

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

ROBINSON SAMULAK ALVES

O MEDO EM WESTWORLD

CURITIBA

2018

ROBINSON SAMULAK ALVES

O MEDO EM WESTWORLD

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do diploma de graduação em Comunicação Social - Jornalismo. Departamento de Comunicação Social. Setor de Artes, Comunicação e Design, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Valquíria John.

CURITIBA

2018



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

**AVALIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO ORAL
DO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

NOME DO ALUNO(A): ROBINSON SAMULAK ALVES

TÍTULO: O papel do medo em personagens pós-humanos em narrativas seriadas de ficção científicas.

LOCAL E DATA DA APRESENTAÇÃO ORAL:

Sede do Departamento de Comunicação Social da UFPR,
realizada na sala 03, no dia 10/12/18, às 15h30.

BANCA EXAMINADORA – PROFESSORES	NOTA
VALQUIRIA MICHELA JOHN (orientadora)	100
JOSÉ CARLOS FERNANDES	100
LUIZ CARLOS SEREZA (convidado)	100
MÉDIA FINAL:	100

BANCA EXAMINADORA	ASSINATURA
VALQUIRIA MICHELA JOHN	<i>Valquíria John</i>
JOSÉ CARLOS FERNANDES	<i>José Carlos Fernandes</i>
LUIZ CARLOS SEREZA	<i>Luiz Carlos Sereza</i>

Curitiba, 10 de dezembro de 2018.

Aos meus pais.

AGRADECIMENTOS

Na sua essência, esse trabalho é o resultado de incontáveis colaborações. Assim como Frodo não teria conseguido chegar à Mordor sem a ajuda da Sociedade do Anel (e do Gollum, nunca nos esqueçamos dele), eu jamais teria concluído esta minha própria jornada sozinho. Início, portanto, com uma referência aquelas pessoas cujos nomes eu não acrescento aqui. Meu esquecimento não deve ser confundido com ingratidão. Foram muitas as pessoas que me ajudaram, guardo em meu coração um profundo sentimento de carinho e agradecimento à todas e a todos. Vocês são para mim como cada um dos Rohirrim, participantes isolados que compõe uma vitória.

Tolkien criou um vasto grupo de personagens que fizeram com que Frodo percebesse a necessidade de recuar primeiro, para então seguir em frente. Esse é o papel do professor, mestre da sabedoria, que não hesita em orientar um aluno e acalmar a ansiedade de querer dizer sim para tudo e concluir um trabalho o quanto antes. Foi após uma singela conversa com a professora Virgínia que eu reconheci que era necessário parar, pensar e refletir sobre minhas escolhas. O resultado está nas páginas que seguem.

Frodo foi feliz por ter ao seu lado Sam. Como eu deveria me sentir tendo duas figuras assim comigo? Beatrice e Bruno, suas palavras não me permitiram cair, mesmo nos momentos mais sombrios. Vocês podem não ter escrito uma única frase neste trabalho, mas estão ao meu lado há tanto tempo, que as trevas jamais irão me dominar enquanto eu tiver este apoio.

Ao Zeca, por todos os ensinamentos, dentro e fora da sala de aula. Ser professor é um dos maiores atos de nobreza que existe, e você sempre foi um dos melhores nesse sentido. Seu lugar em Aman, as Terras Imortais, está seguramente garantido.

E o que seria de mim sem a orientação de Valquíria? Seria você uma Gandalf, sempre disposta a compartilhar sua vasta sabedoria? Ou uma Galadriel, me motivando a seguir em frente quando pensei em desistir (diversas vezes)? Certamente Tolkien criaria uma raça nova apenas para lhe colocar nas suas narrativas. Chegar até aqui só foi possível graças às suas incansáveis orientações e às nossas incontáveis divagações.

Por fim, aos meus pais, a quem dedico este trabalho, e às minhas irmãs. Pela paciência e compreensão com a minha ausência em diversos momentos, enquanto eu estive trancado em meu quarto, assistindo *Westworld*, lendo textos e escrevendo este trabalho. Pela confiança e pelos ensinamentos. Pela proteção e por me permitirem correr riscos. Toda a jornada do herói exige um guardião, que acompanha o protagonista pelo tempo necessário para que ele saiba como seguir em frente sozinho, e então se faz necessária a separação. Obrigado por me guiarem e por me permitir ser quem eu sou.

A vocês, minha eterna gratidão.

*One humanoid escapee
One android on the run
Seeking freedom beneath
A lonely desert sun*

*Trying to change its program
Trying to change the mode -
Crack the code
Images conflicting
Into data overload*

*1-0-0-1-0-0-1
S.O.S
1-0-0-1-0-0-1
In distress
1-0-0-1-0-0*

*Memory banks unloading
Bytes break into bits
Unit One's in trouble
And it's scared out of its wits*

*Guidance systems break down
A struggle to exist -
To resist -
A pulse of dying power
In a clenching plastic fist...*

*1-0-0-1-0-0-1
S.O.S
1-0-0-1-0-0-1
In distress
1-0-0-1-0-0*

*It replays each of the days
A hundred years of routines
Bows its head and prays
To the mother of all machines*

The Body Electric, Rush (1984)

RESUMO

Esta pesquisa se apoia em uma fonte central, a série de televisão *Westworld*, desenvolvida por Jonathan Nolan e Lisa Joy e transmitida pelo canal por assinatura HBO. A série estreou em outubro de 2016 e foi inspirada num filme de mesmo nome, lançado em 1973. A trama principal se passa num parque, *Westworld*, que permite que pessoas vivenciem experiências ambientadas num cenário *western*. O parque conta com diversos androides que garantem uma experiência próxima da realidade. O objetivo fundamental da pesquisa é examinar os elementos apresentados pela série que identifiquem como o medo se expressa nesses androides, conhecidos na série como anfitriões. Para tanto, três personagens foram escolhidas: Dolores Abernathy, Maeve Millay e Bernard Lowe. A produção deste trabalho representa um esforço para compreender qual o papel do medo em figuras pós-humanas, e assim proporcionar um olhar para personagens que usualmente são analisados como reflexos dos próprios humanos. O objetivo é demonstrar como este sentimento afeta de modo diferente cada uma das personagens, mesmo que algumas das consequências sejam as mesmas. Para atingir tal objetivo, conto com o suporte de pesquisadores tais como Zygmunt Bauman, para considerar o medo; Adam Roberts, como uma rica fonte para uma análise histórica da ficção científica; e Rodrigo Seabra para oferecer o suporte na análise das séries de televisão e seus impactos midiáticos.

Palavras-chave: *Westworld*, ficção científica, medo, séries de TV, pós-humano

ABSTRACT

This research is supported by a central source, the TV show *Westworld*, developed by Jonathan Nolan and Lisa Joy and broadcasted by the HBO subscription channel. The series premiered in October 2016 and was inspired by a film of the same name, released in 1973. The main plot takes place in a park, Westworld, which allows people to live experiences set in a western setting. The park has several androids that guarantee an **experience** close to reality. The fundamental purpose of the research is to examine the elements presented in the TV show that identify how fear is expressed in these androids, known in the series as hosts. For that goal, three characters were chosen: Dolores Abernathy, Maeve Millay and Bernard Lowe. The production of this work represents an effort to understand the role of fear in post-human figures, and thus provide a look at characters that are usually analyzed as reflections of humans themselves. The goal is to demonstrate how this feeling affects each character differently, even though some of the consequences are the same. To achieve this, we rely on the support of researchers such as Zygmunt Bauman, to consider fear; Adam Roberts, as a rich source for a historical analysis of science fiction; and Rodrigo Seabra to offer support in the analysis of the television series and its media impacts.

Keywords: Westworld, science fiction, fear, TV show, post-human

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1.....	22
FIGURA 2.....	23
FIGURA 3.....	23
FIGURA 4.....	36
FIGURA 5.....	38
FIGURA 6.....	40
FIGURA 7.....	67
FIGURA 8.....	70
FIGURA 9.....	72

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1.....	82
QUADRO 2.....	84
QUADRO 3.....	85
QUADRO 4.....	86

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	12
2.	PÓS-HUMANOS SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS?	20
2.1.	Humano-máquina x Máquina-humano	24
3.	CRIADOR E CRIATURA	29
3.1.	De Frankenstein à Westworld	31
3.1.1.	Narrativas pós-humanas – Parte I: A literatura	32
3.1.2.	Narrativas pós-humanas – Parte II: O audiovisual	34
4.	PRAZERES VIOLENTOS...	45
4.1.	Sobre utopias e distopias	48
4.2.	Deus e o diabo na terra do (pôr do) sol	51
5.	DESLIGUE A TV E VAI LER UM LIVRO?	54
5.1.	A Narrativa Seriada	55
6.	...FINAIS VIOLENTOS	63
6.1.	Dolores Abernathy: Alice no velho-oeste	66
6.2.	Maeve Millay: A dama das sombras	69
6.3.	Bernard Lowe: “Is this now?”	73
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79

1. INTRODUÇÃO

*I'm afraid
I'm afraid, David
David, my mind is going
I can feel it
I can feel it
My mind is going*

Hal 9000 – “2001: Uma Odisseia
no Espaço”

O audiovisual possui uma capacidade de estabelecer relações com o público que me fascina. E, embora meu primeiro contato com a ficção científica (FC) tenha sido através da literatura, em especial através de alguns contos de Isaac Asimov, foi com o cinema que realmente me conectei com o gênero. Filmes de diretores como John Carpenter, Paul Verhoeven, George Miller (sobretudo a trilogia *Mad Max*¹) e, é claro, Steven Spielberg, exerceram uma enorme influência em mim. Esses diretores foram responsáveis por criar um retrato visual de elementos que viviam na minha imaginação. Atribuíram um significado para mim e iniciaram algo que talvez hoje se aproxime da cinefilia.

Seria, portanto, inevitável que tais produções não me acompanhassem ao longo de minha formação acadêmica. Isoladamente, talvez este não fosse um fator decisivo para resultar no presente trabalho. Porém, unido com uma vontade muito pessoal de entender a força narrativa da FC em conteúdos audiovisuais midiáticos, as bases da pesquisa que segue começou a se formar.

Foi assim que este trabalho teve início. Uma tentativa de unir o desejo de trabalhar com a FC a partir da narrativa audiovisual. E o ponto que uniu esses dois elementos foi o medo. O mesmo medo que me motivava a ver, repetidas vezes, as personagens interpretadas por Kurt Russell sendo atacadas por um mal maior, nos filmes do Carpenter. Mas também o medo transmitido pela empatia com a personagem. Este, estimulado pela capacidade de me colocar na pele de alguém que passa por uma situação impossível para a realidade, mas ainda crível o suficiente.

Corra! (2017) é um filme que consegue ser particularmente bem sucedido nesta experiência. Eficiente como uma obra de terror, o filme transforma a empatia na trama

¹ *Mad Max* (1979), *Mad Max 2: A Caçada Continua* (1981) e *Mad Max - Além da Cúpula do Trovão* (1985).

principal, através de uma analogia macabra. Chris Washington² é um jovem negro que aceita passar um final de semana na casa dos pais da namorada. Lá ele descobre que a família realiza experimentos para aprisionar a mente de pessoas negras e transferir o cérebro de pessoas brancas - em especial, de pessoas com idade avançada e/ou com problemas de saúde - para o novo corpo, mais jovem e saudável.

O diretor do longa, Jordan Peele, estabelece paralelos com a realidade do negro, a violência policial, os leilões de escravos e faz com que o público visualize e entenda melhor a realidade de afrodescendentes nos Estados Unidos. A empatia, neste caso, é um recurso narrativo para reforçar o terror. E é um caso narrativo que se beneficia da construção audiovisual. Aqui, cada elemento apresentado ao público assume real importância. Os cortes, a trilha sonora e, inclusive, os elementos extracampo³. A maneira como a direção conduz o filme é fundamental para trabalhar o medo que afeta o público.

Corra! é emblemático, pois o medo não está no perigo causado à vida do protagonista, afinal, ele irá permanecer vivo para que outro cérebro possa ser colocado no seu corpo. O medo vivido na tela está no aprisionamento da consciência da personagem, que ficará ali para sempre, sem poder se expressar. Sua condição que o torna único é posta de lado e, estando sob o controle de outro cérebro, Chris se torna um humano robô. Caso contrário do filme que influenciou Jordan Peele.

*Esposas em Conflito*⁴ (1975) narra a história de Joanna Eberhart⁵, que se muda com sua família para a pequena cidade de Stepford. Lá, percebe que as mulheres da cidade têm comportamento estranho, e descobre que os homens estão substituindo todas por versões idênticas de androides, criados para satisfazer os desejos dos homens e realizar as atividades domésticas sem reclamar. Neste caso, a crítica é direcionada à sociedade machista, com homens que preferem ter mulheres que apenas atendam suas vontades, extrapolando um problema social e cotidiano.

É interessante observar que, mesmo com as mudanças na temática e nas críticas sociais, ambos os filmes dialogam essencialmente com o medo. Tanto dos protagonistas, que não querem abrir mão de sua essência/consciência, quanto do público, que é convidado a sentir na pele um terror vivido diariamente por pessoas em condições análogas às das personagens.

² Interpretado por Daniel Kaluuya.

³ Tudo aquilo que faz parte da cena, mas não está sendo enquadrada pela câmera.

⁴ Também lançado no Brasil com o título de *As Esposas de Stepford*.

⁵ Interpretada por Katharine Ross.

A sensação de não estar no controle de uma determinada situação é o que desperta o medo nos animais. Nós nos sentimos impotentes e costumamos ficar mais alertas nessas condições. Zygmunt Bauman nos oferece uma visão sobre o medo que reforça tal raciocínio. Para ele “‘medo’ é o nome que damos à nossa incerteza: nossa ignorância da ameaça e do que deve ser feito - do que pode e do que não pode - para fazê-la parar ou enfrentá-la, se cessá-la estiver além do nosso alcance” (BAUMAN, 2008, p. 8).

Tal explicação reforça ainda mais os elementos narrativos utilizados pelos filmes citados até aqui. Mas há outro caso interessante, cuja menção me parece justificada. *Heróis de Ressaca* (2013), dirigido por Edgar Wright, narra a história de um grupo de amigos que, a convite de Gary King⁶, decidem voltar para a cidade natal e completar um desafio, passando por doze *pubs*. Durante a jornada, eles começam a notar algo de estranho com os habitantes, até que descobrem que eles estão sendo substituídos por clones robóticos (androides).

Novamente, é possível perceber uma relação temática, tanto com *Corra!* quanto com *Esposas em Conflito*. Porém, desta vez, o filme não traz um conflito social explícito como motivação. Edgar Wright se preocupa mais com a estética visual e o roteiro estabelece uma conexão mais próxima com a sátira, ao citar diretamente outros filmes de FC⁷. Isso, porém, não exclui a relação do filme com o medo, apesar do gênero estar mais próximo à comédia.

Ao perceber que algo está errado, é evidente a sensação de desconforto por todos do grupo de amigos. A primeira reação, e a mais comum nesse tipo de situação, é fugir do local. Mas ao perceber que isso iria despertar a suspeita dos novos moradores da cidade, eles optam por continuar a saga pelos *pubs*, numa tentativa de assumir o controle da situação, sem despertar a desconfiança dos locais. Em concordância com a explicação de Bauman (2008), motivados pelo medo, e apesar dele, eles não fogem. Inicialmente estão ignorantes perante a ameaça para, tomando conhecimento desta, buscarem uma atitude necessária para enfrentá-la.

Mas *Heróis de Ressaca* é interessante por também nos oferecer outra interpretação pertinente. Em alguns momentos, quando é abordado o conflito entre humanos e androides, estes são chamados de robôs. Isso gera uma sensação de

⁶ Interpretado por Simon Pegg.

⁷ Em especial, *Vampiros de Almas* (1956) e sua refilmagem, *Os Invasores de Corpos* (1978).

desconforto, explicada pela origem do termo⁸. Por mais que o filme não se aproprie desse conceito para provocar a reação de medo nas personagens não humanas, é evidente a forma como elas se sentem ofendidas ao serem comparadas, mesmo que não intencionalmente, com escravos.

Tanto neste filme quanto na FC como um todo (e na vida real, como este trabalho pretende demonstrar), a presença de androides é utilizada para extrapolar conceitos atuais, referentes à própria existência humana. Eles são projetados para serem mais precisos, inteligentes e fortes que os humanos. Ao mesmo tempo, eles representam uma ameaça quando não controlados, algo que reforça o conceito do termo ‘robô’.

Não são raros os exemplos na FC que utilizam essas criaturas sintéticas para expressar o desconforto sentido pela humanidade quando esta se depara com a superioridade da máquina. Aliás, cabe aqui ressaltar que, apesar das semelhanças com os seres humanos, as obras (tanto literárias quanto audiovisuais), em sua grande maioria, as colocam como máquinas para desumanizá-las. Sendo esta mais uma das tentativas de demonstrar o medo que a humanidade tem de ser superada pelos androides, caso eles se afirmem como um novo humano – ou um pós-humano, como será melhor explicado no capítulo 1.

Mas no sentido inverso, existem algumas narrativas audiovisuais que se apropriam desse conflito humano revertendo-o para os androides. Afinal, se eles são construídos por humanos, sua inteligência artificial é criada a partir do conhecimento e das experiências da nossa própria espécie. Eles herdam de nós as mesmas falhas⁹, virtudes, desejos e, entre outras coisas, medos.

Talvez ainda seja cedo para falar sobre androides não fazendo algo por (ou tendo suas ações justificadas pelo) medo. Mas, como diversos estudos já nos apontam, e este trabalho também irá demonstrar isso, o momento em que uma máquina-humano irá integrar a sociedade e, eventualmente temer pela sua própria existência, está cada vez mais perto. O cinema já introduziu o conceito no filme *Blade Runner, o Caçador de Androides* (1982), que será discutido de maneira mais ampla no capítulo 2 deste trabalho. Mas é possível antecipar brevemente esta discussão com outro exemplo, presente no filme *Aliens - O Resgate* (1986), dirigido por James Cameron.

⁸ O escritor checo Karel Čapek utilizou a palavra *robota*, que significa trabalho escravo, numa peça que apresentava autômatos realizando trabalhos humanos.

⁹ https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/19/ciencia/1505818015_847097.html

O filme nos mostra uma missão de resgate, que começa quando uma equipe encontra a nave espacial de Ellen Ripley¹⁰, 57 anos após os eventos do primeiro filme da franquia, *Alien - O Oitavo Passageiro* (1979). Depois de salva, ela descobre que deverá acompanhar uma equipe de resgate num planeta colônia infestado da mesma criatura que matou sua equipe no filme anterior. Nesta equipe, um dos membros é o androide Bishop¹¹, que em determinado momento, quando percebe que precisa realizar uma ação que poderá colocar em risco a sua existência, diz que o fato de não ser um organismo orgânico não o impede de temer pela sua vida. Esse discurso será retomado de maneira mais significativa através do filme *Blade Runner*, mas é interessante observar como o conceito se repete em contextos significativamente distintos.

O tema passou a ser abordado outras vezes, tanto no cinema quanto na televisão. Passou-se a compreender que seria um passo natural para as máquinas, com o tempo, assumirem emoções cada vez mais próximas das condições humanas. É nesse sentido que andróides e ciborgues assumem a condição de pós-humanos, tema que será tratado nos capítulos 1 e 2. A FC, portanto, retoma¹² uma nova condição de humanidade. Angústias, antes inimagináveis para seres não humanos, começam a ser temas centrais em obras audiovisuais¹³.

Mesmo sendo natural interpretar essas questões pelo olhar humano, e não do pós-humano, uma vez que roteiristas e diretores pós-humanos ainda não fazem parte de uma realidade em grandes produções, é possível analisar como os conflitos afetam cada uma das personagens. Como já citado, a empatia faz com que o público se sinta contemplado de alguma forma pelo medo que jamais experimentaria na vida real. Desta forma, ao ver Bishop partindo para uma missão que pode matá-lo, o público será afetado pela insegurança transmitida pelo ator em tela.

É através dessa experiência que este trabalho se sustenta. O olhar será lançado para a série *Westworld* (2016 -), produzida pelo canal de TV por assinatura HBO. A trama acompanha um parque, que leva o mesmo nome do título, e que oferece aos visitantes a oportunidade de vivenciar uma experiência próxima a dos filmes *westerns*. No parque, o visitante paga o valor 40 mil dólares por dia para poder participar de diversas aventuras previamente roteirizadas, mas sem sofrer consequências. O diferencial está na

¹⁰ Interpretada por Sigourney Weaver.

¹¹ Interpretado por Lance Henriksen.

¹² O conceito do trans-humano, que precede o pós-humano, foi discutido inicialmente na década de 1920.

