

DOSSIÊ

Narrativas de IA: tendências da
produção audiovisual



V. 15 – N. 1 - jan./abr. 2024

ISSN: 2179-1465 / <https://www.revistageminis.ufscar.br>

DOI: <https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2024v15i1p72-87>

HUMANOS E ROBÔS PARA ALÉM DE DUALISMOS: VISITA ÀS ZONAS CREPUSCULARES DA FICÇÃO CIENTÍFICA

**HUMANS AND ROBOTS BEYOND DUALISMS:
VISITING THE TWILIGHT ZONES OF SCIENCE FICTION**

**HUMANOS Y ROBOTS MÁS ALLÁ DE LOS DUALISMOS:
VISITA A LAS ZONAS DE PENUMBRA DE LA CIENCIA FICCIÓN**

Lívia de Pádua Nóbrega

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

ORCID: 0000-0003-1584-6546

Belo Horizonte, MG, Brasil

Recebido: 22/09/2023 / Aprovado: 26/02/2024

Como citar: NÓBREGA, L. de P. Humanos e Robôs para Além de Dualismos: visita às zonas crepusculares da ficção científica. Revista GEMInIS, v. 15, n. 1, p. 72–87, 2024.

Direito autoral: Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.



RESUMO

O presente artigo tem como objetivo compreender os sentidos circulantes em séries de ficção científica em torno da figura dos robôs ao longo do tempo. Para tanto, como metodologia, recorre à Teoria do Imaginário, de Gilbert Durand e aos procedimentos metodológicos por ele sistematizados na Mitocrítica, a fim de mapear os principais elementos simbólicos, como arquétipos e mitos, que circulam em uma produção midiática. Adota-se como objeto empírico a saga estadunidense *Battlestar Galactica* (1978 – 2010). Entre os resultados, observa-se no desenvolvimento deste universo ficcional a disposição, em escala ascendente, das imagens e dos discursos da narrativa, de um deslocamento do argumento de combate ao tempo que flui e conduz à morte até a acomodação deste tropo tempo-morte, figurada na tentativa de conferir sentido a este medo fundamental do ser. Deste modo, constrói-se um imaginário de positividade da finitude humana e delinea-se um horizonte de esperança na eternidade como destino comum à humanidade e aos seres artificiais. Neste contexto, portanto, ser e saber-se mortal, emerge transformado como o que confere sentido à existência, configurando-se como uma espécie e consolo frente ao inexorável.

Palavras-chave: robô; imaginário; ficção científica.

ABSTRACT

This article aims to understand the meanings circulating in Science Fiction series around the robots figure over time. For that, it resorts to Gilbert Durand's Theory of the Imaginary and the methodological procedures systematized by him in Mythocritics, in order to map the main symbolic elements, archetypes and myths that circulate in a media cultural production. The American saga *Battlestar Galactica* (1978 – 2010) is adopted as an empirical object. Among the results, it is arranged on an ascending scale in the development of this fictional universe, a shift from combat to the attempt to give meaning to the fundamental fear of human being: the death. Thus, an imaginary of positivization of human finitude is constructed, outlining a horizon of eternity in religious terms as a common destiny for humanity and artificial beings. Within this context, being and knowing oneself to be mortal emerges as what gives meaning to life, configuring this existential condition as consolation in the face of the inexorable.

Keywords: robot; imaginary; science fiction.

RESUMEN

El artículo pretende comprender los significados que circulan en las series de ciencia ficción en torno a la figura de los robots a lo largo del tiempo. Para ello, utiliza la Teoría de lo Imaginario de Gilbert Durand y los procedimientos metodológicos sistematizados por él en Mitocrítica, con el fin de mapear los principales elementos simbólicos, arquetipos y mitos que circulan en la producción cultural mediática. Se adopta como objeto empírico la saga estadounidense *Battlestar Galactica* (1978 – 2010). Entre los resultados, hay una escala ascendente en el desarrollo de este universo ficticio, un paso del combate al intento de dar sentido al miedo fundamental al ser: la muerte. Se construye así un imaginario de finitude humana positiva, delineando un horizonte de eternidad en términos religiosos como destino común de la humanidad y los seres artificiales. En este contexto, el “ser y saberse” mortal emerge como lo que da sentido a la vida, configurando esta condición existencial como Consuelo ante lo inexorable.

Palabras Clave: robot; imaginario; ciencia ficción.

