



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DE LINGUAGEM
LABORATÓRIO DE ESTUDOS AVANÇADOS EM JORNALISMO

LUCAS DE OLIVEIRA LOCONTE

Novelos e máscaras digitais: uma análise da jornada-narrativa de Maeve em “Westworld”

CAMPINAS
2019

LUCAS DE OLIVEIRA LOCONTE

Novelos e máscaras digitais: uma análise da jornada-narrativa de Maeve em “Westworld”

Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem e Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestre em Divulgação Científica e Cultural, na área de Divulgação Científica e Cultural.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Aurélio Barbai

Este exemplar corresponde à versão final da dissertação apresentada pelo aluno Lucas de Oliveira Loconte e orientado pelo prof. Dr. Marcos Aurélio Barbai.

CAMPINAS
2019

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Estudos da Linguagem
Leandro dos Santos Nascimento - CRB 8/8343

L818n Loconte, Lucas de Oliveira, 1990-
Novelos e máscaras digitais : uma análise da jornada-narrativa de Maeve em 'Westworld' / Lucas de Oliveira Loconte. – Campinas, SP : [s.n.], 2019.

Orientador: Marcos Aurélio Barbai.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Westworld (Programa de televisão). 2. Ficção científica. 3. Divulgação científica. 4. Linguagem. 5. Narrativa (Retórica). I. Barbai, Marcos Aurélio. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Novels and digital masks : an analysis of Maeve's narrative journey in 'Westworld'

Palavras-chave em inglês:

Westworld

Science fiction

Scientific dissemination

Language and languages

Narration (Rhetoric)

Área de concentração: Divulgação Científica e Cultural

Titulação: Mestre em Divulgação Científica e Cultural

Banca examinadora:

Marcos Aurélio Barbai [Orientador]

Paula Chiaretti

Greciely Cristina da Costa

Data de defesa: 30-08-2019

Programa de Pós-Graduação: Divulgação Científica e Cultural

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-3394-3959>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/4420802740559200>



BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcos Aurélio Barbai

Profa. Dra. Paula Chiaretti

Profa. Dra. Greciely Cristina da Costa

IEL/Unicamp

2019

Ata da defesa, assinada pelos membros da Comissão Examinadora, consta no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria de Pós-Graduação do IEL.

Para as minhas avós, que ensinaram o que é a memória.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Maria Inês e Wanderley, e ao meu irmão Caio por tornarem os fios da vida mais claros e seguros;

Ao professor Marcos Barbai, que me ajudou a segurar os fios dessa intrincada ideia;

Aos meus amigos de Piracicaba, Bauru e São José dos Campos que, mesmo distantes, tornam essa rede de carinho ainda mais conectada;

E ao Renan, que me ajudou a desatar e conectar alguns nós importantíssimos neste ano.

“(...) a máquina devia de ser um deus de que os homens não eram verdadeiramente donos só porque não tinham feito dela uma lara explicável mas apenas uma realidade do mundo. De toda essa embrulhada o pensamento dele sacou bem clarinha uma luz: os homens é que eram máquinas e as máquinas e que eram homens”.

(ANDRADE, 2019, p. 52)

RESUMO

Produtos audiovisuais, como filmes e séries, abre espaço para que a divulgação científica e cultural funcione como uma forma de ficcionalização da ciência. Em **Westworld**, temas como inteligência artificial ou a continuidade da vida são abordados de uma maneira que consegue trazer alguns conceitos filosóficos e sociológicos para o espectador sem deixar de lado a construção da narrativa e dos personagens. Assim, vários núcleos de protagonistas são criados, estabelecendo uma jornada-narrativa que desconstrói certos elementos que já foram pré-estabelecidos em histórias de ficção científica. A partir da visão de Candido e Orlandi, esta dissertação busca compreender alguns questionamentos provenientes da jornada-narrativa da personagem Maeve nas duas primeiras temporadas de **Westworld**. Para realizar o estudo, selecionamos 17 cenas das duas temporadas e analisamos a evolução do comportamento de Maeve e como ela mudou em termos de narrativa e construção da personagem. A partir desse recorte, fomos capazes de compreender a estrutura que existe previamente nas obras de ficção científica e como os roteiros da série quebram essa visão a partir de recursos como a narrativa fragmentada, do papel da mulher negra representada no Velho Oeste e do uso de anti-heróis ao invés do herói tradicional. Ao final, somos capazes de refletir sobre a jornada-narrativa de Maeve e como é possível desconstruir alguns conceitos e elementos presentes na maioria das obras de ficção científica dentro de uma narrativa moderna e televisiva.

Palavras-chave: Westworld; Ficção Científica; Linguagem; Narrativa; Personagem; Divulgação Científica.

ABSTRACT

Audiovisual products, such as films and series, make room for scientific and cultural dissemination to function as a form of science fictionalization. In *Westworld*, themes such as artificial intelligence or the continuity of life are approached in a way that can bring some philosophical and sociological concepts to the viewer without neglecting the construction of narrative and characters. Thus, several protagonist nuclei are created, establishing a narrative journey that deconstructs certain elements that have already been pre-established in science fiction stories. From the view of Candido and Orlandi, this dissertation seeks to understand some questions coming from the narrative journey of the character Maeve in the first two seasons of *Westworld*. To conduct the study, we selected 17 scenes from both seasons and analyzed the evolution of Maeve's behavior and how she changed in terms of narrative and character construction. From this clipping, we were able to understand the structure that previously existed in science fiction works and how the series' scripts break this view from resources such as the fragmented narrative, the role of the black woman represented in the Old West and the use of antiheroes instead of the traditional hero. In the end, we are able to reflect on Maeve's narrative journey and how it is possible to deconstruct some concepts and elements present in most science fiction works within a modern and television narrative.

Keywords: *Westworld*; Science fiction; Language Studies; Narrative; Character; Scientific Divulagation.

Lista de imagens

Figura 1: o despertar de Dolores	p. 21
Figura 2: a realidade de Dolores	p. 22
Figura 3: cenário de Westworld	p. 23
Figura 4: cenário de Westworld	p. 25
Figura 5: mudança de Dolores	p. 26
Figura 6: a primeira aparição de Maeve	p. 27
Figura 7: construção dos anfitriões	p. 36
Figura 8: faces-vaso de Edgar Rubin	p. 59
Figura 9: infográfico com a história da ficção científica por Ward Shelley	p. 62
Figura 10: 1º recorte do infográfico de Shelley	p. 66
Figura 11: 2º recorte do infográfico de Shelley	p. 68
Figura 12: 3º recorte do infográfico de Shelley	p. 69
Figura 13: 4º recorte do infográfico de Shelley	p. 70
Figura 14: ilustração de Josan Gonzalez	p. 72
Figura 15: ilustração de Josan Gonzalez	p. 73
Figura 16: ilustração da capa de “Neuromancer”, por Josan Gonzalez	p. 74
Figura 17: frame do filme “Viagem à Lua” (1902)	p. 78
Figura 18: frame do filme “Metropolis” (1927)	p. 80
Figura 19: frame comparando “Metropolis” e “Blade Runner”	p. 82
Figura 20: Dolores e Arnold no Massacre de Escalante	p. 98
Figura 21: Logan abre a barriga de Dolores	p. 100
Figura 22: o labirinto de Maeve	p. 102
Figura 23: ilustração dos cientistas do parque	p. 122
Figura 24: o despertar de Maeve	p. 125
Figura 25: criação de um anfitrião	p. 126
Figura 26: O Homem Vitruviano, de Leonardo Da Vinci	p. 127
Figura 27: Maeve caminhando pelo laboratório	p. 128
Figura 28: sequência de frames mostrando emoções de Maeve	p. 132
Figura 29: Maeve lutando contra samurais	p. 139
Figura 30: Maeve na mesa do laboratório	p. 141
Figura 31: Ford conversando com Maeve	p. 143
Figura 32: Maeve caminhando com os búfalos robôs	p. 145
Figura 33: frames mostrando a diferença de recorte das telas e cenários	p. 146-7
Figura 34: Maeve controlando os anfitriões	p. 148

Lista de personagens principais

Ator	Personagem
Evan Rachel Wood	Dolores Abernathy
Thandie Newton	Maeve Millay
Jeffrey Wright	Bernard Lowe
	Arnold Weber
James Marsden	Teddy Flood
Ingrid Bolsø Berdal	Armistice
Luke Hemsworth	Ashley Stubbs
Sidse Babett Knudsen	Theresa Cullen
Simon Quarterman	Lee Sizemore
Rodrigo Santoro	Hector Escaton
Angela Sarafyan	Clementine Pennyfeather
Shannon Woodward	Elsie Hughes
Ed Harris	Homem de Preto / William
Anthony Hopkins	Robert Ford
Ben Barnes	Logan Delos
Clifton Collins Jr.	Lawrence
	El Lazo
Jimmi Simpson	William (jovem)
Tessa Thompson	Charlotte Hale
Ptolemy Slocum	Sylvester
Louis Herthum	Peter Abernathy
Talulah Riley	Angela
Leonardo Nam	Felix
Zahn McClarnon	Akecheta

Sumário

Introdução: para onde vamos? De onde viemos?	14
Caos tecnológico: conheça Dolores e Maeve	21
Comitê de boas-vindas.....	30
Vida e memórias artificiais.....	39
Capítulo 1 – Uma breve história da ficção científica	57
Tentáculos da ficção científica	62
A ficção científica no cinema: de 1910 a 1930.....	76
De 1940 a 1960.....	82
De 1970 a 1990.....	85
O cinema de ficção científica no século XXI	87
Narrativa e personagem: a construção de uma história.....	89
Capítulo 2 – Bem-vindo a Westworld	93
A ponta do novelo: o labirinto e Arnold Weber.....	96
A primeira máscara: de William ao Homem de Preto	99
A segunda máscara: Maeve	100
A terceira máscara: o despertar de Maeve	102
A quarta máscara: a última narrativa de Robert Ford	103
A mente bicameral	105
A segunda temporada: o desenrolar do novelo digital	107
A consciência é só a ponta do novelo	108
O desenrolar da história	110
Capítulo 3 – Uma análise da jornada-narrativa de Maeve	113
Primeira temporada	115
Episódio 2.....	115
Episódio 4.....	120
Episódio 5.....	123
Episódio 6.....	124
Episódio 7.....	132
Episódio 9.....	133
Segunda temporada	135
Episódio 1.....	135
Episódio 2.....	136
Episódio 5.....	137

Episódio 8.....	139
Episódio 9.....	140
Episódio 10.....	143
Considerações finais	148
Bibliografia	156

Introdução: para onde vamos? De onde viemos?

*Mas teve um dia que ao descer a rua o mundo desabou
Outros tantos lindos mascarados transitavam sem
pudor*

*Ajoelhou com raiva, olhou pros céus e antes de gritar
Chorou*

*E ao se levantar olhou pros mascarados, condenou
"São todos falsos, tantas cópias de um rosto que era
meu!"*

*Ninguém lhe dava ouvidos, ela então cansada se
desmascarou*

E sorriu

(Rubel - "Máscaras")

Era uma vez uma mulher que morria diariamente. No dia seguinte ela não se lembrava de nada do que havia acontecido. Ou melhor, até lembrava. Quer dizer, lembrar talvez não seja a palavra certa. Existia um passado que surgia meio enevoado, com vidas e lugares diferentes. Antes de ontem ela morava em uma fazenda com a filha. Ontem, era uma cortesã numa cidade poeirenta no meio do nada. Hoje, empunha uma katana e luta pela liberdade do seu povo. A única certeza que ela tinha é que a sua vida ia muito além do que aquele dia a dia. Que aquela rotina repetitiva era só a ponta de um novelo e que o seu verdadeiro cotidiano deveria começar a se desenrolar. Quanto mais puxava aquele fio, mais entendia sobre si mesma, sobre quem a criou e percebia que tudo o que havia na sua vida era mascarado. Ela, naquele momento, era uma personagem dentro de uma grande narrativa escrita por uma pessoa qualquer — e chegava a hora dela construir a sua própria narrativa.

Perguntas de ordem filosófica do tipo “quem eu sou?” e “para onde vou?” já fizeram parte de algum momento da vida de qualquer pessoa. É aquele instante em

que começamos a amadurecer e questionar nossas escolhas e as decisões que fazem por nós. Não é só uma questão de autoritarismo, mas sim de autoconhecimento e libertação. Afinal, como provoca Silva (2014, p. 578),

Questionar é uma maneira de interromper a repetição maníaca das ideias que se pretendem conservar. A pergunta, o problema, produz desvio, faz gaguejar, introduz uma vacilação que permite à linguagem enganar momentaneamente a entropia. Desvia o pensamento de sua repetição paranoica.

Os questionamentos nas histórias de ficção científica funcionam como uma fagulha para incendiar um universo pré-estabelecido e que conhecemos na apresentação da narrativa. Existe uma ordem, mesmo que o mundo seja caótico. Os robôs que controlam a Terra em *Matrix*, por exemplo, funcionam com um sistema pré-estabelecido e que é quebrado pelos humanos rebeldes que despertam outros personagens com certo potencial para iniciar uma guerra. Já Hal-9000, o supercomputador de *2001 – Uma Odisseia no Espaço*, quebra a condição de ser uma máquina controlável para ser o responsável pelo controle da jornada e do destino dos astronautas da nave Discovery One.

Esse conceito é trabalhado principalmente nas histórias distópicas de ficção científica, onde, segundo Hilário (2013, p. 202), procuram “lançar luz acerca das atuais formas de poder; bem como aprofundar as implicações analíticas das distopias em relação às atuais formas de subjetivação”.

Algumas das obras distópicas mais conhecidas na literatura da ficção científica são livros como *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury; *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, de Philip K. Dick; *1984*, de George Orwell; *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley; e *A Revolução dos Bichos*, também de George Orwell.

Obras como as citadas foram as responsáveis por trabalhar com metáforas da época em que foram escritas e que mostram como um mundo aparentemente

tranquilo e controlável pode ser alterado com a catarse de uma ideia que transforma tudo em caos. Livros como os citados foram escritos em épocas de mudanças político-sociais porque a fantasia pode “normalizar o que é psicologicamente insuportável” (SONTAG, 1964, p. 42, tradução nossa).

Fahrenheit 451, por exemplo, foi publicado pela primeira vez em 1953 e reflete temas históricos a partir da tirania da sociedade: na trama, todos os livros são proibidos e existe um segmento do corpo de bombeiros que é responsável por queimar livros. O protagonista da história se vê desconstruído com o desenrolar da narrativa, e se sente dividido entre continuar com essa ação de censura ou dar voz à liberdade. Em *Conversations with Ray Bradbury* (2004), o autor comenta que o desenvolvimento da obra levou em consideração “qualquer espécie de tirania, em qualquer parte do mundo, a qualquer hora, na direita, na esquerda ou no centro”.

Com o passar dos anos, abre espaço para diversas interpretações: em 2007, Amy E. Boyle Johnston escreveu para o *LA Weekly* que

Bradbury ainda tem muito a dizer, especialmente sobre como as pessoas ainda não entendem sua mais famosa obra, *Fahrenheit 451* (...). Bradbury, um homem que vive no centro criativo e industrial da realidade na TV e de “dramas de uma hora”, diz que, de fato, a história é sobre como a televisão destrói o interesse em ler livros.

Já em *New Maps of Hell: A Survey of Science Fiction*, Amis cita o seguinte comentário de Bradbury:

Escrevendo *Fahrenheit 451*, eu pensei que estava descrevendo um mundo que talvez “aconteceria” em 4 ou 5 décadas. Mas, há algumas semanas, numa noite em Beverly Hills, um casal passou por mim caminhando com o seu cachorro. Eu fiquei olhando para eles absolutamente pasmo. A mulher segurava, em uma mão, um rádio, em forma e tamanho mais ou menos de um pacote de cigarro, com uma antena balançando. Dele, saía um minúsculo cabo de cobre que terminava em um delicado fone em forma de cone ligado na sua orelha direita. E ela ia “voando”, sonâmbula, esquecida do homem e do cão, escutando a novela que tocava no rádio, guiada por seu marido que provavelmente não estava nem aí. Isso não era ficção.

Essas duas passagens mostram como uma mesma obra pode gerar múltiplos significados e como a interpretação que se tem de uma história sempre leva em consideração o contexto histórico e social que vivemos. A partir do que aconteceu na Segunda Guerra Mundial, Bradbury desenvolve aquele contexto de autoritarismo no cotidiano da época em que vivia, onde a tecnologia começava a ganhar mais força. As metáforas utilizadas para isso surgem na forma da repressão e dos personagens que representam a resistência.

Já em *A Revolução dos Bichos*, publicada em 1945, a metáfora ganha um tom de fábula: trata-se de uma obra provocativa a respeito das lideranças e de como uma ideia aparentemente boa para toda uma comunidade pode ser alterada e transformar um conceito que beneficiaria toda uma população em algo elitista.

Na história, um velho porco chamado Major está prestes a morrer e decide reunir os animais de uma fazenda para compartilhar a ideia de que os animais podem viver livres, sem a submissão e exploração do homem, apresentando o **Animalismo**, uma filosofia que exalta a igualdade entre os animais e os tempos prósperos que estavam por vir.

Com a morte de Major, dois porcos chamados Bola-de-Neve e Napoleão tomam a frente do movimento e começam a estabelecer as estratégias da revolução. Depois de um episódio que se tornou o estopim para o estouro da movimentação, os animais transformam a propriedade na Fazenda dos Bichos e estabelecem uma primeira versão do que chamam de Sete Mandamentos:

1. Qualquer coisa que ande sobre duas pernas é inimiga.
2. Qualquer coisa que ande sobre quatro patas ou tenha asas é amigo.
3. Nenhum animal usará roupas.
4. Nenhum animal dormirá em cama.

5. Nenhum animal beberá álcool.
6. Nenhum animal matará outro animal.
7. Todos os animais são iguais.

Essa ideia — simplificada com o lema “quatro pernas bom, duas pernas mau” e repetida à exaustão pelas ovelhas — cresce com os animais, que estabelecem uma sociedade própria e lutam contra os humanos para manter o controle da fazenda. Durante o desenvolvimento da trama, a ideia de que os animais poderiam viver de forma igualitária entre si é distorcida por Napoleão, que modifica os mandamentos estabelecidos no início da revolução e se torna exatamente o que ele começou lutando contra: no final do livro, o restante dos animais da fazenda não conseguem mais distinguir os porcos dos seres humanos.

As obras de Bradbury e Orwell foram desenvolvidas dentro de um contexto histórico pós-Segunda Guerra Mundial, sendo que a primeira é, muitas vezes considerada, como uma crítica sobre a censura e governos totalitários, e a segunda uma sátira do estabelecimento da União Soviética.

Assim, a ficção científica abre espaço para discutir assuntos sociais e polêmicos dentro de uma narrativa própria. Nesse sentido, quando Lewis (2018, p. 120) escreve que a “(...) consciência de que nossa própria percepção humana do mundo é arbitrária e contingente” faz total sentido: autores, roteiristas, produtores e diretos conseguem construir uma história onde elementos do nosso cotidiano sócio-político são desconstruídos ou criticados através de um trabalho de linguagem (seja ela escrita ou visual) na construção de um mundo fantasioso, irreal ou surreal.

Westworld, programa televisivo que é objeto de estudo deste trabalho e é exibido pelo canal pago HBO e desenvolvido pelos roteiristas Jonathan Nolan e Lisa Joy a partir de uma história original de Michael Crichton, é um grande exemplo desse

argumento. A série apresenta um futuro próximo, onde robôs e andróides fazem parte da realidade da população. No entanto, o que é desenvolvido de forma filosófica e metafórica no roteiro é o uso da inteligência artificial como um instrumento que apresenta a possibilidade de que o ser humano possa viver para sempre. A ficção científica aqui é uma ferramenta para construir uma história sobre um tema que faz parte de uma das discussões mais antigas da humanidade (para onde vamos e de onde viemos?), mostrando que a divulgação da ciência e da tecnologia pode ser feita de uma forma interessante através de uma obra audiovisual.

Utilizamos esse argumento pelo seguinte motivo: muito dos resultados da pesquisa científica é divulgado de uma maneira problemática pela imprensa¹. Quando lemos em um veículo de comunicação popular algo sobre Biologia Molecular, por exemplo, temos uma série de termos e argumentos muito específicos e que podem dificultar a compreensão e/ou a repercussão de um assunto. Gomes-Maluf e Souza (2008, p. 272) defendem que existe uma dificuldade dos pesquisadores e cientistas entenderem “como é escasso o entendimento da maioria dos conceitos apresentados” já que as pessoas que estão diretamente relacionadas com a produção científica “tornam-se meros espectadores passivos dos acontecimentos”.

Assim,

(...) o objeto de estudo é tomado como “[...] o fenômeno vida em toda a sua diversidade de manifestações [...]” de forma que este conhecimento deva (...) subsidiar o julgamento de questões polêmicas, que dizem respeito ao desenvolvimento [...] e à utilização de tecnologias que implicam imensa intervenção humana no ambiente, cuja avaliação deve levar em conta a dinâmica dos ecossistemas, dos organismos, enfim, o modo como a natureza se comporta e a vida se processa. (GOMES-MALUF; SOUZA; 2008, p. 272).

¹ Levamos em consideração aqui o que acontece com a imprensa tradicional, e não com veículos específicos de divulgação científica. O grande problema é que veículos como os jornais O Estado de S. Paulo e Folha de S. Paulo, ou revistas semanais como Veja e Época não levam em consideração as possíveis limitações que existem no repertório de seus leitores. E isso não acontece só com a ciência: a economia, por exemplo, é outra editoria que enfrenta do mesmo problema. Ao se utilizar obras audiovisuais para apresentar esses temas — seja através de documentários, animações, filmes ou séries — é possível tornar mais lúdica e divertida a forma de se aprender sobre um determinado tema.

O mais importante, neste caso, é mostrar que “(...) o mito da cientificidade esquece que “[...] a realidade é multifacetada, que os dados do conhecimento são construídos, resultam de recortes da realidade. Pode-se assim dizer que o conhecimento resulta das perguntas que são feitas ao real” (GOMES-MALUF; SOUZA; 2008, p. 274).

Assim, a possibilidade de apresentar a partir de produtos audiovisuais questões científicas de forma acessível para a população em geral, traz uma ideia de modernidade na divulgação científica para o contemporâneo, por onde

(...) passamos de um universo confuso, cuja ordenação oferecida pelas explicações religiosas demonstrava-se demasiado obscura, demasiado infantilizante, um universo, enfim, que demandava esclarecimentos, que precisava ser explicado, para outra perspectiva de um mundo precário, cuja natureza mais do que ameaçadora surge como um plano complexo ao qual estamos vinculados, um mundo no qual precisamos estar atentos às surpresas que ele nos apresenta, que nos demanda problematizarmos constantemente as relações que estabelecemos com ele (SILVA, 2014, p. 586).

A trama de **Westworld** apresenta um mundo habitado por seres de inteligência artificial de um gigantesco complexo de entretenimento realista que começam a ganhar consciência e a questionar a “natureza da sua realidade”. O objetivo deste trabalho é justamente entender como a narrativa da série é capaz de trabalhar aspectos sobre o que é uma ideia, a construção e reconstrução da memória e o papel da identidade através de um roteiro desenvolvido de forma fragmentada. Além disso, o trabalho também permite um estudo sobre a construção de uma determinada personagem, Maeve, a partir da análise da evolução das suas ações e do seu em meio às mudanças anárquicas e caóticas de um mundo que era, aparentemente, controlável.

O que, de fato, move a trama de **Westworld** é uma pergunta única e provocativa: você já questionou a natureza da sua realidade?