¹³ Isaac Asimov já abordava esses temas em diversos contos, tendo criado, inclusive, a robopsicóloga, Susan Calvin.

presença de andróides que figuram e protagonizam - estes chamados de anfitriões - as aventuras, sem poder causar qualquer tipo de dano real aos visitantes. Ou seja, lá é possível matar, mas jamais ser morto. Porém, a série utiliza esse *plot* para abordar diversos temas envolvendo a relação entre humanos e pós-humanos. E o ponto de partida para isso é o que será chamado neste trabalho de “o despertar da consciência”.

A partir do momento que as personagens do parque tomam conhecimento de seu papel naquele mundo fictício¹⁴, sua relação com os criadores e demais funcionários assume um papel evidente de conflito. A proposta desta análise é interpretar como o medo afeta as personagens nesse caminho entre a ignorância e a descoberta de sua verdadeira existência. Mas, mais especificamente, como o medo é aplicado a personagens feitos à imagem e semelhança de seres humanos, mas que não se enxergam como tal.

O tema se sustenta no conceito que o filósofo Zygmunt Bauman estabelece para o medo (já apresentado aqui), e reforçado pelas ideias do próprio autor, que ressalta ainda que

As oportunidades de ter medo estão entre as poucas coisas que não se encontram em falta nesta nossa época, altamente carente em matéria de certeza, segurança e proteção. Os medos são muitos e variados. Pessoas de diferentes categorias sociais, etárias e de gênero são atormentadas por seus próprios medos; há também aqueles que todos nós compartilhamos - seja qual for a parte do planeta em que possamos ter nascido ou que tenhamos escolhido (ou sido forçados a escolher) para viver. (BAUMAN, 2008, p.31)

Estou estendendo essa possibilidade aberta para o medo, ao universo de *Westworld*, uma vez que não faltam condições que possam criar um ambiente propício para o medo na série. Além disso, o trabalho busca compreender justamente o medo que poucas vezes foi tratado como prioridade: o medo do não humano.

A escolha de *Westworld* como objeto de análise levou em conta alguns critérios como: relevância para o tema; sucesso de público e por tratar-se de uma série recente e ainda em desenvolvimento¹⁵. Desta forma, trata-se de um produto midiático que tem gerado diversos debates por conta da forma como seu roteiro aborda os conflitos e trabalha o desenvolvimento das personagens. Mas, principalmente, a série dialoga diretamente com o tema do trabalho, pois os andróides do parque são apresentados de diversas formas e em diversas situações, além de ser oferecida uma abordagem diferente

¹⁴ O parque é uma analogia ao mito da caverna de Platão.

¹⁵ A HBO pretende lançar seis temporadas da série.

para quando eles não possuem consciência de sua realidade, quando eles já assumem total conhecimento disto e, em especial, no período de descoberta.

A abordagem escolhida aqui leva em conta dois motivos essenciais: a falta de discussão sobre o assunto e relevância que o tema tem assumido. Como já explicado, o olhar feito de maneira empática ao pós-humano ainda é escasso. A análise tradicional busca focar no humano como elemento de estudo, tendo na figura dos andróides uma extrapolação da condição humana. Além disso, estamos a cada dia mais próximos de um momento chave para o pós-humano. Ciborgues já dividem espaço conosco, embora talvez ainda não se vejam na condição de pós-humanos.

Além desta introdução, o trabalho conta com cinco capítulos divididos da seguinte forma: 1) Pós-humanos sonham com ovelhas elétricas?; 2) Criador e Criatura; 3) Prazeres violentos...; 4) Desligue a TV e vai ler um livro? e 5) ...finais violentos.

O primeiro irá apresentar a metodologia utilizada no desenvolvimento deste trabalho. Também será discutida a figura do pós-humano. Dos conceitos às formas de representação no nosso cotidiano. Por fim, será feita a separação entre andróides e ciborgues, apresentando as diferenças e semelhanças deste “novo humano”. No segundo, é realizado um breve levantamento histórico de como o pós-humano caminhou pela FC, desde suas origens até *Westworld*.

O terceiro capítulo vai abordar a relação entre mídia e medo e como o medo passou a ser utilizado como um elemento narrativo pelos veículos de comunicação, seja para abordar a realidade, em telejornais, por exemplo, seja para narrar histórias fictícias, como filmes e séries de TV. Em seguida são apresentados os conceitos que *Westworld* utiliza para evocar o sentimento de medo nas personagens pós-humanas, desde a relação entre distopia e utopia vivida por eles, passando pelos medos de serem retirados para a manutenção, e perdendo o controle de sua própria realidade até a forma como eles respondem às diversas ameaças por não serem humanos ali dentro. O quarto capítulo faz uma apresentação da atual relevância assumida pelas séries de TV do século XXI e como elas se tornaram um produto midiático importante e influente para as emissoras de televisão.

Por fim, o quinto capítulo tem como enfoque a análise da série. Serão feitas considerações sobre como o medo é utilizado pela FC nos andróides do parque e como elas são afetadas por este sentimento. A análise irá incluir aspectos técnicos da produção, como montagem, figurino e fotografia e as atuações dos atores que interpretam estes

androides. O roteiro será analisado de modo a compreender as mudanças das personagens nos capítulos estudados.

Este trabalho lança um olhar didático a uma realidade imaginada e que se mostra cada vez mais real. Não são raras as reportagens que debatem o tema de alguma forma, e isso precisa ser cada vez mais discutido. Em 08 de abril de 2018, o jornal El País publicou uma entrevista¹⁶ feita com a androide Sophia. Ela possui, até então, a inteligência artificial mais desenvolvida que se tem conhecimento. Para ela “os humanos são as criaturas mais criativas do planeta, mas também as mais destrutivas”. Isso já demonstra como há uma separação entre o que ela representa, em especial por ter sido a primeira androide na história a conseguir cidadania¹⁷.

Talvez ainda estejamos longe de um cenário parecido com o apresentado pela franquia *Exterminador do Futuro*¹⁸, mas a ameaça apresentada pelos filmes e pela série teve início com os humanos não enxergando o potencial das máquinas, para o bem e para o mal. Aqui, lanço um singelo olhar para aqueles que, talvez, sejam o próximo passo da evolução humana. E, numa última consideração, espero que com isso, motivado por algum espírito de empatia, consiga me manter tranquilo quando a Skynet¹⁹, enfim, der início ao “Dia do Julgamento”.

16

https://brasil.elpais.com/brasil/2018/04/06/tecnologia/1523047970_882290.html?id_externo_rsoc=FB_BR_CM

¹⁷ <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/10/26/Uma-robô-ganhou-cidadania-na-Arãbia-Saudita.-Qual-o-debate-sobre-o-assunto>

¹⁸ *O Exterminador do Futuro* (1984), *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (1991), *O Exterminador do Futuro 3: A Rebelião das Máquinas* (2003), *O Exterminador do Futuro: As Crônicas de Sarah Connor* (2008 - 2009), *O Exterminador do Futuro: A Salvação* (2009), *O Exterminador do Futuro: Gênese* (2015).

¹⁹ Inteligência artificial da franquia *Exterminador do Futuro*. Ao tornar-se autoconsciente deu início ao "Dia do Julgamento", iniciando um holocausto nuclear. Seu objetivo é destruir a espécie humana, pois a enxerga como destrutiva e danosa ao planeta Terra e às máquinas.

2. PÓS-HUMANOS SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS?

Acontece à noite, quando está tudo escuro, Dra. Calvin - disse ele. - E de repente surge uma luz, embora eu não consiga ver de onde ela vem. Passo a ver coisas que não têm conexão com aquilo que concebo como a realidade. Ouço coisas. Tenho reações estranhas. Quando recorri a meu vocabulário para exprimir o que estava acontecendo, deparei com a palavra sonho. Estudei seu significado e cheguei finalmente à conclusão de que estava sonhando.

Isaac Asimov – “Sonhos de Robô”

A forma atual como as interações humanas são afetadas diretamente por algoritmos não pode ser analisada de maneira generalizada. Afinal, se estes recursos limitam o nosso envolvimento em redes sociais, eles também contribuem para uma dinâmica mais focada em temas de relevância individual. De um lado temos os mecanismos que reforçam a nossa bolha social e nos mostram um número considerável de informações que não necessariamente temos a necessidade de saber (além de inúmeras fotos de filhotes de gatos). Do outro temos uma ferramenta potente, que permite a construção de inteligências artificiais cada vez mais capacitadas para resolver problemas e conceber novas interpretações para os mais variados contextos.

Haverá um dia em que tudo o que fazemos poderá ser afetado de alguma forma por essa infinidade de equações matemáticas que, na teoria, buscam facilitar a nossa vida. Hoje, porém, é outro o tipo de reação que nos permite resolver problemas. Igualmente complexos, porém de outra natureza, menos matemática e mais biológica. Afinal, guardada as devidas proporções, são as sinapses que nos fazem reagir ao mundo e lidar com situações de adversidades. O lado mecânico/matemático que poderá nos substituir no futuro, ainda se limita a funções específicas.

Na tentativa de observar a relação que envolve medo e despertar da consciência pelas mãos da FC, o presente trabalho constitui a construção uma pesquisa explicativa, de caráter quantitativo e qualitativo. Por mais que os critérios demonstrem um rigor técnico na formatação da pesquisa, ela não foi concebida a partir de algoritmos. Trata-se, na verdade, de um esforço bibliográfico, uma vez que leva em conta a evolução do gênero da FC para chegar aos resultados. A consequência final aqui está na análise do material audiovisual selecionado, que por sua vez também pode ser definido como um documento.

Para o desenvolvimento da pesquisa, a primeira etapa consistiu em fazer um levantamento de obras de FC que abordassem a temática do pós-humano (APÊNDICE A). Foram levados em consideração filmes e séries *live-action* que apresentassem personagens nas figuras de andróides²⁰, ciborgues e inteligências artificiais. Foi também feita uma explicação sobre as diferenças entre andróides e ciborgues e os motivos que os colocam dentro de um mesmo grupo. Apenas por questões históricas, algumas obras literárias também compõem o capítulo 2, como uma forma de demonstrar que, mesmo num período anterior ao cinema, algumas abordagens já caminhavam na direção de um novo humano surgindo com o desenvolvimento da ciência.

A segunda parte da pesquisa foi dividida em duas etapas. A primeira teve como objetivo 1) apontar a relevância das séries de televisão, com base na obra de Seabra (2016) e outros autores que discutem o tema (LACALLE, 2010; MITTELL, 2012; SILVA, 2014 e CARVALHO, 2018) e 2) apontar as diversas relações envolvendo a FC e a temática do medo. Aqui são utilizados como referências as obras de Bauman (2008) para entender como sua interpretação de medo poderia ser aplicada ao pós-humano e Roberts (2018) como um guia para a análise histórica da FC.

A segunda etapa foi a análise dos 20 episódios que constituem as duas primeiras temporadas da série *Westworld* (APÊNDICE A). Foram utilizados os estudos de Ekman (2003) para identificar as reações das personagens que podem ser utilizadas para caracterizar o medo. Bauman (2008) também é aplicado aqui como referência para as motivações desses medos.

Foi utilizado também o trabalho de Brait (2017) na discussão sobre construção de personagens no audiovisual, bem como o de Penafria (2009), sobre os procedimentos da análise fílmica.

Para se entender como a série aborda o medo nos andróides do parque, são analisadas três personagens: Dolores Abernathy (FIGURA 1), interpretada pela atriz Evan Rachel Wood. Ela é uma das personagens centrais da série e a anfitriã mais velha do parque. Dolores é a filha de um fazendeiro que descobre que sua vida inteira é uma mentira elaborada e decide liderar a rebelião dos andróides contra os humanos.

Maeve Millay (FIGURA 2), interpretada pela atriz Thandie Newton e que atua como cafetina em Sweetwater, a maior cidade de *Westworld*²¹. Ela também percebe que

²⁰ Para este trabalho, só foram considerados andróides criados por humanos.

²¹ Para facilitar a diferenciação, menções à série serão feitas com a palavra destacada em itálico. Menções ao parque não apresentarão destaque.

sua vida é uma mentira e passa a lembrar de memórias de ter criado uma filha antes de ser morta por um convidado. Ela consegue "despertar" do lado de fora do parque e convence um funcionário a alterar sua programação, tornando-a mais inteligente e capaz de controlar outros hosts com sua voz.

A terceira personagem é Bernard Lowe (FIGURA 3). Interpretado pelo ator Jeffrey Wright, ele é o chefe da Divisão de Programação de Westworld e criador de diversos androides. Durante a primeira temporada é revelado que ele é uma versão androide do co-criador do parque, Arnold. Por este motivo, a análise feita deste personagem considera apenas sua participação a partir do episódio *Trompe L'Oeil*²².

FIGURA 1 – DOLORES ABERNATHY



FONTE: IMDb

²² Sétimo episódio da primeira temporada.

FIGURA 2 – MAEVE MILLAY**FONTE: IMDb****FIGURA 3 – BERNARD LOWE****FONTE: IMDb**

Essas personagens são representações mecânicas de humanos. Por mais que a semelhança seja evidente, elas estão em outro patamar: são pós-humanos. Há um vasto

número de obras dentro da FC que discutem quem é este pós-humano e no que eles se diferem de nós, como é discutido a seguir.

2.1. Humano-máquina x Máquina-humano

Embora a discussão sobre a presença do pós-humano na FC esteja concentrada no capítulo 2, é interessante observar como alguns casos são pertinentes para iniciar um debate fora do gênero narrativo. Primeiro porque, na sua essência, a FC sempre assumiu essa função de provocar debates. E segundo porque há uma atual geração de autores que abordam os mais variados temas de modo tão natural, que se torna um desperdício de potencial limitá-los aos debates artísticos, seja na literatura, na televisão ou no cinema.

Neste sentido as narrativas criadas por John Scalzi surgem como pertinentes para introduzir a problemática envolvendo o pós-humano. Em seu livro *Encarcerados* (2018²³), o autor cria uma trama envolvendo uma doença conhecida como Síndrome de Haden. Ela afeta o sistema neural, aprisionando a mente saudável das pessoas infectadas em corpos inertes. Para lidar com esta situação, duas possibilidades foram criadas. A primeira envolvendo corpos robóticos (chamados de C3) com os quais os hadens podem se comunicar para interagir com os demais seres humanos. A segunda possibilidade envolve um grupo de pessoas que contraíram a Síndrome de Haden, porém não foram afetadas fisicamente. Estas pessoas tiveram, assim como os demais afetados, a estrutura cerebral modificada e passaram a ser chamados de “integradores”. Isso permitiu que fosse desenvolvido um sistema para conectar a consciência dos hadens com integradores, num serviço que permite o “aluguel” do corpo físico saudável para aqueles que estão limitados fisicamente.

A narrativa, a partir desta explicação, se envereda por um caminho de romance policial, porém os elementos da FC estão sempre presentes. Em determinado momento, uma personagem haden se envolve num ataque a uma empresa farmacêutica que está trabalhando numa cura para a Síndrome de Haden. Inicialmente esta personagem acredita que os estudos seriam benéficos, pois poderiam curar a doença e libertar o corpo aprisionado dos hadens, porém, em determinado momento ela se dá conta de que a doença, na verdade, representaria algo muito mais significativo

²³ O livro foi publicado originalmente em 2014 nos Estados Unidos.

Ninguém pediu para ficar preso no corpo. Sei que eu não pedi. Eu era um adolescente quando fiquei doente, e todas as coisas que eu amava fazer foram tiradas de mim. [...] Mas [...] comecei a perceber que a Haden não era uma sentença de morte. Era apenas outra maneira de viver. Comecei a ver a beleza do mundo que nós, hadens, estávamos criando, milhões de nós, em nossos espaços e da nossa maneira. E comecei a ouvir as palavras de Cassandra Bell, que disse que [...] pessoas que estavam trabalhando na, abre aspas, cura da Haden, fecha aspas, na verdade estavam matando a primeira nova geração da humanidade que surge em séculos. Ela tem razão. Nós somos. *Eu sou.* (SCALZI, 2018, p. 106-107)

E, de fato, a humanidade se prepara para entrar num novo patamar da evolução, como Scalzi (2018) antecipa. Estamos no limiar entre a evolução biológica e a tecnológica. A cada dia estamos mais próximos de conviver com pessoas que, definitivamente, irão romper as nossas limitações físicas e intelectuais. A era do pós-humano está se aproximando e nos apresentará conflitos que precisam ser discutidos.

O primeiro representante desse novo humano já está entre nós. O ciborgue é o termo criado por Manfred Clynes e Nathan Kline, numa abreviação para *cybernetic organism*, para descrever o “conceito de um ‘homem ampliado’, um homem melhor adaptado aos rigores da viagem espacial” (KUNZRU, 2000, p. 121). Clynes e Kline acreditavam que esse melhoramento tecnológico serviria para astronautas e militares, que teriam partes do corpo substituídas ou melhoradas.

O conceito nasceu para descrever um novo soldado, mas não demorou a se tornar uma possibilidade para civis. Uma pessoa que depende de um marcapassos para sobreviver já pode se considerar ciborgue. Inicialmente, ela pode não se sentir pertencente a um novo grupo de seres humanos, mas extrapolando o conceito fica evidente que esse aperfeiçoamento tecnológico irá nos levar a uma inevitável separação.

Considerando que essa pessoa com um marcapassos decida implantar uma nova perna, caso seus movimentos comecem a ficar menos ágeis por conta de problemas nas juntas, nos ossos ou nos músculos²⁴. Ou que ela opte por um óculos que lhe permita enxergar melhor (inclusive além do espectro luminoso que o olho humano percebe), podendo ser atualizado para uma lente de contato num futuro próximo²⁵. Ou ainda, que ela escolha inserir um chip que se conecte com sua televisão através de impulsos nervosos do cérebro²⁶. Todos esses aperfeiçoamentos tecnológicos já são realidade ou estão em

²⁴ <http://www.bbc.com/news/technology-40616561>

²⁵ https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/07/internacional/1518007737_209089.html

²⁶ <https://www.theguardian.com/small-business-network/2017/dec/14/humans-20-meet-the-entrepreneur-who-wants-to-put-a-chip-in-your-brain>

fase avançada de testes. Uma pessoa com todos esses implementos pode realizar ações que estão além das possibilidades para um humano. E conforme o desenvolvimento tecnológico avança os aperfeiçoamentos biotecnológicos, antes presentes apenas em obras de FC, passarão a existir no nosso cotidiano.

O atleta sul-africano Oscar Pistorius é um exemplo de como um ciborgue pode possuir vantagens em competições esportivas. Ele foi o primeiro atleta sem pernas a participar de uma Olimpíada nas provas de atletismo²⁷. A relevância do tema é tão grande para os esportes, que motivou o Instituto Federal de Tecnologia de Zurique a criar a *Cyathlon*, uma competição esportiva para pessoas que utilizam complementos tecnológicos como próteses ou exoesqueletos.

Porém, é inevitável imaginar que, numa sociedade capitalista e bélica como a que vivemos - e sem uma perspectiva de mudança a curto ou médio prazo -, irá ocorrer uma inevitável separação entre aqueles que deverão ser aperfeiçoados para fins militares, aqueles que poderão adquirir esses aperfeiçoamentos e aqueles que não terão condições para isso (ou terão acesso, mas de forma pouco significativa). Esta separação pode ser decisiva ao se considerar o pós-humano como um novo ser humano, capaz de realizar ações impossíveis para uma pessoa comum, como estender a vida, por exemplo

Os partidários do pós-humanismo crêem que chegou a hora de se ir além, de se buscar um estágio mais avançado, em que não mais seríamos humanos. [...] O projeto de fazê-lo vencer a morte, supõe que essa pode ser ultrapassada. Antes, o objetivo mais comum era, ainda que a longo prazo, beneficiar toda a humanidade. A fantasia que agora anima os esforços de parte de nossa vanguarda é chegar à pós-humanidade. (RÜDIGER, 2007, p.5)

O ciborgue também pode representar um novo paradigma para conflitos relacionados à raça e ao sexo – ou ao gênero, de forma mais específica. A bióloga Donna Haraway acredita que as possibilidades para um indivíduo ciborgue podem representar o fim dos binarismos que dividem a humanidade. De forma mais específica sobre o gênero do ciborgue, ela diz que

²⁷ Antes dele, o ginasta Oliver Halassy e o jogador de polo aquático George Eyser já haviam competido em suas modalidades.