1. HUMANOS E ROBÔS EM PERSPECTIVA NAS HISTÓRIAS *SCI-FI*

Desde os seus primeiros acenos, na literatura, a ficção científica se mantém profícua em apresentar narrativas do possível, tanto no *mainstream*, quanto em produções alternativas. Nesse contexto, as histórias de robôs configuram-se como um espaço privilegiado para representar mundos possíveis e seres artificiais que emergem simbolicamente para alegorizar mais que a ciência e a tecnologia, mas também a própria condição humana.

A ficção científica, ao apresentar mecanismos futuristas, batalhas espaciais, viagens no tempo e formas de vida desconhecidas, aponta para algo bem mais comum e já conhecido. Ao confrontar seus fruidores com a alteridade de outros mundos e seres, o *sci-fi* faz retornar suas imagens e discursos para o próprio ser humano, retirado de uma pressuposta excepcionalidade no universo. Isso se dá devido à forte capacidade metafórica do gênero, que o capacita para problematizar diversas questões próprias da contemporaneidade.

Nesse sentido, os robôs das histórias de ficção científica revelam-se verdadeiras superfícies de inscrição de significados. Os anseios e receios em relação a um Outro sobre o qual são catalisadas esperanças e temores das mais diversas ordens é uma constante ao longo da história. Assim a imaginação coletiva foi povoada por faunos, sátiros, ciclopes, medusas, bruxas, fadas, sereias, fantasmas, monstros, vampiros e zumbis, entre outros. Pode-se nem mesmo recorrer aos seres mágicos, apelando a animais comuns, como ratos¹, sobre os quais são inscritas novas significações.

As criaturas capitalizam, cada qual ao seu modo e ao seu tempo, expectativas e desconfianças sociais em relação à grupos como mulheres, judeus, estrangeiros e mesmo a questões. Neste caso, tem-se como exemplo os perigos das viagens marítimas a lugares nunca antes navegados durante a expansão ultramarina europeia entre os séculos XV e XVII. Período cuja imaginária cristalizou monstros e animais marinhos que transbordavam a realidade verificável.

Os sentidos construídos sobre esses seres respondem a diversas razões, tais como: explicar algo; simbolizar antagonismos; manter ou transformar uma ordem de mundo ou ainda instaurar uma nova; reforçar percepções já estabelecidas; conferir *status* a alguém (ANAZ; CERETTA, 2014). Os robôs ficcionais, como seres da esfera do ainda não possível, tornam-se epicentro sobre o qual convergem diversas preocupações humanas.

¹ A propaganda nazista na Alemanha utilizou esse recurso ao relacionar os judeus a ratos. O mote inspirou a história em quadrinhos *Maus* (Art Spiegelman, EUA, 1980 – 1991), na qual judeus são assim retratados.

Chega-se assim à figura do robô, que habita a cultura pop e tem origem no mito do Golem². Esta criatura mítica encontra respaldo em lendas que possuem diversas variantes. A mais conhecida versa sobre um ser de barro ou argila, que ganharia vida a partir da inscrição hebraica *Emet* (verdade) em sua testa e poderia ser desmanchado pelo apagamento da primeira letra dessa palavra (*Met* - morto). O Golem mitificou-se por meio de um personagem real, o rabino polonês Judá Loew ben Betzalel, entre os séculos XVI e XVII, embora os relatos remontem a tempo imemoriais. Segundo a tradição, ele teria criado o Golem para proteger do antissemitismo a comunidade judaica de um gueto de Praga, na República Tcheca. Ainda no âmbito religioso, o Adão bíblico torna amplamente conhecida uma das raízes judaico-cristãs de animação do inanimado.

O cientista Carl Sagan em sua série de divulgação científica *Cosmos* (Carl Sagan; Ann Druyan, Estados Unidos, 1980), situa na antiguidade clássica a primeira história sobre o que se entende atualmente como robô, quando por volta do século III a.C. o grego Heron de Alexandria descreveu o funcionamento de diversos autômatos. Autômatos são engenhos mecânicos construídos para reproduzir de modo automático ações como o próprio movimento, podendo ser antropomórficos ou não. Muitos, de fato, não correspondiam ao contorno físico humano, como os relógios de água (clepsidra) e o pato do inventor Jacques de Vaucanson, que emulava o ato de se alimentar e defecar, entre outras funções (RÉGIS, 2006). De acordo com a autora, o surgimento dos autômatos como tema ficcional complexificou as narrativas ao imbricar as esferas da imaginação e da técnica, embaçando as fronteiras entre humanos e não humanos.

O primeiro robô assim denominado aparece em 1920 na peça teatral R.U.R. (Robôs Universais de Rossum), de Karel Capek. O termo tcheco *robot* originado então alude ao trabalho compulsório, servil ou escravo, de modo que, o mote da automação no campo do trabalho foi uma das primeiras significações a gravitar em torno dos robôs ficcionais.