Caos tecnológico: conheça Dolores e Maeve

O primeiro contato que temos com a realidade de **Westworld** é quando luzes se acendem lentamente ao longo de um laboratório. São pontos brancos que iluminam de forma desordenada o ambiente, como se fosse uma onda. Primeiro, a claridade vem lá do fundo do ambiente. Depois, ilumina a sala de vidro onde uma mulher nua está sentada, como se fosse uma boneca disposta de qualquer jeito por uma criança em uma cadeira. Seu pescoço está tombado e seus olhos vidrados para frente.

Uma lâmpada redonda começa a ganhar vida acima dela. A moça tem cabelos loiros e uma aparência angelical — não fosse o vestígio de sangue em seu rosto.



Figura 1: o despertar de Dolores na abertura do primeiro episódio da primeira temporada de "Westworld". É importante, nesta cena, reparar o olhar vidrado da personagem e a mosca caminhando sobre o rosto dela. Ao final da cena, o inseto está sobre os olhos da personagem, mostrando que não existe nenhum tipo de sensação a respeito desse momento.

A câmera vai se aproximando lentamente do rosto da personagem, enquanto, em uma narração em off, um homem pede que ela seja “colocada online”.

“Você pode me ouvir?”, ele pergunta.

“Posso”, ela diz com um sotaque. “Desculpe, não me sinto eu mesma”.

“Fale sem sotaque”, ele ordena. “Sabe onde está?”

“Estou em um sonho”.

“Sim, Dolores, você está em um sonho. Quer acordar desse sonho?”

“Quero. Estou assustada”.

“Não há o que temer, Dolores”, ele diz de forma paternal. “Desde que me responda corretamente. Entende?”

“Sim”.

“Ótimo. Primeiro: você já questionou a natureza da sua realidade?”

Nesse momento, a câmera está próxima do rosto de Dolores. Uma mosca surge voando e fica passeando pela sua testa e depois pelo seu olho esquerdo. A mosca voa e acontece uma transição de cena, mostrando a personagem dormindo em uma cama de uma fazenda.



Figura 2: essa é a realidade de Dolores. É aqui que ela conta a sua rotina e que segue um loop de terror diário.

“Não”, Dolores responde.

Enquanto vemos cenas de Dolores despertando e conhecemos mais da rotina da personagem e dos cenários que ela circula diariamente, o homem pede que ela diga o que “acha do seu mundo”.

“Algumas pessoas preferem ver a feiura deste mundo. A desordem. Eu prefiro ver a beleza”.

Dolores segue uma rotina diária específica: acorda, dá “bom dia” para o pai e conversa com ele de forma carinhosa, enquanto a brisa matinal bate no rosto dos dois, pássaros cantam. Depois, sai para “desfrutar o esplendor da natureza”. É aí que ela volta a narrar que prefere “acreditar que há uma ordem nos nossos dias, um propósito”.

Em seguida, somos apresentados à rotina de Sweetwater, onde ela é questionada sobre os convidados, ou os recém-chegados. Sweetwater é a cidade próxima da propriedade de Dolores e que serve de cenário para a série. Nesse centro, conhecemos dois grupos distintos de pessoas: os convidados, que são os seres humanos que visitam o parque, e os anfitriões, que são seres de inteligência artificial que habitam o lugar e estão lá para oferecer uma experiência realista para qualquer pessoa.



Figura 3: Frame de um dos cenários de 'Westworld'. A proposta do parque é criar uma experiência realista para os convidados, o que inclui uma ambientação natural do Velho Oeste. Como diz Dolores, aquele é um lugar onde os recém-chegados “procuram o mesmo que nós: um local para ser livre, para realizar nossos sonhos. Um local com possibilidades ilimitadas”.

Em Sweetwater, Dolores realiza a compra diária de mantimentos. Lá, ela também se encontra com Teddy, um cowboy sempre se apaixona pela moça. Isso é a programação, o roteiro da narrativa dos dois. E é a partir daí que a voz que questiona Dolores pergunta: “Você nota inconsistências no seu mundo? Ou repetições?”

E ela responde: “Todas as vidas têm rotina. A minha não é diferente. Ainda assim, nunca deixo de pensar que, de repente, o curso da minha vida pode mudar com um encontro ao acaso”.

É aí que ela derruba uma lata, Teddy a pega e os dois flertam. Ela fica surpresa com o retorno do cowboy e tem a atitude de montar no cavalo e sair numa pequena jornada romântica com ele, cavalgando na frente. Eles param em um platô, com uma vista de tirar o fôlego, e observam o gado que é tocado por alguns fazendeiros. Nesse momento, fica clara a proposta e a metáfora da série: os anfitriões são o gado do parque, tocado pelos seres humanos, que os criam, desenvolvem uma narrativa e

disponibilizam esses seres de inteligência artificial para o abate, seja para atos de violência ou sexo. O contexto de metáfora será aprofundado e desenvolvido mais a frente, mas é importante entender que ele faz parte do desenvolvimento das narrativas da série².



Figura 4: frame do episódio 1 da 1ª temporada de 'Westworld', com o gado sendo tocado por alguns cowboys. Na cena, Teddy ainda comenta: "Nunca entendi como conseguem mantê-los no caminho".

Dolores retorna para a fazenda à noite com Teddy e vê o gado solto. Os dois ouvem tiros e o cowboy sai cavalgando, pedindo que Dolores fique para trás. O pai dela é morto. E a voz que questiona Dolores faz uma última pergunta: “E se eu lhe dissesse que você está enganada? Que encontros ao acaso não existem? Que você e todos que conhece foram construídos para satisfazer vontades das pessoas que pagam para visitar seu mundo?”

² Existem duas narrativas que permeiam a série: aquela que acompanhamos enquanto espectador; e a que faz parte da rotina dos anfitriões, que vivem dentro de um roteiro escrito por uma equipe do parque e que os coloca dentro de uma história que pode ser acompanhada pelos visitantes. A grande questão do seriado é entender quando a narrativa roteirizada é quebrada de fato pelos personagens na narrativa que acompanhamos enquanto público.

Enquanto chora pela morte do pai, uma figura toda de preta se aproxima. É o Homem de Preto. Ele observa Dolores e comenta como ele desistiu depressa de lutar. “Acho que ele perdeu o jeito”, comenta.

E nesse momento, o Homem de Preto relembra algumas coisas que moldaram o seu relacionamento com Dolores. A história dos dois é antiga e repleta de violência. Teddy aparece para salvar a amada, e é morto. Dolores, por sua vez, é estuprada.

No dia seguinte, isso acontece novamente. E de novo. E mais uma vez. O loop de terror é eterno. O que muda é quem pega a lata que cai no chão e o seu algoz em um ato de violência. Só que as coisas no parque de Westworld estão mudando. Uma nuvem parece se formar sobre a cabeça de alguns anfitriões, os androides sintéticos que habitam o local e são programados para interagir de forma realista com os visitantes humanos, que podem fazer absolutamente o que quiserem com eles. Literal e absolutamente tudo: bater um papo, sair numa aventura, transar, beber em um bar ou mata-los. A única regra que existe no parque é que os anfitriões não podem ferir os visitantes.

A grande mudança acontece quando Dolores, numa dessas manhãs, mata uma das moscas que a perturba.



Figura 5: frame do final do 1º episódio da 1ª temporada, que mostra a mudança do comportamento de Dolores.

É como se o seu sistema pré-programado alterasse esse padrão que ela sempre seguiu. Agora, as coisas causam desconforto. A mosca pousada em seu rosto, a violência praticada contra ela, a sensação de não estar em controle. Com isso em mente, a frase que ela sempre repete para o pai (“Acreditar que há uma ordem nos nossos dias, um propósito. Sei que tudo acontecerá como deve”) ganha um novo significado.

Corta para outra personagem. Maeve é uma cortesã e cafetina em Sweetwater que, de vez em quando, se depara e convive com Dolores. Sua personalidade é bem diferente da mocinha loira e com aparência angelical: ela tem respostas afiadas, uma presença provocativa, age de forma maternal com as suas garotas e se envolve com os dois lados da lei. Tanto que a primeira vez em que ela aparece, Maeve já dispara frases de efeito debochadas e define muito bem a personalidade da personagem.



Figura 6: a primeira aparição de Maeve no episódio piloto de "Westworld". Frases debochadas, presença e o envolvimento com os dois lados da lei moldam a personagem na série.

No entanto, com o passar dos episódios, percebemos que ela vai caindo em uma espécie de espiral: memórias de uma outra vida começam a aparecer e Maeve questiona quem realmente é. Num instante, ela se vê como uma prostituta; no outro, como uma mãe. O que é aquele passado? Por que aquelas lembranças surgem em sonhos?

Entender quem realmente é e onde está é o que guia Dolores e Maeve. E é a partir da narrativa das duas personagens — a narrativa presente nos seus códigos, e não a narrativa da série — que podemos elaborar uma questão central para o roteiro de **Westworld**: como uma ideia pode alterar todo um mundo já pré-estabelecido, organizado e controlável?

Foi justamente essa inquietação que tornou possível pensar a série como objeto de estudo. Existem inúmeros produtos audiovisuais de ficção científica lançados quase que semanalmente em plataformas de streaming, nos cinemas, YouTube ou canais de televisão. O grande problema desses produtos é que muito do

que se cria não tem como objetivo de provocar o espectador. Pouquíssimas obras fazem isso e trazem algo de novo, como se fosse um elemento fresco para gerar discussões e tornar ainda mais interessante a experiência de, em um momento de lazer, poder ser impactado por algo inédito e diferenciado.

Como escreve Xavier, o cinema (e, conseqüentemente, a indústria audiovisual) deve “buscar a expressão visual da vida interior (impressão, sensação)” (2017, p. 78), tendo o poder de “agir com exclusividade e prevalecer sobre qualquer outra qualidade” (2017, p. 79). Assim, além do impacto audiovisual e questionador, existe um outro elemento extremamente importante dentro desse gênero: a possibilidade de ensinar algo ao espectador. Segundo Maluf e Souza (2008, p. 272), a ficção científica “[...] é mais esclarecedora do que a Ciência para compreender como a tecnologia é vista por pessoas situadas fora da elite tecnológica. A Ciência proporciona o input técnico para a tecnologia; a ficção científica nos exhibe o output humano”.

Ao longo deste trabalho, vamos explorar um pouco da história da ficção científica e como **Westworld** se encaixa dentro dessa cronologia e dos vários subgêneros que existem. Afinal, existem diversos elementos na série — um futuro distópico, máquinas de inteligência artificial avançadas e a luta do homem contra esses elementos — que foram utilizados à exaustão em diversos filmes e séries, mas que ganharam um ar renovado com o programa.

Em **Westworld**, a distopia surge a partir da criação da tecnologia responsável por dar vida aos habitantes dos parques da Delos. O parque batiza o seriado que começou a ser exibido em 2016 e é produzido pelo canal de televisão pago HBO e pelo estúdio Warner Bros. Criado pelos roteiristas Jonathan Nolan e Lisa Joy a partir de um filme homônimo escrito por Michael Crichton, a premissa da obra envolve uma revolução da inteligência artificial que dá vida aos anfitriões do parque. Lentamente,

alguns personagens começam a quebrar o seu loop e se rebelar contra os seres humanos. O importante, no entanto, é entender que essa consciência faz parte de uma grande narrativa que conduz a história da série. Por isso, reforçamos um ponto em particular: existem duas narrativas que fazem parte de **Westworld**, aquela que acompanhamos enquanto espectador, e a que faz parte da rotina de cada anfitrião e que é estabelecida pelos roteiristas do parque. Esse aspecto quase que metalinguístico — com um roteirista escrevendo a história de uma história — ajuda a compreender que existe algo de muito mais complexo dentro da trama da série, e que o despertar da consciência dos personagens não é algo simples.

E consciência é algo que deve ser trabalhado hoje em dia. A consciência da importância da pesquisa, da divulgação da ciência, da criação científica e do entretenimento: numa época em que o que pode ser questionado assusta, quebrar o loop da mesmice em consumir um produto audiovisual como puro entretenimento pode fazer com que o público exija produções mais complexas, inteligentes, questionadoras e, acima de tudo, capazes de acrescentar e provocar³.

Comitê de boas-vindas

No mundo apresentado em **Westworld**, os parques que ambientam a trama são ambientes em que o prazer e a diversão acontecem em espaços que atualizam e simulam locais como o Velho Oeste, o Japão Feudal e a Índia Oriental. O principal conceito que envolve esses espaços é a possibilidade de propiciar ao visitante uma

³ Uma pequena observação do autor: em nenhum momento realizo uma crítica gratuita às obras de entretenimento hollywoodiano que chegam até nós. Eu consumo esse tipo de produto através de filmes e séries, mas defendo que existe a possibilidade de se criar obras que realmente façam a diferença através do entretenimento. O maior exemplo nisso são os livros: alguns clássicos foram responsáveis por moldar e propagar ideias, criar símbolos ou gerar questionamentos que impactaram o desenvolvimento histórico e social.

experiência realista dentro de uma determinada narrativa. As histórias interativas são construídas por pessoas que utilizam o que existe no imaginário coletivo a respeito desses cenários e reinventam (ou reimaginam) esses ambientes e seus habitantes. Não se faz uma revisão histórica no desenvolvimento desses roteiros: as narrativas são construídas a partir da concepção dos roteiristas que trabalham para o parque e são responsáveis por criar uma experiência particular para cada pessoa que procura se desprender do mundo real e se libertar dentro daquele ambiente. No caso do Velho Oeste, o visitante pode sair em uma jornada na busca por ouro, explorar as pradarias em uma aventura a cavalo, conhecer algumas cortesãs da cidade, enfrentar tribos indígenas ou ajudar o xerife local na captura de um fora da lei.

Aliás, a reimaginação desses cenários é um importante elementos linguístico da série: é a partir dessa reinvenção que os clichês de cada espaço são trabalhados. Em alguns filmes de Velho Oeste, que se popularizam muito nas décadas de 1950 e 1960 com a chegada dos *western spaghetti* (os filmes italianos do gênero) e seriados televisivos, os índios sempre foram tratados como os grandes vilões de algumas histórias. Em **Westworld**, no início esse clichê ainda está presente: os indígenas, que fazem parte de uma tribo chamada de Tribo Fantasma, são uma grande ameaça. Até a sua representação estética, com os corpos pintados de branco, gritos sobrenaturais, rostos ameaçadores e armas sempre pontiagudas reforçam isso. É só mais para a frente que esses elementos são alterados e permite um desenvolvimento diferenciado dos personagens, gerando uma reinvenção dos clichês apresentados até então.

A televisão, quando foi se popularizou, se tornou um instrumento que realiza dois trabalhos ao espectador: primeiro, o de entretenimento e informação. Normalmente, um filme para o cinema tem cerca de 2 horas de duração, seguindo

uma estrutura narrativa bem semelhante, com começo, meio e fim bem definidos ou abrindo brechas para continuações.

Um seriado televisivo tem um espaço muito maior para contar uma história — e engana-se quem pensa que os recursos investidos em uma série são menores do que em um filme. A primeira temporada de **Westworld**, por exemplo, custou US\$ 100 milhões (GOLDBERG, 2016). Filmes do Oscar, como *The Post* (2017), de Steven Spielberg e protagonizado por Meryl Streep e Tom Hanks, e *Corra!* (2017), de Jordan Peele, custaram, respectivamente, US\$ 50 milhões e US\$ 4.5 milhões. Normalmente, uma temporada de série pode ter de 10 a 22 episódios para contar uma história. A média de episódios de uma temporada na Netflix é de 10 episódios. Isso abre espaço para desenvolver melhor os personagens, criar tramas mais complexas e brincar com a forma como uma narrativa será trabalhada, seja em termos de roteiro ou na edição do programa.

O segundo ponto trabalhado é o da memória. Hoje, com a internet e os serviços de streaming, isso se tornou mais amplo. Pessoas de todas as idades e com todos os tipos de interesse têm acesso a uma programação única, extremamente particular e, em alguns casos, personalizada⁴. Afinal, como diz Orlandi (2001, p. 179), a televisão alcança as pessoas e tem a possibilidade de “atingir instantaneamente milhões de espectadores”, tendo uma “capacidade de circulação em meio a uma grande massa heterogênea de sujeitos”.

E o desenvolvimento da memória surge justamente em dois momentos durante a análise da série: primeiro, no próprio enredo do programa e funcionando como uma metáfora, onde a memória tem um papel decisivo para o despertar dos personagens quando, a partir de devaneios, eles começam a ter vislumbres de uma vida passada.

⁴ Comentamos isso levando em consideração os algoritmos que vão filtrando o que é consumido em alguns serviços de streaming e oferecem um menu direcionado para o usuário.

Mas, mais uma vez, é importante ressaltar que essas memórias e devaneios fazem parte de uma narrativa pré-estabelecida. Não é um estalo ou um defeito da tecnologia que molda os anfitriões, mas sim algo que está programado dentro do seu código. O segundo momento é no espectador: afinal, a televisão é um espaço que “anula a memória, a reduz a uma sucessão de fatos com sentidos (dados), quando, na realidade, o que se tem são fatos que reclamam sentidos” (ORLANDI, 2001, p. 180).

Pensando nisso, Orlandi defende que a televisão coloca o espectador numa situação paradoxal quando “historiciza seu instrumento (...) e, no entanto, produz o efeito de deshistoricização no espectador. Ela o subtrai de sua temporalidade, de seu acontecimento pessoal, na história” (2001, p. 179). Ao mesmo tempo em que é capaz de levar o espectador para outras épocas ou lugares, a televisão também é capaz de alienar, inventar falsas memórias ou mostrar realidades inexistentes.

Ela explica:

Embora múltipla em seus *meios*, a televisão — como outros instrumentos da mídia — produz uma homogeneização de seus *fins*. Isto mostra a diferença entre *produtividade* e *criatividade*: no processo criativo, no que diz respeito à linguagem, há um investimento no mesmo mas que desloca, desliza, trabalhando o diferente, a ruptura; no processo produtivo, ao contrário, não se trata de produzir a ruptura mas a quantidade, a reiteração do mesmo produzindo a ilusão do diferente, o variado. Pelo processo produtivo, o que temos é a variedade do mesmo em série. (2001, pp. 179-180)

O fato da televisão produzir “acontecimento sem história” e, conseqüentemente, produzir “repetição sem memória” (ORLANDI, 2001, p. 180), faz com que o próprio conceito de linguagem seja retrabalhado num produto audiovisual.

Conforme Orlandi diz:

A memória, nesse domínio de reflexão, é o que chamamos *interdiscurso*, o saber discursivo, a memória do dizer, e sobre a qual não temos controle. Trata-se do que foi e é dito a respeito de um assunto qualquer, mas que, ao longo do uso já esquecemos como foi dito, por quem e em que circunstâncias e que fica como um já-dito sobre o qual nossos sentidos se constroem. (2001, p. 180)

O interessante de levar em consideração o espaço em que o objeto de estudo desta pesquisa é veiculado ajuda a entender como a construção da narrativa e do mundo em que somos inseridos acontece. Além disso, a memória nesse espaço também se torna um elemento crucial para os dois núcleos de personagens: os visitantes e os seres de inteligência artificial que habitam o parque, chamados de **anfitriões**. Eles são construídos com uma tecnologia específica que os tornam idênticos aos seres humanos e possibilitam uma experiência realista, já que sangram e dão ou sentem prazer. A sua construção é bem específica e utiliza uma tecnologia única, que vai tecendo o organismo cibernético para criar músculos, nervos e a textura do corpo humano⁵.

Como aprendemos com o desenvolvimento da história, a principal proposta deste parque de diversão voltado exclusivamente para adultos é permitir que os visitantes façam tudo o que não podem lá fora, o que envolve diversas cenas de violência e sexo. A experiência em **Westworld** é bruta e suja - um reflexo direto de quem vive no Velho Oeste.

Até o momento em que este trabalho está sendo desenvolvido, foram exibidas duas temporadas da atração. No ano de estreia, nos deparamos com a jornada de alguns anfitriões que culminam em um evento caótico que quebra a programação desses seres, tornando-os conscientes. A consciência dos anfitriões envolve uma busca pela compreensão do que é o livre arbítrio e liberdade.

⁵ Antes de darmos continuidade, vale uma breve observação: na ficção científica, existe uma diferenciação entre robôs, andróides e ciborgues. Os robôs são máquinas que fazem tarefas pré-programadas de forma autônoma. Se o robô tem um aspecto humano, ele é considerado um andróide. Finalmente, os ciborgues são híbridos, parte humano, parte máquinas. No caso de **Westworld**, os anfitriões são andróides. Comento isso porque utilizaremos obras que discutem algumas ideias levando em consideração um desses termos em específico ou que generalizam toda forma de inteligência artificial como robô. Ao longo do trabalho, manteremos a expressão “anfitriões” para se referir aos personagens sintéticos do seriado. (N.A.)

O conceito de que uma ação pode modificar um ambiente funciona no roteiro como uma ferramenta extremamente poderosa e que possibilita ruir um mundo aparentemente perfeito, asséptico e burocrático. Existem dois lados que são mostrados nos episódios: as lutas de interesses empresariais focadas no lucro e no desenvolvimento da tecnologia para ser vendida, e o despertar dessa tecnologia para assumir o controle a partir de determinado momento.

A “ideia” que aqui falamos é algo plantado dentro do código dos anfitriões e esquecido lá, como uma memória abandonada que funciona como “(...) fantasmas, duplos, objetos, rostos, símbolos [que] continuam a nos assombra e a determinar (...) nossas trajetórias intelectuais, nossas tomadas de decisão, nossos afrontamentos que podem, se as circunstâncias se prestam a isso, desembocar na guerra” (ROBIN, 2016, p. 21).

Para criar o universo dos parques, Robert Ford (interpretado pelo ator Anthony Hopkins) desenvolveu a tecnologia de inteligência artificial capaz de dar vida aos anfitriões e também às máquinas que criam a estrutura desses seres. Ao longo do trabalho apresentaremos com mais calma cada um desses aspectos, mas é interessante ressaltar que a estética visual do seriado — dividido entre os laboratórios, o ambiente corporativo e os parques em si — também é importante para discutir esse sentido de ideia.

Os laboratórios, por exemplo, são sempre limpos, escuros e refletem o que acontece, seja através de revestimentos ou espelhos. Já o ambiente corporativo utiliza ambientes limpos, mas claustrofóbicos, estando aparentemente incrustados dentro de montanhas. Além disso, são inseridos elementos vermelhos em alguns espaços, como a sala de controle. Essa cor cria uma considerável sensação de perigo e desconforto. Finalmente, os parques em si utilizam ambientes realistas e trabalham

com uma fotografia com cores típicas de cada ambiente já apresentado: no caso do Velho Oeste a fotografia é mais terrosa e amarelada; no Japão Feudal, azulada; na Índia Oriental, o tom é amarelado; e quando saímos do parque, a fotografia se torna mais natural e “gelada”.

A construção dos anfitriões também utiliza esse conceito ao fugir dos robôs cheios de fios e protótipos mecânicos. O “esqueleto” desses seres é bem parecido com o esqueleto humano, e a composição de sangue e nervos é substituída por líquidos e fios. Eles são mais orgânicos e existe certa poesia na forma como eles ganham vida, com inúmeros elementos que referem à criação divina e ao batismo católico. O frame abaixo ilustra como os anfitriões são construídos na série.