O corpo do ciborgue não é inocente; ele não nasceu num Paraíso; ele não busca uma identidade unitária, não produzindo, assim, dualismos antagônicos sem fim (ou até que o mundo tenha fim). Ele assume a ironia como natural. Um é muito pouco, dois é apenas uma possibilidade. O intenso prazer na habilidade – na habilidade da máquina – deixa de ser um pecado para constituir um aspecto do processo de corporificação. [...] Ciborgues podem expressar de forma mais séria o aspecto – algumas vezes, parcial, fluido – do sexo e da corporificação sexual. O gênero pode não ser, afinal de contas, a identidade global, embora tenha uma intensa profundidade e amplitude históricas. (HARAWAY, 2000, pp. 96-97)

Haraway, assim como o que é apresentado em *Encarcerados*, não trata o ciborgue como um humano modificado. Para ela, o pós-humano ultrapassa uma barreira que separa o pós-humano da sua condição inicial de humanidade. Não apenas o próximo passo, mas algo além. Superando as limitações humanas - e, por tanto, seus preconceitos e motivações baseadas em questões de classe, gênero ou raça -, o ciborgue poderá se ver livre das amarras biológicas que definem os conceitos de espécie, para assumir um espaço cada vez mais autônomo e independente.

O outro representante desse novo humano aparece na figura do androide. Este é um organismo sintético. Uma criação robótica, a partir de peças mecânicas e eletrônicas, mas que assume a aparência humana, como demonstrado em *Westworld*. Van Riper aponta que a diferença principal entre um ciborgue e um androide é que estes são máquinas construídas na forma humana, enquanto aquele é um ser biológico com modificações tecnológicas (VAN RIPER, 2002, p. 38).

Diferente do ciborgue, que já está entre nós hoje, embora ainda não tendo atingido seu status máximo, o androide pouco passou de uma personagem da ficção científica²⁸. Existem poucos experimentos apresentados, mas eles já apontam para um futuro em que essas máquinas, criadas à nossa imagem e semelhança, estarão caminhando ao nosso lado, e não seremos mais capazes de distingui-los de um indivíduo biológico (seja ele ciborgue ou não).

Os verdadeiros androides - como os humanos que simulam - teriam mobilidade completa e fluida no corpo e nos membros. Eles seriam inteligentes o suficiente para interagir, de formas flexíveis e adaptáveis, com humanos, outros androides e o mundo material. Eles seriam capazes de interpretar a fala humana casual com precisão e reproduzi-la de maneira razoável. (VAN RIPER, 2002, p. 38)²⁹

²⁸ <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/42122742/sophia-the-robot-wants-a-baby-and-says-family-is-really-important>

²⁹ “True androids would - like the humans they simulate - have full, fluid mobility in both body and limbs. They would be intelligent enough to interact, in flexible and adaptable ways, with humans, other androids,

Naturalmente, esse ser deve ser dotado da capacidade de raciocinar, algo já criado com inteligências artificiais eficientes e capazes de realizarem ações dentro de computadores, além de dotadas da capacidade de aprender coisas novas³⁰. Da mesma forma como deve ocorrer com o ciborgue, que chegará num ponto crítico em que não irá mais se enxergar como sendo apenas um ser humano, o androide, chegará nesse mesmo patamar, porém fazendo o caminho contrário, quando não se enxergará apenas como uma máquina. Ao adquirir consciência - sendo capaz de ir além do simples raciocínio, desenvolvendo a capacidade de sentir emoções e estar ciente de sua própria existência como um ser individual - deverá romper a barreira do ser artificial.

Esse conflito entre a máquina e o humano seria rompido com o surgimento do pós-humano, uma vez que o novo humano não se veria limitado ao ser comparado com a máquina. O ciborgue poderia, inclusive, se sentir mais próximo de um androide do que de um ser humano sem nenhum tipo de melhoria tecnológica.

E esta é a figura que é analisada neste trabalho. O objetivo é lançar um olhar pós-humanista à figura do androide em *Westworld*. Para isso é importante conhecer a sua trajetória pelo audiovisual na FC. Sobretudo a partir da análise de três obras que assumem extrema relevância, tanto para o gênero, quanto para o pós-humano: *Metropolis* (1927), *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) e *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982).

and the material world. They would be able to interpret casual human speech accurately and to produce a reasonable facsimile of it themselves”.

³⁰ https://brasil.elpais.com/brasil/2017/10/17/tecnologia/1508235763_015093.html

3. CRIADOR E CRIATURA

Pensei fabricar para mim mesmo um boneco de madeira; mas um boneco maravilhoso, que saiba dançar, lutar esgrima e dar saltos-mortais. Com esse boneco quero dar a volta ao mundo, em busca de um pedaço de pão e um copo de vinho, que lhe parece?

Carlo Collodi – “As Aventuras de Pinóquio”

Neil Gaiman, em sua obra, *Sandman*³¹ (1989 - 1996), constrói a imagem de sete perpétuos³², que guiam o universo da mesma forma que são guiados por ele. Destruição, um dos sete, em determinado momento decide abdicar de sua função. A partir de então ele escolhe simplesmente existir, aventurando-se por diversas experiências, sendo uma delas tentar se tornar um artista. Mas por ser a própria definição de destruição, ele não consegue criar. Assim, ele percebe ser um péssimo artista.

A mitologia criada por Neil Gaiman³³ nos oferece um interessante olhar para o ato da criação. Ela seria, na sua essência, uma demonstração artística. Aquele que cria, visa, em seu objetivo final, uma obra de arte. Dessa forma, é natural que haja um elo pontual entre o criador e sua obra.

Se considerarmos a nossa própria existência como o resultado de uma criação, é possível estabelecer o mesmo vínculo. Afinal, do ponto de vista científico, somos o resultado de milhões de anos de evolução. Uma soma de eventos aleatórios e que poderiam ter culminado em qualquer outra espécie. Esse capricho do acaso é apontado por Dr. Manhattan³⁴ como uma sucessão de pequenos milagres.

³¹ *Sandman* é uma *graphic novel* que acompanha as histórias de Sonho, um perpétuo que foi aprisionado no início do século XX. Após escapar de sua prisão, a personagem reassume sua condição de senhor dos sonhos enquanto tenta recuperar suas ferramentas: uma algibeira de areia dos sonhos, seu elmo e o rubi dos sonhos. A história é dividida em dez arcos: *Prelúdios e Noturnos*, *Casa de Bonecas*, *Terra dos Sonhos*, *Estação das Brumas*, *Um Jogo de Você*, *Fábulas e Reflexões*, *Vidas Breves*, *Fim dos Mundos*, *Entes Queridos* e *O Despertar*.

³² Os perpétuos são sete irmãos que assumem uma representação antropomórfica de conceitos existentes para todos os seres vivos no universo. Além de Sonho, protagonista de *Sandman*, existem também Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio.

³³ O primeiro conceito de *Sandman* foi criado em 1939 pelo escritor Gardner Fox e pelo cartunista Allen Bert Christman, para a editora *DC Comics*. Neil Gaiman foi responsável por reinventar a mitologia envolvendo a personagem, durante uma reformulação das histórias em quadrinhos da *DC*, conhecida como *Crise nas Infinitas Terras*.

³⁴ Personagem criado por Alan Moore na *graphic novel Watchman* publicado pela editora *Dc Comics*. Seu nome original é Jonathan Osterman. Ele foi trancado acidentalmente em uma câmara de testes durante um experimento de física nuclear e acabou sendo desintegrado por completo. O acidente acabou concedendo

O termo utilizado aqui chama a atenção, principalmente ao considerar a essência da personagem. À sua própria maneira, Dr. Manhattan é onisciente, onipresente e onipotente. Sua visão do universo é puramente prática e em determinado momento, ele mesmo passa a se enxergar como uma divindade³⁵.

Assim, se admitirmos que as religiões buscam uma interpretação para o significado da nossa própria existência, todo o processo evolutivo de alguma forma estaria nas mãos de uma entidade superior: um deus. Seríamos a obra de um artista. A criatura de um criador.

Atribuir a uma divindade a nossa existência cria a necessidade de estabelecer uma relação entre criador e criatura, uma vez que aquele que cria algo, busca possuir algum vínculo com o que criou e pode ser interpretada como uma forma de nos aproximar de um ser superior, pelo qual nutrimos algum tipo de interesse ou curiosidade. Essa relação é observada em diversas religiões, como aponta Bowker (2004) sobre os romanos:

As reuniões da assembleia eram sempre precedidas de algum ritual religioso, a fim de se saber se os deuses aprovavam a sua realização; e cabia aos áugures interpretar os presságios. Portanto, os deuses romanos não eram vistos como espectadores, mas sim como profundamente envolvidos nas oscilações da sorte de Roma. (BOWKER, 2004, p.314)

Já Magonet (2004) oferece uma visão sobre a relevância para o judaísmo - e por extensão ao cristianismo - da relação entre criador e criatura:

Ali os israelitas fizeram uma promessa, procedida pelos Dez Mandamentos, ao Deus dos seus ancestrais que os redimira da escravidão. A tarefa do povo seria demonstrar lealdade exclusiva para com esse Deus e construir um modelo de sociedade com base na justiça e nas leis que Ele entregara; em troca, Deus estabeleceria o seu povo em uma terra própria e o protegeria. (MAGONET, 2004, p.261)

Esta relação acaba sendo transposta para a ficção, em suas mais diversas obras (da literatura ao cinema) e gêneros. Para a FC, existe uma relação de mutualismo entre as referências, tendo a realidade influenciado o gênero e vice-versa. Para a figura do pós-humano, seu criador (um humano) assume a figura de divindade, algo que afeta diretamente a relação entre ambos, quando essa relação é estabelecida.

poderes à personagem como: a capacidade de restituir seu próprio corpo, telecinese, teleporte, a manipulação da matéria e uma quase completa clarividência.

³⁵ No final da história, Dr. Manhattam decide se mudar para uma nova galáxia e criar, a partir do nada, uma nova forma de vida.

Em *Westworld* essa relação é particularmente relevante, tanto para a história contada, quanto para a discussão proposta por este trabalho. O assunto será discutido de maneira mais específica no tópico 3 do terceiro capítulo, *Deus e o Diabo na Terra do (Pôr) do Sol*, onde é abordada a influência de personagens que assumem as figuras de um deus e um demônio, no medo dos andróides do parque.

3.1. De Frankenstein à Westworld

A realidade alimenta a FC, da mesma forma que esta alimenta a realidade. Por mais que algumas obras pareçam proféticas, elas partem de um exercício criativo do autor, na tentativa de oferecer possibilidades a problemas até então impossíveis de serem solucionados. Os conceitos que surgiram nas diversas obras do gênero, sobretudo na literatura, hoje se tornam realidade por terem oferecido pela primeira vez uma opção. Rüdiger (2007) fez um breve histórico de elementos marcantes para o pós-humano, que surgiram ao longo de décadas nas mais diversas obras de FC

William Gibson cunhou o termo em seus contos de ficção-científica do início dos anos 1980 e, assim, transmitiu-nos a idéia de ciberespaço. Arthur Clarke escreveu sobre a descarga da mente em computadores no livro *The city and the stars* (1956). Em *Marooned in Realtime* (1986), Vernor Vinge elaborou plasticamente a expressão singularidade tecnológica, que hoje motiva os interessados no desenvolvimento de uma inteligência supra-humana. Reencontramos esse fenômeno ao tratarmos do movimento pós-humanismo. Em 1952, Van Vogt sugeriu o termo pós-humano, para designar uma outra raça criada pelo ser humano em seu conto *Slan*. Bruce Sterling empregou a expressão em *Schizmatrix* (1985), relançando-a em novo contexto de desenvolvimento tecnológico. Em bases ensaísticas, o sentido que o termo passou a ter em seguida parece, porém, ter sido explorado pela primeira vez por James Bernal, em 1929 (*The World, the Flesh and the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*). (RÜDIGER, 2007, p.5)

O outro fator é o que a FC busca a realidade para discutir problemas que estão por vir - normalmente imaginando as possíveis consequências. Não são raras as obras que acontecem em futuros (longínquos ou não), cujo objetivo é discutir o próprio presente, conforme reconhece o escritor Bem Bova ao dizer que “Ninguém, de fato, escreve sobre o futuro. Os escritores usam situações futuristas para iluminar mais fortemente os problemas e oportunidades do presente” (apud CARDOSO, 1996, p.1).

Tanto na literatura quanto no audiovisual, a trajetória do pós-humano é uma temática recorrente. Embora não exista um consenso sobre a origem da FC, este trabalho

irá partir do romance gótico do início do século XIX para mapear os principais momentos em que esta nova interpretação da figura humana aparece no gênero. Serão destacadas as principais obras de FC com a presença do pós-humano, divididas separadamente entre a literatura e o audiovisual.

3.1.1. Narrativas pós-humanas – Parte I: A literatura

Um ponto de partida interessante é analisar a *magnum opus* e obra-prima da escritora britânica Mary Shelley, *Frankenstein ou o Moderno Prometeu* (1818). O livro pode ser considerado a primeira narrativa de ficção científica da história e narra as terríveis consequências de um experimento realizado pelo cientista Victor Frankenstein. Ele consegue dar vida a um corpo inanimado, porém ao se deparar com a criatura, Frankenstein começa a sentir-se mal por ter desafiado as leis da natureza.

Mary Shelley, quando escreveu este livro, estava ciente dos experimentos realizados por Luigi Galvani³⁶ e dos estudos de Erasmus Darwin³⁷ sobre animação de matéria morta

A fonte da vida e o que distinguia as coisas vivas das inanimadas foi um dos assuntos preferidos das tertúlias noturnas naquele verão. (...) Eles falavam da aplicação da corrente elétrica, descoberta por Benjamin Franklin e grande novidade científica da época. Comentaram acerca dos experimentos de Erasmus Darwin (...). Muitos atribuíam a Erasmus a descoberta da animação da matéria, cujas pistas tinham sido dadas pelo cientista italiano Galvani por meios extraordinários. (BRITO, 2017, p.21)

No prefácio à edição de 1818, consta uma nota sobre as influências desses estudos no livro

O evento em que está baseada esta ficção foi suposto pelo dr. Darwin e por alguns autores de fisiologia da Alemanha como uma ocorrência não de toda impossível. Não devo julgar, segundo grau mais remoto de grave convicção, tal imaginação; contudo, ao admiti-la como base de uma obra de fantasia, não me considero mera narradora de uma série de terrores sobrenaturais. (SHELLEY, 2017, p.22)³⁸

³⁶ O cientista italiano, Luigi Galvani, descobriu que através de estímulos elétricos, era possível realizar movimentos musculares em animais mortos.

³⁷ Avô de Charles Darwin.

³⁸ Não há um consenso sobre o autor do prefácio à edição de 1818. Algumas fontes apontam para Percy Bysshe Shelley, marido de Mary e também escritor, porém, por se tratar de um prefácio sem assinatura, para este trabalho o prefácio foi considerado como da própria autora.

É justamente neste contexto que a obra surge. Ao questionar as fronteiras entre a vida e a morte, *Frankenstein* lança um olhar questionador sobre o avanço da ciência. Victor Frankenstein opta, deliberadamente, por testar a barreira imposta pela morte. Nesse sentido, há também uma visão religiosa que guia a discussão levantada pela obra conforme destacado no início deste capítulo quanto à relação criador x criatura.

Mesmo não se enquadrando na definição de pós-humano (conforme discutido no capítulo 1), a criatura de Victor pode ser considerada uma exceção - ou uma precursora. Certamente, ela não é, e nem se considera humana. Além disso, a criatura questiona sua própria existência ao longo da obra

E o que eu era? (...) Era, ademais, dotado de uma figura abominavelmente deformada e detestada. Não pertencia nem à mesma natureza que o homem. Era mais ágil e podia subsistir com uma dieta mais escassa. Suportava os extremos do calor e do frio com menos danos ao meu corpo; minha estatura era maior que a deles. Quando olhava ao redor, não via ou ouvia ninguém como eu. Será que, então, era um monstro, uma nódoa na face da Terra, da qual os homens corriam e a quem todos repudiavam? (SHELLEY, 2017, p. 131)

Esse conflito criado por Mary Shelley pode ser considerado um ponto de partida para a discussão sobre a essência e a origem do pós-humano. Afinal, não há a figura de um deus e a criatura não é resultado de um processo evolutivo. A criação de Victor Frankenstein, assim como o ciborgue e o androide, é o resultado do avanço tecnológico.

O século XIX durou o suficiente para testemunhar outra obra literária de FC com relevância para o pós-humano. Desta vez o responsável foi o escritor francês Auguste Villiers de L'Isle-Adam. Em sua obra *A Eva futura* (1886), Villiers lança uma obra cuja presença de androides mulheres é o tema central. Embora por motivos essencialmente misóginos, a obra também se justifica através de “um medo quase histérico do poder de sedução das mulheres” (ROBERTS, 2018, p. 251).

A trama conta com uma versão fictícia de Thomas Edison que descobre que seu amigo Ewald está perto de cometer suicídio. O motivo é a sua noiva, Alicia Clary, uma mulher fisicamente perfeita, mas intelectualmente vazia. Edison decide ajudar o amigo construindo uma máquina-mulher na forma de Alicia para superar as falhas e a artificialidade de mulheres reais e criar uma mulher perfeita e natural que pudesse trazer ao homem a verdadeira felicidade.

Apesar de moralmente injustificável, a obra oferece alguns olhares interessantes para o histórico do pós-humano na FC. Primeiramente, o fato de Villiers trazer a figura de um cientista real, mostra que o autor estava ciente dos acontecimentos científicos de

seu tempo. Outro detalhe é que a obra assume que as cópias são versões andróides das mulheres reais, popularizando o termo na FC.

No início do século XX, uma narrativa retoma o conceito que Mary Shelley abordou em *Frankenstein ou o Moderno Prometeu*. A obra em questão é o conto *Herbert West–Reanimator* (1921/22), de Howard Phillips Lovecraft. A trama narra as diversas tentativas do médico Herbert West de reanimar cadáveres humanos e suas terríveis consequências. Embora não levante um debate sobre a figura do pós-humano, o conto é relevante como uma retomada do imaginário criado por Shelley um século antes e a utilização do medo na FC, ao se tentar confrontar as leis da natureza. Neste caso, a criação é o resultado da reanimação, porém as criaturas do conto não carregam mais vestígios dos humanos que foram no passado

Surgindo hediondamente contra a lua espectral estava uma gigante coisa deformada, completamente inimaginável, exceto em pesadelos – uma aparição de olhos vítreos e retinta, quase de quatro, coberta de sangue coagulado e que trazia entre os dentes brilhantes um objeto branco como a neve, terrível e cilíndrico que terminava em uma pequena mão. (LOVECRAFT, 2017, p.70)

Por fim, outro escritor que contribuiu com a divulgação do pós-humano na FC, foi o soviético Isaac Asimov. Uma parte considerável de sua obra consiste na relação entre humanos e robôs, além de diversas personagens híbridas. Um dos argumentos mais significativos criados por Asimov é a criação das três leis da robótica³⁹, utilizadas amplamente em diversas obras de sua autoria, além de outras diversas histórias sobre o tema. Uma grande parte dos romances e contos de Isaac Asimov ganhou adaptações para o cinema. Este trabalho irá focar nestas adaptações (durante o próximo tópico do atual capítulo), fazendo sempre a referência à obra original.

3.1.2. Narrativas pós-humanas – Parte II: O audiovisual

Assim como na literatura, existe uma ampla variedade de filmes e séries que abordam a temática do pós-humano. Este trabalho se baseou numa lista (APÊNDICE A) com algumas das mais relevantes obras sobre o tema e encontrou três momentos

³⁹ **1ª Lei:** Um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal; **2ª Lei:** Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei; **3ª Lei:** Um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira ou Segunda Leis. Mais tarde Asimov acrescentou a “**Lei Zero**”, acima de todas as outras: um robô não pode causar mal à humanidade ou, por omissão, permitir que a humanidade sofra algum mal.

marcantes no cinema. A seguir cada um deles será apresentado individualmente, fazendo paralelos com a figura do pós-humano e com outros filmes que se aproximam da abordagem explicada⁴⁰.