Comumente as formas de representação e a valoração relacionada aos seres sintéticos são articuladas em termos maniqueístas. Esta apresentação dualista é também assimétrica, na medida em que, o humano é representado positivamente como bom, em contrapartida aos robôs alocados negativamente como maus. Visa-se aqui a percorrer o trajeto entre estes dois polos, desvelando e detendo o olhar sobre as nuances percebidas neste trajeto. Para tanto, toma-se como premissa de trabalho que entre o preto e o branco ou o dia e a noite, são as zonas cinzentas e os tons crepusculares, os territórios (des)confortáveis da ficção científica, cujas tensões são constitutivas do gênero.

² O mito é a narrativa representativa do imaginário e o processo natural de uma estrutura mítica passa pela fase de degradação, na qual ele passa a estar vinculado apenas a resquícios de sua interpretação original. Esse processo corresponde às transformações, conseqüentemente, ao seu empobrecimento simbólico, que assim dá espaço a formação de novos mitos, em um movimento cíclico de construção, elevação e declínio.

2. IMAGINÁRIO E TEMPO-MORTE

Ancorando-se na teorização sobre o imaginário de Gilbert Durand, Anaz (2015) o define como as atitudes imaginativas que o ser cria para lidar com a angústia advinda da consciência da finitude. De acordo com essa visada, a morte configura-se como o medo humano mais básico. Em uma mirada existencialista análoga a esta perspectiva, Sartre (2005) em seu romance “A Náusea” pondera sobre a capacidade humana de viver em aparente e relativa despreocupação, tendo à espreita o tempo que passa e conduz à morte. A angústia de ser e saber-se mortal, alcança vazão por meio de sua simbolização: o espaço dinâmico do imaginário. Assim se constituem os mecanismos de compensação simbólica, pois, sem tais simbolismos, a morte continuaria a existir como o fato que é, mas a sua experiência certamente seria diferente (LEGROS *et al.*, 2014, p. 118):

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.

Conforme os autores, quer sejam interpretados ou não, tais símbolos são funcionais, “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 pode ser caracterizado então como uma força de equilíbrio individual e social. Este ponto de vista qualifica o símbolo “[...] como restabelecedor do *equilíbrio vital* comprometido pela noção de morte” (DURAND, 1988, p. 100, grifo do autor). Para além dos recursos audiovisuais, das necessidades estratégicas das indústrias criativas no entretenimento midiático e do diálogo traçado com a realidade fora das telas, o apelo ao imaginário é um dos fatores que auxilia a explicar a popularidade de uma produção cultural.

Para operacionalizar esta explicação, Gilbert Durand propõe uma teoria interpretativa do imaginário, contando com procedimentos metodológicos por ele sistematizados a partir da contribuição de outros autores. Segundo o autor, um dos lastros deixados pelo imaginário e que favorece o seu mapeamento está na redundância. A redundância auxilia a fixar o sentido a ser desvelado, pois é aperfeiçoadora, na medida em que abrange 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 elucidá-lo, como uma rede na qual o sentido circula pela cadeia. O sentido, portanto, está contido no símbolo, mas as relações entre os símbolos sobre um mesmo tema reforçam a significação. A relação semântica estrutura o sentido para além do símbolo

isolado. Deste modo, quanto mais vasto o material analisado, maior o número de redundâncias, que sublinham a constância de um sistema de ideias, revelando a coerência e coesão internas de uma obra.

Os símbolos são as especificações culturais dos arquétipos. Por sua vez, os arquétipos são matrizes de caráter universal (ANAZ; CERETTA, 2014). Imagem primordial na identificação do individual com o coletivo (ANAZ, 2016). Os arquétipos são estruturas ideo-afetivas que correspondem ao modo emocional e antropocêntrico de perceber o mundo (LLOPIS, 1998).

Sob a perspectiva do imaginário, quando se fala em imagem, não está se referindo às 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). Segundo a autora, tratam-se de imagens simbólicas, que atribuem sentido ao mundo. Na concepção durandiana, a imagem refere-se a uma realidade psíquica atingida pela experiência e que possui papel nas motivações dos indivíduos. A matéria-prima imagem, logo, produz formas, que encontram assim sua expressão simbólica. A imaginação simbólica encontra-se fundada, portanto, no corpo (BARROS, 2010).