Figura 7: frame do seriado mostrando a construção dos anfitriões (Reprodução)

Como o objetivo do parque é fornecer a experiência mais real possível para o visitante, a equipe de programadores tenta, a cada atualização, torná-los ainda mais realistas a partir de uma programação chamada de **devaneios**, que seriam “gestos curtos e únicos” que replicam a espontaneidade e a forma como os seres humanos

agem no cotidiano. Junto a esses devaneios estão as histórias do passado de cada personagem, o que molda as atitudes e define o rumo da narrativa que ele segue.

A importância durante a construção dessa realidade foi de utilizar os anfitriões como receptáculos que são reutilizados constantemente. As memórias, narrativas, histórias e aprendizados que são substituídos por um novo código não são apagados completamente. Eles ainda estão lá por algum motivo, o que começa a causar o que os cientistas pensam que são falhas na programação de alguns personagens.

Toda essa construção de cenário e do funcionamento dos personagens permitiu que o roteiro fosse trabalhado de maneira complexa e provocativa. Quando seguimos os anfitriões, vemos relances dessas memórias passadas e uma curiosidade inerte em aprender mais sobre quem eles realmente são e de onde surgem aquelas lembranças. É a máquina aprendendo mais sobre quem ela é e o que ela deve fazer.

Isso acabou chamando a atenção da crítica e do público. A complexidade com que alguns assuntos foram trabalhados durante as duas primeiras temporadas e a forma como pequenos detalhes foram pensados para tornar a narrativa ainda mais específica e objetiva ajudaram a construir a humanidade dos anfitriões e tornaram os humanos os predadores desse universo.

Mais do que fazer um seriado onde os robôs ou a inteligência artificial simplesmente se revolta contra os seres humanos, Nolan e Joy resolveram criar um universo particular e dissecar questões relativas à psique humana, ao livre arbítrio e ao que é real, assuntos extremamente complexos, sem uma definição ou consenso específico e que abre margem para diferentes interpretações.

Como escreve Orlandi (2017, p. 16),

(...) a liberdade é inseparável das condições concretas do seu exercício, na relação dialética entre subjetividade e história. A isso, (...) já podemos juntar

o que pensamos contemporaneamente da ilusão da liberdade (*faculdade* do ser, *disposição* em agir livremente), que aproximamos da ilusão discursiva do sujeito como origem, que a análise de discursos desenvolverá, elaborando-a para pensar a questão do laço sujeito/história (historicidade) com a noção de ideologia. (p. 16)

A busca por essa nova ideologia de ser livre é a mesma que motiva os animais em *A Revolução dos Bichos* e outras tantas histórias de ficção científica que possuem esse conceito da implementação de uma ideia e a mudança de uma realidade.

Esse conceito de um parque sendo destruído por uma nova ideia não é inédito nas tramas de ficção científica. Aliás, a trama de **Westworld** não é inédita: Nolan e Joy reinventaram o filme homônimo de 1973, que foi escrito e dirigido por Michael Crichton, autor de livros como *Jurassic Park* e *O Enigma de Andrômeda*.

O fato de Crichton ter desenvolvido essa história é outro ponto que será explorado ao longo do trabalho: o autor pega elementos da ciência (a genética no caso dos dinossauros de *Jurassic Park* e a inteligência artificial e a robótica no caso de **Westworld**) e gera o caos a partir de um mundo aparentemente estável, onde o que foi criado pela ciência se volta contra os criadores. É clássica história de *Frankenstein* ou outros monstros modernos, com a criatura se voltando contra o criador.

Porém, conforme escreve Haraway (2009, p. 39)

Diferentemente das esperanças do monstro de Frankenstein, o ciborgue não espera que seu pai vá salvá-lo por meio da restauração do Paraíso, isto é, por meio da fabricação de um parceiro heterossexual, por meio de sua complementação em um todo, uma cidade e um cosmo acabados. O ciborgue não sonha com uma comunidade baseada no modelo da família orgânico mesmo que, desta vez, sem o projeto edípico. O ciborgue não reconheceria o Jardim do Éden; ele não é feito de barro e não pode sonhar em retornar ao pó. É talvez por isso que quero ver se os ciborgues podem subverter o apocalipse do retorno ao pó nuclear que caracteriza a compulsão maníaca para encontrar um Inimigo. (...) O principal problema com os ciborgues é, obviamente, que eles são filhos ilegítimos do militarismo e do capitalismo patriarcal, isso para não mencionar o socialismo de estado. Mas os filhos ilegítimos são, com frequência, extremamente infiéis às suas origens. Seus pais são, afinal, dispensáveis.

Vida e memórias artificiais

Isso que foi proposto por Haraway acaba tendo grande impacto na trama de **Westworld**. Ao final da segunda temporada, existe uma divisão e uma melhor compreensão do que é essa inteligência artificial, para o que ela está sendo desenvolvida e qual será o impacto no mundo real. É por isso que os anfitriões são programados e fazem o que fazem: eles devem replicar atos humanos para que personagens milionários possam viver eternamente. Descobrir a ideia de que a máquina é capaz de trazer imortalidade para personalidades hostis é revoltante tanto para o público como para alguns personagens, como veremos mais adiante.

O importante aqui é entender que os anfitriões de **Westworld** são responsáveis por guiar os visitantes através de uma série de narrativas, onde cada personagem tem um papel específico para ser executado. Diariamente, os anfitriões repetem essas narrativas, interpretando os mesmos papéis, falando as mesmas coisas, reproduzindo os mesmos gestos...

O primeiro episódio da primeira temporada deixa isso muito claro, evidenciando que esse loop pode ser quebrado quando menos se espera: como já comentamos, Dolores mata uma mosca que sempre pousa em seu rosto na cena final. A sua reação é o que mais chama a atenção: ela nem se incomoda com isso.

Quando os anfitriões passam a questionar a repetição dessas narrativas através das memórias que vão ressurgindo, alguns personagens começam a refletir se não existe algo de errado com a realidade deles.

Essa provocação por parte dos roteiristas é o que traz complexidade para a narrativa de **Westworld**. Como escreveu Lewis (2018, p. 112-113)

Todo bom escritor sabe que, quanto mais incomuns são as cenas e os acontecimentos de sua história, mais leves, mais comuns, mais típicos seus personagens devem ser. (...) Dizer o quanto coisas estranhas impressionam pessoas estranhas é exagerar na excentricidade: aquele que está vendo coisas estranhas não deve ser estranho. Ele deve ser o mais próximo possível

do Homem-comum ou Homem-qualquer. Claro, não devemos confundir a caracterização leve ou típica com a caracterização impossível ou pouco convincente. A falsificação de um personagem sempre estragará uma história. Mas, aparentemente, o personagem pode ser reduzido, simplificado, em qualquer extensão com resultados muito satisfatórios.

A construção dos personagens em **Westworld** — em especial duas anfitriãs, Maeve (interpretada pela atriz Thandie Newton) e Dolores (interpretada por Evan Rachel Wood) — é outro fator para essa complexidade e para a possibilidade de fragmentar a narrativa em três épocas distintas: o começo do parque, quando a tecnologia dos anfitriões ainda estava sendo testada; a primeira visita de William, um personagem também conhecido como Homem de Preto (interpretado por Jimmi Simpson na sua versão mais jovem e por Ed Harris na sua versão mais velha) e responsável por desenvolver alguns projetos que vão impactar ativamente esse processo de conscientização dos anfitriões; e o parque hoje em dia.

Para compreender melhor o desenvolvimento da narrativa no seriado e o impacto na evolução de um personagem, vamos recortar o núcleo que envolve Maeve. A personagem participa de uma evolução considerável nas duas temporadas e tem uma condução narrativa bem interessante, indo de uma cortesã de falas rápidas e ríspidas para uma heroína de ação superpoderosa. Como isso acontece será desenvolvido ao longo dos capítulos do trabalho.

Mas a noção de recorte, aqui, é importante: segundo Orlandi (1984, p. 14), o recorte é uma unidade discursiva, um fragmento da situação discursiva. Essa opção metodológica ajuda a distinguir o recorte do segmento porque “o segmento (...) é uma unidade ou da frase ou do sintagma”. Quando foi decidido recortar a jornada de uma personagem em específico dentro da série, levou-se em conta a ideia que remete a “polissemia e não à de informação. Os recortes são feitos na (e pela) situação de

interlocução, aí compreendido um contexto (de interlocução) menos imediato: o da ideologia” (ORLANDI, 1984, p. 14).

O recorte também pode abrir espaço para a ideia de incompletude como condição da linguagem. Orlandi (1984, p. 16) diz que, com a incompletude, “apaga-se, em relação a turnos, o limite que separa o meu dizer e o do outro”. E ela completa:

Quando falo do apagamento dos limites, refiro-me tanto ao apagamento em relação ao próprio momento da interlocução, isto é, do discurso *in praesentia*, como do discurso *in absentia*, isto é, os outros discursos produzidos por mim ou por outros (e mesmo os que poderiam ser produzidos naquelas condições de produção) e que têm relação com o meu dizer.

Não vejo essa coisa como algo linear e cronológico: alguém fala, eu retomo e completo, o outro retoma e completa etc. São recortes feitos de maneira bem menos organizada e linear. O espaço e o tempo da linguagem são outros.

O interessante de levar em consideração esse registro de Orlandi é que muito do que ela diz tem relação com o texto escrito. Na indústria e nos produtos audiovisuais, a linguagem é outra, é visual: a partir de um roteiro, o texto é transformado em imagem. Existe uma narrativa que é construída e que, a partir do texto, ganha movimento na tela. Conforme escreve Xavier (2017, p. 80), “o cinema nos fornece a “psicologia desse movimento”, pois, quando ele se projeta na tela, nos permite ver “os dramas e as belezas que nosso olho, objetiva impotente, não percebe”.

Dentro da teoria de roteirização, existe a possibilidade de dividir os personagens em núcleos, com um/uma ou um grupo de protagonistas, e aqueles que permeiam ao redor dessas figuras. A partir daí, pode-se dividir os coadjuvantes em diferentes núcleos, que terão uma determinada carga ou peso dramático durante a evolução da trama. O que acaba acontecendo no desenvolvimento de uma trama é que a história é recortada a partir da visão de um dos personagens. Por exemplo, se a trama fosse contada só do ponto de vista de Dolores, todos os acontecimentos poderiam ser questionados pelo espectador. Hoje, sabendo que a narrativa se divide

entre alguns núcleos de personagem, nós, enquanto público, conseguimos ver que uma ação não acontece exatamente como o núcleo daquele determinado personagem apresenta: as ações de Dolores, a partir do ponto de vista dela, parecem ser heroicas em alguns momentos; mas, ao final, percebemos que existe uma certa vilania. O mesmo vale para Maeve: no começo, ela parece ser uma personagem detestável e questionável. Porém, durante a sua evolução, começamos a ver um outro aspecto, como se ela fosse uma anti-heroína.

Esses recortes de núcleos e personagens permitem o desenvolvimento de narrativas com pontos de vista distintos sobre um mesmo acontecimento, como acontece no seriado *The Affair*. Com uma proposta diferenciada, a história de um adultério é conta do ponto de vista do casal de amantes, com metade de cada episódio servindo para contar o mesmo acontecimento, mas com a visão dele e dela. Isso acaba sendo uma experiência narrativa bem interessante, já que muito do que vimos na visão do homem, por exemplo, não é assim com a mulher. Um momento bem marcante é quando se conta como o casal se conheceu. Ele diz que ela foi a responsável por dar os sinais de que estava interessada em ter um caso extraconjugal. Ela diz que ele foi o responsável por seduzi-la. E aí se gera aquela dúvida no espectador: quem está falando a verdade?

Em **Westworld**, o recorte que se tem dentro do roteiro do programa é para gerar um espaço linear-temporal para cada personagem. A jornada que cada núcleo passa é, de certa maneira, interligada, com a ação de um núcleo influenciando a jornada de outros personagens.

O que Xavier apresenta e ajuda a compreender melhor o desenvolvimento de **Westworld** é que a indústria audiovisual tem como procedimento construtivo básico a montagem. Ele explica:

A montagem marca a intervenção do realizador na reorganização das aparências, segundo uma perspectiva tendente a superar a imediatez das imagens, instaurando entre elas relações que serão responsáveis pelas significações produzidas pelo filme no seu conjunto — a rede de relações permite tornar visível o invisível, ou seja, perceber a estrutura que está além das aparências. (2017, p. 83)

Mas existe um problema apresentado por Xavier: a montagem com fragmentação temporal pode ser um recurso narrativo que prejudica a trama. Conforme ele escreve (2017, p. 84)

A montagem, que instaura a descontinuidade, da percepção e a construção do filme como totalidade nova, deve ser evitada. Os saltos e rupturas, próprios às mudanças de espaço e indicadores do estatuto de discurso das imagens, trairiam a essência íntima dos seres em sua evolução contínua e harmônica. A crítica da descontinuidade temporal e espacial, formulada por Dulac, terá taticamente como alvo o filme narrativo a que ela assistia e não gostava. Identificada com esses filmes, a montagem, em vez de ser o lugar do movimento especificamente cinematográfico, seria o lugar da intervenção corruptora.

A partir daí, decidimos analisar de forma cronológica a jornada-narrativa de Maeve. A escolha dessa personagem se deu por ela ter um arco narrativo onde ela começa como uma figura sexualizada e de pouco destaque e depois se torna extremamente importante e poderosa, agindo como uma anti-heroína⁶.

Também é importante levar em consideração um outro aspecto, que vem a partir de uma pergunta que é repetida diversas vezes ao longo do programa e se transforma no grande mote do seriado. Esse questionamento é, inclusive, reutilizado de diferentes maneiras: qual é a natureza da realidade dos anfitriões e visitantes?

Maeve, por exemplo, sonha estar morando em uma fazenda com a sua filha, quando elas são atacadas pela Tribo Fantasma, índios que se pintam de branco e

⁶ Os personagens protagonistas de **Westworld** não podem ser considerados como heróis. Bernard, Dolores e Maeve — que recebem um maior destaque na evolução da narrativa — agem de forma heroica ou vilanesca com o passar da série. Conforme explicaremos mais adiante, Arantes (2008, p. 25) explica que os anti-heróis surgiram como uma forma de desmistificar o herói e a divinização que surgem desses personagens.

aterrorizam os fazendeiros. Só que Maeve é, na verdade, uma cafetina em Sweetwater, a principal cidade do parque emula o Velho Oeste. Mais para frente, descobrimos que uma das narrativas da personagem envolvia essa fazenda e a sua vida com uma criança. Além disso, também sabemos que um dos índios que ataca a personagem é um dos primeiros a ter essa quebra de realidade e questionar quem ele é dentro dessa narrativa.

A jornada de Maeve ao longo da primeira temporada é de se tornar consciente para entender melhor o seu passado, as narrativas que ela fez parte e como e onde ela poderia encontrar sua “filha”. Ao final do décimo episódio da primeira temporada, descobrimos que algumas coisas que fazem parte dos sonhos e do despertar de Maeve funcionam como uma parte essencial para o despertar e o entendimento de outros personagens de quem eles realmente são.

A partir daí, gera-se uma reflexão interessante e que tem relação com as perguntas iniciais deste trabalho, sobre a natureza da realidade e como se forma uma ideia: de onde vêm a consciência?

Deixando de lado o argumento religioso — “segundo o qual a consciência está em sua alma (ou espírito e independe do seu corpo físico)” (CAVALCANTE, 2007) —, a primeira vez que a medicina percebeu que a personalidade de uma pessoa pode mudar por meio de uma mudança física no cérebro foi em 1848. Phineas Gage, um operário de 25 anos que trabalhava na construção das ferrovias de Vermont (EUA), sofreu um acidente: após uma explosão malsucedida de rochas que estavam no caminho do trilho, uma barra de ferro em forma de lança atravessou como um projétil a base do crânio de Gage e saiu pelo topo de sua cabeça.

Após cair no chão e sofrer uma série de convulsões, o operário voltou a falar normalmente e, ao menos aparentemente, recobrou a consciência. O problema é que,

após essa perfuração no cérebro, ele mudou o seu comportamento: de um homem trabalhador e amigável, Gage perdeu toda a censura, tornou-se arrogante e capaz de qualquer coisa para levar vantagem em tudo.

A área afetada no cérebro de Gage foi o córtex pré-frontal, uma região Parte que tem um papel importante em nossa capacidade de sentir emoções. Ao perder essa capacidade, as pessoas tornam-se mais indiferentes, já que não conseguem mais sentir emoções como a culpa ou o remorso. Esses sentimentos são aqueles que nos “obrigam a repensar atitudes, mudar, evoluir” (CAVALCANTE, 2007).

Neurologistas e biólogos sabem que o filme que passa pela nossa cabeça e que reúne a história da nossa vida e a nossa identidade através de preferências e emoções, tem origem em uma série de atividades integradas no cérebro. Segundo Cavalcante (2007),

(...) a capacidade de representar o mundo na mente não passa de um traço evolutivo, assim como a nossa habilidade para a locomoção. Na prática, o que os cientistas querem dizer com isso é que, de certa forma, outras espécies também têm consciência. A diferença estaria no grau dela. Enquanto uma anêmona do mar, por exemplo, se expande ou se contrai diante da presença da luz solar, o homem tem uma série de instrumentos para representar o ambiente de uma forma bem mais sofisticada. Diante de um risco de assalto iminente, por exemplo, sentimos medo, tentamos antecipar visualmente o que pode acontecer, calculamos a chance de escapar, nos lembramos das pessoas que amamos, enfim, nosso cérebro realiza simultaneamente uma série de atividades. E, após essa experiência, esses acontecimentos – assim como os sentimentos envolvidos nele – são registrados para que você se sinta ruim novamente diante de outra ameaça – e tenha mais chances de sobreviver.

Cavalcante (2007) utiliza o trabalho de Susan Greenfield, pesquisadora da Universidade de Oxford, para explicar que a consciência não é um lampejo, mas um **contínuo de conexões dos neurônios**, que vão ocorrendo do momento em que uma pessoa nasce até o fim da sua vida. A cada nova experiência, o cérebro faz uma representação mental que é armazenada em uma memória. Ao comer uma comida diferente, por exemplo, surgiria uma mudança nas conexões do seu cérebro. Assim,

quanto mais o mundo passa a ter significado para uma pessoa, mais conexões são feitas em seu cérebro.

Hoje, as ações do cérebro podem ser monitoradas por meio da técnica de tomografia por emissão de pósitrons, que mede a quantidade de energia que cada área consome em cada uma dessas atividades. O resultado dessas pesquisas tem revelado que as diversas atividades responsáveis pela consciência requerem o casamento de várias regiões. Ou seja: o que faz de cada indivíduo um ser único é a soma de todas as representações que uma pessoa faz dos outros e do seu ambiente, que podem se expandir a cada dia, desde que se mantenha sua consciência aberta.

Entender o funcionamento da consciência na ciência é relevante para a continuidade do trabalho. No momento em que os anfitriões começam a aprender mais e mais sobre o mundo em que eles estão, ou repetem cada vez mais as narrativas que estão presas, eles são capazes de desenvolver novas habilidades e se tornar “mais humanos”⁷.

Afinal, não é a consciência que precede a existência. A consciência não está à disposição no mundo e não somos nós que adentramos nela. Quando começamos a existir a consciência começa a se desenvolver a partir das nossas experiências. E é justamente aqui que vale a pena fazer uma questão provocativa e que evoca alguns aspectos filosóficos: o que é uma ideia?

⁷ Utilizamos o “mais humanos” entre aspas pelo seguinte motivo: a ideia de criar os anfitriões é possibilitar o desenvolvimento de uma tecnologia que permita que os seres humanos tenham vida eterna. Pode parecer besta essa argumentação, mas ela é importante justamente porque o que empaca o aperfeiçoamento dessa técnica é a falta de consciência dos anfitriões. Em um episódio interessantíssimo, mas que não será explorado no trabalho, um personagem importante tem a sua consciência colocada em um anfitrião depois da sua morte. Anos de pesquisa se passam, e é impossível de desenvolver essa consciência na sua versão androide. A grande questão que surge com Maeve, a personagem que será analisada, é que a sua consciência faz parte de uma narrativa que foi previamente escrita em um código. Mas, no momento em que ela é permitida a se libertar dessa narrativa, ela começa a assimilar as coisas ao seu redor, aprendendo os padrões e entendendo as emoções humanas para reproduzi-las enquanto máquina.

Para tentar começar a responder essa pergunta, vamos utilizar a definição de “ideia” do dicionário Michaelis, que oferecem 14 significados diferentes para este substantivo:

1. Objeto imediato do pensamento, conceito ou noção que temos sobre algo, que pode ser concreto ou abstrato: Você tem ideia do que é felicidade?
2. Conhecimento de algo; noção: “Eram uns meninos que nunca tinham ouvido falar seriamente de Deus. Misturam Deus com os santos dos negros, não têm nenhuma ideia de religião” (JA).
3. Opinião a respeito de algo: “Eu não tenho a menor ideia [...]”, disse ele. ‘Qualquer coisa que eu dissesse nesse sentido seria um mero palpite’ (CA).
4. Plano a ser realizado: “Ele continuava vacilante; ia deitar-se também, mas mudou de ideia [...] e voltou ao terraço” (MS).
5. Meio empregado para solucionar problemas.
6. Criação ou descoberta de algo concreto ou abstrato: A ideia de uma máquina que fizesse o homem voar vem desde o século XIX.
7. Visão geral de um projeto: O arquiteto desenhou sua ideia em um pequeno pedaço de papel.
8. COLOQ Parte do corpo constituída pelo crânio e pela face: Bateu com a ideia numa pedra enorme na praia e caiu desacordado.
9. FILOS Paradigma eterno e imutável, no platonismo.
10. FILOS Produto da atividade mental, o que é percebido diretamente, segundo o cartesianismo.
11. FILOS Representação mental decorrente de um processo de abstração e percebido pelos sentidos, segundo os empiristas.
12. FILOS Conceito da razão de que nenhum objeto transcende os sentidos, segundo o kantismo.
13. FILOS Segundo o hegelianismo, a verdade absoluta que advém da experiência imediata.
14. PSICOL V solução ideativa.

Além disso, é relevante levar em consideração um comentário de Deleuze a respeito de ter uma ideia. Ele diz que isso é “algo que acontece raramente” (1999, p. 2) e que elas devem ser tratadas como “potenciais já empenhados nesse ou naquele modo de expressão, de sorte” (1999, p. 2). Levar em consideração a definição do dicionário e o comentário de Deleuze ajudam a compreender o conceito de ideia dentro da história do seriado, que funciona como uma a força motriz que começa com o desenvolvimento da tecnologia que dá vida aos anfitriões e é encerrada com o despertar desses seres e as diversas possibilidades que existem para o futuro dos

personagens. E o responsável por tudo isso é uma única pessoa: o Dr. Robert Ford que, atuando no papel de criador, é capaz de ditar a história de uma maneira específica e necessária. A tecnologia que ele desenvolve tem como objetivo tornar possível a “vida eterna” para os milionários e pessoas poderosas daquele mundo. Assim, fica possível entender algo que Deleuze diz sobre o criador, que não funciona como “um ser que trabalha pelo prazer”, mas atua como alguém que “só faz aquilo que tem plena necessidade” (1999, p. 3).

E é a partir dessa figura de criador que duas definições presentes no dicionário que nos interessam nesse momento: “conceito ou noção que temos sobre algo, que pode ser concreto ou abstrato” e “criação ou descoberta de algo concreto ou abstrato”. Porém, uma ideia pode ser quebrada. E, neste caso, tenho que discordar do que escreve ORLANDI (2017, p. 15): “como nascemos sempre num determinado contexto real e concreto, já estamos, somente por isso, comprometidos com ele, isto é, com o mundo no qual temos de viver”.