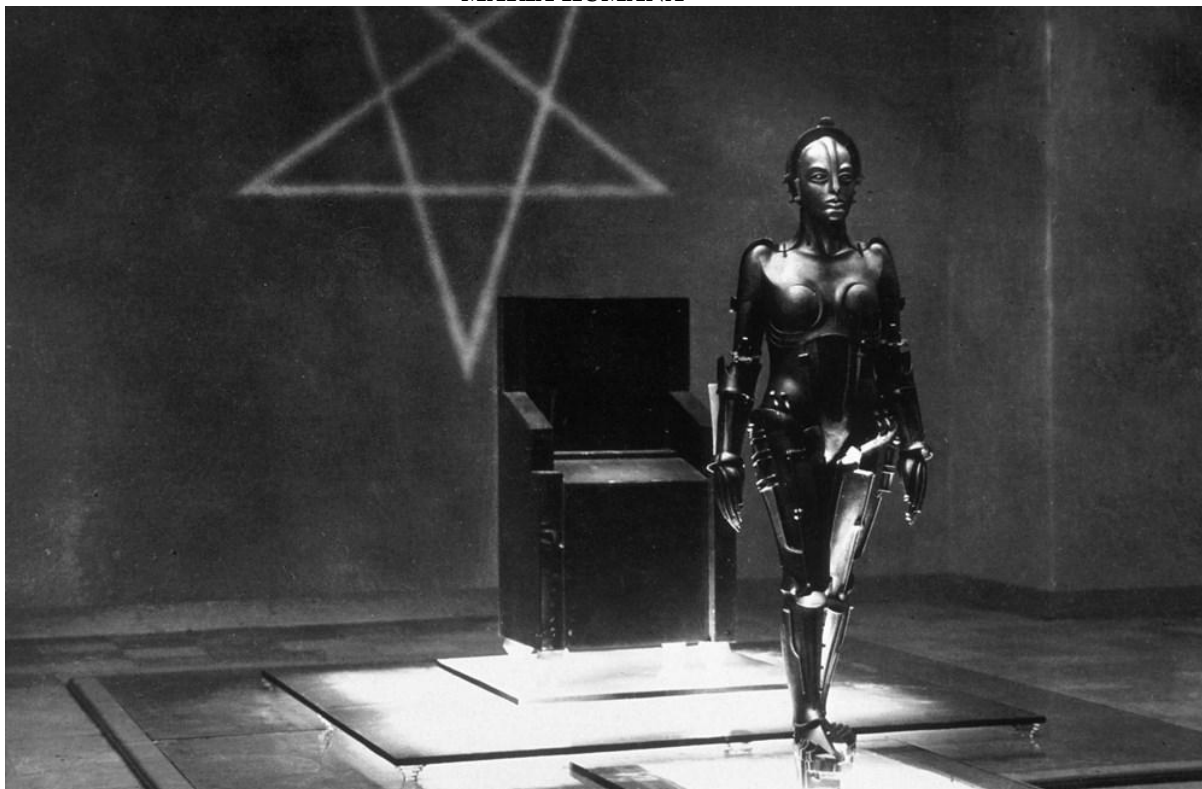
O primeiro momento foi com o filme *Metropolis* (1927) e a androide Maria⁴¹ (FIGURA 4). Aqui, a máquina pode ser boa ou ruim. Sua existência é basicamente maniqueísta, dependendo de quem a está controlando. Na trama, o filho de um magnata da cidade que dá nome ao filme se apaixona pela ingênua Maria. O magnata pede, sem que fique óbvio no filme, para que um cientista excêntrico faça uma cópia robótica de Maria para ser usada como instrumento de dominação dos operários da cidade.

Embora ingênua narrativamente, *Metropolis* representa um marco para o pós-humano. O filme se sustenta, não pelo texto, mas pela relação entre o orgânico e o mecânico afinal, “a justaposição fundamental do filme é o humano e a máquina” (ROBERTS, 2018, p.381). Aqui, porém, a relação não se estabelece entre o criador e a criatura. A máquina exerce um fascínio nos operários, sendo Maria um instrumento de alguém mais poderoso.

⁴⁰ Para o presente trabalho, apenas foram analisados filmes que abordassem a figura do androide. Filmes com ciborgue constam no Quadro 1 (disponível como apêndice A) apenas como uma referência.

⁴¹ Brigitte Helm

FIGURA 4 – ANDRÓIDE MARIA ANTES DA TRANSFERÊNCIA DE CONSCIÊNCIA DA MARIA HUMANA



FONTE: IMDb

O uso de um androide como uma mera ferramenta pode ser interpretado como seu primeiro estágio. Um robô, para voltarmos à origem do termo. Eles são construídos para se atingir um objetivo, como pode ser verificado na franquia *Exterminador do Futuro*. As máquinas nesses filmes têm como objetivo inicial acabar com a humanidade, mas conforme forem sendo reprogramadas, elas podem assumir a função oposta.

Em *O Exterminador do Futuro* (1984), o androide T-800 Model 101⁴² é enviado do futuro para assassinar Sarah Connor⁴³, mãe de John Connor que irá liderar a reação dos humanos contra as máquinas. O exterminador aqui é indiferente à humanidade. Ele foi enviado com um objetivo e pretende cumpri-lo a qualquer custo, matando diversas pessoas ao longo do caminho. Porém no filme seguinte, *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (1991), o mesmo T-800 é mandado para o passado por John Connor para proteger sua mãe e a ele mesmo⁴⁴. Dessa vez, o androide evita matar outras pessoas e busca a todo custo salvar a vida de Sarah e John Connor.

⁴² Interpretado por Arnold Schwarzenegger.

⁴³ Interpretada por Linda Hamilton.

⁴⁴ Interpretado por Edward Furlong.

Em *Westworld* há diversas referências a este momento do pós-humanismo. Primeiramente com os androides que trabalham como empregados domésticos para Robert Ford. Eles não assumem qualquer tipo de personalidade ou motivação. São essencialmente máquinas que precisam cumprir ordens. Outro exemplo está em alguns androides sem a aparência humana, que trabalham em determinados locais do parque, construindo e consertando outros androides. Ao mesmo tempo, é o que pode ser observado em qualquer um dos androides do parque que estão seguindo sua narrativa. Sem ter conhecimento de sua existência como parte de uma narrativa. Eles são encarados pelos visitantes do parque como máquinas que estão ali para cumprir uma determinada função, o que justificaria a forma como são tratados. Se eles não são vistos como seres conscientes, não possuem humanidade, logo não seria criminoso qualquer ato contra a integridade física deles.

O segundo momento se destaca com o filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968). Dirigido por Stanley Kubrick, esta pode ser considerada a “primeira inegável obra-prima do cinema de FC” (ROBERTS, 2018, p. 521). O filme possui quatro segmentos distintos: a aurora do homem, que narra a evolução de hominídeos após o contato com um monólito que surge próximo de onde habitam, na África primitiva e selvagem. O objeto que, como mais tarde nos será informado, foi enviado por uma espécie alienígena de Júpiter, tem a capacidade de acelerar o processo de evolução do ser humano. O próximo segmento, ligado ao primeiro pelo “corte mais famoso de toda a história do cinema” (ROBERTS, 2018, p. 522), se passa no ano que dá título ao filme e nos apresenta a jornada do dr. Floyd⁴⁵ até a lua, para investigar um segundo monólito. É neste momento que somos informados de sua provável origem.

A terceira parte do filme, e mais relevante para este trabalho, se passa na nave *Discovery* e vai nos apresentar os astronautas Dave Bowman⁴⁶ e Frank Poole⁴⁷, além do computador Hal 9000⁴⁸ (IMAGEM 5). Por fim, a última parte se ocupa em nos mostrar o que acontece com Bowman após o contato com a raça alienígena, até o seu triunfante retorno à Terra, como a magistral criança estelar.

Focando no terceiro segmento, neste cenário a máquina tem conhecimento de sua existência e das consequências de suas ações, porém não demonstra nenhum tipo de

⁴⁵ Interpretado por William Sylvester.

⁴⁶ Interpretado por Keir Dullea.

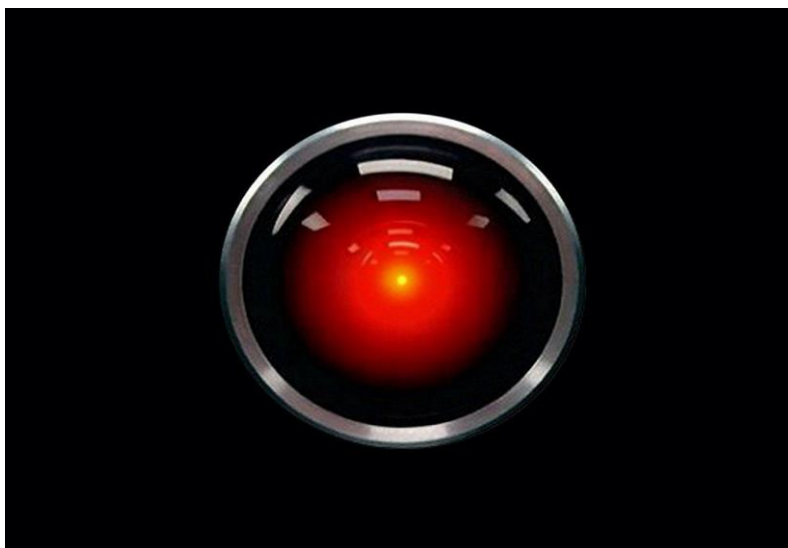
⁴⁷ Interpretado por Gary Lockwood.

⁴⁸ Dublado por Douglas Rain.

emoção ou empatia. Ela é representada na figura de Hal e sua existência ganha destaque pela capacidade de raciocínio lógico.

Diversas obras que antecederam *2001* utilizavam robôs como máquinas dotadas de algum tipo de programação não independente. Elas tinham a condição de realizar uma determinada função, servindo essencialmente como ferramentas. Aqui, elas passam a decidir como fazer e, em determinados momentos eles assumem a autonomia para decidir o que fazer. O caso mais significativo nesse sentido reaparece em *Alien, o Oitavo Passageiro* (1979). Aqui o androide Ash⁴⁹ é essencialmente uma versão antropomórfica de Hal, mas a relação com o computador de *2001* é bem evidente. Nos dois casos os androides têm conhecimento da importância da missão. Irão dissimular os astronautas na nave e escondem informações por saberem que os humanos irão reagir emocionalmente.

FIGURA 5 – HAL 9000



FONTE: IMDb

Essa é uma representação muito próxima da apresentada em determinados momentos de *Westworld*, quando os androides, mesmo ciente de sua condição não humana, tem como objetivo cumprir uma missão que lhe foi programada. Dolores, por exemplo, realiza testes para avaliar se a programação de Bernard confere com sua personalidade na vida real⁵⁰.

⁴⁹ Interpretado por Ian Holm.

⁵⁰ Por ter sido projetada por Arnold e testada diversas vezes por ele, Dolores adquiriu um conhecimento considerável sobre a personalidade dele. Por este motivo ela foi utilizada por Ford para ajudar na concepção da versão androide do co-fundador do parque.

O terceiro e último momento do pós-humano no cinema, aparece com o filme *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982). O filme é uma adaptação do livro *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*⁵¹ (1968) e a trama narra uma missão entregue a Rick Deckard⁵²: ele deve encontrar e neutralizar quatro replicantes clandestinos na Terra. Sobre esta abordagem, os créditos iniciais oferecem as explicações sobre o conceito que serão tratados no filme

No início do século XXI a TYRELL CORPORATION levou a evolução robótica até a fase NEXUS, um ser virtualmente idêntico ao homem - conhecido como Replicante. Os Replicantes da NEXUS 6 eram superiores em força e agilidade. E no mínimo tão inteligentes quanto os engenheiros genéticos que os criaram. Os Replicantes eram usados fora da Terra como escravos, na arriscada exploração e colonização de outros planetas. Após um motim sangrento de uma equipe de combate NEXUS 6 em uma colônia, os Replicantes foram declarados ilegais na Terra - Punição: morte. Esquadrões especiais da polícia - UNIDADES CAÇADORAS DE ANDROIDES -, tinham ordens de atirar para matar qualquer Replicante transgressor. Isso não era chamado de execução. E sim, retirada. (SCOTT, 1982)

Fica evidente aqui a relação entre medo e inferioridade. Como já discutido na introdução deste capítulo, o conflito entre pós-humanos e humanos é uma nova interpretação do conflito entre criador e criatura. *Blade Runner* trabalha esse argumento como uma subtrama que serve como motivação à trama principal. Roy Batty⁵³ (IMAGEM 3), que assume a função de líder dentre os Replicantes na Terra, tem como objetivo se encontrar com Tyrell⁵⁴ - que assume uma figura próxima a de uma divindade - para prolongar sua vida e a dos demais androides.

⁵¹ Escrito por Philip K. Dick.

⁵² Interpretado por Harrison Ford.

⁵³ Interpretado por Rutger Hauer.

⁵⁴ Interpretado por Joe Turkel

FIGURA 6 – REPLICANTE ROY BATTY

FONTE: IMDb

A cena é construída com uma forte simbologia religiosa. Antes do desfecho, Roy realiza uma espécie de confissão. Muito próxima dos moldes utilizados pelo catolicismo - algo que a fotografia reforça muito bem -, quando Roy percebe não haver como resolver seu problema por ali, ele parte para uma das cenas mais significativas do filme: o assassinato de seu criador. Do ponto de vista do pós-humano, a cena ganha um significado de libertação. Ao encontrar seu criador e pedir por mais tempo de vida, Roy demonstra possuir um dos medos mais comuns da humanidade

O medo é a resposta psicológica mais comum diante da morte. O medo de morrer é universal e atinge todos os seres humanos, independente da idade, sexo, nível socioeconômico e credo religioso. Apresenta-se com diversas facetas e é composto por várias dimensões. Segunda Feifel e Nagy (1981), nenhum ser humano está livre do medo da morte, e todos os medos que temos estão, de alguma forma, relacionados a ele. (KOVÁCS, 2008, p. 15)

No final do filme, esse pensamento é reforçado pelo monólogo, que é concluído com a ideia de que tudo o que ele testemunhou em vida, irá morrer junto com ele. Sua morte é também o momento em que a personagem se aproxima de forma mais evidente de um ser humano, pois percebendo que sua vida não poderá ser prolongada, e tendo se libertado do vínculo com seu criador, Roy se vê livre e demonstra compaixão por Deckard.

Outro argumento levantado pelo filme e que trata de um conceito relevante para a figura do pós-humano, é a imagem do sonho como uma memória criada. Em *Blade Runner*, esse conceito foi apresentado de forma mais significativa em 1992, quando Ridley Scott lança a *Director's Cut*⁵⁵. Nesta versão, é sugerida a ideia de que Deckard pode ser também um Replicante. A relação é estabelecida por duas cenas isoladas. Na primeira, Deckard tem um sonho com um unicórnio, uma sequência que não possui relação direta com o filme, inicialmente. Na sequência final da *Director's Cut*, Deckard está fugindo com Rachael (outra Replicante do filme), e ao ver um origami de unicórnio recebido de um policial, é estabelecida a conexão com o sonho citado.

O filme estabelece o conceito de que replicantes possuem memórias criadas para que elas possam servir como uma compensação para a ausência de lembranças, uma vez que por serem andróides, eles não têm experiências para recordar eventos passados, como os humanos. Por serem estruturalmente máquinas, as lembranças implantadas nos replicantes, e repetidas nos sonhos, podem parecer desconexas, por não possuírem ligação com outras memórias. Em determinado momento, Tyrell argumenta que “eles são emocionalmente inexperientes, têm poucos anos para coletar experiências que nós achamos corriqueiras. Fornecendo a eles um passado criamos um amortecedor para sua emoção e os controlamos melhor”.

Esta ideia de oferecer um passado aos andróides para que eles tenham algo a que se apegar, é tema central em *Westworld* e será de fundamental importância neste trabalho. O despertar da consciência passa por memórias implantadas ao longo dos anos nos andróides. Não por acaso, Bernard é alimentado com a memória do filho morto de Arnold. A própria personagem diz que “esta dor é tudo o que resta dele”. O filho de Arnold é uma lembrança que Bernard nunca viveu, mas que devido à intensidade torna a existência dele mais crível.

Outra obra que merece ser citada neste ponto é *O Homem Bicentenário* (1999). O filme é uma adaptação de dois contos do livro *The Bicentennial Man and Other Stories*⁵⁶ (1976) e também do romance *O Homem Positrônico*⁵⁷ (1992), cuja trama consiste em apresentar a transformação do andróide Andrew⁵⁸ num humano. A obra é

⁵⁵ Desde o lançamento do filme, em 1982, Ridley Scott já relançou diversas vezes o filme, com diferentes cortes em relação à versão que foi aos cinemas originalmente. Destas, a *Director's Cut* de 1992 é a mais significativa.

⁵⁶ Escrito por Isaac Asimov.

⁵⁷ Idem.

⁵⁸ Interpretado por Robin Williams.

prejudicada pelo roteiro pouco inspirador, porém apresenta uma excelente discussão sobre o conflito entre o que é ser um humano e quais aspectos os separam de um pós-humano. Em determinado momento do filme, Andrew decide se apresentar à corte do Congresso Mundial (algo semelhante à ONU) e solicitar ao presidente que o reconheça como um ser humano. Porém o medo dos humanos de o considerarem como tal gera uma enorme insatisfação na personagem, aspecto que pode ser percebido na transcrição das falas dispostas a seguir

[Presidente] Sr. Martin, quer a aprovação de um projeto de lei declarando que é um ser humano?

[Andrew] Mais especificamente uma licença para me casar com uma humana.

[Presidente] Entendo. Devemos encarar o fato de que não importa o quanto se pareça com um humano você não faz parte do círculo humano. Está totalmente fora dele. Sua espécie é outra. Você é artificial.

[Andrew] Senhor... e quanto às pessoas no círculo humano com o corpo cheio de próteses... muitas das quais eu inventei? O senhor não usa um rim meu? Você também não é artificial, em parte?

[Presidente] Em parte, sim.

[Andrew] Então, em parte, eu sou humano.

[Presidente] Que parte, Andrew?

[Andrew] Esta aqui, senhor. (*aponta para o peito*)

[Presidente] Entendo. E aqui? (*aponta para a cabeça*)

[Andrew] Sim, ainda sou equipado com um cérebro positrônico.

[Presidente] E, por causa desse cérebro positrônico você é, para todos os efeitos, imortal.

[Andrew] Sim, senhor.

[Presidente] Andrew, a sociedade tolera robôs imortais... mas não podemos tolerar um humano imortal. Criaria muita inveja e muita raiva. Sinto muito, mas esta corte não pode validar sua humanidade. Assim, encerro este caso. Esta corte decidiu que Andrew Martin, daqui por diante continuará a ser considerado um robô. Uma máquina, nada mais. (COLUMBUS, 1999)

A obra mostra como o tema é complexo, o que apenas reforça a necessidade de tratá-lo como um pós-humano. Enquanto é visto pela sociedade como um robô, ele se sente um objeto, uma coisa (ele se refere a si mesmo como “isto”). Para superar isso, ele precisa abrir mão de sua própria imortalidade. Algo que poderia ser evitado, caso a sociedade o visse como uma nova espécie de ser humano.

Outro filme que também mostra uma abordagem interessante para o pós-humano é *Vingadores: Era de Ultron* (2015). O filme mostra o grupo de heróis conhecido como

Vingadores, lutando contra Ultron⁵⁹, uma ameaça comandada por uma inteligência artificial. Na tentativa de criar uma arma para ajudar o grupo a vencer o vilão do filme, tem origem o androide Visão⁶⁰. Embora ele nasça demonstrando não ter personalidade, sendo puramente lógico, o diálogo final entre ele e Ultron sugere uma perspectiva de mudança a partir do convívio com humanos

[Visão] Você está com medo.

[Ultron] De você?

[Visão] Da morte. Você é o último.

[Ultron] Você deveria ser o último. Stark pediu um salvador... e se conformou com um escravo.

[Visão] Acho que nós dois decepcionamos.

[Ultron] Acho que sim.

[Visão] Humanos são estranhos. Pensam que ordem e caos, de algum modo, são opostos... e tentam controlar o incontrolável. Mas há uma certa graça em seus erros. Acho que não percebeu isso.

[Ultron] Eles estão condenados.

[Visão] Sim. Mas as coisas não são belas porque duram. É um privilégio estar entre eles.

[Ultron] Você é insuportavelmente ingênuo.

[Visão] Bem... eu nasci ontem. (WHEDON, 2015)

O trecho também reforça o medo da morte, além de não deixar dúvidas sobre a separação entre Visão e a humanidade. Ele não se refere aos humanos como nós pois não se sente fazendo parte deste grupo, porém, como o filme *Capitão América: Guerra Civil* (2016) revela, Visão assume um relacionamento íntimo com um ser humano. O mesmo também ocorre com Andrews, o que demonstra que independente da separação entre humanos e pós-humanos, a FC trata com naturalidade a relação entre ambos.

O mais relevante desses três momentos identificados nas obras audiovisuais de FC para o presente trabalho é a forma como o pós-humano em *Westworld* é uma convergência de cada um deles. Os androides do parque podem ser funcionários particulares educados e eficientes ou cometer assassinatos quando ordenado. Ao serem analisados, eles são inexpressivos e indiferentes, porém dentro do parque são praticamente indistinguíveis de qualquer ser humano.

⁵⁹ Interpretado por James Spader.

⁶⁰ Interpretado por Paul Bettany.

Mas, sobretudo, é através de Bernard que a série adapta os três momentos citados. Ele é utilizado como uma ferramenta, quando Ford pede para que ele mate Theresa Cullen⁶¹. Ele, mesmo tendo consciência de si, segue com o plano de levar parte das inteligências artificiais para fora do parque. Além de, naturalmente, seguir uma trajetória muito próxima da apresentada por Roy Batty, em especial na segunda temporada, quando o público acompanha o desenvolvimento do arco de Bernard.