A formação das imagens arquetípicas se dá no que Durand (1997) denominou trajeto antropológico, que oferece direção e conhecimento a respeito do ser, relacionando o aspecto biológico (as pulsões) ao meio material e social (os elementos simbólicos). O trajeto antropológico é definido pelo autor 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. Já o imaginário é o percurso no qual a representação do objeto se deixa conformar pelos imperativos pulsionais do sujeito. As representações subjetivas são explicadas pelas acomodações do sujeito ao meio objetivo. Nesse quadro, as narrativas informam o trajeto antropológico de um imaginário.

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, os gestos ou reflexos dominantes vitais do corpo. Na arquitetura do imaginário, estes gestos 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 e copulativo. Cada gesto se prolonga em um esquema de ação ou esquema verbal.

Por sua vez, os esquemas são estruturas psicológicas motoras da imagem e do imaginário. Legros *et al.* (2014) recorrem a Pitta (2005)³ para explicar o esquema como uma tendência geral dos gestos que leva em conta as emoções. Os esquemas organizam-se em: separar; interiorizar; religar. Daí provém os três grupos simbólicos estruturais que conferem direcionamento ao imaginário: esquizomorfos/heroicos; sintéticos/dramáticos; místicos/antifrásicos.

Entre o arquétipo e o sentido, encontra-se o mito, narrativa organizadora das imagens arquetípicas e simbólicas acionadas pelo real (BARROS, 2009). Conforme Durand (1997, p. 62-63), “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”.

Na medida em que o imaginário constitui o conector pelo qual formam-se as representações (DURAND, 1998), as narrativas podem ser consideradas como uma via de acesso ao imaginário. Assim, de acordo com Legros *et al.* (2014), a imaginação simbólica cria as imagens interiorizadas, enquanto a representação as exterioriza narrativamente. Segundo Durand (1997), as histórias de animação do inanimado são uma projeção da angústia frente à mudança, precipitando o desejo pela fuga do destino.

Desta forma, a problemática de pesquisa questiona: quais os sentidos construídos por séries de ficção científica na figuração dos robôs ao longo do tempo? Para tanto, recorre-se à Teoria do Imaginário durandiana, bem como aos seus procedimentos metodológicos sistematizados na Mitocrítica, a fim de mapear os elementos e conteúdos simbólicos construídos por uma obra.

Em 1970, Durand (1985) organizou a Mitocrítica, antevista pelo mitólogo e historiador das religiões Mircea Eliade. Seu objetivo era delinear um método que centrasse o processo de entendimento no caráter mítico do relato.

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 (ANAZ; SOARES, 2017, p. 102).

Metodologicamente, Durand (1985) elenca três etapas para a decomposição dos estratos mitêmicos. Primeiramente, realiza-se o levantamento dos temas mais redundantes de uma obra por meio da análise de seu conteúdo, possibilitando a coleta de indícios da presença mítica. Em um segundo momento, examinam-se as ações, personagens, expressões corporais, trilhas sonoras, os cenários, diálogos, figurinos, a música incidental e outros elementos de cena que compõem a narrativa

³ Para mais, consultar: PITTA, Danielle Perin Rocha. **Introdução à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica, 2005.

e ofereçam subsídios para a análise (ANAZ; CERETTA, 2014). Finalmente, na terceira e última etapa são mapeadas as lições, ideias, crenças e os valores que se destacam do mito, sendo possível, se necessário, traçar a articulação da relação deste mito com outro ou outros mito(s).

Após recensear os elementos simbólicos com maior pregnância em uma obra, procede-se à identificação, conforme a função narrativa, às estruturas antropológicas do imaginário: a categorização ao que Durand designou como o regime diurno ou o regime noturno de imagens e estruturas adjacentes. O enquadramento da representação em um regime de imagem não necessariamente exclui o outro, caracterizando melhor o predomínio de um ou de outro. Os regimes classificados por Durand (1997) conferem sentido ao imaginário, estruturando-o em duas possíveis direções: o regime diurno caracteriza-se pela antítese, sendo essencialmente dualista e visando a combater o tempo-morte. Por outro lado, o regime noturno se caracteriza pela antífrase, que visa a eufemizar o tempo-morte.

Para a empreitada de lutar contra o tropo tempo-morte, o regime diurno recorre às estruturas simbólicas classificadas como heroicas/esquizomorfias e aos esquemas de oposição e direcionamentos verticalizantes. Seu gesto dominante é o postural, reforçando esta verticalização e representando a vitória heroica sobre o tempo e a morte.

No regime diurno, as estruturas encontram-se polarizadas em dois eixos: os arquétipos da luz, do saber e do claro e os símbolos ascensionais, espetaculares e diátricos, marcando uma separação cortante entre o bem e o mal.