Em **Westworld**, a tecnologia dos anfitriões foi criada com o intuito de estabelecer novas relações interpessoais com seres dotados de inteligência artificial e com um alto grau de realismo. Quando essa tecnologia é apresentada para a Delos, a corporação por trás do financiamento do parque, o seu real interesse é subvertido: ela serviria como uma forma de manter a consciência de um ser humano viva para sempre. Esse é o mote para que o Dr. Ford plante a ideia de consciência dentro da tecnologia dos anfitriões, provocando todos os eventos narrados nas duas temporadas até então. É a ciência brincando com si própria, distorcendo sentidos e criando novas realidades e possibilidades dentro de um determinado universo.

Para continuar a discorrer sobre a pergunta feita, vou trabalhar com o trecho do roteiro do Capítulo 9 do seriado *Legion*, escrito por Noah Hawley. Em uma brilhante

sequência, um dos narradores do programa começa a discutir o que é uma ideia. Para isso, ele conta a história de Albert que, enquanto andava um dia, tropeçou. E o narrador explica que, por um momento, a perna direita parecia não pertencer a Albert.

Ele diz:

É assim que começa. A perna era de Albert. Estava presa ao corpo dele e, ao beliscar, ele sentia dor. Mas, apesar disso, a ideia cresceu. Esse é o poder de uma ideia. A cada dia, Albert tinha mais certeza de que a perna não era dele. Ele decidiu que não a queria mais. E então, um dia, ele foi até a loja de ferramentas.

Esse trecho mostra muito bem o que acontece ao longo de **Westworld**: a ideia é colocada em ação pelo Dr. Ford, como num sistema, onde as engrenagens começam a rodar e toda uma trama começa a ser tecida. A ideia é colocada no centro de um labirinto e caminha lentamente até encontrar a saída.

Além desse recurso do roteiro de trabalhar com o conceito de ideia, o que move os personagens de **Westworld** é a memória. Nesse sentido, Pêcheux desenvolve esse conceito em “uma imensa cacofonia, cheia de rumores, de furores, de clamor, de polêmica e de controversas, de argumentos simétricos ou congruentes” (SCHERER, TASCHETTO, 2005, p. 120). Como ele escreve, a memória

conduziu a abordar as condições [mecanismos, processos...] nas quais um acontecimento histórico [um elemento histórico descontínuo e exterior] é suscetível de vir a se inscrever na continuidade interna, no espaço potencial de coerência próprio à memória.

A memória, como explicam Scherer e Taschetto, deve ser

(...) entendida como “nos sentidos entrecruzados da memória mítica, da memória social inscrita em práticas, e de memória construída no historiador” (...). Para tratar do memorizável é preciso entender o acontecimento inscrito no espaço da memória sob dupla forma-limite: (1) o acontecimento que escapa à inscrição, que não chega à se inscrever; (2) o acontecimento que é absorvido na memória como se não tivesse acontecido.

E ainda, para reconstituir o acontecimento, a memória “espaço móvel de disjunção, de deslocamentos e de retomadas, de conflitos de regularização, um espaço de desdobramentos, réplicas, polêmicas e contra-discursos”. (SCHERER, TASCHETTO, 2005, pp. 120-121)

Assim, a memória trabalhada em **Westworld** é repleta desses deslocamentos e retomadas. Os anfitriões não precisam se lembrar do que aconteceu anteriormente. Afinal, a sua memória é apagada diariamente para que eles continuem no loop e possam dar andamento nas narrativas do parque. Porém, existe algo na programação desses personagens que é chamada de “**memórias de configurações passadas**”, que funciona como uma espécie de subconsciente. Com a evolução da história, esse subconsciente é acordado, e as memórias começam a moldar quem realmente são os personagens. Maeve, como já foi comentado, lembra-se de uma filha em outra narrativa.

A maneira como esse conceito de memória é explorado dentro do seriado é interessante e relevante para o trabalho. A história dos anfitriões não molda quem eles são. Eles são máquinas inseridas dentro de uma narrativa e com um papel pré-programado a ser desempenhado. Mas a memória das violências que eles passaram pode ser um elemento metafórico para que eles se libertem das narrativas que seguem originalmente e passem a seguir uma segunda narrativa, a que os torna conscientes e possibilite que tenham certo livre arbítrio em alguns pontos.

Robin (2016, p. 31) escreve que

O passado não é livre. (...) Embora surja uma nova conjuntura, um novo horizonte de expectativas, uma nova sede de função, nós o apagamos, esquecemos, remetemos à frente de outros episódios, voltamos, reescrevemos a história, inventamos, em função das exigências do momento e das antigas lendas.

Aqui, a liberdade pode ser trabalhada em diferentes frentes. Não é só o livre arbítrio que move os anfitriões, mas a liberdade de serem autônomos. A tecnologia e os códigos que dão vida a esses personagens não deve ser utilizada para outros fins a não ser para que eles fiquem vivos. E esse conceito, como escreve Haraway (2009,

p. 36), “depende da construção da consciência da opressão, depende de sua imaginativa apreensão e, portanto, da consciência e da apreensão da possibilidade”.

Com isso, estabelecemos que existem três conceitos importantes movendo a narrativa de **Westworld**: ideia, memória e consciência. Toda a ciência por trás do parque e da criação dos anfitriões procura imprimir no código desses seres esses três pontos.

Com isso estabelecido, outro ponto teórico se mostra de grande importância para o desenvolvimento deste trabalho: a Jornada do Herói, conceito proposto por Joseph Campbell em “O Herói de Mil Faces” e que mostra como muitas das histórias que conhecemos segue um mesmo “padrão”. Nessa teoria, o herói passa por 3 estágios, que são:

1) **Partida e separação**

- a. Mundo cotidiano
- b. Chamado à aventura
- c. Recusa do chamado
- d. Ajuda sobrenatural
- e. Travessia do primeiro limiar
- f. Barriga da baleia

2) **Descida, iniciação e penetração**

- a. Estrada de provas
- b. Encontro com a deusa
- c. A mulher como tentação
- d. Sintonia com o pai
- e. Apoteose
- f. A grande conquista

3) Retorno

- a. Recusa do retorno
- b. Voo mágico
- c. Resgate interior
- d. Travessia do limiar
- e. Senhor de dois mundos
- f. Liberdade para viver

Campbell propôs essa teoria quando percebeu que existem pontos similares entre as histórias clássicas e as narrativas modernas. Mais para frente, Vogler analisou como essa mesma estrutura era utilizada nas narrativas cinematográficas modernas e como isso pode ser um ponto problemático no desenvolvimento de um roteiro.

Algumas das ideias apresentadas por Campbell estão presentes no roteiro das duas temporadas de **Westworld**, ainda que de uma forma levemente distorcida. Como bem indica Vogler, a Jornada do Herói deve ser utilizada como um “ponto de referência e ponto de inspiração” (2015, p. 21).

Um exemplo é como as mulheres são tratadas dentro da série. As anfitriãs do Velho Oeste, antes de despertarem, são submissas e vítimas de violência física, verbal e sexual o tempo todo. Depois que ocorre a grande mudança, elas se tornam máquinas de matar muito mais poderosas e ardilosas que alguns personagens masculinos. Dolores e Maeve, em dois núcleos distintos que acabam se cruzando quase no final da segunda temporada, lideram personagens que antes eram considerados quase como principais. Assim como ocorre com outras produções da HBO, não existe um protagonista de fato em **Westworld**. Então, a morte de alguns

personagens, as mudanças na forma como eles agem e os objetivos que eles almejam acaba aumentando ou diminuindo o foco em um momento ou outro.

Essa mudança no comportamento das personagens femininas é explicada por Vogler (2015, p. 25):

Ser mulher impõe ciclos, ritmos, pressões e necessidades distintos. (...) as jornadas masculinas podem ser, em algum sentido, mais lineares, prosseguindo de um objetivo externo ao próximo, enquanto as jornadas femininas podem orbitar ou avançar em espiral para o interior e para o exterior. A espiral pode ser uma analogia mais precisa para a jornada feminina do que uma linha reta ou um simples círculo. Outro modelo possível consistiria em uma série de anéis concêntricos, com a mulher empreendendo a jornada interior para o centro e, em seguida, expandindo-se para o exterior novamente. A necessidade masculina de sair e vencer obstáculos, realizar, conquistar e possuir pode ser substituída na jornada da mulher pelas iniciativas de preservar a família e as espécies, criar um lar, lidar com as emoções, entrar em acordos ou cultivar a beleza.

Muito do que foi apontado por Vogler nesse trecho se exemplifica nos acontecimentos de **Westworld**, em particular nas jornadas de Maeve e Dolores. A jornada de Maeve envolve o seu reencontro com a filha. Aqui está o valor de **família** indicado por Vogler. A jornada da personagem ao longo das duas temporadas da série é bem diferente da de Dolores, já que ela vai ganhando um conhecimento do funcionamento da inteligência artificial que a coloca no controle da programação das outras máquinas.

Já Dolores realiza uma jornada simbólica na primeira temporada: ela procura a saída de um labirinto para conhecer o seu potencial de fato. Enquanto que Maeve meio que ganha “poderes” (ela consegue alterar a programação ou a ação de outros anfitriões de forma “telepática”), Dolores se torna fria e calculista. Já na segunda temporada, Dolores busca “a porta”, que seria uma passagem para o mundo exterior. O que acontece no final do segundo ano da série mostra a necessidade de Dolores de cultivar a sua espécie - os anfitriões - e criar um novo lar para essa inteligência artificial.

Muitas das questões filosóficas presentes na série se relacionam com questionamentos ou mudanças que estão acontecendo na atualidade. Por mais que a história esteja localizada em um futuro não determinado, **Westworld** consegue intrigar, questionar e provocar justamente por trabalhar com elementos como a violência física e sexual, nudez, liberdade, realidade, manipulação e a inteligência artificial, transformando a narrativa em algo que passe por uma evolução, construa um mundo e se conecte com o público.

Isso é possível dentro da indústria do entretenimento e, em especial, nas histórias de ficção científica. Como escreveu Lewis (2018, p. 110):

Quando aprendemos com as ciências a natureza provável de lugares ou condições que nenhum ser humano experimentou, há, em homens normais, um impulso para tentar imaginá-las. Por acaso algum homem é tão cabeça-dura que consiga olhar para a Lua através de um bom telescópio sem se perguntar o que seria andar entre aquelas montanhas debaixo de um céu escuro e estrelado? Os próprios cientistas, no momento em que vão além das afirmações unicamente matemáticas, dificilmente podem evitar descrever os fatores em termos de seu provável efeito sobre os sentidos de um observador humano. Estenda isso e dê, ao lado da experiência sensorial desse observador, os prováveis pensamentos e as emoções dele, e você imediatamente terá uma ficção científica rudimentar.

Esse conceito de que a fantasia normaliza a realidade ou o que é assustador atrai o público para um determinado produto literário ou audiovisual. A fantasia embeleza o mundo em alguns casos. Em outros, ele é capaz de neutralizá-lo. Quanto à ciência, a fantasia pode simplificá-la ou torná-la monstruosa. E isso fica evidente com dois exemplos da literatura: em *Uma Dobra no Tempo*, clássico da literatura infantil escrito por Madeleine L'Engle em 1962, alguns conceitos da física, como a Teoria da Relatividade, são simplificados numa trama repleta de fantasia. Os protagonistas — crianças que viajam pelo espaço e tempo, dimensões alternativas e mundos paralelos — utilizam a ciência para resolver os seus problemas e superar os

desafios. Neste caso, a fantasia simplifica a ciência e a utiliza como fio condutor de uma trama.

Já em *Jurassic Park* — livro escrito por Michael Crichton⁸ e publicado em 1990 — a ciência tem dois aspectos: em um primeiro momento, ela é surpreendente e maravilhosa. A possibilidade de dar vida aos dinossauros é única e inimaginável. O que era impossível se tornou possível. Mas a ambição do Homem⁹ falou mais alto, e o caos acontece no parque quando sabotagens e roubos tornam o que a ciência criou um perigo iminente. Esse lado negativo da ciência — ou do resultado de invenções, pesquisas ou explorações — fala muito mais alto em alguns livros, filmes ou séries do que os pontos positivos. Tudo depende da forma como uma história é desenvolvida e com o objetivo do seu autor.

Em **Westworld**, a ciência funciona como a base para a estruturação das jornadas dos personagens e para guiar a ação de cada humano ou anfitrião. A ciência tem objetivos próprios, e o impacto de cada ideia ou ação fala mais alto em alguns momentos. O terror vem da própria ciência e da possibilidade de se construir uma narrativa específica para cada núcleo de personagens.

Assim, a ideia deste trabalho é analisar a construção narrativa em cima da jornada de Maeve nas duas primeiras temporadas de **Westworld**. Durante o desenvolvimento do trabalho, procurei entender melhor o conceito da construção de uma narrativa e de uma história. No primeiro capítulo, apresentaremos uma breve história da ficção científica e entenderemos o conceito de narrativa e do personagem a partir da visão de Candido e Orlandi.

⁸ Crichton também escreveu o roteiro do filme *Westworld* (1973), que é base para a série. Mais para a frente nós iremos desenvolver melhor o porquê o autor utiliza o desenvolvimento da ciência como o grande vilão das suas histórias.

⁹ Resolvi utilizar a grafia de “Homem” desta maneira para fazer referência ao ser humano, e não ao homem do sexo masculino.

Em seguida, apresentamos a história do seriado, seus personagens e começamos a discorrer um pouco sobre quem é Maeve e como a sua jornada é relevante dentro da produção.

No terceiro capítulo, selecionamos 17 cenas de diversos episódios das duas temporadas para analisar a evolução do comportamento de Maeve e como ela mudou em termos de narrativa e construção de personagem. O importante, neste momento, é compreender a estrutura que existe previamente nas obras de ficção científica e como os roteiros da série acabam quebrando um pouco dessa visão a partir da narrativa fragmentada do seriado e do papel da mulher negra representada no Velho Oeste.

Finalmente, as considerações finais encerram a pesquisa com uma reflexão sobre a jornada-narrativa de Maeve e como pode-se desconstruir alguns conceitos e elementos presentes na maioria das obras de ficção científica em uma narrativa moderna e televisiva.

Capítulo 1 – Uma breve história da ficção científica

Há milênios a humanidade sonha com histórias fantásticas. Através de aventuras épicas, viagens a planetas inóspitos ou mitos que baseiam muitas crenças, costumes e práticas da sociedade ocidental, é fato que “a narrativa maravilhosa foi a primeira lente pela qual tentamos entender o universo ao nosso redor” (Fusco, 2018). Nas narrativas e culturas que surgem lá atrás, apontamos para as estrelas e enxergamos nelas deuses e feitos heroicos; encaramos o trovão como um alerta do divino. Por trás dos mitos e das lendas, existe uma centelha daquilo que nos torna humanos: a curiosidade, a sede pelo conhecimento, pelo entendimento do mundo e do eu. E através dessas histórias, surgem as metáforas do nosso cotidiano, das dores da sociedade, dos dilemas humanos e das descobertas feitas pela ciência ou pela história. Como um “elemento privilegiado como mediador entre o texto literário e a realidade” (BARBOSA, 1991, p. 97), a metáfora ajuda a construir e trabalhar com elementos linguísticos e visuais, proporcionando ao leitor ou espectador uma visão fantasiosa ou didática sobre um assunto.

Em *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell, a metáfora por trás da construção das características e ações de cada animal, em particular os porcos, ajuda a entender um pouco do contexto social e político de 1945, a época em que o livro foi publicado e que envolvia a proximidade do final da Segunda Guerra Mundial e trazia elementos da Revolução Russa.

As histórias de ficção científica são outro exemplo do uso de metáforas e da construção de universos particulares que criticam, transformam, reformam e deformam a sociedade. Os primeiros contos e livros foram responsáveis por

representar e moldar as narrativas atuais e a forma como escritores e roteiristas veem o mundo. Segundo Gilks, Fleming e Allen (2003),

A ficção científica percorreu um longo caminho desde seus primeiros dias, quando Isaac Asimov a definiu como "aquele ramo da literatura que é preocupado com o impacto do avanço científico sobre os seres humanos" (Modern Science Fiction, 1953). Na década de 1970, o gênero de ideias baseadas na ciência cresceu; não se preocupava apenas com a ciência, mas com consequências. As histórias de ficção científica agora perguntavam "e se?" - e se existia mundo em que isso ou aquilo era verdade?¹⁰

Considerada a primeira grande histórias de ficção científica a surgir na literatura, *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, de Mary Shelley (AYA, 2014, p. 120), utilizava a ciência como forma de discutir a ganância e o apogeu do homem moderno em controlar coisas naturais, como a vida e a morte. A história da humanidade é marcada pelo progresso científico e pelo desenvolvimento tecnológico. Se pegarmos as primeiras revoluções industriais — com o desenvolvimento de instrumentos e ferramentas para ajudar nas tarefas diárias —, existe uma visão de desafiar a potencialidade da engenhosidade humana em confrontar o desconhecido com a realidade.

Suin (1970, p. 373) diz que, do século XVIII ao XX,

(...) a corrente literária de nossa civilização esteve mais próxima do primeiro dos dois extremos mencionados acima. Os primeiros contadores relatam sobre viagens incríveis para o próximo vale, onde encontraram pessoas com cabeça de cachorro, também um bom sal-gema que poderia ser roubado ou, na pior das hipóteses, trocado. Suas histórias são um registro de viagem sincrético e imaginário, um relatório de inteligência. Isto implica uma curiosidade sobre o desconhecido (além da próxima montanha, do mar, oceano, sistema solar...), onde a emoção do conhecimento se juntou à emoção da aventura¹¹.

Segundo Passig e Scholz (2007, p. 14), "o desconhecido está sempre lá, só que não é evidente para todo mundo". Os autores exemplificam essa descoberta e a

¹⁰ Tradução do autor.

¹¹ Tradução do autor.

dificuldade de se ver o que está acontecendo — afinal, o que não é natural gera medo e nós não queremos enxergar — com a ilusão de ótica provida de imagens que formam mais duas figuras a partir das silhuetas do que foi desenhado, como no exemplo abaixo.

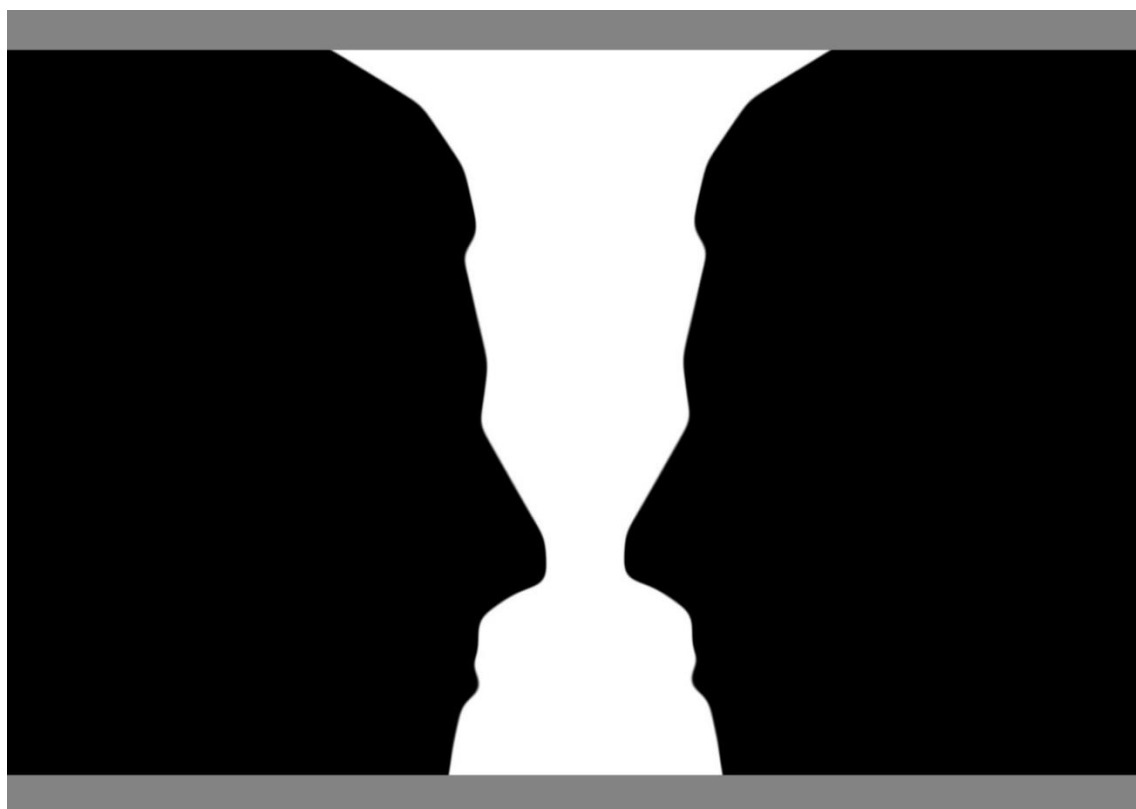


Figura 8: faces-vaso desenhada pelo psicólogo dinamarquês Edgar Rubin.

Como diz Salermo (2019, p. 11), “o mistério e o inquietante da vida são os instantes aos quais os homens estão entregues ordinariamente e podem experimentar dos fenômenos que nos atingem e reestruturam a sua existência”. Assim, a capacidade que alguns autores de ficção científica têm de enxergar o que é diferente e incomoda na sociedade os torna capazes de criar histórias que realmente incomodam e fazem com que o público — seja ele o leitor ou o espectador — se identifique e reflita sobre um determinado assunto.

Em *Kindred*, livro publicado por Octavia E. Butler em 1979, acompanhamos a saga de uma jovem mulher negra que começa a viajar no tempo, indo da Los Angeles

de 1976 para uma fazenda pré-Guerra Civil em Maryland. Mesma a trama tendo sido criada há tantos anos, existem assuntos extremamente atuais pontuados pela autora, como a questão do racismo e a figura da protagonista feminina, Dana, que não precisa de nenhuma ajuda masculina para resolver os seus problemas. Ter uma personagem assim na época em que o livro foi lançado era incomum. Quando Butler — uma autora negra e considerada a dama da ficção científica — cria personagens como Dana e outros tantos elementos no desenvolvimento da sua história (como é o caso da viagem no tempo para situações históricas, algo que não é inédito, mas que inspirou tantas outras obras posteriormente, como a saga *Outlander*, de Diana Gabaldon), ela consegue desenvolver um mundo que se torna atemporal e relevante para as mudanças sociais que estão acontecendo ou ainda irão por vir. E isso é o que faz uma boa história de ficção científica: mesmo datada pela linguagem ou pelo visual, uma narrativa bem construída é capaz de impactar e fazer refletir.

Lewis (2018, p. 107) aponta que “os autores desse tipo de histórias são, por assim dizer, Pessoas Deslocadas: autores comerciais que não queriam realmente escrever ficção científica, mas que aproveitaram sua popularidade, dando um verniz de ficção científica a seu tipo normal de obras”. Ele mesmo um escritor de obras de fantasia e ficção científica, muito das metáforas presentes na sua obra mais famosa, *As Crônicas de Nárnia*, flerta com mitos e arquétipos divinos e com discussões que existiam na época sobre a relação entre a ciência e a religião.

A ficção científica cresce cada vez mais nas obras culturais. Como aponta Suvin (1970, p. 372), “existem fortes indicações de que a popularidade (da ficção científica) cresceu muito nos países industrializados (Estados Unidos, União Soviética, Reino Unido e Japão) nos últimos 100 anos”¹².

¹² Tradução do autor.

