

A full-page background image of Harley Quinn from the movie 'Birds of Prey'. She is wearing her signature pink and black outfit, a clear leather jacket, and a tinsel cape. She has her blonde hair in pigtails and is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with blue and purple lighting and falling confetti.

CULT  
DE CULTURA

COLÓQUIO  
NACIONAL EM  
ARTE SEQUENCIAL  
E CULTURA POP

8 A 10  
OUTUBRO  
2020

FACULDADES  
EST

**POP!**

**CADERNO DE RESUMOS**



## GT 10 - ESTÉTICAS DA CULTURA POP

Sábado – 10/10 – das 14h às 17h  
Coordenador: André Daniel Reinke

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

Lívia de Pádua Nóbrega<sup>122</sup>

O presente resumo tem como objetivo comunicar os principais resultados da pesquisa de doutorado “O Imaginário sobre Robôs em Séries de Ficção Científica: A Saga *Battlestar Galactica* (1978 – 2010)”, recém-defendida no âmbito do Programa de Pós- Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais.

Desde seus primeiros acenos, na literatura, a ficção científica sempre se manteve profícua em apresentar narrativas do possível, tanto em ambiências midiáticas alternativas quanto no *mainstream*. Dentro desse contexto, as histórias de robôs configuram-se como espaço privilegiado para representar mundos possíveis e interrogar os seres artificiais que emergem simbolicamente para alegorizar muito mais que a ciência e tecnologia.

A genealogia do robô detecta as raízes desde estereótipo que povoa a cultura pop na figura mítica do Golem. O mito do Golem possui diversas variantes. A mais conhecida versa sobre um ser de barro ou argila vivificado a partir da inscrição hebraica *Emet* (verdade) em sua testa e desmanchado pelo apagamento da primeira letra desta palavra (*Met* - morto). O Golem mitificou-se por meio de um personagem real, o rabino polonês Judá Loew ben Betzalel, entre os séculos XVI e XVII. A lenda conta que ele teria feito a criatura para proteger os judeus do antissemitismo de um gueto de Praga, República Tcheca.

Desta forma, o recorte da problemática de pesquisa realizado para fins deste resumo questiona: quais os sentidos construídos por séries de ficção científica em torno dos robôs ao longo do tempo? Para tanto, recorre-se à Teoria do Imaginário, de Gilbert Durand e seus procedimentos metodológicos da Mitocrítica e Mitanálise, a fim de cartografar as imagens simbólicas, arquétipos e mitos construídos por uma produção cultural. Como objeto empírico toma-se a saga estadunidense *Battlestar Galactica*.

O enredo centra-se na rivalidade entre humanos e robôs – os *Cylons*, cujo ataque à humanidade dispõe os sobreviventes em uma odisséia espacial em busca de um lugar habitável e seguro no cosmo. Este universo ficcional é composto por filmes, séries, *webséries*, histórias em quadrinhos e jogos de videogame. O *corpus* de análise da pesquisa é formado pelas séries que compõem este universo narrativo: a versão original *Battlestar Galactica* (1978); sua

<sup>122</sup> Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais, Mestra em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás, Jornalista pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás e Historiadora pela Universidade Federal de Goiás. E-mail: [liviapaduanobrega@gmail.com](mailto:liviapaduanobrega@gmail.com)



continuação *Galactica* (1980); a refilmagem *Battlestar Galactica* (2004 – 2009) e o *spin-off* *Caprica* (2010). As considerações finais reconstroem o trajeto de constituição, ascensão, transformação e declínio do mito do Golem ao longo do tempo de vida do programa.

Amparando-se também em fundamentos durandianos, Anaz (2015) define o imaginário como o conjunto de atitudes imaginativas que o ser cria para lidar com a angústia advinda da consciência de sua finitude. Em seu romance “A Náusea”, Sartre (2005) pondera sobre como o ser é capaz de viver em aparente despreocupação, tendo o tempo e a morte à espreita. A angústia, portanto existe, mas encontra-se recalcada no sujeito e alcança vazão através de sua simbolização: o espaço dinâmico e criativo do imaginário.

Logo, o imaginário é uma força de equilíbrio do ser no mundo. Proporciona compensação simbólica e possui eficácia simbólica (LLOPIS, 1998). O símbolo, portanto, “[...] surge como restabelecedor do *equilíbrio vital* comprometido pela noção de morte [...] equilibra o universo que passa, através de um Ser que não passa” (DURAND, 1988, p. 100, grifo do autor).

Se o imaginário detém o caráter de incognoscível, a teoria da interpretação proposta por Durand possibilita a aproximação por meio de lastros do imaginário – como, por exemplo, a redundância, que auxilia a fixar o sentido a ser desvelado. Parte-se de uma concepção antropológica do imaginário. De modo que, observa o ser humano em sua dimensão ontológica, a humanidade em termos de inconsciente coletivo e as produções culturais como lugar de construção e circulação de um ponto de vista sobre o mundo. Nesse sentido, as histórias de animação do inanimado são uma projeção da angústia frente à mudança, precipitando a fuga ao destino (DURAND, 1997). Os robôs da ficção são pródigios assim em alegorizar as relações do ser com o medo humano essencial.