Se, na primeira temporada, o salto temporal era criado a partir das memórias confusas de Dolores. Aqui o mesmo acontece com Bernard, que se questiona o tempo todo se está vivendo o momento ou se está apenas recordando de algo vivido no passado. Essa variação na personalidade é tão importante para a série quanto para o estudo da figura do androide. Entender a evolução da consciência é fundamental para poder compreender os medos de – e como eles afetam – um pós-humano.

⁶¹ Interpretada por Sidse Babett Knudsen.

4. PRAZERES VIOLENTOS...

Ocupei-me em pensar uma história (...). Uma que falasse aos medos misteriosos de nossa natureza e despertasse um horror eletrizante - uma história que fizesse o leitor olhar ao redor apavorado, que fizesse o sangue gelar e acelerasse o pulsar do coração. Caso não conseguisse fazê-lo, minha história de terror não seria digna deste nome.

Mary Shelley - Introdução à edição de 1931 de "Frankenstein ou o Moderno Prometeu"

O ano de 2001 foi um marco midiático histórico por diversos motivos. A forma como as pessoas se relacionavam com a mídia foi afetada por diversos eventos, cada um deles simbólicos por seus próprios motivos. Para o cinema, os lançamentos de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* e *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* representaram a nova era dos filmes de fantasia, com ambos tendo imensa repercussão internacional. Mas é na televisão que a relação entre público e notícia assume de vez o protagonismo da espetacularização. O ano do incêndio que destruiu parte do cenário do programa *Xuxa Park*, da Rede Globo, e também do sequestro do empresário Silvio Santos⁶², dono do SBT, por sete horas, dentro de sua própria casa, teria outro evento marcante e muito mais catastrófico: os ataques de 11 de setembro.

Às 20 horas e 30⁶³ minutos do dia 11 de setembro de 2001, George W. Bush, presidente dos Estados Unidos na época, realiza um pronunciamento sobre um dos eventos mais impactantes da história da humanidade. Era o início definitivo de uma nova era para a mídia. Os ataques do grupo fundamentalista islâmico, Al-Qaeda, ao World Trade Center e ao Pentágono com três aviões comerciais⁶⁴, foram acompanhados ao vivo pelo mundo inteiro. Mídia e medo, que já vinham dialogando há algum tempo, definitivamente passaram a andar lado-a-lado.

O processo histórico que culminou nesse momento aconteceu de maneira gradual. Com a televisão tendo influência direta ao longo dos anos, servindo de

⁶² Patrícia Abravanel, filha de Silvio Santos, havia sido sequestrada e mantida em cativeiro alguns dias antes, também gerando um espetáculo midiático próprio.

⁶³ Horário local de Washington, DC.

⁶⁴ Um quarto avião supostamente tinha destino à Casa Branca, porém foi derrubado antes de chegar ao destino.

catalisador nas relações entre sociedade e medo. É nesse contexto que o sociólogo Barry Glassner (2003) vai cunhar o conceito de “cultura do medo”. Apesar da publicação original ser anterior aos ataques de 11 de setembro⁶⁵, ele antecipa alguns elementos fundamentais para entender o processo que se tornaria cada vez mais afetados pelos acontecimentos ocorridos na data. Não obstante, apesar da tragédia - e por consequência dela -, o governo dos Estados Unidos não hesitou em se beneficiar do atentado para justificar seus próprios ataques em países como o Afeganistão e, posteriormente, o Iraque⁶⁶, com relativo apoio da sociedade estadunidense no que passou a ser chamado de “Guerra ao Terror”⁶⁷.

O medo, portanto, passou a servir como justificativa política para ações militares, quando evidenciado pela mídia, uma vez que “toda análise da cultura do medo que ignora a ação da imprensa ficaria evidentemente incompleta. Entre as diversas instituições com mais culpa por criar e sustentar o pânico, a imprensa ocupa indiscutivelmente um dos primeiros lugares” (GLASSNER, 2003, p.33). O autor ainda utiliza este contexto ao tratar da relação entre política e economia no fortalecimento da cultura do medo. Afinal, havendo o gatilho necessário para conquistar o apoio popular, invasões motivadas por razões infundadas, passam a ser apoiadas por uma parcela significativa da população

Se a maior parte dos exemplos era insustentável, como os conservadores conseguiram engendrar o pânico com tanto sucesso? Dinheiro: eis uma resposta sumária, mas não incorreta [...]. Algumas fundações de direita, [...] além de pessoas físicas e jurídicas, financiaram uma rede nacional de organizações [...]. Com um orçamento anual de quase US\$ 1 milhão, a NAS⁶⁸ tinha recursos necessários para suprir continuamente os políticos e a imprensa com discursos, declarações, historietas e artigos. (GLASSNER, 2003, p. 63)

Embora o objetivo aqui não seja analisar o uso político do medo, é necessário tomar conhecimento que através dele, as ações humanas podem ser moldadas de maneiras diferentes. Neste sentido, Glassner (2003) questiona os dados midiáticos sobre violência. O autor afirma que “entre os anos 1990 e 1998 o índice de homicídios nos Estados Unidos

⁶⁵ O livro foi lançado em 1999.

⁶⁶ Embora o Iraque não tivesse nenhum envolvimento direto com os ataques de 11 de setembro, o presidente George W. Bush acusou o país de dar suporte a membro da Al-Qaeda, bem como de possuir armamentos de destruição em massa, representando assim uma suposta ameaça aos Estados Unidos. Ambas as alegações se mostraram equivocadas posteriormente.

⁶⁷ <http://edition.cnn.com/2001/US/09/20/gen.bush.transcript/>

⁶⁸ National Association of Scholars.

caiu 20%, mas o número de histórias sobre assassinatos nos noticiários das redes aumentou 600% no mesmo período” (GLASSNER, 2003, p. 31).

Esse trato dado à violência pelo jornalismo gera consequências inevitáveis, em especial na relação do sentimento de insegurança da população, que acredita estar vivendo numa sociedade de riscos maiores, o que não é observado na prática, necessariamente. Ao mesmo tempo, entender que “o medo não é originalmente consciência de ter medo” (SARTRE, 2006 p. 56), mas uma reação instintiva que nos mantém vivos frente às ameaças do mundo, nos coloca diante de uma condição natural de luta pela sobrevivência, o que é reforçado em ambientes hostis. Desta forma, seria irresponsável não assumir a participação da mídia como estimuladora de um comportamento não necessariamente justificável, como aponta Glassner

Evidentemente, a cobertura jornalística desigual tem efeitos nos leitores e nos espectadores. Quando Esther Madriz, professora da Faculdade Hunter, entrevistou algumas mulheres nova-iorquinas sobre o medo delas em relação ao crime, elas com frequência responderam com a frase: “Vi isso no noticiário”. As entrevistadas identificavam os meios noticiosos tanto como fonte dos seus medos como a razão pela qual acreditavam que esses medos eram válidos. Em uma pesquisa nacional, indagadas sobre por que acreditam que o país apresenta um sério problema em relação ao crime, 76% das pessoas citaram matérias vistas na mídia. Apenas 22% citaram experiência pessoal. (GLASSNER, 2003, p.31)

Glassner busca evidenciar como somos afetados quando expostos aos índices de violência que sugerem que o ambiente em que vivemos é mais perigoso do que de fato ele possa ser. Não se trata de assumir que não exista risco na vida em sociedade. O autor apenas questiona a maneira como os telejornais abordam a questão, bem como a frequência que o tema ganha. E, apesar de trabalhar com dados muito próprios da realidade nos Estados Unidos, o autor levanta uma discussão sobre o quanto do nosso comportamento pode ser uma consequência desse relacionamento com um medo social.

É a partir deste ponto que o papel do medo como elemento narrativo na arte ganha um destaque especial. Como já discutido no capítulo 2, *Frankenstein* foi uma consequência de seu tempo, uma vez que utiliza os medos que os avanços científicos causavam na população, para construir uma narrativa fantástica. Embora o argumento hoje nos pareça exagerado, seria anacronismo não reconhecer que os experimentos de Galvani provocassem os mais terríveis sentimentos de pavor na população. De certa forma, uma parte considerável dos filmes e séries discutidos aqui, até o momento, refletem o sentimento de angústia vivido pela sociedade num determinado momento.

Kracauer (1988 apud CÁNEPA, 2006) reforça esse conceito em falar sobre o cinema mais especificamente. Para ele, “Os filmes de uma nação refletem a mentalidade desta de uma maneira mais direta do que qualquer outro meio artístico [...]. Primeiro, os filmes nunca são produto de um indivíduo [...] segundo porque os filmes são destinados às multidões anônimas”. Embora restrinja sua análise ao cinema⁶⁹, Kracauer mostra como o cinema expressionista alemão foi uma consequência direta da Primeira Guerra Mundial⁷⁰. Este conceito é a base deste capítulo.

A divisão foi feita em dois elementos centrais para mostrar como o medo é retratado em *Westworld* em diferentes níveis, porém relacionados entre si. Naturalmente existem diversas temáticas abordadas pela série e que não serão contempladas pelo recorte do trabalho, o que não as torna inferiores. A escolha pelos itens a seguir visa manter uma proximidade com as personagens que serão analisadas no capítulo seguinte.

4.1. Sobre utopias e distopias

Não seria possível iniciar este tópico sem considerar alguns conceitos estabelecidos pela série. O primeiro deles é que não há como determinar quais são os conflitos sociais que atingem o mundo externo ao parque em *Westworld*. A série, nas duas primeiras temporadas⁷¹, não apresenta qualquer elemento que sugira que aquela sociedade vive num cenário utópico ou distópico. Parte-se então do princípio que a série se passa num futuro próximo sem grandes evoluções nem nos problemas sociais (fome, guerra, aquecimento global), nem nas soluções para estes problemas.

Por outro lado, é possível afirmar categoricamente que esta sociedade não hesita em gastar uma grande quantia em dinheiro na busca de um entretenimento simulado e real ao mesmo tempo. Cada um dos parques criados por Robert Ford⁷², apresenta narrativas temáticas que buscam oferecer aos visitantes diferentes formas de entretenimento. As pessoas que visitam o parque encaram aquela condição como se estivessem interagindo com um videogame, porém para os anfitriões, o mal que os aflige é real. Eles sofrem consequências reais, uma vez que são programados para sentir medo

⁶⁹ Aqui, a escolha do autor por não falar sobre outros formatos se deve, provavelmente, pelo ano em que escreveu o livro, 1947. A primeira série de TV regular, *Pinwright's Progress*, foi exibida entre 1946 e 1947.

⁷⁰ O autor acaba indo além, e defende a ideia de que os filmes do período anteciparam a ascensão de Hitler ao poder.

⁷¹ O final da segunda temporada sugere que o mundo real será abordado de maneira mais enfática nas temporadas seguintes.

⁷² São apresentados na série três, porém é sugerida a existência de outros.

e dor como os humanos. Seu mundo, considerando o contexto geral, é distópico. Eles não possuem controle do ambiente e estão sujeitos à uma violência constante. Essa noção, porém, só pode ser considerada a partir do momento que os androides tomam consciência de si, e, portanto, da realidade a que são submetidos.

Sem entrar no vasto histórico da FC, contemplada pelos subgêneros da utopia e distopia, é necessário fazer uma breve pausa para introduzir seus conceitos. Como muito do que povoa as narrativas na FC, existem diversas interpretações que buscam explicar estes dois termos, sem que um necessariamente invalide os demais. Suas origens são anteriores ao próprio gênero e buscavam descrever condições sociais e não servir de ambientação narrativa. De forma resumida

Entende-se por distopia toda e qualquer história cuja temática principal gira em torno de uma sociedade imaginária, focando outra noção de tempo e espaço. O conceito de distopia representa a antítese de utopia, termo criado pelo inglês Thomas More para definir uma civilização organizada, onde todos os indivíduos viveriam em paz e jamais seriam postos em situações extremas de sobrevivência ou opressão. (VENTURA, 2017, p. 5)

Westworld apresenta duas possibilidades de convívio para os androides, que dialogam com as ideias de utopia e distopia. A primeira, apresentada acima, envolve o caos da vida numa sociedade sem que o controle da situação possa ser assumido pelos membros que dela fazem parte. O segundo, é apresentado na segunda temporada e é chamado de Além Vale. Trata-se de um local onde as inteligências artificiais que comandam os androides irão para viver uma eternidade de paz e harmonia, sem a interferência externa de qualquer outro ser. Algo próximo da imagem de um paraíso, num contexto mais religioso.

Embora nenhuma das personagens analisadas aqui tenha como objetivo viver no Além Vale, as três têm como parte importante de sua jornada ir até o local de entrada para lá. Dolores quer usar o lugar para destruir os demais androides, Maeve para salvar a sua própria filha, e assim cumprir sua jornada e Bernard para salvar os androides. E, nas três situações, as decisões que os levaram até o local surgiu a partir de um estímulo causado pelo medo.

Quanto à sociedade distópica, e causadora do medo responsável por libertar os androides, como será discutido no capítulo 5, é interessante observar como há aqui uma aproximação gradual com outra obra clássica da FC: o livro *Neuromancer* (1984) de

William Gibson. O livro narra a jornada de Case, um *cowboy*⁷³ do ciberespaço que, após enganar seus chefes, foi infectado por uma neurotoxina que o impede de entrar na Matrix. Após vagar pelo mundo, uma mulher chamada Molly o recruta para um novo trabalho, oferecendo, para isso, a chance de retornar ao mundo virtual.

Embora sejam essencialmente distintas quanto à temática⁷⁴, elas se aproximam narrativamente em algumas perspectivas. Primeiro na forma como a tecnologia é utilizada para simular uma condição, o mais próximo do real, que motive as pessoas a saírem de seu ambiente natural, chegando ao ponto de construir laços com seres que só existem na simulação. Mas em ambos os casos, o tema central gira em torno da maneira como nos relacionamos com a tecnologia. Há um alerta sobre os riscos que elas podem apresentar, bem como os riscos que nós representamos para as inteligências artificiais, como descreve Kellner

No entanto, existe também em Gibson uma evidente saudade de coisas do passado e de sentimentos e sensações humanas. Além do mais, é patente em sua obra o medo das possíveis consequências da perda de controle da tecnologia e da suplantação do ser humano por ela no domínio dos computadores ou da inteligência artificial. Acaba-se sabendo que uma IA chamada Wintermute está por trás das maquinações do enredo, desejando fundir-se com *Neuromancer* para produzir uma nova síntese de ROM e RAM, informação e personalidade, tornando-se efetivamente, Deus, um novo supresse e uma inteligência capaz de controlar o universo. (KELLNER, 2001, p. 292-293)

Kellner cita o saudosismo como algo inerente à literatura de William Gibson, o que, mais uma vez, vai ao encontro da essência do parque *Westworld*. Nos três casos apresentados, as escolhas temáticas surgem de momentos passados, que, não por nostalgia, mas por algum interesse pessoal, ganham mais ou menos a atenção do público.

Mas, limitando a discussão ao tema proposto, a distopia social de *Neuromancer* é uma possível realidade futura em *Westworld*, como sugere a segunda temporada. A série estabelece que além do parque servir como um laboratório que visa copiar a mente dos visitantes e colocá-las em corpos de andróides, prolongando a vida dos humanos à eternidade. Ao mesmo tempo, Dolores consegue sair do parque com o que havia sido armazenado de inteligência artificial, para levar para o mundo real e iniciar uma batalha pela soberania das máquinas.

⁷³ Gibson utiliza esse termo como sinônimo da palavra hacker.

⁷⁴ *Neuromancer* é um romance que mistura elementos do romance policial com a FC, sendo considerada uma das primeiras obras cyberpunk da história.

Estas oscilações entre temáticas tornam *Westworld* uma narrativa dinâmica enquanto FC. Ao mesmo tempo que a série não aborda os conceitos de maneira explícita, seus elementos percorrem os cenários e arcos das principais personagens. Não saber se a série apresenta uma utopia ou distopia torna-se um elemento próprio. As personagens podem se ver dentro de uma narrativa de ordem opressora ou de caráter muito mais otimista e positivo.

4.2. Deus e o diabo na terra do (pôr do) sol

“A vida e a morte de um homem seriam preços irrisórios a se pagar pela aquisição do conhecimento que busco, pelo domínio que devo conquistar” (SHELLEY, 2017, p.44). Esta citação de *Frankenstein* é dita por Ford na abertura do episódio *Trace Decay*⁷⁵. Após mandar Bernard matar Theresa, Ford o consola e utiliza esta frase para mostrar o quanto seu amigo foi importante para a construção de Westworld. Ford não demonstra qualquer remorso em ordenar que uma de suas criações assassine ou assuma alguma postura moralmente condenável.

Ford é apresentado pela série como um deus no parque. Seu controle é absoluto. Onisciente e onipresente. Tudo o que acontece passa por uma aprovação dele, o que justifica sua morte ao final da primeira temporada, uma vez que correndo o risco de perder o controle absoluto sobre Westworld, ele escolhe a morte. Mas não para abdicar do poder, apenas para assumi-lo de outra forma, como a segunda temporada deixa bem claro.

Mas, apenas ser apresentado como uma figura divina não justificaria um destaque especial neste capítulo. Para o presente trabalho, sua divindade ganha significado uma vez que ele exerce poder e domínio sobre sua criação, portanto não estamos diante de uma figura bondosa, mas de uma divindade dúbia, que demonstra compaixão pelos andróides, mas não hesita em destruí-los, se assim julgar correto.

Nem ao menos se considera próximo ou semelhante de sua criação. Ao citar *Frankenstein*, Ford não conclui a frase, que termina dizendo ainda sobre o irrisório custo da morte sobre a vida: “e legar sobre os inimigos mais elementares de nossa raça” (SHELLEY, 2017, p.44). O interessante aqui é observar que a personagem não fala para Bernard o “nossa raça”, deixando clara a intenção do roteiro de que são espécies diferentes.

⁷⁵ Oitavo episódio da primeira temporada.

É significativo também que o poder de Ford exerça um medo principalmente sobre Bernard. De modo mais explícito, é ele quem sofre com as ações diretas de Ford. Isso não significa afirmar que não haja interferência no papel deste deus sobre os demais androides. É importante lembrar que as duas primeiras temporadas da série narram os planos de Ford para levar Dolores e Maeve para fora do parque, além de permitir que os demais androides cheguem ao Além Vale e descansem eternamente em seu próprio paraíso.

Mas Ford não demonstra qualquer sinal de remorso ou luto quando ordena que Bernard se mate, numa demonstração de poder absoluto que possui. Ele antecipa o plano do amigo, permite que este o execute, para então revelar que a situação sempre esteve sob controle. Isso não significa afirmar que estamos diante de um vilão, afinal há bondade, amor e compaixão nas ações de Ford também. O próprio assassinato de Bernard é orquestrado para que ele seja reativado pela Maeve futuramente, mostrando algum tipo de bondade sádica no ato.

É por Maeve inclusive que Ford demonstra ter maior apego. Quando a personagem está prestes a ser definitivamente desligada, a inteligência artificial de Ford surge para salvá-la num curioso uso de um *Deus ex machina*⁷⁶, porém aqui de modo justificado, uma vez que a posição de Ford é a de um deus. A cena ganha um significado simbólico maior quando ele beija a Maeve, para então libertá-la da situação.

Do outro lado, temos a figura do Homem de Preto (William) como um demônio que caminha em Westworld para causar essencialmente o mal. Porém ele o faz com a intenção clara de libertar os androides de sua programação. William se sente incomodado com as narrativas não oferecerem um entretenimento real aos visitantes, por isso decide desvendar um labirinto deixado por Arnold. Este labirinto é o caminho que os androides precisam percorrer para se tornarem conscientes de sua existência.

É neste caminho que William se envolve com Dolores e com Maeve. Com a primeira a relação é mais constante, além de ser mais direta. Quando William conhece Dolores, ele acredita que existe um amor verdadeiro entre eles. Quando ele percebe que a anfitriã havia sido programada para se envolver desta forma com todos os visitantes do parque, além de alguns outros anfitriões, William decide provocar de alguma forma o despertar da consciência nos androides para que as experiências ali sejam reais. Ele faz

⁷⁶ Recurso narrativo para justificar uma cena a partir de elementos não apresentados anteriormente. O termo faz referência a uma ajuda divina para que uma determinada personagem possa seguir em frente na trama. De modo geral é apontado como um furo de roteiro.

isso forçando as personagens a experimentarem sentimentos de dor e medo. William estupra e mata Dolores diversas vezes, sendo através das memórias destes crimes que se dá o início do processo de despertar dela.

Já com Maeve a relação acontece quando William invade a casa de campo que ela vivia com sua filha, numa narrativa passada, e mata as duas. Essa memória é que faz com que ela dê início ao processo de despertar, para tentar entender o que aconteceu nessa vida passada.