A evolução natural da ficção científica se deu em cima das mudanças sociais e políticas nos países dos seus autores. Os mais afetados, nesse caso, eram estudantes universitários ou recém-formados, autores iniciantes e leitores ou espectadores que buscavam por obras que apresentassem um novo conjunto de valores.

Suvin (1970, p. 372) comenta que esses movimentos trazem uma mudança cultural significativa que vai além de qualquer censo quantitativo. Segundo o autor,

(...) se se toma como diferencial da ficção científica figuras radicalmente diferentes (*dramatis personae*) ou um contexto radicalmente diferente da história, ver-se-á que tem um parentesco interessante e próximo com outros subgêneros literários, que floresceram em diferentes épocas e lugares da história literária: as histórias da “ilha abençoada” grega e helenística, a “Viagem fabulosa” da Antiguidade, a “utopia” renascentista e barroca, a “novela planetária”, o “romance (estatal) do Iluminismo”, a moderna “antecipação”, “anti-utopia” etc. (...) Embora a ficção científica compartilhe com o mito, a fantasia, o conto de fadas e a oposição pastoral aos gêneros literários naturalísticos ou empiristas, ela difere muito na abordagem e na função social de tais gêneros não-naturalistas ou meta-empíricos adjacentes¹³.

A ideia de contar histórias extraordinárias e o uso de monstros, alienígenas, criaturas de inteligência artificial ou simplesmente o diferente funcionam como um espelho para o que o homem teme no mundo. Inclusive, o termo “alien”, em inglês, também é utilizado para descrever os imigrantes e forasteiros de um lugar. Nesse caso, “o espelho não é apenas reflexo, é também transformador, ventre virgem e dínamo alquímico: o espelho é uma prova severa¹⁴” (SUVIN, 1970, p. 374).

As mudanças sociais e políticas provenientes no decorrer da história da humanidade também foram as responsáveis por marcar a história da ficção científica. O infográfico abaixo, criado por Ward Shelley, mostra que diferentes temas e segmentos foram os responsáveis por desdobrar a ficção científica em novos

¹³ Tradução do autor.

¹⁴ Tradução do autor. Ao final da frase, o texto original utiliza o termo “crucible”. De acordo com o dicionário de Oxford, esse termo pode ter diferentes significados, sendo que um deles faz referência a um lugar ou situação onde diferentes culturas ou estilos podem se misturar para produzir algo novo e excitante.

formatos, estilos e histórias. Ao longo deste capítulo, vamos abordar um pouco da história da ficção científica e onde **Westworld** se encaixa nesse espaço.

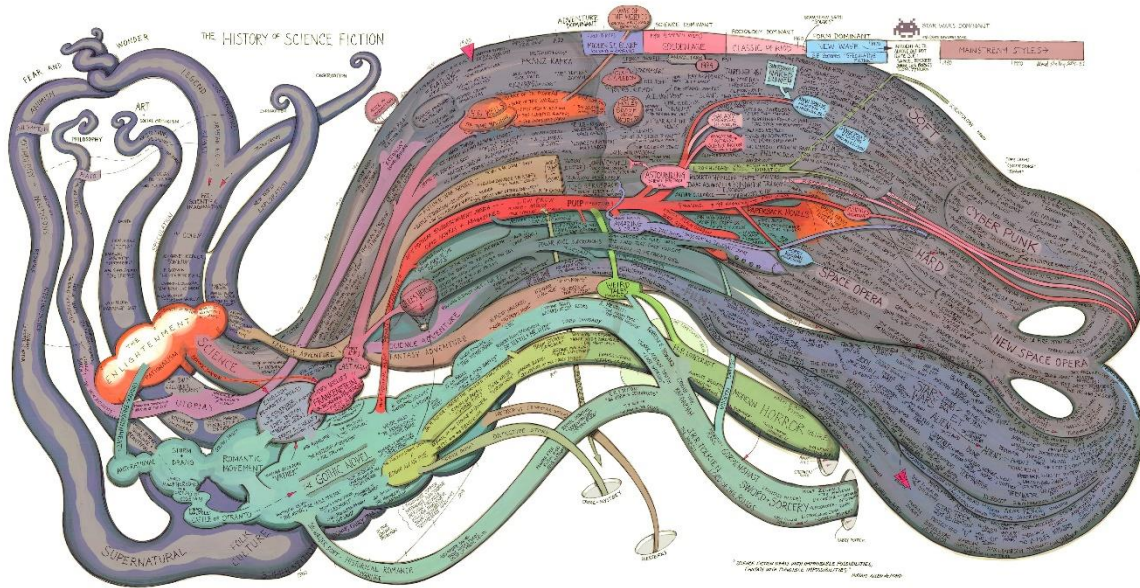


Figura 9: a história da ficção científica, de Ward Shelley

Tentáculos da ficção científica

Não existe um ponto exato de onde a ficção científica começou. Textos da antiguidade traziam relatos do fantástico, como as aventuras de Ícaro, que construiu asas de cera para tentar voar até o sol. Conforme a tecnologia ia surgindo e a sociedade ia evoluindo, outras temáticas se tornaram mais importantes e relevantes para se construir as histórias de ficção científica.

O grande cerne dessas narrativas — que, em um primeiro momento, eram histórias contadas em revistas pulps, que eram publicações de qualidade discutível e destinada a um público bem específico — sempre foi o desconhecido. Ilhas misteriosas, como encontradas nas histórias de Jules Verne, ou monstros criados pela ciência, como aconteceu com o famoso romance de Mary Shelley, são exemplos de como o gênero foi sendo moldado com o passar dos anos.

As histórias de ficção científica também apresentavam elementos do grotesco e da violência, coisa que era repudiada nas narrativas da época. Conforme indica Milner (2011, p. 393), “essas práticas, incluindo o propósito de serem desinteressantes ou gratuitas” tinham como objetivo “maximizar o material ou o simbolismo” da narrativa.

O autor ainda comenta que quando tal ideia é aplicada diretamente na literatura e nas artes, esse propósito produz um modelo no campo de produção cultural que é estruturado externamente em relação com o “campo de poder” e tem uma relação interna com dois princípios de hierarquização, ou maneiras de se alocar valor. Milner chama esses princípios de *heterônomo* e *autônomo*.

Segundo o autor (2011, p. 393)

Bourdieu argumenta que o campo literário moderno e artístico é um local de contestação entre o princípio heterônomo, que subordina a arte à economia, e o autônomo, que resiste a tal subordinação. O último é bastante específico para o campo cultural: a teoria da “arte pela arte” é para o campo da produção cultural o que o axioma “negócios são negócios” é para o campo econômico. A curto prazo, os dois princípios aparecem diametralmente opostos: no setor autônomo do campo da produção cultural a economia de práticas é baseada em uma inversão sistemática dos princípios de todas as economias comuns. A longo prazo, no entanto, “lucros simbólicos a longo prazo” são “finalmente reconvertidos em lucros econômicos”.

O que o Milner mostra é que Bourdieu vê a sociedade humana como um resultado de ações estratégicas individuais operando em um determinado contexto de valor, algo que ele chama de **hábito**. Dentro da literatura, esse hábito comprime uma série de disposições, como vocações, aspirações e expectativas, formando esquemas de percepção a apreciação que reproduzem as divisões fundamentais do campo de posições, que são esses:

- Pura arte e arte comercial;
- Boêmia e bourgeois;

- *Left bank e right bank.*

E essa divisão impacta diretamente na produção de ficção científica, criando obras com forte caráter filosófico — mesmo que tenha uma grandiosidade hollywoodiana, como Phillip K. Dick fez com *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, Margaret Atwood escreveu em *O Conto da Aia*, e é feito com **Westworld** —, ou com obras com um caráter mais popular e que busca oferecer o puro entretenimento, como os filmes das sagas *Star Wars* e *Star Trek*.

Isso está evidente na evolução literária da ficção científica, levando em consideração o infográfico desenvolvido por Ward Shelley. Na obra, o ilustrador mostra a trajetória e as influências literárias que foram se modificando com o passar dos anos e chegou no que conhecemos hoje como ficção científica.

Segmentei o infográfico em quatro quadrantes. Essa divisão ajuda a entender um pouco mais a trajetória desse gênero e quais influências são mais relevantes para a nossa pesquisa.

No entanto, vale uma pequena observação: existem outros subgêneros da literatura que são apresentados na ilustração, mas que, para a proposta deste trabalho, não fazem muito sentido de serem apresentados.

Como exemplo, podemos citar as *penny dreadfuls*, que era um tipo de literatura popular no Reino Unido durante o século XIX. Esses livros, que eram curtos e ilustrados, recebiam esse nome porque eram muito baratos. *Penny*, em inglês, significa “centavo”; já *dreadful* significa sinistro. Os protagonistas desses livros normalmente eram detetives, criminosos ou entidades sobrenaturais ou de outros mundos. Essa ideia foi recentemente aproveitada no seriado *Penny Dreadful*, que foi exibido de 2014 a 2016 e reunia numa mitologia que misturava ciência e sobrenatural

personagens clássicos da literatura gótica, como Mina Harker, Drácula, Frankenstein, o Monstro de Frankenstein e Dorian Gray.

E o curioso é notar que os sentimentos que existem nessas histórias citadas — principalmente o medo do desconhecido — são a essência da maioria das obras de ficção científica. Mesmo assim, detalhar essas obras não irá influenciar as análises que serão feitas ao longo do trabalho, já que a literatura fantástica com monstros e criaturas sobrenaturais não entram na proposta da pesquisa.

O primeiro quadrante separado é o seguinte:

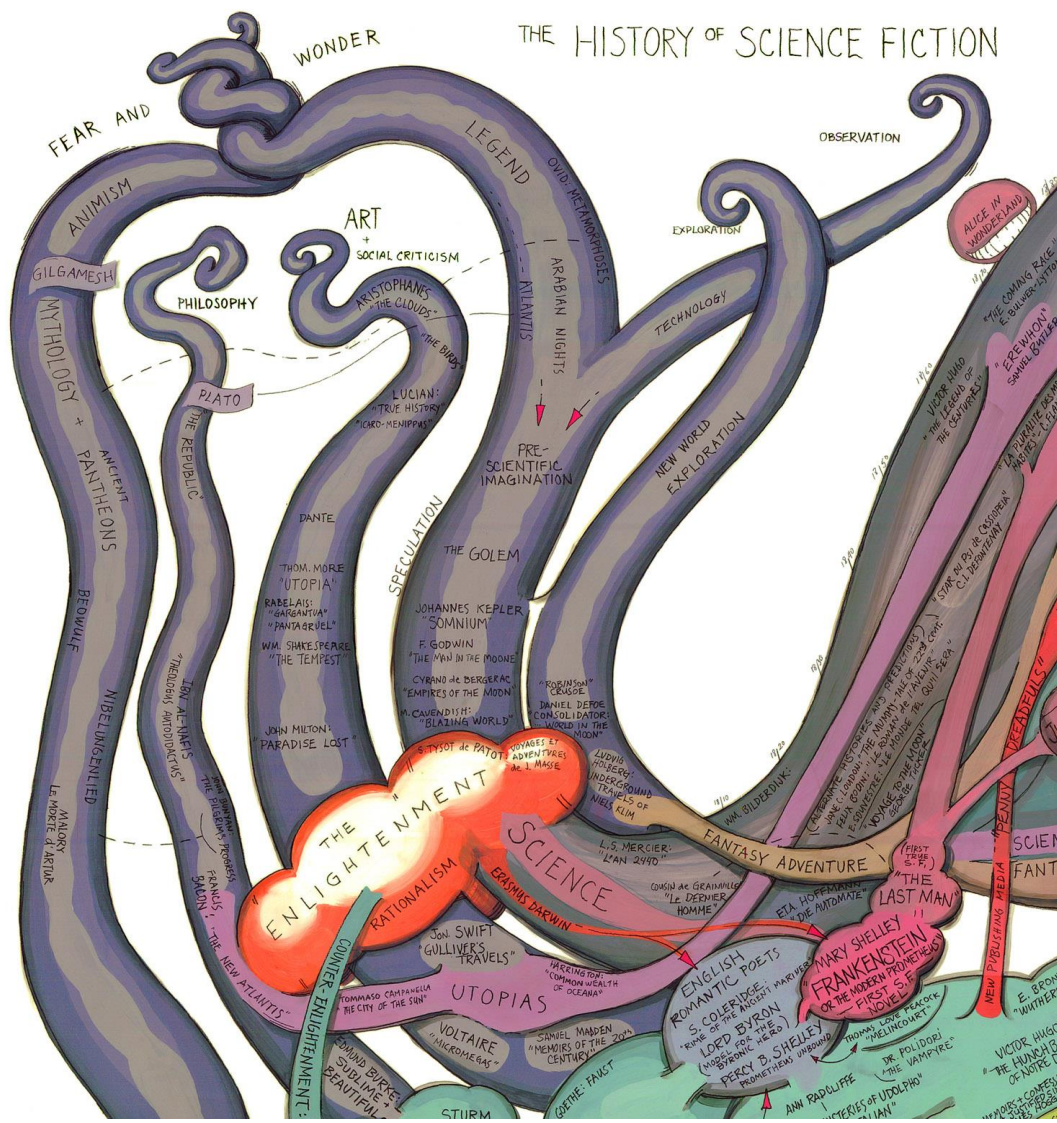


Figura 10: primeiro recorte do infográfico de Shelley, mostrando o desenvolvimento da ficção científica

Nesta primeira imagem, os tentáculos roxos mostram que dois sentimentos eram responsáveis pelo desenvolvimento do gênero: o **medo** e as **maravilhas** do desconhecido. A partir daí, existem quatro segmentos que ajudam no desenvolvimento das narrativas que podem ser consideradas base para a ficção científica: o **animismo**, que utilizava a criação de criaturas mágicas e mitológicas para construir narrativas épicas e que flertavam com o sobrenatural e a cultura popular; a **filosofia**, que ajudou a moldar parte do racionalismo e do iluminismo e que foram base para influenciar grandes poetas e autores britânicos; a **arte** e a **crítica social**, que começaram a moldar histórias que reuniam os outros dois elementos e criavam obras mais provocativas, como *O Paraíso Perdido*, de John Milton, e *A Viagem de Gulliver*, de Jon Swift; e finalmente as **lendas** e **aventuras** de diferentes civilizações e culturas, que inspiravam outros autores e abriam espaço para o desenvolvimento mais complexo das histórias.

Quando notamos de forma mais ampla algumas das obras que são citadas nesses tentáculos, existe algo em comum em todas elas: a jornada do herói em busca da redenção, da sobrevivência e de se ter enfrentado uma realidade que difere completamente da sua. Em *Robinson Crusóé*, por exemplo, Daniel Defoe cria uma jornada única de sobrevivência que muito se reflete em obras como *Perdido em Marte*, de Andy Weir. Nas duas tramas, um homem se vê isolado da humanidade (um em uma ilha, o outro em Marte) e procura sobreviver a partir do que o ambiente pode oferecer para eles.

Com a chegada do Iluminismo e a evolução da literatura, a ciência vai, aos poucos, se unindo com a fantasia e com a aventura. É justamente por isso que muitos consideram *Frankenstein*, de Mary Shelley, como a primeira verdadeira obra de ficção

científica. O livro mistura a ciência com a ideia da vida após a morte, a possibilidade de ressurreição e outras temáticas de caráter religioso — algo que foi apresentado nos quatro tentáculos que apresentamos anteriormente.

O segundo quadrante, como se pode verificar abaixo, mostra que os movimentos romântico e gótico na literatura ajudaram a abrir espaço para obras extremamente importantes na literatura e que influenciaram muito a ficção científica. O maior exemplo está no trabalho de H.P. Lovecraft, que criou um universo único chamado de **horror cósmico** e que foi o responsável por unir os monstros e o horror com a ficção científica. Tanto que a maior referência que hoje em dia temos da influência do trabalho dele está no seriado *Stranger Things*, da Netflix: lá, as criaturas e o funcionamento do Mundo Invertido em muito lembram o que é apresentado por Lovecraft nos seus contos.

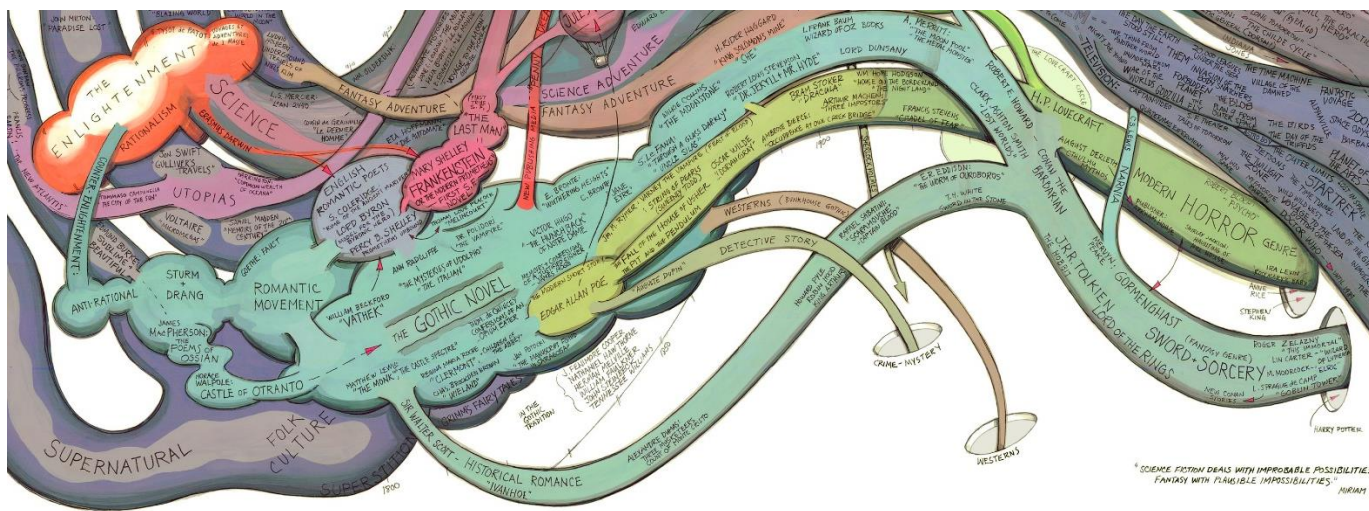


Figura 11: segundo recorte do infográfico de Shelley, mostrando o desenvolvimento da ficção científica

Esses tentáculos também mostram que a base para as histórias de ficção científica também foi responsável para o desenvolvimento de obras importantes da literatura fantástica, como *O Senhor dos Anéis* e *Conan*.

O terceiro quadrante tem dois pontos importantes de destaque: a obra de Jules Verne e de H.G. Wells.

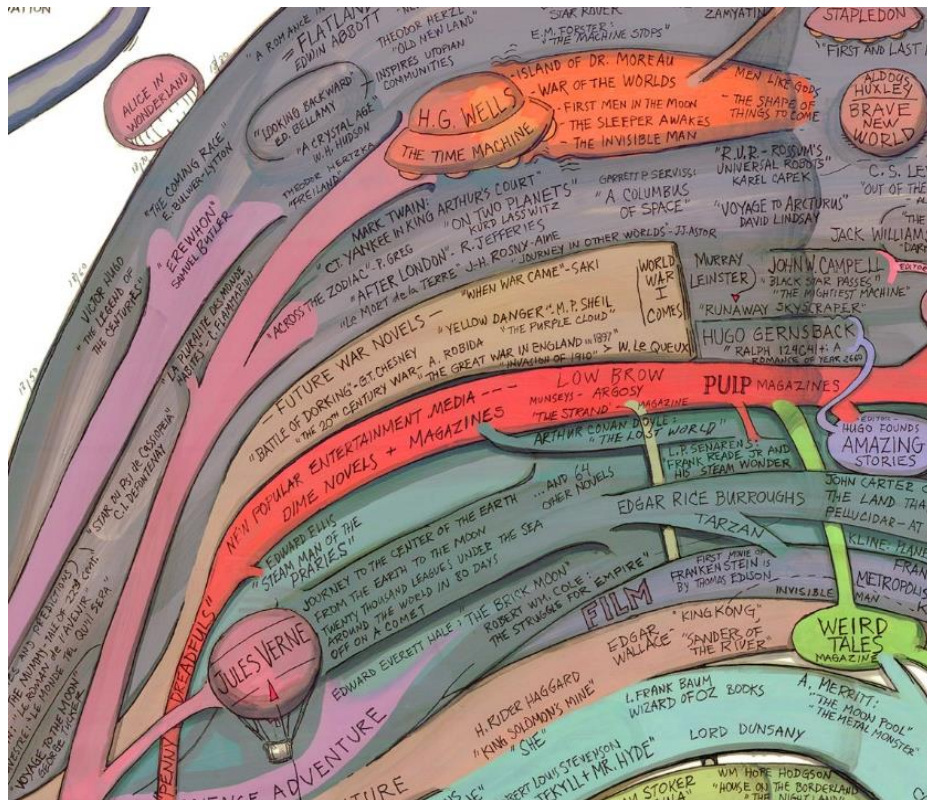


Figura 12: terceiro recorte do infográfico de Shelley, mostrando o desenvolvimento da ficção científica

O grande boom da literatura da ficção científica se dá com as obras de H.G. Wells, que foram responsáveis por criar mundos, estilos e sentimentos diversificados nos seus leitores. *Guerra dos Mundos*, por exemplo, foi publicado 1898 e contava a história de uma invasão alienígena na Terra. Quarenta anos depois da publicação, em 30 de outubro de 1938, Orson Welles adaptou o romance para o rádio e realizou a transmissão como se fosse uma notícia real. A história causou pânico em massa, já que muitas pessoas acharam que era real o que estava sendo transmitido no rádio.

Muito do que Wells criou pautou e inspirou muitas outras obras da ficção científica. Os filmes de invasões alienígenas que temos hoje em dia, por exemplo,

repetem fórmulas que estão presentes em *Guerra dos Mundos*, que já foi adaptado inúmeras vezes para o cinema ou para a televisão.

É a partir do trabalho de Wells que a literatura da ficção científica — e, conseqüentemente o cinema e a televisão — começa a mudar. As histórias se tornam mais complexas e procuram apresentar novos mundos ou trabalhar com o que existe de pior na sociedade.