Já o regime noturno apresenta 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).

Distanciando-se da busca por derrotar o tempo-morte, o regime noturno eufemiza e positiva este tropo, transfigurando seu sentido (DURAND, 1997). Enquanto o regime diurno afirma-se pela negação da finitude, o noturno erige-se pela aceitação do que não é capaz de evitar. Diferentemente das estruturas heroicas do regime diurno, o noturno divide-se em duas classes de estruturas simbólicas: sintéticas/dramáticas ou místicas/antifrásicas.

As estruturas sintéticas/dramáticas associam-se aos esquemas de religar, reunir e às tendências progressistas, cíclicas. Seu gesto dominante é o copulativo, que para domesticar o devir, liga-se aos símbolos daquilo que retorna e se reproduz.

As estruturas místicas/antifrásicas, entretanto, relacionam-se aos esquemas de interiorização, refúgio e intimidade. Seu gesto dominante é o digestivo. Atua ligando-se às coisas positivas do tempo, invertendo as imagens de morte.

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).

Conclui-se, de acordo com o autor, que a fabulação organiza-se ao lado da adaptabilidade vital do ser humano, equilibrando “[...] o universo que passa, através de um Ser que não passa” (DURAND, 1988, p. 100).

3. SOBRE *BATTLESTAR GALACTICA*

Como objeto empírico toma-se a saga estadunidense *Battlestar Galactica* (1978 – 2010). O enredo centra-se na rivalidade entre humanos e robôs, os *Cylons*, cujo ataque à humanidade dispõe os sobreviventes em uma odisséia espacial em busca de um lugar habitável e seguro no cosmo. Este universo ficcional é composto por séries, filmes, *webséries*, histórias em quadrinhos e jogos de videogame. O *corpus* de análise é composto por suas quatro séries: a original *Battlestar Galactica* (Glen A. Larson, ABC, 1978); a continuação *Galactica* (Glen A. Larson, ABC, 1980); a refilmagem *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore; David Eick, *The Sci-Fi Channel*, 2004 – 2009) e o *spin-off* *Caprica* (Ronald D. Moore; David Eick; Remi Aubuchon, *Syfy*, 2010). O *remake* foi a produção mais longa, com quatro temporadas, em contrapartida à temporada única das outras.

Na série original, os *cylons* são apresentados como robôs humanoides com aparência metálica, logo, não biológicos. São criados por répteis - da raça *Cylon* - e potencialmente imortais, pois, “podem trocar peças e viver para sempre”. Os seres artificiais são percebidos nesta história como um Outro, tecnológico e imortal, em radical oposição ao humano, de modo que as fronteiras entre eles encontram-se nitidamente demarcadas pela diferença visível. Esta primeira versão da história investe contra os robôs, na medida em que eles se configuram como veículos da morte, inserindo a série no regime diurno do imaginário, concentrando-se nesta oposição irreconciliável entre humanos e robôs.

A série que confere continuação à história conserva a narrativa no regime diurno de imagens antitéticas por meio da manutenção da divisão entre humanos e robôs. Surgem dois andróides - robôs antropomórficos com aparência biológica. Esta presença à imagem e semelhança do humano acende

na narrativa o mito do duplo. De acordo com Morin (2014), o duplo é um espectro do humano, imagem fundamental de si, “[...] *instância da projeção da individualidade humana numa imagem que se tornou externa a ela*” (MORIN, 2014, p. 44, grifo do autor). Ainda segundo o autor, o duplo concentra em si todas as necessidades do indivíduo, sobretudo sua ânsia pela imortalidade.

Além da aparência, os androides da nova versão compartilham com os humanos também as suas fragilidades, como a mortalidade, delineando um contraponto à imortalidade dos humanoides da série original. Apesar da aparente similitude biológica no exterior dos androides, logo o interior composto por fios e peças revela a diferença. As fronteiras entre humanos e não humanos tornam-se assim mais permeáveis.

Na refilmagem, a criação dos robôs não mais se dá por meio de répteis, mas pelos próprios seres humanos, dando margem para se refletir no alerta, comum ao *sci-fi*, sobre a responsabilidade humana perante o desenvolvimento tecnocientífico. O argumento insere-se assim na esteira de obras acadêmicas críticas à racionalidade remanescente do movimento iluminista, questionando onde o progresso levou o indivíduo, o mundo e a sociedade. Os estudos de ficção científica já têm solidamente estabelecida uma forte e ampla vertente de produções culturais, midiáticas ou não, que ecoam tal debate a partir do mito de Prometeu.

