) **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KIND, Amy. "I'm Sharon, but I'm a different Sharon": The identity of cylons. *In*: EBERL, Jason T. (Ed.) **Battlestar Galactica and philosophy: Knowledge here begins out there**. UK: Blackwell Publishing, 2008.

KOISTINEN, A. K.. Passing for Human in Science Fiction: Comparing the TV Series Battlestar Galactica and V. **NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research**, v. 19, n. 4, Dez. 2011.

KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. *In*: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue: As vertingens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

LAGRANDEUR, K. Androids and the Posthuman in Television and Film. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

LEAVENWORTH, Van. Making Starbuck monstrous: The poetics of othering in Battlestar Galactica. **The journal of popular culture**, Wiley Periodicals, v. 47, n. 4, 2014.

LEAVER, Tama. "Humanity's children: Constructing and confronting the cylons. *In*: POTTER, Tiffany; MARSHALL, C. W. (Eds.). **Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica**. Continuum: New York/EUA, 2008.

LEGROS, Patrick; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Patrick. **Sociologia do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LE GUIN, Ursula K. **A mão esquerda da escuridão**. São Paulo: Aleph, 2014.

LEMIEUX, René. La machine comme "prothèse d'origine": Réflexion philosophique sur le sujet humain dans Battlestar Galactica de Ronald D. Moore. **TV/Series**, 11, 2017.

LIPSON, Hod. **Evolutionary Robotics and Battlestar Galactica: An interview with Hod Lipson**. Entrevistador: MILLER, Sam J. Blog Galactica Sitrep, EUA, 04/Jun./2009. Disponível em: <http://galacticasitrep.blogspot.com.br/2009/06/evolutionary-robotics-and-battlestar.html> Acesso em 07/Out./2016.

L'ISLE-ADAM, Villiers de. **A Eva futura**. São Paulo: Edusp, 2001.

LLOPIS, Rafael. Introducción: Em busca del paraíso perdido. *In*: **Viajes al otro mundo: Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter**. Madrid, Espanha: Alianza Editorial, 1998.

LUNCEFORD, Brett. The Ghost in the Machine: Humanity and the problem of Self-Aware information. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D.

(Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

MAFFESOLI, M. Entrevista O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**: Porto Alegre, n. 15, Ago. 2001.

MARANGANHA, Antonio. A pessoa humana na Ficção Científica. *In*: OLIVEIRA NETO, João Matias de; SHIRUKAYA, Wander. (Orgs.) **Diacronia**: Ensaios de comunicação, cultura e ficção científica. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

MÁRQUEZ, Gabriel García. *In*: APULEYO, Plínio. **Cheiro de Goiaba**. Rio de Janeiro: Record, 1982.

MARSHALL, C. W.; POTTER, Tiffany. "I see the patterns": Battlestar Galactica and the things that matter. *In*: POTTER, Tiffany; MARSHALL, C. W. (Eds.). **Cylons in America**: Critical studies in Battlestar Galactica. Continuum: New York/EUA, 2008.

MARSHALL, C. W.; WHEELAND, Matthew. The cylons, the singularity, and God. *In*: POTTER, Tiffany; MARSHALL, C. W. (Eds.). **Cylons in America**: Critical studies in Battlestar Galactica. Continuum: New York/EUA, 2008.

MARTINS, Alice Fátima. O cinema de ficção científica e o imaginário social. *In*: **Imaginário**, Revista do Núcleo Interdisciplinar do Imaginário e Memória (Nime) e do Laboratório de Estudos do Imaginário (LABI), Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, Ano XIII, n. 16, Jan./Jun. 2008.

MARTINS, Hermínio. **Hegel, Texas** - e outros Ensaios de Teoria Social. Lisboa, Portugal: Século XXI, 1996.

MATARIC. Maja J. **Introdução à Robótica**. São Paulo: Unesp/Blucher, 2014.

MEAD, G. H. **Espiritu, Persona y Sociedad**. Buenos Aires, Argentina: Paidós Studio Básica, 1968.

MIGNOLO, Walter. Lógica das diferenças e política das semelhanças: Da Literatura que parece História ou Antropologia, e vice-versa. *In*: CHIAPPINI, Ligia; AGUIAR, Flávio Wolf de. (Orgs.) **Literatura e História na América Latina**. São Paulo: EDUSP, 1993.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, São Paulo, ano 5, n. 2, Jan./Jun. 2012.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**: Ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É Realizações, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp/Itaú Cultural, 2003.