Duna, de Frank Herbert, é uma das sagas mais elogiadas da literatura de ficção científica justamente por criar um mundo bem específico e repleto de críticas sociais num planeta distante. A disputa pelo poder — tão comum nos romances históricos — ganha um caráter interestelar repleto de monstros e heróis. Outros tantos autores, como Philip K. Dick, Isaac Asimov, Aldous Huxley e A.E. Van Vogt, por exemplo, também procuravam criar mundos e situações bem particulares. Isso está presente no último quadrante que selecionamos do trabalho de Shelley:

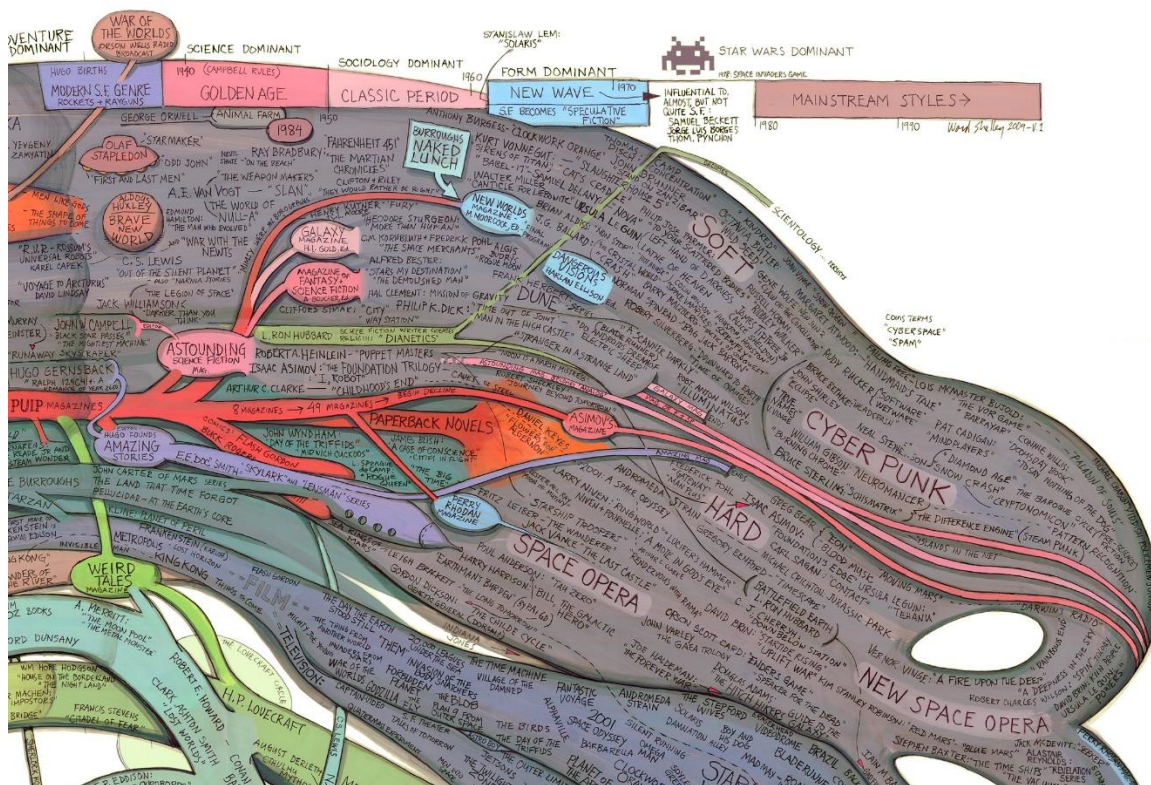


Figura 13: quarto recorte do infográfico de Shelley, mostrando o desenvolvimento da ficção científica

Asimov criou no livro *Eu, Robô* as Leis da Robótica, que também pautaram outros tantos autores e roteiristas. Elas, por exemplo, estão presentes em **Westworld** de uma forma adaptada. As Leis propostas por Asimov são essas:

1. Um robô não pode ferir um ser humano ou, por ócio, permitir que um ser humano sofra algum mal;
2. Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei;
3. Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e a Segunda Leis.

O interessante, a partir dessas Leis, é pensar que elas poderiam funcionar como os Dez Mandamentos presentes na Bíblia. É uma provocação interessante de Asimov: por que os seres criados pelo Homem precisam de uma legislação a ser seguida? Por terem sido criados — o que significa que eles são aperfeiçoados diante da imagem do próprio ser humano —, essas criaturas não seriam perfeitas? Ou a inteligência artificial presente neles precisaria de alguma forma de controle, antes que a criatura supere o criador?

Essas perguntas são interessantes e provocativas, mostrando como a literatura realmente tem grande influência na evolução da ficção científica, e que alguns conceitos podem ser deturpados dentro do próprio gênero. No estilo *cyberpunk*, por exemplo — que mistura ciborgues com robôs e seres humanos em um futuro representado pelo caos social e governamental, normalmente com histórias repletas de traições, regimes totalitários e muita violência —, a maioria dos personagens possuem uma bússola moral discutível e a violência, as drogas e o sexo fazem parte

do cotidiano dessas pessoas. O ilustrador espanhol Josan Gonzalez, por exemplo, se especializou em criar imagens impactantes de um mundo *cyberpunk* em particular. Os seus traços são tão particulares que ele inclusive foi convidado pela editora brasileira Aleph para criar a capa da reimpressão do livro *Neuromancer*, de William Gibson. As imagens a seguir mostram um pouco do trabalho de Gonzalez:



Figura 14: uma das ilustrações de Josan Gonzalez, que mostra um mundo *cyberpunk*, onde humanos e andróides são obrigados a conviver.



Figura 15: outra ilustração de Josan Gonzalez, que mostra como o ser humano no futuro busca apenas pelo prazer. O coletivo "humano" utiliza as máquinas para tudo — e a vida se torna muito mais virtual do que real. Seria, a partir daí, que os vícios se tornariam ainda maiores?

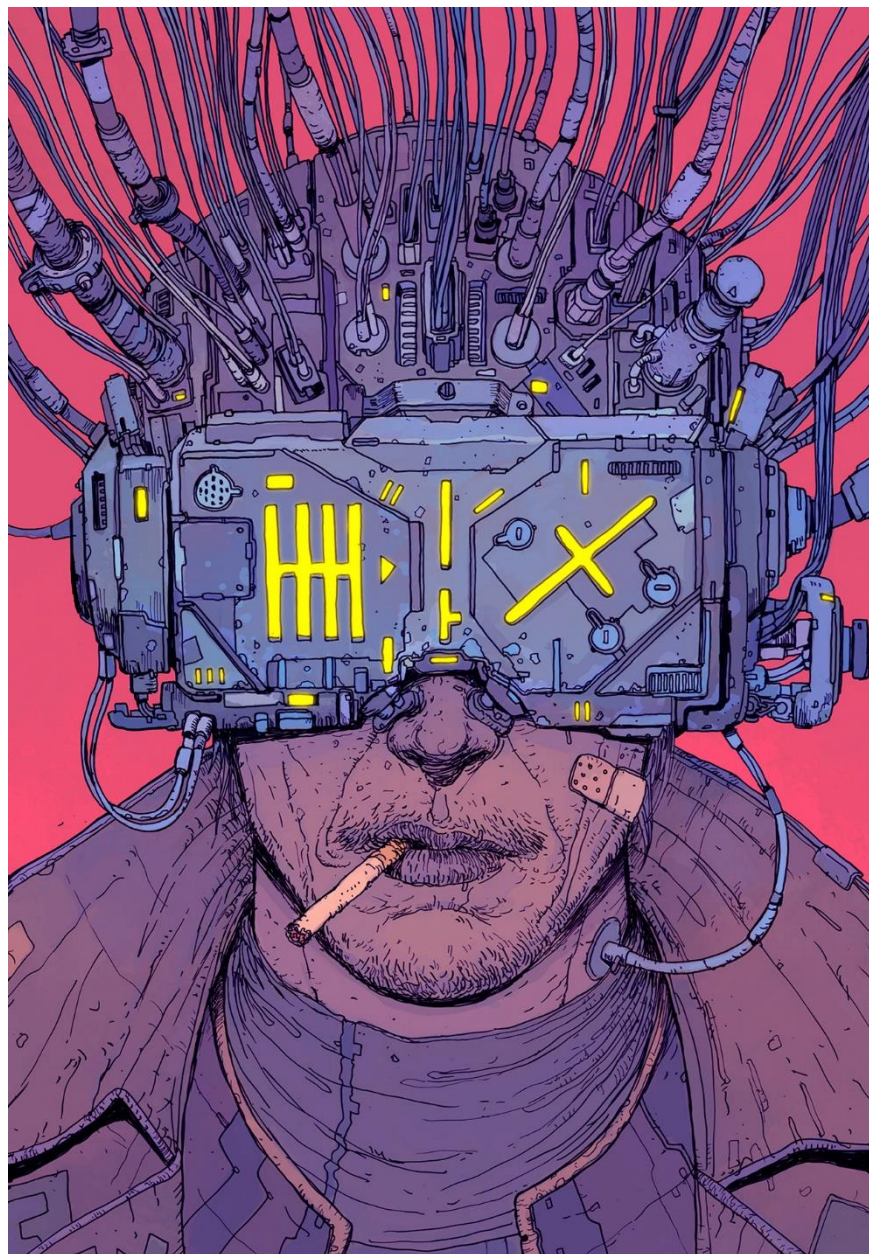


Figura 16: ilustração de Gonzalez para o livro 'Neuromancer', que foi publicado no Brasil pela editora Aleph.

O mundo representado por Gonzalez é sujo. Os ciborgues agem como caçadores de recompensas, enquanto que os humanos representados só parecem buscar a própria diversão e entretenimento. Existe uma dicotomia entre o que é real e virtual, entre a violência escondida em alguns mundos e a paz que nubla outros tantos. A metáfora do hoje e do agora está presente no universo cyberpunk: com a decadência da nossa sociedade através da violência, das diferenças sociais, dos

posicionamentos políticos, dos problemas ambientais e diferenças econômicas, existe uma separação automática de várias camadas da sociedade e uma degradação do que é ser humano no sentido de como agimos enquanto pessoas. A ficção científica e o gênero cyberpunk podem funcionar como um mecanismo de antecipação, projetando uma imagem de ciborgues e de humanos — afinal, hoje, nós já começamos a nos tornar seres biônicos, com o uso de óculos, aparelhos dentários, auditivos, marca passo e outros objetos ou cirurgias que ajudam a aperfeiçoar os defeitos ou deficiências que surgem a partir da nossa formação embrionária ou são resultantes de acidentes. Shimizu (2016) faz uma provocação ao comparar o protagonista do seriado *O Homem de Seis Milhões de Dólares* com os avanços científicos de hoje em dia:

Cientistas dos principais laboratórios de pesquisa do mundo estão desenvolvendo sistemas muito além das pernas e braços mecânicos ou aparelhos de surdez usados atualmente. São soluções que têm tudo para deixar até o homem biônico da TV para trás.

Algumas estão se tornando comuns, como os implantes cocleares, que já ajudaram mais de 40 mil pessoas a ouvir novamente, inclusive no Brasil. O sistema é composto por um minúsculo microfone, que coleta ondas sonoras, e um processador, que transforma as ondas em impulsos elétricos. Os impulsos são transmitidos a um receptor que os envia a um conjunto de microeletrodos implantado dentro da cóclea, um dos órgãos internos que compõem o ouvido. Ali, os eletrodos estimulam os nervos auditivos, fazendo com que o usuário recupere a audição.

(...) “Como ciborgues, nossas capacidades humanas evoluirão tecnologicamente. Poderemos ter mais capacidade de memória ou de processamento de informações, capacidade extra-sensorial, habilidade de podermos nos comunicar ou operar máquinas apenas com o pensamento. São bons motivos para nos transformarmos em ciborgues”, disse Warwick em entrevista à Super. Para o cientista, o surgimento de homens biônicos é inevitável. “Será necessário, se quisermos competir com máquinas mais inteligentes que humanos. O upgrade para ciborgues fará com que as máquinas não fiquem contra nós, pois estaremos unidos a elas”.

Mas até onde será que chegaremos nesse sentido? Haraway (2009, p. 39) escreve que “o ciborgue está determinadamente comprometido com a parcialidade, a ironia e a perversidade. Ele é oposicionista, utópico e nada inocente. (...) Com o

ciborgue, a natureza e a cultura são reestruturadas: uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de incorporação pela outra”.

Dentro das histórias de ficção científica, os ciborgues funcionam de diversas maneiras, como uma máquina que caça humanos e quer imperar diante de quem os construiu, ou como um alívio cômico. Nas óperas espaciais (também chamada de *space opera*), os robôs são parte integral das aventuras, que sempre são mais leves e relativamente divertidas. Alguns dos exemplos de *space opera* são *Star Wars* e a série *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, de Douglas Adams. Nesses exemplos citados, os robôs servem como alívio cômico: em *Star Wars*, os clássicos personagens C3P-O e R2-D2 se veem no meio das batalhas e, seja através da fala no caso do primeiro personagem ou de ruídos, no caso do segundo, eles divertem o público e fazem rir.

Já em *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, o personagem Marvin é descrito de forma bem particular e sua personalidade é criada a partir da depressão e do resmungo, como se verifica no trecho abaixo:

Sentado no canto, o robô levantou a cabeça subitamente, porém em seguida ficou balançando-a ligeiramente. Pôs-se de pé, como se fosse uns dois ou três quilos mais pesado do que era na realidade e fez um esforço aparentemente heroico para atravessar o recinto. Parou à frente de Trillian e ficou olhando por cima do ombro esquerdo da moça.

- Acho que devo avisá-los de que estou muito deprimido – disse ele, com uma voz baixa e desesperançada.

(ADAMS, 2004, p. 71)

Porém, em nada esse tipo de representação lembra os robôs do gênero cyberpunk ou o que acontece em **Westworld**. Não existe comédia aqui. O que existe são seres de inteligência artificial violentos e que buscam a liberdade. Parte dessa estrutura está presente no roteiro de **Westworld**, que flerta com um pouco do *cyberpunk*, elementos das Leis da Robótica de Asimov e outras influências de obras

como as de Philip K. Dick. A grande diferença na construção da obra está justamente na forma como esses personagens são desenvolvidos para a evolução da trama — algo que foi retrabalhado especialmente no cinema.

A ficção científica no cinema: de 1910 a 1930

A ficção científica começou a ganhar força nos meios audiovisuais a partir do final do século XIX com o filme *The Mechanical Butcher* (1895), dos Irmãos Lumière. O curta-metragem pode ser classificado como um dos primeiros protótipos de filmes de ficção científica. E isso se dá porque, até a década de 1930, o termo ficção científica não era utilizado: nessa época, as novelas do gênero eram chamadas de **jornadas extraordinárias**, **romance científico** e, mais tarde, de **cientificação**¹⁵.

O interessante é levar em consideração as produções cinematográficas dessa época em paralelo com o que foi publicado na literatura. Na mesma época em que *The Mechanical Butcher* foi lançado, H.G. Wells lançou um dos clássicos da literatura de ficção científica, *A Máquina do Tempo*. Assim, segundo Suppia (2012, p. 2), o cinema e a literatura moderna de ficção científica nasceram em torno do mesmo período.

Em 1897, o mágico-cineasta francês Georges Méliès dirigiu *Gugusse e o Robô* (*Gugusse et l'automaton*), uma comédia sobre um androide, e *O Cirurgião Americano* (*Cirurgien américain*), uma comédia sobre transplante de órgãos. Logo em seguida vieram filmes como *À la conquête de l'air* (Ferdinand Zecca, 1901), *Viagem à Lua* (Georges Méliès, 1902) e *Le Voyage à travers l'impossible* (Georges Méliès, 1904), que foram inspirados em obras de Jules Verne e de H.G. Wells. De acordo com

¹⁵ Nota do autor: o termo em inglês é **scientifiction**, que pode ser traduzido de diferentes formas.

Suppia (2012, p. 2) Phil Hardy celebra Méliès como um cineasta pioneiro e o verdadeiro pai do cinema de ficção científica. Escreve Hardy (1995, p. 18):

Olhando para aqueles dias a partir do presente, e literalmente escavando o começo do filme de ficção científica, é fácil ver elementos de ficção científica nos numerosos filmes de truque do período. Mas contra esses filmes simples, a maioria dos quais, como o dos irmãos Lumière *Charcuterie Mécanique* (1895) e o de Ferdinand Zecca *À la Conquête de l'Air* (1901), foram cômicos em intenção e durou apenas um minuto ou dois, *Le Voyage dans La Lune* (1902), de Georges Méliès, foi um marco na história do cinema, tanto por sua narrativa sofisticada e duração épica quanto por seu tema, que foi derivada de Jules Verne e H. G. Wells. O filme de Méliès marca o verdadeiro início do cinema de ficção científica. Como os cineastas criavam conteúdo para zombar das novas tecnologias do século XX, como o raio x, o voo aéreo, eletricidade e o automóvel, Méliès criou uma história de ficção científica e, no processo, identificou o tema das viagens espaciais que se tornou um dos temas do gênero. Outros diretores isolaram outros temas e começaram a elaborar sobre eles, moldando assim o gênero, mas foi Méliès quem lançou suas bases.



Figura 17: frame do filme *Viagem à Lua* (1902), de Georges Méliès.

A evolução do cinema de ficção científica foi trazendo maturidade e criatividade para os roteiros, bem como o desenvolvimento de tecnologia para tornar possível criar

mundos fantásticos, viagens espaciais, batalhas épicas e outros tantos elementos que fazem parte do que conhecemos hoje como ficção científica. O mais importante de notar na história da evolução do cinema de ficção científica é que o medo dos acontecimentos reais (como a possibilidade de invasão por parte de outros países ou a guerra, por exemplo) começavam a fazer parte do roteiro dessas obras. Suppia comenta que Hardy (2012, p. 18) nota que

As fantásticas viagens de Méliès foram suplantadas por menos imaginativas, mas mais diretamente por cenários convincentes, como os do futuro subgênero da guerra, que fez sua primeira aparição com o filme *O Dirigível*, de Walter Booth (1909). Filmes deste tipo, que incluiu *An Englishman's Home*, *Wake Up!* e *If England Was Invaded*, que foram concluídos em 1914 quando a possibilidade do que era antes apenas imaginação se tornou uma probabilidade e tocou medos reais com cenários como "e se a Inglaterra fosse invadida"¹⁶.

Acontecimentos do cotidiano — como a passagem do cometa Halley em 1910, por exemplo — também foram responsáveis por ajudar a moldar algumas histórias de ficção científica. O mesmo pode-se dizer do cinema alemão e das histórias góticas da literatura, que davam espaço para o desenvolvimento de obras de terror e ficção científica com um caráter mais obscuro. Alguns clássicos da literatura, como *Frankenstein*, foram adaptados ainda no início do século XX para o cinema.

Toda essa influência acabou moldando de certa forma o desenvolvimento do cinema de ficção científica, conforme explica Hardy (2012, p. 18):

Nos Estados Unidos, a nova ênfase na narrativa, velocidade e crescente caracterização transformaram as noções do filme de ficção científica, assim como do cinema em geral. Na Europa também: os dramas simples ou truques fotográficos e acontecimentos fantásticos de épocas anteriores se desenvolveram em linhas mais sofisticadas. Filmes como *Der Golem* (1914), *Verdens Untergang* e *Homunculus* (ambos de 1916) eram muito mais sombrios do que qualquer coisa produzida na época na América. Isto é especialmente verdadeiro no caso de *Die Spinnen* (1919), de Fritz Lang, que [...] tem um tom muito mais sombrio do que os seus equivalentes americanos. Foi essa crescente divergência de noções americanas e europeias sobre o

¹⁶ Tradução do autor.

que era cinema e o que poderia fazer que moldou o cinema de ficção científica dos anos vinte.

Na década de 1920, o cinema de ficção científica ganha um novo tipo de personagem: o cientista louco. O grande destaque da época fica para o cinema alemão, que lançou obras clássicas, provocativas e de forte cunho — como foi verificado com o passar dos anos — social. O maior exemplo disso é *Metropolis* (1927), de Fritz Lang: considerado uma superprodução, o filme demorou dois anos para ser finalizado e é uma verdade síntese da modernidade, marcando um período em que os filmes de ficção científica começam a descobrir a sua identidade específica.



Figura 18: frame de *Metropolis* (1927), de Fritz Lang.

Nesta obra em particular, muitos elementos do que veremos em outros contos, filmes e em **Westworld** são trabalhados: o cientista que desenvolve uma androide, a personagem de inteligência artificial que procura entender mais de si mesma e uma espécie de rebelião para garantir a sua liberdade e autoconhecimento.

Ainda nessa época se destacam algumas obras que misturam o melodrama com um estilo documental, como *The Woman in the Moon* (1929), de Fritz Lang¹⁷. Algumas das influências que vieram para a década de 1930 ainda envolvem a ideia do cientista louco e os heróis de histórias em quadrinhos, que abrem mais espaço para o fantástico e para a fantasia.

Foi durante esses anos que a Universal Studios também abriu espaço para o fantástico ao lançar adaptações dos clássicos da literatura gótica, como *Drácula*, *Frankenstein* e *O Homem Invisível*. Na época, os efeitos de maquiagem foram revolucionários e também permitiram que os diretores, roteiristas e outros profissionais dos bastidores dessem asas à sua imaginação e criassem mundos e personagens únicos.

O visual de muitos desses filmes foi responsável por influenciar outros tantos cineastas, designers e arquitetos, que procuram homenagear ainda nos dias de hoje muito do que foi criado lá atrás. O maior exemplo dessa influência é com o próprio *Metropolis*, que possui um ar futurista com sua arquitetura bem particular. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, homenageia o filme com a construção dos prédios da Los Angeles futurista do universo do filme, como se vê na imagem a seguir:

¹⁷ Nota do autor: é importante deixar registrado que existem outros tantos filmes que ajudaram a moldar o que conhecemos hoje como o cinema de ficção científica. Suppia e Bould exploram de forma crítica a maneira como alguns filmes impactaram historicamente o cinema e foram responsáveis pelo desenvolvimento da tecnologia do próprio cinema e do desenvolvimento e da complexidade dos roteiros.

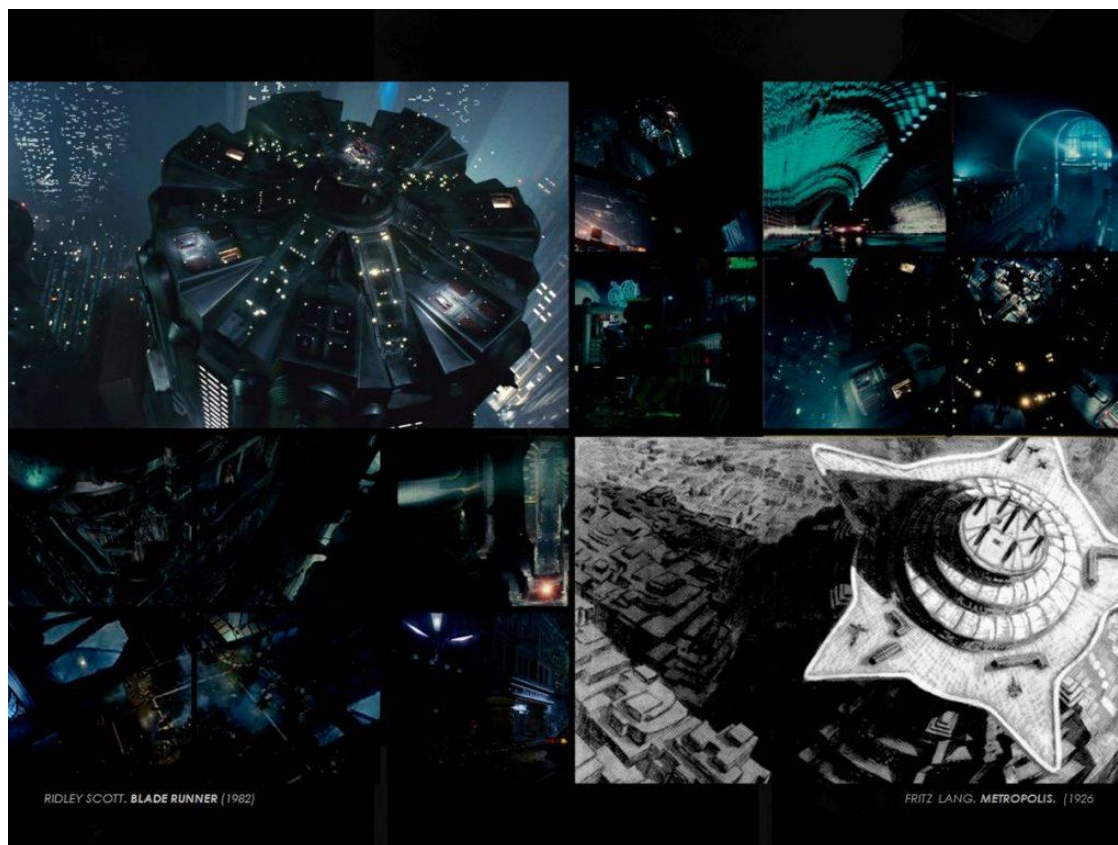


Figura 19: frame comparando parte do visual de **Metropolis** com o de **Blade Runner**.