Segundo a mitologia grega, Prometeu seria um titã que rouba o fogo dos deuses para entregá-lo à humanidade, simbolizando a iluminação pelo conhecimento. Por essa razão, teria sido severamente castigado, sendo condenado a passar a eternidade amarrado a uma rocha para ter seu fígado devorado por uma ave; diariamente o órgão se regenerava, reiniciando o ciclo perpétuo. Não por acaso, o nome do titã é referenciado como subtítulo de uma das obras consideradas inaugurais na ficção científica: “Frankenstein ou o moderno Prometeu”, da escritora inglesa Mary Shelley em 1818.

O recurso traz como correlato ainda o tom moralizante, também comum à ficção científica, ao alocar o ser humano como merecedor das consequências negativas do desenvolvimento científico e tecnológico devido à sua vontade de saber, consequentemente, poder. No *sci-fi*, esta relação entre desejo, responsabilidade e consequência é extrapolada ao exagero para potencializar o efeito de advertência, resultando em catástrofes. Neste caso, a rebelião de seres artificiais que, criados para atuarem como empregados, anseiam criar seus próprios destinos.

Assim a nova geração de *cylons* evolui, tornando-se capaz de replicação por meio do *download* de consciência em naves denominadas Ressurreição. Na medida em que, os androides e as ginoides são agora criaturas biológicas indistinguíveis dos seres humanos até o nível molecular, eles evidenciam divisas fluidas, que se tornam ainda mais opacas frente a ânsia por liberdade desta nova versão de *cylons*. Mais que isso, eles querem domar a vida – artificial – que lhes foi imputada: apesar

de imortais, posto que portadores de corpos e mentes replicáveis, almejam extinguir esta principal característica que os distingue da humanidade. Ao se rebelarem novamente na trama, desta vez em um movimento que visa a destruir as “naves ressurreição”, os robôs justificam a empreitada com o argumento de que apenas a morte é capaz de conferir sentido à vida. Tal problematização, bem como a complexidade que adquire a questão da consciência nesta série, não é sequer colocada nas versões anteriores da série. Na refilmagem, tais questões não apenas tangenciam a narrativa, mas lhe são centrais.

No que se refere ao argumento narrativo, parece um tanto quanto inverossímil supor que robôs tão análogos aos humanos vejam a imortalidade como um entrave às suas vidas de silício. De modo que isso parece responder mais a um fundo humanista e antropocêntrico da trama. Ao lançarem mão da imortalidade, porém, os *cylons* não rejeitam a eternidade, pois a mantêm como um horizonte de esperança a ser alcançado.

A recorrência a aspectos místicos e/ou religiosos, paradoxalmente não é incomum na ficção científica em geral e nesta saga alça proporções basilares, sobretudo na refilmagem. Deste modo, os robôs do *remake* rejeitam o eterno possibilitado pela tecnociência, mas ao mesmo tempo, aspiram a uma eternidade filiada à ordem do divino. Assim as dúvidas e esperanças humanas suscitadas pelas incógnitas do pós-morte, tornam-se um mistério também para os robôs, revelando-se cada vez mais humanos, demasiadamente humanos.

Diferentemente das duas séries predecessoras, nesta o salvamento final da humanidade se dá, não pelo combate heroico e antitético diurno, mas pela conciliação noturna e antifrásica. O *slogan* exaustivamente repetido da refilmagem: “Tudo isso já aconteceu antes e vai acontecer novamente”, insere na série reflexões sobre a condição temporal ancoradas no mito do eterno retorno e na perspectiva cristã de tempo.

De acordo com Ferkiss (1972), o eterno retorno, visão greco-romana, preconiza um movimento cíclico de criação e destruição a repetir-se indefinidamente. Já o tempo cristão prega um movimento ascendente de criação, redenção e juízo final, sendo inseparável da ideia de que o futuro será melhor, conseqüentemente, a noção de progresso está contida neste pensamento (FERKISS, 1972). A história contada e recontada sobre a rivalidade entre humanos e robôs se abre assim à possibilidade de se descolar do eterno retorno trágico e progredir em uma concepção temporal direcionada ao futuro, por meio da captação da mensagem de advertência da trama quanto às implicações do desenvolvimento tecnocientífico.

O fundo religioso da narrativa é reforçado pelo fato de que, com a revolta dos robôs, os remanescentes humanos são conduzidos - nas três séries até aqui analisadas - pelo comandante

Adama em busca da sobrevivência. 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, 2005a, p. 01). Remonta-se assim a humanidade primordial do Adão bíblico, nascido do barro, tal qual o Golem que inspira a criação de seres artificiais.