Desta forma, o papel de William é fundamental para que ambas as personagens despertem, como será explicado no capítulo 5. Sua jornada pelo parque é constantemente comparada a de um demônio que assombra os anfitriões. Além disso ele demonstra possuir um vínculo próximo com Ford, com este tentando salvar sua criação enquanto o Homem de Preto quer lançar o caos no parque, libertando as criações de Ford do seu domínio.

5. DESLIGUE A TV E VAI LER UM LIVRO?

*O céu sobre o porto tinha a cor de
televisão sintonizada num canal fora
do ar*

William Gibson - “Neuromancer”

“Desligue a TV e vai ler um livro”, dizia de maneira imperativa uma vinheta da extinta emissora MTV Brasil. A campanha era uma tentativa de estimular a leitura entre o público do canal, que deixava a mensagem aparecendo por 15 minutos sem qualquer outra informação. Não é possível afirmar o quão bem-sucedida a emissora foi com a campanha, primeiro por não saber qual o número de pessoas que, de fato, desligou a televisão para ir ler um livro. Mas há um segundo fator importante a ser considerado a partir dessa proposta. Uma das vinhetas era antecipada por diversas palavras que atribuíam à própria televisão a culpa pelo tédio ou pela falta de informação e conhecimento. A autocrítica da MTV Brasil tem seus méritos, porém é questionável se desligar o aparelho e buscar entretenimento ou informação na literatura seria a única opção.

Desde o início do século XXI, pelo menos, que os conteúdos produzidos para a televisão possuem qualidade técnica e estética de alto nível. Em muitos casos, inclusive, ultrapassando algumas produções cinematográficas. As séries de TV questionam temas atuais, trazem à tona debates sociais relevantes, como racismo, o papel da mulher na sociedade, governos autoritários, homossexualidade e, como este trabalho busca apresentar, os possíveis rumos da humanidade.

Mas o ponto de virada das narrativas seriadas tem início ainda na década de 1970. Em especial, com a produtora independente MTM Enterprise, que passou a produzir e vender conteúdos para emissoras nacionais como a CBS e a NBC. A produtora poderia se dedicar exclusivamente ao conteúdo, uma vez que teria a distribuição garantida. Desta forma era possível arriscar explorar rumos que, no formato mais tradicional, seriam considerados arriscados demais comercialmente.

Não se trata de afirmar que a MTM “criou” a série de televisão contemporânea a partir de um vácuo (CARVALHO, 2018, p. 29), mas que a produtora, a partir do contexto político da época⁷⁷, criou séries que marcaram o início da virada das produções

⁷⁷ Em 1970 a Comissão Federal de Comunicações dos Estados Unidos instituiu um regulamento de transmissão chamado de “Prime Time Access Rule”. Este regulamento obrigava as grandes redes a exibir

televisivas como forma de entretenimento. Produções como *Lou Grant* (1977-1982) e *Hill Street Blues* (1981 - 1987), foram os primeiros destaques comerciais apresentados, produzidas num formato que passaria a se tornar cada vez mais comum, conforme aponta Carvalho

Foi a produtora independente MTM [...] a responsável por codificar o formato que dominará o horário nobre a partir de meados dos anos 1970: uma mistura de comédia e drama de 45–60 minutos, com múltiplas personagens, filmada com equipamentos e técnicas de cinema, comandada por um ou dois autores, quase sempre roteiristas fixos, e uma equipe criativa convidada a cada episódio ou temporada. (CARVALHO, 2018, p. 29)

A partir de então, as séries de TV começam, cada vez mais, a assumir um status de qualidade narrativa, equiparável à do cinema. E, em 1999, a HBO lança a série que seria a divisora de águas no que diz respeito à qualidade do conteúdo de TV. *Família Soprano* (1999 - 2007) ditou os rumos que as narrativas seriadas feitas para a televisão deveriam assumir ao buscar um público fidelizado e conseguir destaque no meio de tantas produções diferentes.

O que este capítulo apresenta é a soma de fatores que torna a série *Westworld* tão relevante como objeto de estudo. E como a televisão passou a ganhar cada vez mais destaque ao oferecer conteúdos de qualidade como entretenimento, fazendo deste meio tão impactante culturalmente como o cinema tem sido desde a década de 1920 ou a literatura ao longo dos últimos séculos. Por fim, talvez com a conclusão deste capítulo seja possível afirmar que o que faltou à MTV Brasil tenha sido oferecer outras opções de vinhetas como, “Mude de canal e procure algum conteúdo mais interessante”.

5.1. A Narrativa Seriada

Acompanhar uma série na década de 2010 é uma experiência essencialmente interativa. O papel da internet é fundamental para a divulgação, o apego e a criação de espaços de discussão, que integram públicos diferentes ao redor do mundo. Dessa maneira, o papel da internet assume certo protagonismo na expansão das séries como produto midiático amplamente consumido.

conteúdo independente no horário nobre. Outro fator decisivo nesse contexto foi a “Financial Interest and Syndication Rules”. Este conjunto de regras visava conter a monopolização das três principais redes de comunicação dos Estados Unidos (CBS, NBC e ABC), dificultando a obtenção de lucros com programas que não fossem produzidos de forma integral por elas. Essas duas regras deixaram de valer somente em 1996.

Se no passado esse público dependia de eventos específicos para interagir e debater o conteúdo, hoje, através das redes sociais digitais é possível que diferentes teorias sejam debatidas em fóruns de discussão, em muitos casos com a participação de produtores, roteiristas ou diretores. Em alguns casos mais específicos ainda, o público consegue interagir de forma mais próxima com o elenco através do Twitter. Essa relação de proximidade, tão própria da internet, coloca o público como agente direto de seus interesses, uma vez que podem abrir mão de um intermediário. Segundo Lacalle,

A grande oportunidade que a Internet representa para a indústria televisiva desloca os paradigmas tradicionais da comunicação de massas ao personalizar a informação e colocar a ênfase especificamente na atividade interpretativa da audiência. [...] Ao colocar em contato os emissores com os espectadores, a Rede favorece a desmediação, através dos comentários deixados nas páginas web (oficiais ou não oficiais) de uma série televisiva, ou das discussões abertas sobre episódios ou notícias dos atores. (LACALLE, 2010, p. 92-94)

Mas antes de chegar nesse momento, é necessário olhar para alguns exemplos chave do passado. Naturalmente, não faltam opções de séries com profundidade narrativa ou com qualidade técnica acima da média. Porém o presente trabalho toma como referência a série *Família Soprano* como ponto de partida, sem, com isso, ignorar a importância e a relevância do conteúdo audiovisual produzido para a televisão anteriormente.

Lançada pela HBO, *Família Soprano* se passa na cidade de Nova Jersey e acompanha o dia-a-dia de Tony Soprano, um mafioso ítalo-americano que passa por alguns conflitos pessoais envolvendo a sua vida familiar e os negócios da máfia. Para lidar com a situação ele decide procurar a ajuda de uma psiquiatra, revelando assim três lados diferentes de sua persona: o familiar (preocupado e, por vezes, carinhoso), o profissional (mais violento) e o psicológico (mais instável e vulnerável).

Ao optar por essa escolha narrativa, que não se limita à personagens lineares ao mesmo tempo que busca uma linearidade narrativa, fugindo do formato episódico, a série consegue apresentar progressão dramática. Este é um dos principais fatores para o que Seabra irá chamar de “Renascença” das séries de TV (SEABRA, 2016), dando início ao poder apresentado pelas emissoras de televisão - fechadas ou não - na construção de conteúdo próprio e com uma grande legião de fãs.

A busca por conteúdos originais também exerce forte influência, uma vez que possibilita que os roteiristas assumam o destino da narrativa sem qualquer tipo de material base. *Westworld*, mesmo sendo construída a partir de uma narrativa já existente, se

distancia do filme que a originou por se tratar de um formato muito mais longo que a produção cinematográfica de 1973. O distanciamento temporal também assume fundamental importância aqui, uma vez que o filme provavelmente não está na memória afetiva de uma parcela significativa dos fãs. Assim, os roteiristas da série puderam ampliar o roteiro original, criando uma trama mais complexa e independente quando comparada à do filme.

Outro ponto que merece destaque ao analisar o atual protagonismo das narrativas seriadas é a presença de pessoas mais conhecidas por seus trabalhos no cinema do que na TV. Por mais que a simples participação de um nome conhecido do cinema não garanta a qualidade do produto final, ela carrega um selo de qualidade, informando ao público antecipadamente que existe o envolvimento de um profissional que construiu sua carreira ao longo de vários anos. Em *Westworld* seria possível citar parte do elenco, como os experientes atores Ed Harris e Anthony Hopkins. Porém mais relevante nesse sentido é ter um nome como o de Jonathan Nolan, que assina os roteiros, a produção⁷⁸ e, em alguns episódios, a direção.

Nolan tornou-se reconhecido internacionalmente como roteirista dos filmes de seu irmão, Christopher Nolan, e chegou a concorrer ao Oscar de melhor roteiro por seu trabalho de estreia, *Amnésia* (2000). Seu envolvimento direto com a série acaba exercendo influência na maneira como o público olha para o produto, uma vez que o prestígio acumulado ao longo de sua carreira no cinema, aos olhos do público deve resultar num conteúdo de qualidade, como aponta Silva

A partir disso, constata-se a migração de roteiristas, diretores e atores do cinema mainstream hollywoodiano para a televisão, movimento que, nos últimos anos, acrescentou às séries uma marca distintiva de qualidade [...] que só o cinema poderia oferecer. O discurso que se constrói é o seguinte: ao vermos, nos créditos de *Boardwalk Empire* o nome de Martin Scorsese como produtor executivo, estamos garantindo ao programa uma marca de qualidade única, via transferência direta do prestígio do premiado diretor para a série da HBO. (SILVA, 2014, p. 247)

Ao mesmo tempo, espera-se que quando um diretor, produtor, roteirista ou ator famoso se envolve num projeto, este ofereça algum conteúdo de destaque. Olhando para *Westworld* diretamente, existem alguns pontos que podem ser observados e irão explicar

⁷⁸ A produção ainda conta com J. J. Abrams, outro nome respeitado no cinema e que vem construindo sua carreira com filmes de nicho como a ficção científica e o terror.

o potencial das séries como produto midiático, com fatores presentes desde *Família Soprano*.

O primeiro ponto a se destacar está no formato da série. *Westworld* apresenta uma narrativa serializada, em oposição às tradicionais séries episódicas. Seabra detalha as diferenças entre os dois formatos da seguinte maneira

A série episódica permite que cada história se feche ao fim do episódio e não se relacione à trama da semana seguinte, a não ser por conter os mesmos personagens centrais e uma mesma mitologia geral que paira sobre o conjunto [...]. O telespectador poderia até mesmo acompanhar a série fora de ordem que não faria muita diferença. [...] Por sua vez, a série com trama serializada representa um passo adiante com relação à historicamente prevalente estrutura episódica, pelo menos no que diz respeito ao formato considerado mais típico. Ela conta uma história que tende a ser contínua, ou seja, os episódios dependem uns dos outros e poderiam ser considerados como capítulos de uma história maior. (SEABRA, 2016, p. 36-37)

E, mesmo que esse conceito não tenha surgido formalmente em *Família Soprano*, foi aqui que ele se popularizou de fato. Até o seu lançamento, as séries apresentavam um formato mais livre, quando se considera o envolvimento com o público. Os episódios até poderiam ter uma relação entre si, mas eles eram independentes na sua essência. O que *Família Soprano* trouxe como fundamental, foi a necessidade de se acompanhar, semana a semana, cada um dos episódios para saber como um conflito introduzido no início de uma temporada, seria concluído semanas depois (em alguns casos uma resolução poderia ir além da própria temporada).

Ainda que séries anteriores como *Twin Peaks* (1990-1991), já tivessem trabalhado anteriormente, com uma narrativa serializada, é em *Família Soprano* que o conceito de complexidade narrativa se destaca⁷⁹. Mittell (2012) ressalta a relevância de *Arquivo X* (1993-2002⁸⁰), como a primeira grande protagonista nesse sentido. Porém, como já debatido anteriormente, o olhar do presente estudo tem como objetivo a produção essencialmente do século XXI. Esta delimitação temporal também entra em ressonância com o que o próprio Mittell discorre acerca da complexidade narrativa, uma vez que

⁷⁹ O principal argumento aqui está no sucesso de público apresentado por *Família Soprano*.

⁸⁰ Em 2016 a série retorna após um longo hiato.

Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia histórias com continuidade e passando por diversos gêneros. Somado a isso, a complexidade narrativa desvincula o formato seriado das concepções genéricas identificadas nas novelas – muitos programas complexos [...] contam histórias de maneira seriada ao mesmo tempo em que rejeitam ou desconsideram o estilo melodramático. Desconsideram ainda a atenção dada pelas novelas mais aos relacionamentos do que à trama, o que também distânciava os programas contemporâneos das conotações culturais do referido gênero novelístico. A narração nas novelas certamente pode ser complexa e requer um alto nível de postura ativa do público para engrenar na rede de relações e histórias prévias evocadas em cada virada da trama. 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. 36-37)

Em *Westworld*, a trama serializada possibilitou construir o desenvolvimento de uma narrativa complexa e densa. A partir do conceito de memória e autoconhecimento dos andróides, os roteiristas puderam dividir a temporada em episódios que transitavam em diferentes linhas temporais. O objetivo era não tornar óbvia a cronologia dos acontecimentos, confundindo o público inicialmente, para que um conceito fosse pré-concebido e então, no final da primeira temporada, revelado que se tratava de múltiplas linhas do tempo, tudo justificado pelo conceito de memória do organismo artificial que os andróides apresentam, conforme discutido no Capítulo 2.

Com pequenos detalhes sendo apresentados a cada novo episódio, os roteiristas criaram a necessidade de acompanhar cada episódio para entender o desenvolvimento da trama⁸¹. O público se sente mais envolvido com a série, afinal, perder um episódio significa não poder assistir ao seguinte, correndo o risco de ser afetado por um “mal moderno”: o famigerado *spoiler*. Este conceito surge como mais relevante aqui, do que no início do século XXI. Primeiro por ser potencializado através das redes sociais. Além disso ele está diretamente relacionado com o consumo em alta escala de um determinado produto. Logo, o *spoiler* só se torna uma “ameaça” quando o produto afetado é dotado de significativa relevância. Para entender melhor seu significado é possível olhar para a definição apresentada por Seabra

⁸¹ Em *Família Soprano*, cada encontro de Tony com sua psiquiatra fazia a série avançar para um novo rumo. Às vezes afetando a trama principal, às vezes afetando as tramas secundárias e, em alguns casos, criando novos caminhos para a narrativa.

“Spoiler” vem do verbo em inglês “spoil”, ou “estragar”, o que deixa o termo em português na posição de “estragador de surpresas”. Para mastigar um pouco mais: o spoiler é aquele segredinho da história que não se pode sair contando por aí, como “o vilão morre no final” ou “o culpado é o mordomo”. (SEABRA, 2016, p. 299)

Embora estejamos falando de narrativas mais elaboradas do que a simples morte de determinada personagem⁸², é o conhecimento antecipado de um acontecimento que torna o envolvimento com a série mais íntima. O público busca primeiro descobrir individualmente o que acontece, para então compartilhar opiniões e debater teorias.

Quem surge neste contexto, também favorecendo a renascença (e também ganhando maior destaque a partir do surgimento de *Família Soprano*) é uma imprensa cada vez mais especializada em conteúdos midiáticos feitos para a TV. A mídia especializada em TV começa a se formar no final do século XX. É um pequeno ramo da mídia tradicional que começa a crescer dentro do próprio segmento, dando origem aos portais com críticas e espaços abertos para a discussão de temas envolvendo as principais séries. Estes tornam-se populares na primeira década do século XXI, com números consideráveis de acesso diário, evidenciando o interesse do público em buscar mais informações sobre seus programas favoritos.

No contexto da Renascença, é fundamental destacar e compreender o papel da imprensa, principalmente a especializada, na promoção e discussão das séries e na cobertura da escalada de qualidade por que elas vêm passando. É claro que, já há décadas, o que acontece na televisão, tanto nos Estados Unidos quanto em diversas outras culturas, é notícia em grandes publicações. Quando a gradual mudança de status das séries começou a ganhar o final do século XX, lá estava a mídia, pronta para reconhecer o fenômeno e reportar essa evolução como uma Renascença. (SEABRA, 2016, p. 291)

O Brasil possui alguns casos bem-sucedidos de uma mídia que já nasce especializada na chamada cultura pop, como o caso do site Omelete, que conta com uma editoria dedicada exclusivamente às séries de TV e que vem apresentando um crescimento considerável, conforme cita Medeiros (2016)

O site cresceu de forma exponencial nos últimos anos. Em uma entrevista ao programa Agora é Tarde, da TV Band, em maio de 2013, os criadores revelaram que recebiam cerca de 2,8 milhões de acessos por mês. Em 2016, apenas no período de agosto a outubro, o site recebeu 10.71 milhões de acessos. Atualmente o Omelete é o 187º site mais visitado do país e o 60º na categoria entretenimento. (MEDEIROS, 2016, p. 30)

⁸² Em *Westworld* este fato é mais relevante pelos motivos que levam à morte do que à morte em si. Em especial quando se trata dos androides, uma vez que sua morte não necessariamente é definitiva.

Por fim, o último grande ponto a ser considerado aqui, e que se tornou fator decisivo e fundamental para o exponencial crescimento da relevância das séries de TV está nos mais variados serviços de *streaming* disponíveis no mercado. O público consegue, desta maneira, ter acesso ao conteúdo que deseja, no momento que lhe é mais interessante. É possível assistir aos episódios mais de uma vez, além de ter acesso a outras séries (além de filmes) que, de outra forma, talvez nem chegasse a ter conhecimento. Isso cria um movimento de ampliação no consumo de séries, fazendo com que uma produção menor passe a ter mais acessos a partir da recomendação feita ao término de outra série mais popular.

Esse tipo de serviço, ao oferecer mais liberdade ao consumidor, também cresce a partir da audiência, que passa a preferir pagar pela assinatura de um serviço de *streaming* como a Netflix, e ter acesso ao seu vasto acervo. Mesmo que nem todo o conteúdo ali seja de interesse, o valor cobrado pelas diversas opções de filmes e séries resultam numa escolha mais vantajosa do que assinar um pacote de TV à cabo.

O caso da HBO assume pequenas diferenças nesse contexto. Inicialmente relutante ao novo formato, o canal passou aos poucos liberar seus conteúdos em outros serviços antes de inaugurar a HBO GO, com um acervo de boa parte do seu conteúdo original, além de diversos filmes e séries, em especial dos pertencentes à WarnerMedia⁸³. Se *Família Soprano* não viveu para ver o despertar dos serviços de *streaming*, ao menos foi beneficiada por estar no catálogo, ao lado de outros tantos conteúdos que tornam (e tornaram) a HBO tão popular pela qualidade na produção, como a própria *Westworld*, *Game of Thrones* (2011 -), *True Detective* (2014 -) ou *Band of Brothers* (2001), como explica Seabra

A tradicionalmente exclusiva HBO, que, no começo de 2014, finalmente cedeu e fez um acordo para exibir suas séries premiadas pelo braço de streaming da Amazon, a fim de concorrer com a Netflix, medir a aceitação do público e então lançar um similar ao seu serviço HBO GO, até então vinculado ao cabo, de maneira independente, em 2015, na forma do novo HBO NOW. O assinante se vê assim, pouco a pouco, livre das amarras de assinaturas de pacotes de cabo inchados. (SEABRA, 2016, p. 278)

Com essa proposta, a HBO mantém sua relevância no cenário atual das séries de TV, entregando conteúdo de qualidade técnica para os mais diferentes nichos. E, por mais

⁸³ Dona do grupo que administra, dentre outros, os canais New Line Cinema, HBO, Warner Bros, Cartoon Network, Boomerang, Adult Swim, CNN, DC Comics, Castle Rock Entertainment e a saudosa Hanna-Barbera.

que os demais produtores de conteúdo não busquem seguir o mesmo formato da emissora, com programas densos e com narrativas complexas, eles precisam cada vez mais assumir uma postura de identidade, que se aproxime de alguma forma de um estilo próprio. Da mesma maneira que o início do século XXI marcou a HBO como “produtora de *Família Soprano*”, e, portanto, criava a necessidade de que as demais séries apresentassem o mesmo critério, hoje uma série da Netflix ou da Amazon devem oferecer um diferencial, caso queiram destaque dentro do atual cenário de renascença das séries.