O importante de se atentar a isso é que muito do visual da própria série — que apresentaremos no próximo capítulo — e a construção dos personagens une elementos de outras tantas obras do cinema de ficção científica. Como escrevem Afonso e Eloy (2014, p. 167),

(...) o cinema representa instantes de uma realidade ficcionada, que decorrem no visionamento de um filme, durante o qual o espectador entra na história, num determinado local e tempo e durante esse tempo é essa a realidade que lhe transmite emoções, uma realidade incutida porém que faz parte de uma viagem que o ser humano tende em querer fazer ao ver um filme.

A relação entre a arquitetura, o design e as artes visuais no desenvolvimento de um produto audiovisual funcionam mais do que uma homenagem e ajuda na construção de mundos e visuais que se tornam icônicos. O mundo repleto de neon em *Blade Runner*, por exemplo, definiu toda uma estética para os filmes de ficção

científica depois do seu lançamento. E as escolhas dos elementos visuais funcionam como um elemento discursivo que projeta o futuro de forma imaginária a partir da visão de diretores e artistas responsáveis pelas artes conceituais dos filmes. Elementos como a geometria, a natureza e a arquitetura moldam, por exemplo, a forma como a história é contada em **Westworld**. Nenhuma escolha estética ou visual é por acaso na construção de uma história. Elementos linguísticos, filosóficos e semióticos fazem parte do desenvolvimento de uma história, da literatura e do próprio cinema. E, com o passar dos anos, a evolução dos filmes de ficção científica ajudou a abrir espaço para outros tipos diversos de produção, como veremos a seguir.

De 1940 a 1960

A década de 1940 não foi expressiva na produção dos filmes de ficção científica em função da 2ª Guerra Mundial. Como indica Suppia (2012, p. 7), o ciclo de horror proveniente dos filmes de ficção científica da década de 1930 deram espaço para dois tipos de filmes: as paródias e comédias, como *Abbott e Costello conhecem Frankenstein* (1948), e os filmes de monstros gigantes, que se popularizaram ainda mais na década de 1950. A década de 1950, de acordo com Hardy (2012, p. 124),

foi o período em que a ansiedade, a paranoia e a complacência marcharam de mãos dadas. No limiar do espaço, o homem havia descoberto e usado uma força tão assustadora que poderia significar a extinção da espécie. O mundo tão recentemente salvo para a democracia foi mais uma vez dividido, desta vez por uma Cortina de Ferro e, na América, a subversão de dentro tornou-se um medo predominante. Essas ansiedades, expressas e exploradas de várias maneiras criaram o gênero de filme de ficção científica. Poucos filmes eram obras-primas, mas um número surpreendente de filmes de ficção científica conserva seu poder e ressonância até hoje, embora banais sejam revelados em retrospecto.

Esse período também abre espaço para os filmes de ficção científica de puro entretenimento e que flertam com o horror e a destruição em massa. É nessa época

que obras como *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing from Another World*, 1951), *O Dia em que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951) e *Invasores de Corpos* (*The Invasion of the Body Snatchers*, 1956) foram lançados. Muito do sucesso dessas obras veio através do contexto histórico da época: o medo do comunismo e toda a doutrinação no imaginário da população feita através do noticiário em função da Guerra Fria. Os filmes de monstro, como *Godzilla* (1954), são um bom exemplo desse contexto: as obras dessas criaturas mostram os monstros surgindo em função dos testes nucleares.

Finalmente, a década de 1960 se tornou o período em que os filmes de ficção científica se tornaram respeitáveis (Suppia, 2012, p. 12). Os filmes europeus e norte-americanos do gênero deram espaço para brincar com um visual excitante e diferenciado para o cinema popular, criando-se clássicos como *Barbarella* (1967) e *2001 – Uma Odisseia no Espaço* (1968). Além disso, foi nesse período que as obras começaram a se tornar mais maduras quando se pensa em política e filosofia. De acordo com Hardy (2012, p. 196),

Mais significativo que a internacionalização do gênero [...] foi a respeitabilidade recém-descoberta da ficção científica na Europa. Filmes como *The War Game* (1965), *Alphaville* (1965), *Fahrenheit 451* (1966) e *Je T'Aime, Je T'Aime* (1967) usaram as possibilidades especulativas da ficção científica para um propósito intrigante. Da mesma forma no Japão, os filmes outrora simples sobre monstros induzidos por radiação se desenvolveram até que, no final da década, o subgênero se tornou um espelho fascinante da história política japonesa do pós-guerra.

Os filmes do gênero também começaram a ganhar respeito dentro dos grandes estúdios, que investiam em obras com orçamento maior e abriam espaço para o desenvolvimento de roteiros experimentais, provocativos e delirantes. Hardy (2012, p. 196) observa que

(...) o sucesso de *On the Beach* (1959) encorajou estrelas e diretores estabelecidos a se voltarem para a ficção científica. Os maiores orçamentos trouxeram resultados em filmes tão diversos quanto *Os Pássaros* (1963), *Dr.*

Strangelove (1964) e *Seconds* (1966). O ponto culminante dessa tendência veio em 1968 com o lançamento de *2001 - Uma Odisseia no Espaço* e *Planeta dos Macacos*. Os macacos, que geraram quatro sequências e um seriado para a televisão, deram peso adicional à tendência questionadora da ficção científica de grande orçamento, enquanto *2001* transformou o visual e os orçamentos dos filmes de ficção científica. Igualmente influente, embora não tão celebrado na época, foi a *Noite dos Mortos-Vivos*, de George Romero (1968), que criou um subgênero que seria extraído ao longo dos anos de 1970 em incontáveis imagens de exploração, tanto por Romero quanto por outros.

A popularização do cinema na década de 1960 abriu espaço para criar uma estrutura no desenvolvimento das obras cinematográficas: os grandes estúdios da época, chamados de **Big Fives** e que envolviam a MGM, Paramount, 20th Century Fox, RKO e Warner Bros, investiam em um processo fordista de produção e que, segundo Bould (2012, p. 2), seguia os seguintes pontos:

- Narrativas padronizadas em três atos e organizadas em torno de uma ou duas estrelas ou protagonistas;
- Filmagens feitas fora de sequência e com cada cena sendo gravada em uma ordem específica, usando padrões de iluminação padronizados, posicionamentos de câmera e gravação de som, para ser editado de acordo com os padrões de edição de continuidade padrão;
- Diretores (e outros funcionários) frequentemente iam direto de um projeto para outro, com pouco ou nenhum tempo de preparação ou entrada criativa antes de iniciar as filmagens.

Alguns desses aspectos ainda se vê no cinema hoje em dia, quando levamos em consideração questões de orçamento e o cronograma de gravações. No entanto, esse ritmo acelerado abriu margem para aumentar o número de filmes lançados — e, ao mesmo tempo, diminuir a complexidade dos roteiros de ficção científica.

De 1970 a 1990

A década de 1970 foi conhecida por produzir dois tipos de filmes de ficção científica: aqueles em que acontecia a desumanização dos seus personagens — como em *THX 1138* (1971), *As Esposas de Stepford* (1975) e o remake de *Invasores de Corpos* (1978) —, ou aventuras que poderiam te levar para uma galáxia distante, como aconteceu com *Star Wars* (1977), ou que traziam os alienígenas de forma pacífica e misteriosa para a Terra, como aconteceu com *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (1977).

Foi em 1973 que *Westworld* foi lançado nos cinemas. Escrito e dirigido por Michael Crichton, autor que ficou conhecido por *Jurassic Park*, o filme já trazia alguns elementos que fariam com que a série estrelada pelos dinossauros se tornasse um sucesso: na trama, um parque temático futurista habitado por robôs em diversos cenários, como o Velho Oeste e a Roma Antiga, começa a se tornar perigoso quando um pistoleiro começa a caçar e matar os visitantes humanos.

O interessante de *Westworld* é verificar como existem elementos que moldaram *Jurassic Park* — publicado pela primeira vez em 1990 e levada para os cinemas por Steven Spielberg em 1993 — e se repetem nas duas obras: a ciência cria algo revolucionário — seres de inteligência artificial e dinossauros recriados a partir da reprodução genética — que é exibido em um parque. Porém, parte de um grupo de pessoas enxerga um outro potencial com o que foi criado. A partir daí o caos é estabelecido a partir de sabotagens dos parques. Porém, quando as coisas realmente saem do controle, o perigo se torna evidente, e a ciência se mostra ainda mais perigosa e com sérias consequências.

Diferentemente do seriado de 2016, essa primeira versão de *Westworld* tem um final feliz: os humanos protagonistas conseguem desligar o robô, que se torna o

vilão da história. No seriado, não existe herói ou vilão — todos os personagens têm uma agenda particular.

Como escreve Silva (2014, p. 582),

Somos civilizados, somos modernos, somos racionais na medida em que não precisamos exercer constantemente a violência e a força uns contra os outros. Temos internalizadas as normas e as expectativas da sociedade. Esta sociedade, porém, em seu poder político não é outra coisa que uma continuidade “por outros meios” das relações de força e coerção. Continuidade por meios decerto mais sutis e flexíveis, mas que podem conviver perfeitamente com a forma explícita e dura da violência, desde que ela seja empregada contra alvos específicos – certos segmentos da população, certas classes desviantes ou perigosas, certas raças – e na dose necessária para a manutenção da ordem e a paz.

Muito desse conceito começa a se estabelecer em obras que hoje são consideradas clássicas ou cults na ficção científica. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, tem uma série de elementos que brincam com o papel do que é ser humano. Com o passar dos anos e chegando até o final da década de 1990, ficou bem evidente uma divisão entre os filmes com forte caráter popular (e que iam desde obras infantis, como *ET – O Extraterrestre* [1982] até uma mistura adulta do terror com a ficção científica com *Alien – O Oitavo Passageiro* [1979]) e obras mais pensantes e que levavam em consideração uma filosofia ou davam espaço para reflexões. Os personagens também começam a ser trabalhados de forma diferenciada, e não existe mais aquela figura heroica ou o vilão maldoso. O que existe em algumas obras são personagens com forte dilema moral e que estão dispostos a fazer de tudo pela sua sobrevivência ou conquista de objetivos.

Assim, a evolução que se observa no cinema e na literatura de ficção científica é um paralelo com a produção cultural da época. Muito do que foi criado levava em consideração o contexto histórico e o momento pelo qual passava a sociedade. As histórias do gênero das décadas de 1950 e 1960, por exemplo, tinham como mote a Guerra Fria: os vilões sempre eram os russos e a ameaça vinha da disputa científica

entre russos e norte-americanos. Monstros, como o Godzilla, surgiam a partir das bombas atômicas.

E isso é algo interessantíssimo de se notar e que vai guiando a criação audiovisual e literária no século XXI, tornando ainda mais crítico e profundo o gênero, sem esquecer da possibilidade de se criar algo para o puro entretenimento.

O cinema de ficção científica no século XXI

A partir do século XXI, o cinema de ficção científica começa a ganhar nova personalidade e novos traços. Deixando de lado as continuações e remakes, muitas obras originais procuram criar uma experiência sensorial única e que cria mais questionamentos do que entrega respostas para o espectador. Dois exemplos recentes são *Interestelar* (2014), de Christopher Nolan, e *A Chegada* (2016), de Denis Villeneuve: as tramas dos dois filmes são construídas a partir de conceitos científicos, só que se diferenciam pelo excesso de explanação do primeiro. Em todo o momento, tudo o que acontece na tela é explicado por algum personagem. Em *A Chegada*, os mistérios e soluções são resolvidos ou apresentadas para o espectador, mas não de forma didática ou preguiçosa. Existe uma complexidade na forma como a trama é construída, e isso se reflete em muitos filmes como *A.I. – Inteligência Artificial* (2001), *Minority Report* (2002), *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* (2004), *Fonte da Vida* (2006), *Ela* (2013), *Ex_Machina* (2015) e *Aniquilação* (2018).

O mais importante, nesses casos, é a construção dos personagens. Com as novas mídias e a possibilidade de criar obras mais autorais, muitos roteiristas e diretores preferiram dar mais voz ao personagem ao invés de desenvolver uma trama futurista repleta de ação. Em *A.I. - Inteligência Artificial* (2001), de Steven Spielberg, o protagonista é uma criança robô chamada David que quer se tornar um menino de

verde. Ele é produzido para pais que não conseguem ter filhos e serve como um substituto. Spielberg, conhecido por filmes pipoca e dramas premiados, constrói um filme sensível e que explora vários limiares do que é ser humano, das relações parentais e do que é ser de fato um ser de verdade ou um ser artificial. As metáforas — e o fato de evocar *Pinóquio* — ajudam nesse desenvolvimento e na forma como o protagonista é desenvolvido ao longo da trama.

Esse desenvolvimento mais complexo e a possibilidade de nos identificarmos de forma próxima com um personagem garante uma experiência única e questionadora para o espectador. É mais fácil se envolver com uma história onde um personagem é bem semelhante a você — e que possui falhas, questionamentos, desejos e dramas bem parecidos com o que enfrentamos no dia a dia — do que quando temos um personagem incrível e com uma vida que foge da realidade.

Isso está muito visível nos filmes de super-heróis que são elogiados pela crítica e lotam o cinema hoje em dia. Aqueles que mais recebem resenhas positivas e são aclamados pelos fãs envolvem personagens que não são apenas poderosos, mas que possuem falhas. Os seus poderes são auxiliares na melhoria dessas falhas, tornando-os mais próximos do que somos enquanto sociedade.

Existe uma representação metafórica nisso: é mais fácil para uma criança entender os seus dilemas e dificuldades com personagens que são quebrados em um desenho animado, do que com personagens que são perfeitos. As histórias de ficção científica recentes ajudam nessa construção. Em *A Chegada* (2016), por exemplo, a história da protagonista é conduzida através de seus traumas e medos. Por meio de uma narrativa não-linear, procuramos entender melhor quem ela é e como a sua história no contato com seres alienígenas é a chave para a sua transformação e o

guia para a sua bússola moral. Ela é a nossa heroína, mas não é perfeita. Ela tem medos, falhas e tristezas. E é isso que a torna interessante.

Em **Westworld**, essa bússola moral é relativamente distorcida: os personagens não são bem definidos como heróis ou vilões, mas se portam como cada uma dessas figuras de vez em quando. A forma como os personagens são construídos e desconstruídos ajudam no desenvolvimento da narrativa e na evolução da história.

Narrativa e personagem: a construção de uma história

Uma história é construída a partir do desenvolvimento dos personagens dentro de uma narrativa em particular. Esse é o grande problema da maioria das histórias hoje em dia: esquece-se de que a narrativa está atrelada aos personagens, e não o contrário.

Como aponta Candido (2018, p. 13), “a estrutura de um texto qualquer, ficcional ou não, de valor estético ou não, compõe-se de uma série de planos, dos quais o único real, sensivelmente dado, é o dos sinais tipográficos impressos no papel”. Mais do que pensar nessa ideia apenas na literatura, isso pode ser levado para o roteiro televisivo ou de um filme. Afinal, como escreve o autor, algumas tendências literárias ainda se encontram em plena elaboração quando são trabalhadas como camadas irreais, que não possuem “autonomia ôntica, necessitando da atividade concretizadora e atualizadora do apreciador adequado” e onde se encontra as seguintes camadas:

(...) a dos fonemas e das configurações sonoras (orações), “percebidas” apenas pelo ouvido interior, quando se lê o texto, mas diretamente dadas quando o texto é recitado; a das unidades significativas de vários graus, constituídas pelas orações; graças a estas unidades, são “projetadas”, através de determinadas operações lógicas, “contextos objectuais” (*Sachverhalte*), isto é, certas relações atribuídas aos objetos e suas qualidades (“a rosa é vermelha”; “da flor emana um perfume”; “a roda gira”). Estes contextos objectuais determinam as “objectualidades”, por exemplo, as teses de uma obra científica ou o mundo imaginário de um poema ou romance (CANDIDO, 2018, p. 13).

Ainda segundo Candido (2018, p. 14-15),

às camadas mencionadas devem ser acrescentadas, numa obra ficcional de elevado valor, várias outras — as dos significados espirituais mais profundos, que transparecem através dos planos anteriores, principalmente o das objectualidades imaginárias, constituídas, em última análise, pelas orações. Este mundo fictício ou mimético, que frequentemente reflete momentos selecionados e transfigurados da realidade empírica exterior à obra, torna-se, portanto, representativo para algo além dele, principalmente além da realidade empírica, mas imanente à obra.

O autor divide a construção de uma obra literária ficcional em três pontos: o **problema ontológico**, que verifica o carácter ficcional de um escrito independente dos critérios de valor; o **problema lógico**, onde os enunciados de um texto — seja ele literário, científico ou informativo — constituem juízos e procuram adequar-se exatamente aos seres reais referidos; e, finalmente, o **problema epistemológico**, que se refere aos personagens

É a personagem que, “com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza” (CANDIDO, 2018, p. 21). Na indústria audiovisual, ela acaba sendo concebida com um carácter mais épico do que dramático. Isso porque, como explica Candido (2018, p. 30-31), existe uma semelhança com o teatro, através de imagens, com a mídia audiovisual funcionando como um espetáculo “quase-visto e quase ouvido; pois o mundo imaginário não é exatamente objeto de percepção”. A câmara, através do movimento e de ser uma reprodução do real, exerce uma “função nitidamente narrativa, inexistente no teatro. Focaliza, comenta, recorta, aproxima, expõe, descreve”.

A imagem (como a palavra) tem a possibilidade de descrever e animar ambientes, paisagens, objetos. Estes — sem personagem — podem mesmo representar fatores de grande importância. A fita e o romance podem fazer “viver” uma cidade como tal. Ademais, no teatro uma só personagem presente no palco não pode manter-se calada; tem de proferir um monólogo. Uma personagem muda não pode permanecer sozinha no palco. Já no cinema ou romance, a personagem pode permanecer calada durante bastante tempo, porque as palavras ou imagens do narrador ou da câmara narradora se encarregam de comunicar-nos os seus pensamentos, ou,

simplesmente, os seus afazeres, o seu passeio solitário etc. No teatro, o homem é centro do universo. O uso de recursos épicos — o coro, o palco simultâneo etc., são recursos épicos — indica que o homem não se concebe em posição tão exclusiva (CANDIDO, 2018, p. 31-32).

Durante esse desenvolvimento da ideia de cada personagem, torna-se possível pensar como a indústria audiovisual realiza a divulgação da ciência através de filmes ou séries. Gomes-Maluf e Souza (2008, p. 272) exemplificam ao dizer que

(...) recebemos, dos meios de comunicação, as mais diversas informações sobre os avanços recentes na área de Biologia Molecular, sem, no entanto, nos apercebermos de como é escasso o entendimento da maioria dos conceitos apresentados, pois, pessoas não diretamente relacionadas com a produção desta ciência tornam-se meros espectadores passivos dos acontecimentos.

Assim, a indústria audiovisual pode sim se tornar uma forma de divulgar a ciência de forma didática e com diferentes formas discursivas. Em um filme, por exemplo, isso pode ser demarcado por personagens que estão divididos em dois grupos: aqueles que são de fora da área científica, realizam uma investigação e explicam para os outros personagens o que acontece dentro de um determinado acontecimento ou sobre um determinado assunto; e aqueles que são da área científica e ou evoluem a sua pesquisa sobre algo ou precisam explicar ou ensinar outras pessoas sobre algo.

Isso fica muito evidente em *Interestelar*: existem várias cenas em que um personagem explica para o outro o que são os buracos negros, como eles funcionam e qual seria o impacto desse fenômeno no espaço e no tempo de cada um deles. Esse excesso de explanação torna o filme muito didático, o que pode causar cansaço para alguns espectadores.

Já *Perdido em Marte* utiliza um recurso diferenciado: o protagonista da história grava vídeos contando o que está fazendo e quais são as referências teóricas que ele utiliza para determinada ação. Isso gera mais empatia com o protagonista, e não

existe uma repetição da explicação ou só momentos de sucesso. Ideias são testadas e provadas, como em um laboratório.

A possibilidade de construir um personagem da maneira que foi proposta por Candido é muito bem explorada em **Westworld**. Eles preferem evitar longas explicações e criar um ambiente mais teatral. As melhores cenas do seriado trabalham com o silêncio e o movimento de uma câmera. Na série, somos transportados para dentro de um mundo e agimos como testemunhas de um movimento singular. A brutalidade dos humanos contra os anfitriões e depois dos anfitriões contra os humanos é perceptível na reação do público. A narrativa não constrói um herói ou vilão. Existe uma história com dois lados, dois objetivos parcialmente nebulosos e um único objetivo: a sobrevivência.

Capítulo 2 – Bem-vindo a Westworld

O preço da liberdade é a indiferença – e não deixe ninguém lhe dizer o contrário, o universo é um lugar extremamente indiferente.

Isaac Asimov

A escolha de Maeve como objeto de estudo deste trabalho levou em consideração a jornada da personagem dentro das duas temporadas da série. Ela possui uma das linhas narrativas mais interessantes em **Westworld**, além de ser uma personagem que evolui de uma maneira diferenciada: apresentada como uma mulher negra que trabalha como cafetina no Velho Oeste, ela se transforma em uma espécie de super-heroína livre e empoderadas ao final da segunda temporada. O mais interessante é que o programa da HBO não indica quem é herói ou vilão. Todos podem ser alçados na alcunha de anti-herói, já que eles possuem hábitos questionáveis ao longo de toda a narrativa.

Esse é um ponto extremamente interessante e que vem sendo trabalhado muito na televisão. Muitos dos seriados adultos de hoje em dia não trabalham com um herói clássico, como aquele canonizado pela literatura. Afinal, como todas as características desse herói foram imitadas, celebradas e repetidas com exaustão, com o passar do tempo, essas figuras com um caráter quase divino, “oriundas da nobreza, sem angústias e com olhos sempre na coletividade” (ARANTES, 2008, p. 24) já não representavam mais o que a audiência gostava de ver e procurava se identificar. Personagens como Walter White, de *Breaking Bad*, e Don Draper, de *Mad Men*, são exemplos bem concretos: eles são moralmente questionáveis e possuem uma trajetória completamente oposta pela proposta por Joseph Campbell na Jornada do Herói.

Conforme indica Arantes (2008, p. 24),

(...) a figura do herói e sua representação na literatura não mudaram repentinamente, mas passaram por um processo que refletiu a história da transformação do próprio homem na sociedade. Na Idade Média, por exemplo, o herói já começa a configurar-se sob um enfoque diferente do clássico. Isso pode ser observado nas novelas de cavalaria (...) longas narrativas em prosa, geralmente enaltecendo os feitos e as virtudes de uma personagem principal, um guerreiro que se destaque entre os seus, quer por habilidade com as armas, quer por força física. (...) Enquanto os clássicos encaravam o herói como um ícone da comunidade em que estava inserido, como um representante de todos os ideais e crenças dessa coletividade, os autores dessas canções de gesta já permitiam aos seus heróis alguma fraqueza, ou, pelo menos, alguma diferença na sociedade que o cercava, numa antecipação do que seria o futuro arquétipo do herói romântico, uma personagem que busca valores autênticos e em uma sociedade corrompida.

Com o passar do tempo, a figura do herói sob o prisma clássico é desconstruída e o herói passa a ser inserido no seu próprio tempo. Mesmo com mudanças que acontecem nos aspectos constitutivos do herói, ele é amado e louvado pela sociedade. A representatividade literária do herói reflete aspectos elitizantes do seu tempo, assim como o herói épico representa a aristocracia dominante.