Na primeira versão da série, os *cylons* são humanoides – robôs antropomórficos com aparência maquínica – inorgânicos, criados por répteis e potencialmente imortais, já que, podem trocar peças e “viver para sempre”. Os *cylons* são percebidos como Outro em radical oposição ao humano e as fronteiras encontram-se forte e nitidamente demarcadas. Assim, os robôs configuram-se como mero pretexto para advertir sobre as consequências do desenvolvimento tecnocientífico.

Já na continuação, surgem dois androides - robôs antropomórficos com o exterior semelhante ao orgânico. Pela atenuação da diferença postulada pelos humanoides metálicos, os androides reforçam o mito do duplo. De acordo com Morin (2014), o duplo é espectro do humano, imagem fundamental de si, “[...] *instância da projeção da individualidade humana numa imagem que se tornou externa a ela*” (MORIN, 2014, p. 44, grifo do autor). O duplo se dissocia do ser para viver a vida do sonho:

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



Segundo o autor, o ser projeta no duplo seus desejos e temores; sua bondade e maldade. Em suma, suas luzes e sombras. À imagem e semelhança do ser humano, os androides compartilham também suas fragilidades. O duplo destaca a tendência à antropomorfização, ao antropocentrismo e a manutenção de um quadro de referência humano. Apesar da aparente similitude, no entanto, o interior inorgânico dos androides revela a diferença. As fronteiras vão começando a esmaecer e revelam-se mais permeáveis.

No *remake*, os robôs são criados por humanos e evoluem para criaturas capazes de replicação através do *download* de memória e consciência em naves chamadas de ressurreição. Na medida em que, os androides e ginoides<sup>123</sup> são seres biológicos indistinguíveis do humano, os *cylons* evidenciam em suas divisas fluidas a artificialidade das fronteiras erigidas por indivíduos e sociedades. Os robôs possibilitam problematizar o conceito de vida e a condição existencial humana. Se por um lado eles partilham limitações humanas, por outro, desejam destruir as “naves ressurreição” para extinguir a principal característica que os distingue dos humanos: a imortalidade, pois acreditam que apenas a morte confere sentido a vida. Parece inverossímil supor que robôs conscientes e tão análogos aos humanos enxerguem a potencial imortalidade como entrave a um sentido para suas vidas de silício. Ao abrirem mão do renascimento, os *cylons*, porém não abrem mão da eternidade, cujo tom moralizante da série, eivada pela moral judaico-cristã, aloca como horizonte a ser alcançado. Desta vez, não mais a eternidade em termos tecnológicos, possibilitada pela autorreplicação, mas o eterno da esfera do divino.

O *spin-off* apresenta uma nova forma de vida e subjetividade, a um só tempo: humana, virtual e robótica. Na trama, em meio à dificuldade em aceitar a morte da filha, o casal Graystone descobre que o avatar da adolescente sobrevive na realidade virtual. Inconformado com o luto, o pai copia o código do avatar e o transfere para um corpo robótico *cylon*. A criatura híbrida é percebida como uma (re)combinação entre categorias, figurando uma fusão de fronteiras que questiona a noção e o lugar do humano frente à emergência de novos modos de existência.

Os robôs ficcionais funcionam como superfícies de inscrição de significados. Os elementos simbólicos sistematizados por Durand (1997) conferem sentido ao imaginário estruturando-o em duas possíveis direções: o regime da antítese, que visa combater o tempo-morte e o da antífrase, que de posse da consciência do inexorável tempo-fim, organiza-se em torno de eufemizar a morte.

Ao redor da saga orbitam temas redundantes relacionados ao devir, dirigindo os sentidos do imaginário rumo a enfoques que driblam a morte como destino último. Os *cylons* de *Battlestar Galactica* evidenciam que os robôs têm a dizer sobre a humanidade que os fabula e os consome. Diferentemente dos humanos, as criaturas da saga não se afligem com a morte, pelo contrário, desejam-na. Mais que isso, veem o fim da vida como a única coisa capaz de

---

<sup>123</sup> Feminino de androide.



conferir sentido à existência. Positivando a morte, oferecem assim consolo ao ser incapaz de vencer o tempo inexorável.

Entre o preto e o branco, o dia e a noite, a zona de (des)conforto da ficção científica sempre esteve no espectro cinza, na luz crepuscular. Ao *sci-fi* interessa a tensão entre os polos e não partir do pressuposto de que os opostos se desfazem pela impossibilidade de tensões permanentes (FELINTO, 2003). Escapando de definições maniqueístas, os robôs da ficção científica conservam sentidos muito mais complexos que o simples ímpeto de destruição ou trabalho escravo, entre outras significações, mas recordam ao ser humano que ele vive sob o signo da finitude e o consola atribuindo sentido a vida através da morte que não podem evitar.

**Palavras-chave:** Ficção Científica; Imaginário; Robôs; Ficção Seriada; *Battlestar Galactica*.

#### **Referências:**

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. Matrizes arquetípicas da cultura midiática: o imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: Intercom, 2015.

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

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

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

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

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

SARTRE, Jean-Paul. **A náusea**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.