NAGEL, Thomas. Como é ser um morcego?. Tradução por: ABRANTES, Paulo; ORIONE, Juliana - **Cadernos de História e Filosofia da Ciência**, Campinas, SP, Série 3, v. 15, n. 1, Jan./Jun. 2005.

OLIVEIRA, Carmen Irene C. de. Memória, Narrativa e Ciência: Um estudo sobre *remakes* de ficção científica. **Anais do XIII Encontro de História Anpuh**. Rio de Janeiro, 2008.

OLIVEIRA, Carmen Irene C. A informação articulando a ficção e a ciência. *In: X Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação*. A responsabilidade social da ciência da informação. João Pessoa: Idea Editora Universitária, v. 1, 2009.

OLIVEIRA, Carmen Irene C. Informação em produtos culturais: O estatuto da informação não-científica sobre a ciência. **DataGramaZero** – Revista de Informação, v. 12, n. 5, Out. 2011.

O'MATHÚNA, Dónal P. Autonomous Fighting Machines: Narratives and Ethics. *In: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). The palgrave handbook of posthumanism in film and television*. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

ORNELLA, A. D. Uncanny Intimacies: Humans and Machines in Film. *In: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). The palgrave handbook of posthumanism in film and television*. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

OTT, Brian L. (Re)Framing fear: Equipment for living in a post-9/11 world. *In: POTTER, Tiffany; MARSHALL, C. W. (Eds.). Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*. Continuum: New York, EUA, 2008.

PIASSI, Luís Paulo; PIETROCOLA, Maurício. Ficção Científica e ensino de ciências: Para além do método de 'encontrar erros em filmes'. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 35, n. 3, Set./Dez. 2009.

PERDIGÃO, P. Ficção Científica no cinema: A moral da era atômica. *In: Dossiê Revista Vozes*. Petrópolis, RJ: ano 66, v. LXVI, n. 5, Jun./Jul. 1972.

PEREIRA, Vinicius Andrade. Compreendendo os M.E.D.I.A. – Mídias, Entretenimento, Design, Informação e Artes: As extensões da comunicação. **Anais do XXV Encontro Anual da Compós**, Goiânia: 2016.

PONTES, Mário. A ilustração na FC: Evolução e impasse. *In: Dossiê Revista Vozes*. Petrópolis, RJ: ano 66, v. LXVI, n. 5, Jun./Jul. 1972.

PORDZIK, Ralph. Biopleasures: Posthumanism and the technological imaginary in utopian and dystopian film. *In: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D.*

(Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

RÉGIS, Fátima. Como a ficção científica conquistou a Atualidade. *In: Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Campo Grande: INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, v. 1, 2001.

RÉGIS, Fátima. Vida artificial e os desafios para as fronteiras entre humanos e máquinas: Um olhar da ficção científica. **Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Salvador: INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares, 2002.

RÉGIS, Fátima. De Sujeito a Sistema de Informação: Como as novas concepções de mente afetam a subjetividade. **Ciência & Cognição**, Rio de Janeiro: UFRJ, v. 9, 2006.

RÉGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. Porto Alegre: **Revista Famecos**, n. 37, Dez. 2008.

RODEN, David. Post-singularity entities in film and TV. *In: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). The palgrave handbook of posthumanism in film and television*. UK: Palgrave Macmillan, 2015.

ROSÁRIO, Nisia Martins do; BASEI, Ana Cristina; CABRERA, Camila; SEIBT, Taís. Cultura da Tecnofilia e Imaginários da Tecnofobia: Discurso sobre seres artificiais em filmes de ficção científica. **Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Caxias do Sul, RS: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares, 2010.

SÁ, Simone Pereira de; WALTENBERG, Lucas. A vida (nada) secreta dos discos de vinil: Materialidades, vínculos e performance de gosto nas práticas de consumo musicais. *In: FELINTO, Erick; MÜLLER, Adalberto; MAIA, Alessandra. (Orgs.). A Vida secreta dos objetos*. Rio de Janeiro: Azougue, 2016.