À série refilmada seguiu-se o *spin-off Caprica*, que remonta 58 anos nos eventos estabelecidos por sua antecessora para explicar a criação dos *cylons* por seres humanos e como os robôs desenvolveram religiosidade. A narrativa apresenta a adolescente Zoe Graystone, filha da médica Amanda e de Daniel, dono da empresa de tecnologia *Graystone Industries*. A jovem se envolve com o grupo religioso Soldados do Deus Único (SDU) e perece durante um ato terrorista em um metrô, executado pelo namorado. Na ocasião, ele atua como homem-bomba, sem que ela soubesse de seu propósito.

O empresário Daniel é apresentado como o criador do *Holoband*, óculos por meio do qual os *avatares* dos usuários acessam uma realidade virtual. Após o falecimento da filha, o industrial descobre que ela havia desenvolvido um avatar abastecido com dados sobre si e que permanece vivo no mundo virtual. Inconformado com o luto, Daniel copia o código do avatar e o transfere para um corpo robótico de soldado que está desenvolvendo para o governo – os *Cylons*.

A imbricação entre os dados de Zoe, seu avatar e o corpo robótico *cylon* resultam em uma nova forma de vida e subjetividade, a um só tempo, humana, digital e maquinica. Este novo salto – o primeiro, dos *cylons* de origem animalésca das duas primeiras séries, para androides e ginoides conscientes na refilmagem – concretiza um ser híbrido que (re)combina as fronteiras entre diferentes categorias, conformando o enredo ao mito de Fausto.

Segundo a lenda, com diversas variações, conforme é característico deste tipo de relato, Fausto teria sido um homem que firma um pacto com o diabo motivado por sua ambição por conhecimento e poder. A história inspirou diversas obras culturais ao redor do mundo, que recontam o mito, como “Fausto”, do escritor alemão Johann Wolfgang von Goethe (1808), “Doutor Fausto”, do alemão Thomas Mann (1947) e “O mestre e Margarida”, do russo Mikhail Bulgákov (1967), entre outros.

De acordo com Sibilia (2015), sobre bases faustianas, o conhecimento não viria mais do fogo prometeico, mas da inspiração eletrônica e digital. Ainda segundo a autora, o objetivo aqui não mais se relaciona com o que ainda se poderia tentar compreender como uma espécie de melhoria nas condições de vida humana, pois a meta é o domínio e apropriação total da natureza, um tipo de saber que anseia a totalidade. No caso, a totalidade da transcendência - superação e ultrapassagem das limitações humanas, conforme estudadas pela autora e por Felinto (2005b).

Assim, pode-se avaliar as obras de 1978, 1980 e dos anos 2000, que estabelecem a saga, como conformadas pelo mito de Prometeu, que enfatiza a ciência como conhecimento e a técnica como a operacionalização desta. Já o *spin-off*, inaugura um modo de existência trina que destaca o caráter tecnológico do saber, a dependência da ciência à técnica. Tal mote é abordado por meio das inúmeras experiências dos pais de Zoe que, incapazes de aceitar a perda, tentam unir os conhecimentos médicos de Amanda e tecnocientíficos de Daniel para materializar a filha de volta – não mais em um corpo robótico nem virtual, mas tal qual ocorre ao final, com a emergência de uma criatura, física e mentalmente, idêntica à jovem. O fato de poder se argumentar que este novo ser também não pode ser caracterizado como a filha perdida, pois é já outra coisa, não parece perturbá-los, fazendo as imagens e discursos da série retornarem ao regime diurno, com o que o casal enlutado acredita ser uma vitória sobre o tempo-morte ao trazer, de alguma forma, o retorno da filha.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

À ficção científica aplica-se o raciocínio de Felinto (2003) ao explicar sobre as tentativas de pacificação de pares dicotômicos: interessa a tensão entre os polos e não partir do pressuposto de que os opostos se desfazem pela impossibilidade de tensões permanentes. Escapando de definições maniqueístas, os robôs ficcionais conservam sentidos muito mais complexos que o ímpeto de destruição ou o trabalho escravo, entre outros, mas recordam ao ser humano que ele vive sob o signo da finitude e o consola atribuindo sentido à vida por meio da morte que não pode evitar. Desta forma, as relações entre seres humanos e robôs, conforme (re)apresentadas na ficção transbordam o dualismo criatura *versus* criador.