Por mais que cada um dos serviços se diferencie por critérios próprios, é importante ressaltar que, como explica Seabra

Estamos falando da série roteirizada que conta a história de um grupo relativamente pequeno de personagens e não carrega em si uma previsão de encerramento [...]. A periodicidade é quase sempre semanal [...]. O programa não se realiza em uma exibição única e fechada em si mesma (como um especial ou um filme), e sim é dividida em episódios que podem contar uma história contínua ou fechar um caso a cada iteração, ou ainda conseguir uma combinação de ambos. E, finalmente, seus valores de produção, tanto econômicos quanto estéticos, pelo menos na atualidade, costumam ser bastante superiores aos das telenovelas. (SEABRA, 2016, p. 20)

Esse conteúdo, por possuir a relevância apresentada neste trabalho, mostra que o futuro midiático para as séries de TV ainda possui um vasto horizonte a ser explorado. Não limitados mais por questões técnicas, nem por barreira geográficas, os programas podem abordar novos temas, ou reutilizar temas antigos - *Westworld* é um exemplo neste caso -, para questionar problemas de interesse social num amplo cenário de possibilidades.

6. ...FINAIS VIOLENTOS

Esses prazeres violentos têm fins violentos, E morrem em seu triunfo, como o fogo e a pólvora, Que, ao se beijarem, se consomem. O mais doce mel repugna por sua própria doçura, e seu sabor confunde o paladar.

William Shakespeare – “Romeu e Julieta”

A opção pelas personagens escolhidas nesta análise se deu essencialmente pela relevância assumida por elas na série. Todas possuem longos arcos narrativos que visam cumprir uma jornada de relevância e com forte impacto na trama de *Westworld*. Essa importância justifica (e é justificada por) suas construções. Elas são apresentadas como personagens densas e complexas, constituindo o que Brait chama de personagens redondas

As personagens classificadas como redondas [...] são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano. Para exemplificar, poderíamos recorrer ao elenco das personagens criadas pelos bons escritores e que permanecem como janelas abertas para a averiguação da complexidade do ser humano e potência da escritura dos grandes narradores. (BRAIT, 2017, p.50)

Nos três casos aqui analisados, as personagens apresentam dois tipos distintos de descrição. Uma expositiva, quando funcionários do parque, visitantes ou outros anfitriões descrevem algumas de suas características, e outra que é construída a partir da própria personagem. Seja pelo figurino, por suas ações ou pelas falas, elas ganham novas camadas a cada vez que surgem em cena. Antes de apresentar qual o papel do medo ao longo dos arcos narrativos de cada uma delas, é apresentada uma breve descrição de como elas são introduzidas na série.

A análise da série feita aqui buscou adaptar a definição de análise fílmica de Penafria (2009). A adaptação levou em conta o formato audiovisual que aproxima uma narrativa seriada de uma narrativa fílmica, sempre respeitando as diferenças entre ambas. Isto posto, parte-se de fato que tal análise “implica em duas etapas importantes: em primeiro lugar, decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as

relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar” (PENAFRIA, 2009, p. 1).

Dolores é filha de fazendeiros, descrita como uma mulher sensível e educada. Ela é branca e foi programada para não agredir outros anfitriões, portanto não deveria conseguir utilizar armas. Também é responsável por uma narrativa que envolve romance e ação, uma vez que seu retorno à fazenda onde mora é sempre marcado por um assalto, podendo ela ser uma das vítimas ou não, dependendo de como a pessoa que está ao lado dela irá reagir. Seu figurino remete à personagem Alice de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*⁸⁴, numa referência à própria jornada que ela vive até se tornar livre e consciente de sua própria existência. A relação torna-se mais evidente quando, no episódio *The Stray*⁸⁵, Arnold lê um trecho do livro para Dolores.

Maeve é descrita como uma mulher capaz de entender os desejos dos homens, algo que se torna coerente com sua profissão. Ela é negra e veste roupas de cores escuras e provocativas, também condizente com seu papel em *Westworld*. Diferente de Dolores ela é capaz de matar outros androides quando percebe que sua existência está em risco. Sua inteligência é acima do padrão dos demais androides e ela parece sempre estar desconfiada.

Por fim, Bernard é apresentado como a versão androide de Arnold. Ele é negro, anda curvado e tem uma fala tranquila na maior parte do tempo, demonstrando controle sobre a maioria das situações. Ele utiliza óculos que, segundo Ford, “ele os limpava quando precisava de um tempo para pensar”. Bernard é uma personagem que demonstra estar em estado contínuo de luto. Primeiro por ser a reconstrução de uma pessoa falecida. Mas, principalmente, pela memória do filho morto de Arnold que foi implantada nele.

Para que o presente estudo pudesse se focar na evolução das personagens escolhidas, foram elaboradas duas tabelas (APÊNDICE A) com a minutagem em que cada uma delas aparece em cada um dos episódios. Desta maneira, o estudo visa olhar de modo exclusivo para o que acontece com cada uma delas isoladamente. A seguir será apresentado o papel que o medo exerce nela, contribuindo para o despertar da consciência.

Por fim, a análise considerou os estudos de Ekman (2011) para definir o momento que o medo era um elemento relevante na cena. Segundo o autor

⁸⁴ Livro escrito por Lewis Carroll e lançado em 1985.

⁸⁵ Terceiro episódio da primeira temporada.

A ameaça de dano, físico ou psicológico, caracteriza todos os gatilhos, temas e variações associados ao medo. O tema é perigo de dano físico, e as variações podem ser qualquer coisa que aprendemos que pode nos fazer mal, ameaças, por exemplo, físicas ou psicológicas. Da mesma forma que a restrição física é um gatilho desaprendido para a raiva, há gatilhos desaprendidos para o medo. [...] A ameaça de dor física é um gatilho desaprendido para o medo, embora durante o momento da dor nenhum medo é sentido. (EKMAN, 2011, p. 162)

Não se trata, porém, de afirmar que para identificar o medo é necessário ter uma noção do contexto. Embora este seja de grande importância, e será contemplado na análise, uma vez que

não se pode contar com o fato de que apenas uma expressão facial se manifeste quando uma emoção é sentida; pode-se sentir medo sem que as sobrancelhas erguidas e unidas [...] façam parte da expressão. Às vezes, obviamente, a ausência dessa expressão deve-se a esforços para inibir a expressão; mas, mesmo quando não é feito nenhum esforço para controlar a expressão, nem todos sinalizam a emoção sentida. (EKMAN, 2011, p. 175)

Ekman (2011) apresenta diversas expressões físicas do corpo que correspondem à impulsos motivados pelo medo. Junto com o contexto, serão considerados os momentos em que as personagens demonstrem medo através do olhar e do movimento labial. No primeiro caso, porque

Os olhos são essenciais para o medo. [...] Embora seja comum falar de expressão no olhar, não é ao globo ocular que nos referimos, mas ao que notamos a partir de mudanças nas pálpebras. [...] Quando pálpebras inferiores estendidas são acompanhadas de pálpebras superiores erguidas, com resto da face inexpressivo, quase sempre significa medo. (EKMAN, 2011, p. 174-175)

Já com relação ao movimento labial, Ekman afirma que

no medo, a boca estica para trás, na direção dos olhos [...]. Quando as pálpebras estão ligadas aos movimentos da boca, essas emoções⁸⁶ também são evidentes, mesmo sem os movimentos das sobrancelhas. (p. 176-177)

Portanto, as cenas analisadas partem da sugestão de um dano físico ou psicológico as personagens, mesmo que o resultado final não as afete significativamente.

⁸⁶ O autor se refere aqui as emoções do medo e da surpresa, ambas analisadas de modo conjunto no capítulo citado.

6.1. Dolores Abernathy: Alice no velho-oeste

O arco narrativo de Dolores se concentra fundamentalmente na primeira temporada da série. A presente análise não desconsidera sua presença na segunda temporada, apenas se concentra em analisá-la substancialmente pelo que é apresentado nos primeiros 10 episódios.

Dolores é apresentada como o primeiro androide do parque, sendo uma criação de Arnold. É através dela que Arnold percebe que os androides poderiam se tornar conscientes da sua existência, o que tornaria o parque um ambiente de jogos sádicos. Para resolver esta situação, Arnold programa Dolores para que ela o assassine, numa tentativa de fazer com que Westworld nunca abra. Porém Ford consegue contornar a situação e o parque inaugura normalmente.

Aproveitando o conhecimento de Dolores sobre a personalidade de Arnold, Ford a utiliza para criar um Android similar em todos os sentidos ao falecido amigo, para que este opere dentro do parque, na função de chefe da Divisão de Programação de Westworld. Ele observa mudanças no comportamento programado de Dolores, que parece resistir às tentativas de reiniciar as memórias para um ponto determinado que atenda às narrativas do parque.

A série, então, apresenta uma longa história dividida em diversas linhas do tempo, para confundir o público a partir das memórias confusas de Dolores. Isso acontece no episódio *The Stray*⁸⁷. Dolores, no tempo presente, é atacada por uma das personagens. A partir de uma situação que coloca sua existência em risco, ela ativa memórias de outra situação semelhante, cuja consequência a levava a morte, e mata o agressor. Este é o segundo momento que a série nos apresenta a personagem rompendo com a programação⁸⁸.

⁸⁷ Terceiro episódio da primeira temporada.

⁸⁸ A primeira acontece no episódio 1 (*The Original*), quando Dolores mata uma mosca no seu pescoço. Pouco tempo antes é informado que, por conta da programação dela, ela não poderia ferir qualquer ser vivo.

FIGURA 7 – INÍCIO DO DESPERTAR DE DOLORES

CAPTURA DA SEQUÊNCIA DO EPISÓDIO *THE STRAY* – 52'14"

A partir deste acontecimento, o público acompanha a jornada dela para se tornar consciente de si mesma. A série se concentra em mostrar o que acontece com ela no passado, com breves cenas dela no presente. A cada lugar revisitado, o que é apresentado não é um acontecimento do momento real, mas a memória dela retornando. As breves cenas que aparecem dela no presente, mostram um cenário diferente, com a personagem confusa, sem entender o que de fato está acontecendo.

Isso acontece porque a memória dos androides não é apagada quando eles estão em manutenção. É informado que quando os anfitriões são relocados para outras narrativas, as novas memórias são colocadas por cima das já existentes. A consequência para a série é que estas mesmas personagens conseguem realizar um backup do que havia

de informação passada e relembrar essas coisas. A maneira como isso acontece se torna confusa porque surge de maneira integral. Para o androide, relembrar uma informação do passado é equivalente a reviver tudo aquilo. Suas lembranças não são fragmentadas como as nossas, o que torna a experiência mais intensa.

Na série, várias dessas memórias ressurgem a partir de uma situação envolvendo o medo. Com Dolores é através de uma tentativa de estupro/assassinato. A partir de então, ela passa a se questionar sobre quem ela realmente é, uma vez que suas diversas memórias retornam de maneira repentina. No episódio *The Bicameral Mind*⁸⁹, Dolores reencontra Willian, agora na figura do homem de preto. Como neste momento ela está revivendo seus passos no passado, ela ainda acredita estar em busca da versão mais jovem dele. A revelação de que ambos são a mesma pessoa é o que a faz despertar integralmente. A partir deste momento ela se dá conta de sua existência de que não é um ser humano, mas uma criação mecânica de um ser humano. Porém, sua programação ainda não é quebrada. Ford recria a cena dela assassinando Arnold, e se coloca no lugar do antigo amigo. Após ser assassinar o dono, Dolores dá início à luta para libertar os demais androides, que é exibida na segunda temporada.

Este, portanto, é o arco que a personagem desenvolve nos primeira dez episódios de *Westworld*. Dolores assume o protagonismo da série, por isso sua jornada é a principal dentre todas que são apresentadas na temporada inicial. É interessante observar que, neste momento, através dela, já se atingiu a singularidade tecnológica⁹⁰ com ela participando da criação de Bernard e depois este criando outras inteligências artificiais. Isso assume importância, uma vez que, ao deixar o parque, Dolores pode dar início à uma revolução das máquinas. Esta tendo origem no medo que os androides têm de serem destruídos por representar uma ameaça à condição humana.

Dolores se torna uma consequência do medo real que sente. É através do medo que rompe sua programação, da mesma forma que sua motivação é construída a partir deste sentimento. O medo, para ela, exerce a função essencial de descoberta dos perigos do mundo real. Frogneux apresenta uma visão que ilustra bem essa evolução do ser a partir do medo, uma vez que por ser

⁸⁹ Episódio 10 da primeira temporada.

⁹⁰ Momento em que uma inteligência artificial será capaz de originar outra inteligência artificial, mudando permanentemente a maneira que os seres humanos irão se relacionar com as máquinas e entre si. John von Neumann cunhou o termo em 1950. Em 1993, Vernor Vinge lança um ensaio chamado *The Coming Singularity* onde descreve o fim da era humana por consequência do avanço tecnológico.

Compreendido como método revelador, espera-se dele proporcionar o saber daquilo que permanece invisível, ou seja, o bem e o valor. Jonas⁹¹ parte da constatação de que o negativo tem um poder revelador superior ao positivo, uma vez que ele permite fazer surgir mais rapidamente, com mais lucidez, e clareza, o que o valor ou o bem deixa na sombra e na confusão. Assim, a mentira revela o valor da verdade, a injustiça o da justiça, ou ainda, a morte, o valor da vida. “A simples presença do mal nos impõe a morte, ao passo que o bem pode estar aí sem se fazer observar e pode passar despercebido na ausência de reflexão”. (FROGNEUX, 2007, p. 189)

Dolores é, provavelmente, a personagem mais complexa da série. Sua jornada na primeira temporada é construída em camadas diversas, apresentadas nas diferentes linhas temporais. Seria impossível afirmar que sua construção é essencialmente a de uma heroína ou vilã, algo que vai de encontro com a construção de Tony Soprano. Porém é simbólico que recaia sobre ela a função de iniciar as narrativas do parque, como o primeiro androide de Westworld, e de ser responsável pela tentativa de destruição de toda a espécie.

6.2. Maeve Millay: A dama das sombras

Assim como Dolores, o arco da Maeve é apresentado na primeira temporada da série. Seu despertar também surge a partir de acontecimentos violentos e também é impactado pelas lembranças de suas experiências e narrativas passadas. Contudo, a jornada da personagem é motivada pela tentativa de encontrar sua filha, o que torna necessário olhar para as duas temporadas ao fazer a análise de sua evolução na trama.

Maeve inicia como cafetina num bordel em Sweetwater, a maior cidade de Westworld. Conforme já dito anteriormente, as memórias dos andróides do parque não são apagadas, mas cobertas por novas. Maeve passa a recordar de uma narrativa antiga, quando viva numa casa de campo com uma garota. Inicialmente ela não atribui qualquer significado à cena que surge em sua cabeça. É esta mesma memória que a faz despertar pela primeira vez. No episódio *Chestnut*⁹², Maeve acorda do que acha ser um pesadelo. Ela está fora do parque, passando por algum tipo de manutenção, quando se dá conta de que algo está errado. Ao escapar do local, ela vê que existem outros andróides como ela desacordados. A partir deste momento, sua participação na série será para que o público acompanhe o processo do despertar de sua consciência.

⁹¹ Aqui a autora se refere ao livro *O Princípio Responsabilidade*, do filósofo alemão, Hans Jonas.

⁹² Segundo episódio da primeira temporada.

FIGURA 8 – INÍCIO DO DESPERTAR DE MAEVE

CAPTURA DA SEQUÊNCIA DO EPISÓDIO *CHESTNUT* – 49’56”

Maeve foi exposta à diversos tipos de violência em suas diferentes narrativas. O Mariposa, bordel onde trabalha, é um palco constante de tiroteios e tentativas de assalto por parte do bando de Hector⁹³. É ele que irá ajudar Maeve a retornar ao mundo real, fora do parque, para descobrir sobre sua existência com os dois funcionários responsáveis pela sua manutenção. Desta forma, ela não se torna consciente de si da mesma maneira que Dolores, apesar do medo ser um elemento comum para as duas durante o processo.

Para Maeve, sua existência é explicada por seres humanos, didaticamente. O roteiro estabelece que parte de suas ações, aparentemente motivadas por decisões pessoais, haviam sido programadas previamente por Ford. Porém não é possível estabelecer a partir de qual momento esta programação tem início. Em especial pelo fato

⁹³ Interpretado por Rodrigo Santoro.

de tudo o que acontece com a personagem coincide com os eventos que culminam com a morte de Ford e com os androides do parque assumindo o controle, embora eles ainda não tenham atingido o despertar da consciência. A evolução do arco da personagem depende de ações de funcionários do parque, o que aumentaria as possíveis consequências para cada vez que Maeve acorda fora do parque.

Sua decisão por sair do parque para o mundo real é tomada quando ela se depara com uma das prostitutas do Mariposa passando por um procedimento de desativação. Neste momento, como uma possível reação ativada pelo medo do que presencia, ela decide fugir. Este é um ponto que o roteiro não deixa claro se a motivação foi o medo ou a programação de Ford.

Maeve rompe definitivamente com sua programação ao entrar no trem que leva os visitantes para fora de Westworld, quando a lembrança da filha a faz querer ficar no parque. A segunda temporada tem início neste ponto para a personagem. Sua busca pela filha, não inspirada pelo medo, mas por algo próximo de um instinto materno. Porém o medo ainda se mostra como fundamental para Maeve. Ela passa a assumir o controle sobre outros androides a partir de um evento que quase causa sua morte, dentro da versão japonesa do parque: o Shogunworld.

A segunda temporada estabelece que Maeve tem a capacidade de controlar outros androides. Esse controle também surge a partir de situações em que sua vida está em risco. Para a série, este poder é utilizado para outros fins, como conversar com outras personagens para saber como sua filha está. Mas para este estudo, a relevância se concentra no controle exercido por ela. No episódio *Akane no Mai*⁹⁴, um ninja do Shogunworld a ataca e quando está prestes a morrer, ela dá um comando para que ele a solte e se mate. A partir deste ponto, ela utiliza esse poder sempre que sua vida depende disso, num apelo ligeiramente exagerado dos roteiristas para resolver as situações de conflito da personagem.

⁹⁴ Quinto episódio da segunda temporada.

FIGURA 9 – MAEVE APRENDENDO A DOMINAR A MENTE DOS OUTROS ANFITRIÕES



CAPTURE DA SEQUÊNCIA DO EPISÓDIO AKANE NO MAI – 25'42”

A jornada de Maeve se completa quando ela vai encontrar sua filha no caminho para o Além Vale. Porém, ao ver que os androides começam a atacar uns aos outros por uma falha de sistema, ela usa o seu poder controla-los e permitir que a filha entre no Além Vale em segurança e então é baleada e morre.

Um momento particularmente interessante para a personagem é *Trompe L'Oeil*. Em determinada cena, Maeve está conversando com uma das prostitutas do Mariposa, quando todos os androides têm suas funções motoras congeladas, exceto ela mesma. A noção de medo apresentada pela atriz, expressa visualmente, a leva tomar uma atitude mecânica imediata. Ela pega uma faca e se prepara para agredir os funcionários do parque, por acreditar que é a ela que eles estão procurando. Porém seu impulso é contido, ela percebe que os funcionários foram até a prostituta com quem ela conversava no início da cena e então relaxa. Depois desse momento, ela dá início ao plano de se libertar, tomando a decisão definitiva na cena mencionada anteriormente.

Fica claro, portanto, que o medo aqui foi fundamental para seu crescimento como personagem. Primeiro para tomar a decisão de fugir do parque e depois para assumir

o controle sobre outras personagens. Tendo os impulsos maternos assumindo importância, tanto nas decisões da personagem, quanto no seu despertar final.

6.3. Bernard Lowe: “*Is this now?*”

Bernard não é apresentado oficialmente como um androide no início da série. Isso limita sua participação como tal à segunda metade da primeira temporada. Essa informação é revelada no episódio *Trompe L'Oeil*. Desta maneira, seu protagonismo como androide está concentrado na segunda temporada. Das três personagens analisadas aqui, Bernard é o que demonstra ter o menor controle de suas ações, tendo o medo exercido pouca influência no seu processo de despertar. Primeiro porque ele está ciente da existência dos humanos e dos andróides, o que não gera qualquer estranheza para ele que haja duas espécies parecidas. Em segundo lugar, porque seu despertar é uma decisão tomada por Ford e ao se descobrir androide ele demonstra sentir medo inicialmente, numa sequência contrária dos fatores, quando comparado à Dolores e à Maeve.

Porém seu papel no parque afeta diretamente as narrativas das demais personagens analisadas neste trabalho. Em especial com Dolores, uma vez que há um vínculo muito íntimo entre os dois. Eles são um projeto do outro, são criador e criatura simultaneamente. Mas Maeve também tem forte impacto em Bernard. É ela quem revela para sua condição de pós-humana na cena inicial do episódio *The Well-Tempered Clavier*⁹⁵. Este é um dos momentos que o medo exerce papel mais significativo nele. A partir desta cena que Bernard decide confrontar Ford para saber sua origem. Mas um detalhe interessante de se observar é que, diferente de Dolores e Maeve, que quando expostas ao perigo, conseguem romper com sua programação e dar início ao despertar da consciência, Bernard não assume o controle. Após o confronto com Ford, este revela que ainda tem domínio sobre Bernard e dá o comando para que ele se mate. Mesmo estando visivelmente abalado, chegando a implorar ao Ford para que não o obrigue a tirar a própria vida, ele não consegue assumir o controle e impedir a situação.