SANTAELLA, Lucia. Robôs: Entre o imaginário ficcional e a pesquisa rigorosa. **ComCiência**, 2005. Disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/2005/10/14.shtml>
Acesso: 28/Set./2016.

SANTOS, Marcos Ferreira. Espaços crepusculares: Poesia, mitohermenêutica e educação de sensibilidade. **Revista @mbienteeducação**, São Paulo, v. 1, n. 1, Jan./Jul. 2008.

SARMENTO, Tiago Alves de Moraes. Adorável Estranheza – Jentsch, Freud e o *Uncanny Valley* na faceta não horrível do unheimlich no filme *Ted*. **Anais do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Manaus, 2013.

SARTRE, Jean-Paul. **A náusea**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

SCHNEIDER, Guilherme Jacinto. **Guardiões do Éden**: Narrativas de encontros com criaturas maravilhosas na América Portuguesa – Século XVI. 2015. 126 f. Dissertação (Mestrado em História)

– Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais.

SEARLE, John R. **O mistério da consciência e discussões com Daniel C. Dennett e David J. Chalmers**. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

SEARLE, John R. **Intencionalidade**. Martins Fontes: São Paulo, 2002.

SEARLE, John R. **A redescoberta da mente**. Martins Fontes: São Paulo, 2006.

SEARLE, John R. **Consciência e Linguagem**. Tradução: SMITH, Plínio Junqueira - Martins Fontes: São Paulo, 2010.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: Forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galáxia**, n. 27, São Paulo, Jun. 2014.

SILVEIRA, José Atílio Pires da. Searle e Dennett: Duas perspectivas da mente. **Problemata**. R. Intern. Fil. v. 04, n. 02, 2013.

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objetos técnicos**. Buenos Aires, Argentina: Prometeo Libros, 2007.

SODRÉ, Muniz. **A Ficção do Tempo**: Análise da Narrativa de Science Fiction. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973.

STOY, Jennifer. Of Great Zeitgeist and Bad Faith: An Introduction to Battlestar Galactica. *In*: KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (Eds.). **Battlestar Galactica**: Investigating flesh, spirit and steel. London, UK /New York, EUA: I. B. Tauris, 2010.

SUVIN, Darko. On the Poetics of the Science Fiction Genre. **College English**, v. 34, n. 3, Dez. 1972

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues: O corpo elétrico e a dissolução do humano. *In*: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue**: As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

TAVARES, Braulio. Prefácio. *In*: OLIVEIRA NETO, João Matias de; SHIRUKAYA, Wander. (Orgs.) **Diacronia**: Ensaios de comunicação, cultura e ficção científica. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

TAVARES, David Ribeiro. A busca de solução para o “problema difícil” da consciência: Uma revisão das perspectivas de Chalmers, Dennett e Damásio. **Ciências & Cognição**, v. 23(1), 2018.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **Inteligência Artificial: Uma odisséia da mente**. São Paulo: Paulus, 2009.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **O cérebro e o robô: Inteligência Artificial, Biotecnologia e a Nova Ética**. São Paulo: Paulus, 2015.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e de seus monstros**. Lisboa, Portugal: Vega, 1999. Disponível em:

https://www.academia.edu/841743/Breve_hist%C3%B3ria_do_corpo_e_de_seus_monstros

Acesso: 19/Jun./2018.

TUCHERMAN, Ieda. Notas sobre o imaginário tecnológico. **Portcom** - Portal de livre acesso à produção em Ciências da Comunicação, 2005. Disponível em:

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/62010757518043941433470424301876178088.pdf>

Acesso: 21/Jun./2016.

VALE, Gildeon Oliveira do. Daniel Dennett: Uma perspectiva evolutiva da mente. **Cadernos Zygmunt Bauman**, v. 9, n. 18, 2019.

VIANA, Wellistony C. Técnica e Inteligência Artificial: O debate entre J. Searle e D. Dennett. **Pensando** – Revista de Filosofia, v. 4, n. 7, 2013.

WEBER, Max. **Ciência e política: duas vocações**. São Paulo: Cultrix, 2005

WILLEMS, Brian. When the non-human knows its own death. *In*: EBERL, Jason T. (Ed.) **Battlestar Galactica and philosophy: Knowledge here begins out there**. UK: Blackwell Publishing, 2008.