Dentro desse contexto, a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand permite entrever um trajeto frente ao medo mais básico do ser humano – a morte – no sentido ascendente do combate para a positivação da mortalidade, recaindo na conclusão do universo ficcional de *Battlestar Galactica* na tentativa e crença de ter de fato vencido o tropo tempo-morte no *spin-off Caprica* com uma espécie de retorno, tecnocientífico, da personagem morta. Na refilmagem, em contrapartida à possibilidade de imortalidade dos seres artificiais, a condição finita da existência humana é positivada como a única coisa capaz de conferir sentido à vida. O argumento narrativo de máquinas potencialmente imortais desejarem compartilhar o destino mortal da humanidade emerge, portanto, como um consolo frente ao que o ser não é capaz de evitar.

Tal consolo permanece atrelado à esperança religiosa de vida após a morte fundamentada pelo *remake*. Deste modo, a ficção científica configura-se como um espaço importante e complexo

de vazão, simbolização e compensação da angústia humana ante o tempo-morte, tanto a nível individual, quanto coletivo.

O imaginário construído pela saga de ficção científica *Battlestar Galactica* (1978 – 2010) ao redor da figuração de robôs ao longo do tempo e mapeado pelos procedimentos metodológicos da Mitocrítica sistematizada por Gilbert Durand permitem compreender os sentidos circulantes nas séries que compõem este universo ficcional, como um imaginário de consolo, esperança e eternidade frente à angústia de ser e saber-se mortal. Percebe-se um equilíbrio entre três séries de temporada única – a versão original, sua continuação e o *spin-off* – que conduzem o imaginário construído por estas narrativas em direção a imagens e discursos que tentam combater o tempo-morte, priorizando o regime diurno de imagens, arquétipos, símbolos e mitos. Por outro lado, tem-se as quatro temporadas da refilmagem delineando um percurso de passagem destes mesmos elementos para recursos imagéticos e discursivos no sentido de aceitar o tempo-morte, eufemizando-o nas esperanças de eternidade após a morte.

REFERÊNCIAS

- ANAZ, S. A. L. Matrizes arquetípicas da cultura midiática: o imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Brasil, Rio de Janeiro: Intercom.
- ANAZ, S. A. L. 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, A. L.; CERETTA, F. M. 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: mídia, cultura e tecnologia**. Porto Alegre, v. 21, n. 2, maio-ago. 2014.
- ANAZ, S. A. L.; SOARES, R. de L. O mesmo e o outro em “*Blade Runner*”. **Triade**, Sorocaba, SP, v. 5, n. 9, jun. 2017.
- BARROS, A. T. M. P. 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, A. T. M. P. Comunicação e Imaginário – Uma proposta mitológica. Intercom - **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**. São Paulo, v. 33, n. 2, jul.-dez. 2010.
- DURAND, G. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, método e aplicações transdisciplinares: Mito, mitanálise e mitocrítica. **R. Fac. Educ.**, 11 (1/2), 1985.
- DURAND, G. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, 1988.

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DURAND, G. **O imaginário**: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 1998.

FELINTO, E. Novas tecnologias, antigos mitos: Apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Galáxia**, n. 6, out. 2003.

FELINTO, E. À imagem do homem: Robôs, autômatos e pós-humanos no imaginário tecnológico. **ComCiência**, Brasília: SBPC, v. 70, n. 70, 2005a. Disponível em: www.comciencia.br/reportagens/2005/10/07.shtml Acesso: 21/jun./2016.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: Ensaio sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005b.

FERKISS, Victor C. **O homem tecnológico**: mito e realidade. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

LEGROS, P.; MONNEYRON, F.; RENARD, J-B.; TACUSSEL, P. **Sociologia do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LLOPIS, R. Introducción: Em busca del paraíso perdido. *In*: **Viajes al otro mundo**: Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter. Madrid, Espanha: Alianza Editorial, 1998.

MORIN, E. **O cinema ou o homem imaginário**: Ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É Realizações, 2014.

RÉGIS, F. De Sujeito a Sistema de Informação: Como as novas concepções de mente afetam a subjetividade. **Ciência & Cognição**, Rio de Janeiro: UFRJ, v. 9, 2006.

SARTRE, J-P. **A náusea**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: não se aplica.

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: não se aplica.

Lívia de Pádua Nóbrega

Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais; Mestra em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás; Graduada em Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás e História pela Universidade Federal de Goiás. Autora do livro “Robôs e Inteligência Artificial nas telas: Tecnociência, Imaginário e Política na ficção” (2023) pela Editora Appris.

E-mail: liviapaduanobrega@gmail.com

ORCID: 0000-0003-1584-6546