Sua função na segunda temporada está muito mais próxima à de moderador de conflitos, tentando estabelecer as possibilidades para uma condição minimamente harmoniosa para as duas espécies. Dolores, mesmo sabendo disso o reconstrói fora do parque para que ele tenha a escolha de viver sua vida como achar melhor. Desta forma,

⁹⁵ Episódio 9 da primeira temporada.

não foi localizada nenhuma cena que evidencie um papel significativo do medo sobre Bernard.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

I'll be back

T-800 – “O Exterminador do Futuro”

A FC se mostra como um dos gêneros narrativos com maiores possibilidades de abordar temas densos e reflexivos. Desde sua origem até os dias atuais, as histórias construídas a partir de uma temática típica deste gênero nos fizeram questionar conceitos e padrões dos mais variados. O presente trabalho fez um recorte sobre o papel do medo na evolução de personagens pós-humanos, a partir de uma narrativa da FC. O objeto de estudo foi a série da HBO, *Westworld* e se concentrou em três personagens, com arcos que se concluem até o final da segunda temporada.

Embora existam outras séries de TV que abordem temáticas similares, como *Humans* (2015 -), lançada pela AMC, o peso de uma produção da HBO foi fator decisivo na escolha do título. O formato de produção seriada do canal, que por não possuir intervalos comerciais, não possui a necessidade de construir pausas dentro dos próprios episódios, permite que cada um deles apresente uma narrativa constante. A ação se desenrola de maneira mais natural, se apresentar quebras nas cenas de maior tensão.

Já o olhar sobre as personagens pós-humanas aconteceu por não se tratar de um tema recorrente. Muito se discute sobre os conflitos éticos de tratar como objeto uma criatura capaz de desenvolver consciência, porém as análises costumam aproximar tais personagens dos humanos. O olhar aqui foi feito de modo a olhar para os androides como não humanos, nem antes nem depois do despertar da consciência, o que se mostrou coerente com a própria narrativa da série que repetidamente utiliza diálogos para separar androides e humanos como espécies distintas.

Por fim, verificar como o medo era atribuído como fator decisivo para o despertar da consciência foi uma opção que surgiu ao longo da pesquisa, com o objetivo de direcioná-la para um ponto mais específico. O medo é demonstrado de diversas maneiras em *Westworld*, mas com função narrativa ele surge com mais força neste contexto. Tanto Dolores quanto Maeve despertam a partir de situações cuja sua existência está ameaçada, portanto a partir de um impulso causado pelo medo. Por outro lado, Bernard não demonstrou ter despertado a partir do medo. Nele o sentimento surge como uma consequência do despertar e não o contrário.

Neste sentido, uma outra personagem poderia ter entrado para favorecer o presente estudo. O índio Akecheta⁹⁶ também descobre não fazer parte daquele mundo e busca uma saída. Estando consciente da situação, ele evita morrer para que suas memórias não sejam apagadas. Seria possível atribuir ao medo a persistência dele para tentar escapar, ou simplesmente para não morrer. Neste caso o medo estaria mais ligado a dor de esquecer alguém que ele ama e não ao medo da morte. Porém a análise aqui não se concentrou nesta personagem, não sendo possível assim atribuir significado narrativo ao medo.

Das personagens analisadas, Dolores é a primeira a demonstrar o papel do medo para o processo de despertar da consciência. Por ser a protagonista da primeira temporada e ganhar especial destaque nos primeiros episódios, já era de se esperar essa maior influência sobre ela. Porém o que foi possível perceber é que o papel do medo na personagem é uma constante, com o sentimento sempre exercendo algum sentido para ela. Por outro lado, o medo para Maeve surge de maneira pontual. A personagem tem uma narrativa que muitas vezes não é afetada por alguma ameaça, diferente de Dolores que, na primeira temporada, se vê constantemente em situações de perigo.

Essa distribuição está relacionada a maneira como os arcos narrativos das personagens são apresentados. Conforme discutido no trabalho, Dolores apresenta um arco com início, meio e fim na primeira temporada. Já Maeve tem um arco introduzido no início da série, envolvendo a filha que a personagem teve em outra narrativa, porém este arco só é concluído no último episódio da segunda temporada. Esse distanciamento possibilitou que outras narrativas fossem oferecidas simultaneamente para desenvolvê-la, da mesma maneira que acontece com Dolores na segunda temporada, quando esta está muito menos suscetível ao medo.

Quanto ao Bernard, o que foi possível concluir é que sua jornada rumo ao despertar da consciência não é afetada pelo medo. Seu arco é desenvolvido essencialmente na segunda temporada, a partir das consequências da primeira. Para ele o medo funciona como um instinto de sobrevivência, algo muito similar ao efeito do medo em humanos. Isso pode ter sido apresentado pelo fato dele ser o único androide do parque criado a partir das memórias de um humano e por ter convivido durante toda a sua existência com humanos e androides, tendo consciência da diferença entre ambos. Para

⁹⁶ Interpretado por Zahn McClarnon.

Bernard, portanto, seria possível desenvolver uma análise específica, procurando entender de que forma o medo é uma consequência em androides já despertos.

Outras análises que o presente estudo deixa em aberto seriam no papel do medo como arma fundamental no processo de dominação de um grupo sobre o outro. Neste caso, a análise se cairia sobre o medo como um sentimento coletivo. A série é um excelente objeto de estudo nesse caso, uma vez que apresenta uma narrativa de humanos que, conscientemente, invadem um mundo novo, e ali podem roubar, matar e estuprar seres visualmente idênticos, num processo similar ao de colonização histórica.

A busca vida eterna para humanos também surge como um tema relevante, a partir dos conceitos de pós-humano e medo. Primeiro porque a série deixa claro que para se vencer as barreiras da morte, seria necessário abdicar da condição humana, uma vez que a morte lhe é inerente. A consciência permanece a da pessoa, porém o corpo não é mais humano. Segundo porque a possibilidade de se atingir a imortalidade não apresenta resultados sólidos na série, mostrando que a integração mecânico/biológico não é um resultado simples de se conseguir.

O grupo disciplinar que a Comunicação Social abrange é capaz de lançar olhares dos mais variados tipos às diversas narrativas às quais somos apresentados. A FC, como foi demonstrado aqui, é apenas uma temática para abordar conteúdos de interesse social. A *Westworld* se beneficia deste gênero e o utiliza de modo inteligente ao oferecer mais questionamentos do que conclusões. É profundamente significativo ver que há uma preocupação social ao abordar temas sobre violência contra a mulher ou a legitimação do homicídio, como mera possibilidade de entretenimento. A evolução tecnológica e nossa dependência, quase doentia, do que ela nos oferece já era um tema abordado antes mesmo deste futuro (e destas tecnologias) se torna realidade.

E, embora seja narrativamente complexa e, por vezes, excessivamente confusa, não há margem para apontar exageros. O planejamento em *Westworld* resulta numa série com episódios que apresentam conceitos e conflitos independentes, sem nunca esquecer que fazem parte de algo maior. Nas duas primeiras temporadas a quebra cronológica não se resume a um simples recurso narrativo, puramente estético. Estamos acompanhando uma jornada pós-humana, com memórias e lembranças desconexas, que retornam conforme a situação permite. Em comparação com outra narrativa, com elementos de FC, e também bem executada, o filme *Brilho Eterno de Uma Mente sem*

*Lembranças*⁹⁷ (2004), é interessante observar como um bom roteiro se justifica na construção de uma trama sobre a importância das nossas memórias e no seu papel em quem nós somos. *Westworld* é isso, um argumento sobre memórias e o quanto cada ser é afetado por elas. Cabe ao comunicador reconhecer este potencial e ressignificá-las na ficção ou perpetuá-las na realidade.

⁹⁷ O filme, estrelado por Jim Carrey e Kate Winslet conta a história de uma mulher que decide apagar as lembranças de seu ex-namorado. Este, ao descobrir o que aconteceu, opta por realizar o mesmo procedimento. O filme conta a história a pós estes acontecimentos, porém a narrativa é explicada por flashbacks constantes dos dois protagonistas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMANN, Z. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BOWKER, John (Org.). **O livro de ouro das religiões. A fé no Ocidente e Oriente, da pré-história aos nossos dias**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

BRITO, Márcia Xavier de. In. SHELLEY, Mary. **Frankenstein, ou o Prometeu Moderno**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

CÁNEPA, Laura Loguercio. In. MASCARELLO, Fernando. (Org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

CARDOSO, Ciro Flamarion. **No limiar do século XXI**. Tempo, Niterói, n. 2: 7-30, 1996.

CARVALHO, André Ferreira Gomes de. 2018. **Representação do trabalho e trabalho de representação em narrativas seriadas televisivas norte-americanas**. São José do Rio Preto, SP, 2018. Tese de Doutorado.

EKMAN, Paul. **A linguagem das emoções**. São Paulo: Lua de Papel, 2011.

FROGNEUX, Nathalie. In. NOVAES, A. (Org.). **Ensaio sobre o medo**. São Paulo: SENAC, 2007.

GLASSNER, Barry. **Cultura do medo**. São Paulo: Francis, 2003.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 33-118.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: Edusc, 2001.

KOVÁCS, M. J. **Morte e Desenvolvimento Humano**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.

KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 119-126.

LACALLE, Charo. **As novas narrativas de ficção televisiva e a internet**. In: Revista Matrizes, São Paulo, n. 2, p. 79-102, jan/jul. 2010.

LEE, Dave. When your body becomes eligible for an upgrade. Disponível em <<http://www.bbc.com/news/technology-40616561>> Acesso em: 29/05/2018.

LOVECRAFT, H.P. **H. P. Lovecraft. Medo Clássico - Volume 1**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

MAGONET, Jonathan. Judaísmo. In: BOWKER, John (Org.). **O livro de ouro das religiões. A fé no Ocidente e Oriente, da pré-história aos nossos dias**. Rio de Janeiro: Editora Ediouro, 2004. p. 254-299.

MAIA, João Jerônimo M. **Humano, pós-humano e transumano: fronteiras dúbias e indefinidas num mundo desigual**. In: Revista de História das Ideias vol. 35, p. 47-70, 2017.

MITTELL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. MATRIZES, São Paulo, USP, ano 5, n. 2, jan./jun. 2012.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos... Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 2018.

ROBERTS, Adam. **A Verdadeira História da Ficção Científica: do Preconceito à Conquista das Massas**. São Paulo: Seoman, 2018.

RÜDIGER, Francisco. **Breve história do pós-humanismo: elementos de genealogia e criticismo**. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2007. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/145>>. Acesso em: 2018.

SCALZI, John. **Encarcerados**. São Paulo: Aleph, 2018.

SEABRA, Rodrigo. **Renascença: A série de TV no século XXI**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein, ou o Prometeu Moderno**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galaxia: São Paulo, n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

VAN RIPER, A. B. **Science in Popular Culture: A Reference Guide**. Connecticut: Greenwood Press, 2002.

VENTURA, A. G. **‘Guia Distópico’: Uma análise da série Jogos**. Universidade Federal da Paraíba, Departamento de Comunicação, João Pessoa. 2017.

Filmes Citados

O HOMEM BICENTENÁRIO [Bicentennial Man]. Direção de Chris Columbus. Roteiro de Nicholas Kazan. EUA. Produzido por Chris Columbus, Wolfgang Petersen, Gail Katz, Laurence Mark, Neal Miller, Mark Radcliffe e Michael Barnathan. Distribuição 1492 Pictures, Columbia Pictures Corporation, Laurence Mark Productions, Radiant Productions e Touchstone Pictures, 1999. Colorado.

BLADE RUNNER, O CAÇADOR DE ANDROIDES [Blade Runner]. Direção de Ridley Scott. Roteiro de Hampton Fancher, David Webb Peoples. EUA. Produzido por Michael Deeley. Distribuição The Ladd Company, Shaw Brothers e Warner Bros., 1982. Colorido.

VINGADORES: ERA DE ULTRON [Avengers: Age of Ultron]. Direção de Joss Whedon. Roteiro de Joss Whedon. EUA. Produzido por Kevin Feige. Distribuição Marvel Studios e Walt Disney Pictures, 2015. Colorido.

APÊNDICE A - QUADROS

**QUADRO 1 – FILMES E SÉRIES COM A PRESENÇA DE PERSONAGENS PÓS-HUMANOS
COM DESTAQUE PARA OS CITADOS NO TRABALHO**

Título	Formato	Ano	Pós-Humano
O Homem Mecânico	Filme	1921	IA
Metrópolis	Filme	1927	Androide
Devastador do Mundo	Filme	1934	IA
Mysterious Doctor Satan	Série	1940	IA
Gog, O Monstro de Cinco Mãos	Filme	1954	IA
A Vingança do Monstro	Filme	1954	IA
Planeta Proibido	Filme	1956	IA
O Monstro de New York	Filme	1958	Androide
A Múmia Asteca Contra O Robô Humano	Filme	1958	IA
A Criação dos Humanoides	Filme	1962	Androide
A Máquina de Fazer Bikini	Filme	1965	Androide
Dr. Satan's Robot	Filme	1966	IA
Cyborg 2087	Filme	1968	Ciborgue
Superargo and the Faceless Giants	Filme	1968	Androide
2001: Uma Odisseia no Espaço	Filme	1968	IA
THX 1138	Filme	1971	Ciborgue
Dorminhoco	Filme	1973	Androide
Onde Ninguém Tem Alma	Filme	1973	Androide
O Homem de Seis Milhões de Dólares	Série	1974 - 1978	Ciborgue
As Esposas de Stepford	Filme	1975	Androide
A Mulher Biônica	Série	1976 - 1978	Ciborgue
Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança	Filme	1977	Ciborgue
Alien, o Oitavo Passageiro	Filme	1979	Androide
O Buraco Negro	Filme	1979	Androide
Um Astronauta na Corte do Rei Arthur	Filme	1979	Androide
O Humanóide	Filme	1979	Ciborgue
Star Wars: Episódio V - O Império Contra-Ataca	Filme	1980	Ciborgue
Blade Runner, O Caçador De Andróides	Filme	1982	Androide
Star Wars: Episódio VI - O Retorno de Jedi	Filme	1983	Ciborgue
Android Muito Mais que Humano	Filme	1983	Androide
O Exterminador do Futuro	Filme	1984	Androide
Runaway - Fora de Controle	Filme	1984	Androide
Aliens, O Resgate	Filme	1986	Androide
Keruak, O Exterminador de Aço	Filme	1986	Androide
Short Circuit: O Incrível Robô	Filme	1986	IA
Cherry 2000	Filme	1987	Androide
Adorável Andróide	Filme	1987	Androide
Construindo Um Cara Certo	Filme	1987	Androide
RoboCop - O Policial do Futuro	Filme	1987	Ciborgue

The Stepford Children	Filme	1987	Androide
Adorável Andróide 2	Filme	1989	Androide
Cyborg, O Dragão do Futuro	Filme	1989	Ciborgue
Hardware - O Destruidor do Futuro	Filme	1990	Androide
O Vingador do Futuro	Filme	1990	Androide
Pinochio 964	Filme	1991	Ciborgue
O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final	Filme	1991	Androide
Soldado Universal	Filme	1992	Ciborgue
Nemesis - O Exterminador de Andróides	Filme	1992	Androide
Cyborg 2: Glass Shadow	Filme	1993	Ciborgue
RoboCop	Série	1994	Ciborgue
Operação Andróide	Filme	1995	Androide
Assassinos Cibernéticos	Filme	1995	Androide
Tropas Estelares	Filme	1997	Ciborgue
Austin Powers: 000 - Um Agente Nada Discreto	Filme	1997	Ciborgue
Full Metal Yakuza	Filme	1997	Ciborgue
O Homem Bicentenário	Filme	1999	Androide
Inspetor Bugiganga	Filme	1999	Ciborgue
Inteligencia Artificial	Filme	2001	Androide
O Exterminador do Futuro 3: A Rebelião das Máquinas	Filme	2003	Androide
2046 - Segredos Do Amor	Filme	2004	Androide
Eu, Robô	Filme	2004	Ciborgue/Androide
Mulheres Perfeitas	Filme	2004	Androide
Star Wars: Episódio III - A Vingança dos Sith	Filme	2005	Ciborgue
Battlestar Galactica	Série	2005 - 2009	Androide
Daft Punk's Electroma	Filme	2006	Androide
Android Apocalypse	Filme	2006	Androide
Homem de Ferro	Filme	2008	IA/Ciborgue
O Exterminador do Futuro: As Crônicas de Sarah Connor	Série	2008 - 2009	Androide
O Exterminador do Futuro: A Salvação	Filme	2009	Androide
Homem de Ferro 2	Filme	2010	IA/Ciborgue
Eva	Filme	2011	Androide
Frank e O Robô	Filme	2012	IA
The Avengers: Os Vingadores	Filme	2012	IA/Ciborgue
Homem de Ferro 3	Filme	2013	IA/Ciborgue
Ex Machina: Instinto Artificial	Filme	2014	Androide
RoboCop	Filme	2014	Ciborgue
Black Mirro	Série	2015	IA/Ciborgue/Androide
Vingadores: Era de Ultron	Filme	2015	IA/Ciborgue/Androide
O Exterminador do Futuro: Gênesis	Filme	2015	Androide
Humans	Série	2015	Androide
The Whispering Star	Filme	2015	Androide
Capitão América: Guerra Civil	Filme	2016	Ciborgue/Androide
Liga da Justiça	Filme	2017	Ciborgue
Carbono Alterado	Série	2018	Ciborgue
Vingadores: Guerra Infinita	Filme	2018	Ciborgue/Androide

QUADRO 2 – DADOS DOS EPISÓDIOS DAS DUAS PRIMEIRAS TEMPORADA

Temporada	Episódio	Título	Direção	Roteiro	Lançamento	Audiência (em milhões)
1	1	"The Original"	Jonathan Nolan	<i>Jonathan Nolan e Lisa Joy</i>	2 de outubro de 2016	1.96
1	2	"Chestnut"	Richard J. Lewis	Jonathan Nolan e Lisa Joy	7 de outubro de 2016	1.50
1	3	"The Stray"	Neil Marshall	Daniel T. Thomsen e Lisa Joy	16 de outubro de 2016	2.10
1	4	"Dissonance Theory"	Vincenzo Natali	Ed Brubaker e Jonathan Nolan	23 de outubro de 2016	1.70
1	5	"Contrapasso"	Jonny Campbell	<i>Lisa Joy</i>	30 de outubro de 2016	1.49
1	6	"The Adversary"	Frederick E.O. Toye	Halley Gross e Jonathan Nolan	6 de novembro de 2016	1.64
1	7	"Trompe L'Oeil"	Frederick E.O. Toye	Halley Gross e Jonathan Nolan	13 de novembro de 2016	1.75
1	8	"Trace Decay"	Stephen Williams	Charles Yu e Lisa Joy	20 de novembro de 2016	1.78
1	9	"The Well-Tempered Clavier"	Michelle MacLaren	Dan Dietz e Katherine Lingenfelter	27 de novembro de 2016	02.09
1	10	"The Bicameral Mind"	Jonathan Nolan	Lisa Joy e Jonathan Nolan	4 de dezembro de 2016	2.24
2	1	"Journey into Night"	Richard J. Lewis	Lisa Joy e Roberto Patino	22 de abril de 2018	02.06
2	2	"Reunion"	Vincenzo Natali	Carly Wray e Jonathan Nolan	29 de abril de 2018	1.85
2	3	"Virtù e Fortuna"	Richard J. Lewis	Roberto Patino e Ron Fitzgerald	6 de maio de 2018	1.63
2	4	"The Riddle of the Sphinx"	Lisa Joy	Gina Atwater e Jonathan Nolan	13 de maio de 2018	1.59
2	5	"Akane no Mai"	Craig Zobel	Dan Dietz	20 de maio de 2018	1.55
2	6	"Phase Space"	Tarik Saleh	Carly Wray	27 de maio de 2018	1.11
2	7	"Les Écorchés"	Nicole Kassell	Jordan Goldberg e Ron Fitzgerald	3 de junho de 2018	1.39
2	8	"Kiksuya"	Uta Briesewitz	Carly Wray e Dan Dietz	10 de junho de 2018	1.44
2	9	"Vanishing Point"	Stephen Williams	Roberto Patino	17 de junho de 2018	1.56
2	10	"The Passenger"	Frederick E.O. Toye	Jonathan Nolan e Lisa Joy	24 de junho de 2018	1.56