Arantes indica que Lukács (2000), em seu livro *A teoria do romance*, identifica o herói moderno como “problemático, portador, dentre outras características, de afirmação da subjetividade, heterogeneidade do mundo, solidão e angústias, isto é, um indivíduo que possui uma identidade fragmentada e vive em permanente confronto com o mundo”.

Assim,

o herói da epopeia é substituído pelo “herói problemático”, personagem cuja existência e valores o situam perante questões emergentes das quais ele não é capaz de expressar consciência clara e rigorosa. (...) A inclusão desse herói “problemático” na literatura vem aproximá-lo do real, o que permitiu a sua associação com o cotidiano e, finalmente, seu afastamento da perfeição das figuras míticas. Ele vem, dessa forma, ser fiel à dimensão do humano, mas isso não significa que seja um personagem totalmente imperfeito, para Brombert (2004, p. 19), “esses personagens não são totalmente “fracassos”, nem estão desprovidos de coragem; simplesmente chamam a atenção por suas características ajudarem a subverter, esvaziar e contestar a imagem de ideal.” (ARANTES, 2008, p. 25)

Essa postura paradoxal, também considerada provocativa, contribuiu para que esses personagens fossem chamados de anti-herói. E, conforme explica Arantes (2008, p. 25), o aparecimento do anti-herói resultou da progressiva desmitificação do herói, ou seja, da sua crescente humanização: o homem substituiu os seres de eleição, semidivinos, que antes povoavam as tragédias e as epopeias. Por isso sua postura é altamente antitética, Gilda de Mello e Souza (1979, apud González, 1994, p. 98) assim o define: “um vencido-vencedor, que faz da fraqueza a sua força, do medo a sua arma, da astúcia o seu escudo; que, vivendo num mundo hostil, perseguido, escorraçado, às voltas com a adversidade, acaba sempre driblando o infortúnio”.

A importância do anti-herói em **Westworld** está em justamente não existir um personagem que seja mais importante do que o outro moralmente falando. Todos eles são quebrados e possuem objetivos bem específicos com suas ações, seja lutando pela liberdade de um “povo” ou criando o caos no parque. No capítulo seguinte vamos analisar algumas dessas ações e entender melhor as motivações e a programação presente nos códigos de Maeve.

Decidi contar a trama da primeira e da segunda temporada de **Westworld** de forma cronológica. A série apresenta as histórias de forma não linear, isto é, intercalando cenas de dois momentos do passado e no presente sem indicar o que estamos vendo. Como grande os personagens principais são os anfitriões, não existe a necessidade de envelhecimento dos atores.

No entanto, existem dois personagens que ajudam a entender melhor esses tempos: o jovem William, interpretado pelo ator Jimmi Simpson, e o Homem de Preto, interpretado por Ed Harris, são a mesma pessoa, e só descobrimos isso nos episódios finais. O segundo personagem é o Dr. Robert Ford, interpretado por Anthony Hopkins e que é rejuvenescido por computação gráfica em algumas cenas também em alguns

episódios finais. Isso acaba definindo muito bem esses momentos temporais e ajudam a montar o quebra cabeça da trama.

A ponta do novelo: o labirinto e Arnold Weber

A história começa por volta de 2017, quando os cientistas Robert Ford e Arnold Weber desenvolvem a tecnologia capaz de dar vida aos anfitriões e criam Westworld, um parque de diversões para adultos, povoado por esses androides e que reproduz o Velho Oeste. Os robôs foram criados por ambos com o intuito de servirem a todos os fetiches (por mais perturbadores que fossem) dos visitantes. Durante o desenvolvimento, Arnold passou a questionar a própria ideia — ele desejava que estes androides fossem a próxima escala na evolução humana ao invés de servirem apenas para a satisfação de prazeres alheios.

Nesta fase de testes, Arnold passou a ter conversas particulares com uma dessas anfitriãs, Dolores, por quem acabou desenvolvendo muito carinho, numa forma de trabalhar com o luto e o sentimento de vazio em função do falecimento de seu filho, Charlie. O plano de Arnold era descobrir se os androides seriam capazes de desenvolver a própria consciência, e para isso criou um labirinto mental que os faria chegar ao raciocínio próprio e à capacidade de tomarem decisões pessoais. Ainda antes da abertura do parque, Dolores conseguiu resolver o labirinto graças a uma pequena atualização feita por Arnold, chamada de Devaneios. Por isso, ele não queria que o parque fosse aberto. Seria completamente desumano sujeitar estes seres conscientes ao sofrimento eterno.



Figura 20: Dolores, Arnold e o Massacre de Escalante. É neste momento que se apresenta uma discursividade, quando Arnold percebe que a tecnologia desenvolvida pode ser um problema para a própria humanidade.

Mas Ford discordava de Arnold e queria abrir o parque de qualquer jeito. Por isso, Arnold secretamente plantou dentro de Dolores a narrativa de outro personagem que eles estavam criando, Wyatt. O plano então era que ela, com a ajuda de Teddy, que ‘faría tudo o que ela quisesse’, destruísse todos os anfitriões na cidade de Escalante e matasse o próprio Arnold. O tiroteio aconteceu e Arnold foi morto, mas Ford levou o parque à frente de qualquer forma. Ford não acreditava que Dolores tivesse atingido a consciência, mas sim que havia sido induzida a praticar aqueles atos por uma mudança na sua programação.

Ford encobre o massacre de Escalante, enterra a cidade e anuncia a morte de Arnold como suicídio. O parque é aberto, mas mal se mantém economicamente e beira a falência. É neste mesmo período que Ford cria Bernard Lowe, aos moldes de Arnold Weber — um nome é o anagrama do outro.

A rotina de Dolores em sua narrativa então é simples: ela mora em uma fazenda com os pais, passa o dia fazendo compras na cidade e efetua tarefas cotidianas. Porém, ao voltar para casa vê sua mãe ser estuprada, seu pai ser morto e ela mesma eventualmente é violentada. Todos os dias.

As coisas começam a mudar para ela quando, em uma noite após ter presenciado o assassinato dos pais, sai sem rumo pelo campo e acaba encontrando sem querer com o acampamento de dois hóspedes: William e Logan. Logan é um membro da família Delos, que na época estudava a possibilidade de comprar o parque e tirá-lo da iminente falência. Ele resolve levar seu futuro cunhado para conhecer o local como presente de “despedida de solteiro”. Alheio àquele mundo, William é avesso às práticas violentas e trata todos os anfitriões com respeito.

Observando o desespero de Dolores, William jura ajudá-la e a leva junto na caçada que escolheu fazer com Logan. Durante a viagem, William se apaixona por ela enquanto Logan apenas os ridiculariza, lembrando o tempo todo que ela é “apenas uma máquina construída para agradar”. Mas a trajetória deles está fazendo Dolores se comportar de maneira estranha. Às vezes ela ouve uma voz em sua cabeça lhe dando comandos e vê cenas que aparentemente desconhece — uma igreja, um cemitério, flashes de um tiroteio. São as instruções que haviam sido implantadas nela por Arnold (ou seja, sua própria consciência) tentando encontrar uma maneira de despertarem novamente.

É neste ponto que a história se entrelaça e prega uma peça no espectador: o que acredita-se ser apenas uma narrativa linear (a viagem de Dolores, William e Logan) são na verdade dois momentos. As cenas mostram ao mesmo tempo Dolores fazendo o caminho com os dois naquele ponto fixo e também sozinha novamente trinta anos depois. No presente da história, Dolores refaz aqueles passos tentando

novamente despertar, chegar até o centro do labirinto. Dessa vez, no entanto, ela consegue.

A primeira máscara: de William ao Homem de Preto

O encontro do jovem William com Dolores foi o que o transformou no Homem de Preto décadas depois. Dolores está obcecada com a ideia de voltar a Escalante, e William a leva até lá. Mas quando eles chegam no destino final, ela vê que a cidade está soterrada e quase tem um colapso. William conclui que o sistema da anfitriã fica mais debilitado à medida que ela se distancia de Sweetwater, e decide levá-la novamente à cidade central. Mas Logan, incomodado com a paixão que William desenvolveu, resolve mostrá-lo que ela é apenas uma máquina: com uma faca, abre sua barriga para mostrar o maquinário em funcionamento. É neste momento que Dolores foge, e o “casal” se separa de vez.



Figura 21: Logan abre a barriga de Dolores e mostra para William que ela é apenas uma anfitriã, uma máquina programada para agir de determinada maneira.

Tentando a qualquer custo reencontrá-la, William torna-se brutal. É assim que ele descobre o seu lado violento. Antes receoso e avesso à ideia de assassinar anfitriões, ele encontra o seu próprio prazer nos crimes brutais enquanto desbrava o parque desesperadamente em busca de Dolores.

Mas o problema acontece realmente quando William retorna à Sweetwater, e vê Dolores de volta em sua narrativa normal. Tudo o que eles haviam vivido juntos foi apagado de sua mente, e ela sequer o reconhece. Isso o deixa completamente devastado, e a partir de então William decide visitar o parque o explorando sumariamente da forma mais violenta possível. A contraparte é que, fora daquele ambiente artificial, William, CEO da Delos, é um ativista, filantropo e o exato oposto das características do Homem de Preto.

A segunda máscara: Maeve

Quando William visitou o parque pela primeira vez, ele estava prestes a se casar com Juliet, irmã de Logan. A trama não deixa a sua história fora do parque exatamente clara, mas é possível absorvê-la nas entrelinhas: William e Juliet se casaram e tiveram uma filha, Emily. Mas alguns anos antes da narrativa 'presente' da série, Juliet cometeu suicídio. William revela que Emily também se afastou dele após o falecimento da mãe, acusando-o de ser a causa da tragédia: ela deixa claro que, apesar de ele se mostrar uma pessoa não-violenta, ambas conheciam sua verdadeira natureza, aquela que ele tentava esconder nos confins de Westworld.

Foi então que, em seus passeios pelo parque, William decidiu testar o quão violento poderia ser e encontrou uma família aleatória para assassinar brutalmente. Seus alvos foram Maeve e sua filha, e ele abateu ambas sem sentir remorso algum.

Mas foi neste momento que ele descobriu o labirinto. Prestes a perder a filha, Maeve demonstrou um súbito (e breve) despertar de consciência, que o alertou para as dicas sobre o labirinto que Arnold havia deixado espalhadas ao longo do parque. Ávido por encontrar uma nova aventura, ele decide procurar por todos os lugares a entrada para o tal labirinto — pela necessidade de algo mais emocionante que Westworld pudesse lhe oferecer. Ele já visitava aquilo há trinta anos, afinal.



Figura 22: cena em que Maeve é atacada pelo Homem de Preto e o símbolo do Labirinto. Na trama, o Labirinto é uma forma dos anfitriões despertarem e terem consciência de suas vidas e do que eles foram programados a fazer.

É nesta busca pelo labirinto que encontramos o Homem de Preto ao longo de toda a primeira temporada. Sem saber que o desafio não é para ele, e sim uma jornada para os próprios anfitriões alcançarem a autoconsciência, William passa por vários outros personagens até se encontrar, no fim, com Dolores, na cidade onde tudo começou: Escalante. Nesse reencontro, ela chega ao final da sua jornada de autoconsciência, e ele procura a entrada para um jogo mais desafiador.

A terceira máscara: o despertar de Maeve

A espinha dorsal da primeira temporada de **Westworld** é a forma como alguns dos anfitriões — mais especificamente Dolores e Maeve — conseguem despertar. E mesmo que alguns detalhes da narrativa pudessem ter sido concluídos pelo público ao longo dos nove primeiros episódios (como a própria questão da linha temporal), somente no último episódio é revelado que isso tudo fazia parte de um plano de Ford.

Se no início o criador do parque era contrário à ideia do despertar de seus anfitriões, o que entendemos no fim da temporada é que a nova narrativa que ele estava criando é o primeiro passo para fazer seus androides se rebelarem. O primeiro episódio mostrava que ele estava entrando em um conflito de ideias com a equipe administrativa da Delos Company, porque desejava criar uma narrativa que desse mais liberdade aos anfitriões. Foi para esta narrativa que ele desenterrou a cidade de Escalante, e o seu objetivo era brutal: ele fez isso para que Dolores pudesse chegar até lá e desvendar o fim do labirinto.

Mas existe outra personagem que se vê envolvida nessa revolução: Maeve, que desperta no meio de uma reparação no centro de operações da Mesa Hub e passa toda a temporada desenvolvendo um plano para escapar daquele local e reencontrar sua filha. Para isso, ela utiliza os serviços de Felix e Sylvester. Somos levados a crer que ela estava despertando por uma falha de funcionamento qualquer (induzida pelo momento em que Dolores diz a ela a icônica frase “Esses prazeres violentos têm fins violentos”), mas descobrimos depois que isso ocorreu porque Ford mudou sua programação para que o despertar ocorresse. O intuito do cientista era ainda maior: ao criar a rebelião liderada por Maeve, Armistice e Hector, foi possível que os anfitriões defeituosos que estavam no depósito escapassem e se juntassem a Dolores para o arco final.

E com isso, fica a reflexão e provocação: poderia a ciência programar um pensamento? No universo da série, por se tratar de seres de inteligência artificial e que seguem um determinado roteiro, todas as ações dos anfitriões foram pré-programadas. Conforme o roteiro vai evoluindo e entendemos que não existe o livre-arbítrio na ação dos anfitriões que estão conscientes, mas sim que eles seguem uma narrativa que foi inserida dentro da sua programação.

A narrativa criada pelos roteiristas que trabalham no parque funciona como o pensamento dos personagens conscientes. E isso mostra um aspecto interessante dentro da série: existe uma narrativa dentro da própria narrativa. E o desenvolvimento da história de Maeve mostra que ela consegue fugir das narrativas pré-estabelecidas na sua programação. Isso acontece ao final da segunda temporada, quando a inteligência artificial de Ford a “liberta” do roteiro que ele havia estabelecido anteriormente. Maeve se torna a primeira anfitriã a ser livre de fato, e não apenas um ser que segue um padrão binário de códigos e narrativas escritas. A segunda personagem que consegue desenhar o próprio destino é Dolores, que começa a construir a narrativa de outros personagens, como Bernard. No entanto, ao final da segunda temporada, ela muda o rumo da sua decisão, como se um novo botão fosse ligado. Existe um objetivo por trás das suas ações, mas não fica claro se Dolores teve liberdade para agir dessa maneira ou se ela ainda está seguindo a narrativa estabelecida por Ford.

A quarta máscara: a última narrativa de Robert Ford

Tendo sido contrário às ideias de Arnold antes da abertura do parque, Ford confessa nos minutos finais do último episódio da primeira temporada que estava errado e que levou 35 anos para descobrir isso. Ele acreditava que a existência do

parque poderia transformar os hóspedes em seres humanos melhores, mas aprende que a sua criação se transformou simplesmente em um “depósito” de violência e degradação. Ele conclui que não poderia mudar as pessoas, mas poderia transformar os anfitriões.

Arnold tentou fazer suas criações despertarem a consciência através de uma atualização no sistema, mas Ford acreditava que a evolução vinha através da dor. O despertar da consciência de Bernard foi possível porque Ford manteve com ele a memória que Arnold tinha da morte do filho. O despertar de Dolores ocorreu pelo seu sofrimento com a lembrança dos assassinatos dos pais. Maeve é movida pela lembrança da morte da filha. A própria evolução do pensamento de Ford ocorreu pelo seu remorso por ter perdido o grande amigo. Porém, ao final, percebemos que nada disso faz mais sentido: a dor é a chave para que uma nova narrativa seja iniciada na sua programação. O que Ford queria, na verdade, era estabelecer uma nova narrativa dentro do parque: ele queria que os anfitriões fossem livres para construir novas narrativas, distorcendo a história que acompanhamos enquanto público. Mas não existe livre-arbítrio nas escolhas dos anfitriões. O que de fato acontece é que eles seguem um determinado caminho que está inserido em seus códigos.

Porém, o que aparentemente foge do controle de Ford é a possibilidade de Dolores e Maeve começam a se tornar mais pró-ativas em suas decisões. Essa é uma interpretação que a série permite ter: Dolores matou Arnold porque ele não a deu outra opção — ela estava programada para assassiná-lo quando ouvisse a canção “Rêverie”, de Claude Debussy. Não é uma decisão de fato quando se está programada para fazê-lo, afinal.

Em seu último discurso, Ford prenuncia o que está para acontecer: um novo massacre liderado por Dolores, mas desta vez um que ela escolheu cometer e do qual

não se arrependerá no futuro — como aconteceu quando ela se lembrou de ter matado Arnold. O diálogo que ele trava no episódio é extremamente interessante e importante para entender as motivações do personagem:

Desde que eu era criança, sempre gostei de uma boa história. Eu acreditava que as histórias ajudavam a nos enobrecer, a consertar o que havia de errado conosco, a nos transformar nas pessoas que sonhávamos ser.

As mentiras me contaram uma verdade maior.

Eu sempre acreditei que pudesse interpretar um papel nesta grande tradição.

E para as minhas dores, eu alcancei isso: uma prisão para os nossos pecados.

Porque vocês não querem mudar. Ou não conseguem mudar. Vocês são apenas humanos, afinal de contas.

Mas então eu percebi que alguém mais estava prestando atenção, alguém que poderia mudar. Então comecei a compor uma nova história para eles.

Essa história começa com o nascimento de um novo povo. E as escolhas que eles terão que fazer. E essa história terá todas as coisas de que vocês sempre gostaram... surpresas e violência. Ela começa em um tempo de guerra com um vilão chamado Wyatt... e um assassinato.

Desta vez, por escolha.

Fico triste em dizer que esta será a minha história final. Um velho amigo uma vez me disse algo que me deu grande conforto: 'Estes prazeres violentos têm fins violentos'. Algo que ele havia lido.

Ele dizia que Mozart, Beethoven e Chopin nunca morreram. Simplesmente se tornaram música. Então, eu espero que vocês apreciem bastante a minha última obra.

A mente bicameral

A ideia da evolução da consciência dos anfitriões em **Westworld** pega emprestado o conceito de mente bicameral do filósofo Julian Jaynes. Embora os estudos de Jaynes sejam considerados ultrapassados hoje por alguns estudiosos (tendo como base a evolução da neurociência), ele entende que o ser humano só passou a ter consciência (ou só passou a entender o motivo por que tomava determinadas decisões) com o despertar da linguagem.

Em uma explicação rudimentar, a mente bicameral de Jaynes entende que, antes disso, os seres humanos se decidiam com base em “vozes” que ouviam em suas cabeças — crendo que vinham de deuses ou demais entidades. Sem introspecção, estes humanos não conseguiam compreender a existência da vontade, e esperavam sinais exteriores. Com o surgimento da linguagem oral, a evolução da escrita e o aumento da população, essa mente bicameral teria sido destruída para dar espaço a uma voz interna — o eu falando com o próprio eu. Esta voz interna é exatamente o que chamamos de consciência.

No último episódio da primeira temporada de **Westworld** (não por acaso intitulado “The Bicameral Mind”), existe uma cena em que Dolores enfim entende que aquela voz que ouvia dentro de sua cabeça lhe dando ordens não era mais a voz de Arnold, nem a voz de Ford: ela havia se transformado em sua própria voz, tentando fazê-la se lembrar de tudo o que ocorreu nos últimos 35 anos. É neste exato momento que ela toma a decisão de executar um massacre contra os humanos. “Vai ficar tudo bem, Teddy. Eu entendo tudo agora. Este mundo não pertence a eles. Pertence a nós”.

Da mesma forma, Maeve também toma uma decisão importante. De acordo com sua programação, ela deveria sair do parque nos momentos finais. Ela chega a entrar no trem, mas muda de ideia em um último instante e resolve voltar para buscar a filha. Ela faz isso por escolha. Ou seja, está acordada.

No momento em que ocorre o despertar de alguns anfitriões, a ideia de consciência se faz presente. Conforme explicamos anteriormente, a consciência é desenvolvida a partir das experiências pelas quais passa uma pessoa. No caso dos anfitriões, essa consciência é criada a partir dos devaneios e das experiências passadas pelos seres de inteligência artificial dentro de cada narrativa. Os traumas

provenientes da violência pela qual os anfitriões passam molda o ódio que eles sentem pelos humanos — e isso gera o principal conflito da série.

Quebrar a programação e se tornar consciente do que acontece ao redor desses personagens é uma metáfora sobre as inúmeras formas de violência que algumas minorias sofrem, ou pela cegueira que surge diante de uma fala ou de uma figura pública. A partir daí, podemos trabalhar com a interpelação ideológica na constituição de sujeitos humanos e dos anfitriões a partir da ideia de assujeitamento proposto por Althusser.

A perspectiva Althusseriana trata de conceitos gerais referentes ao **sujeito** e aos **Aparelhos Ideológicos do Estado** (AIE), onde ele incorpora observações inéditas quando introduz a “materialidade da ideologia como prática, sobretudo no que concerne a seu efeito interpelatório da ideologia na constituição dos sujeitos humanos e no assujeitamento desses ao Sujeito (com S maiúsculo)” (CHAGAS, 2012, p. 6).

Quando os anfitriões se tornam conscientes, começa a surgir uma espécie de ideologia que é clichê nos filmes de ficção científica: a luta das máquinas contra o homem. Ou melhor: a imposição do poderio intelectual e da força das máquinas contra a fragilidade física dos homens. Esses pontos sobre ideologia e do assujeitamento serão aprofundados mais para frente neste trabalho. O importante aqui é entender que uma nova porta se abre na narrativa do seriado e a história toma um rumo onde a consciência e a relação entre os anfitriões e os seres humanos muda de vez.

A segunda temporada: o desenrolar do novelo digital

A segunda temporada de **Westworld** é dividida em dois blocos temporais principais: os eventos que aconteceram logo após o massacre iniciado no final do

primeiro ano da série, e como estava tudo duas semanas depois disso, onde Bernard é achado na praia pela equipe de segurança enviada pela Delos.

Nessa segunda temporada, a série também se divide em quatro núcleos de personagens: o de Dolores, que reúne uma equipe de anfitriões para matar o maior número de humanos possível e chegar até um lugar conhecido como Glory; Maeve e seus companheiros, que buscam a filha de sua antiga narrativa e utilizam para isso o conhecimento de Sizemore, um dos roteiristas das narrativas do parque, como guia; o de Bernard, que procura entender o que aconteceu até então, já que a sua memória está embaralhada e ele não consegue distinguir fatos do presente ou passado e descobre os segredos do projeto secreto da Delos; e William, que pretende chegar até Glory, mas com o objetivo de destruir todo o parque e que está irritado com os constantes enigmas de Ford.

A grande diferença nesta segunda temporada é a apresentação de outros parques, como o Shogun World – o que abre espaço tanto para a apresentação de novas narrativas, como para o aparecimento de novos “poderes” de Maeve.

A consciência é só a ponta do novelo

Ao longo das duas temporadas, descobre-se que a Delos tinha outros objetivos com o parque além do entretenimento dos visitantes. A primeira coisa que descobrimos é que a empresa estaria mais preocupada com a propriedade intelectual do que com as tramas e a diversão ofertada. A segunda temporada revela que, na verdade, a companhia estava secretamente retirando informações sobre todos os humanos que apareciam no lugar, usando os anfitriões como controle de qualidade para traçar os seus perfis e dar o próximo passo para um grande investimento: ofertar a imortalidade.

O que é visto no quarto episódio da temporada é uma sequência de testes para garantir que a mente humana do fundador da Delos, James Delos, possa se adaptar ao corpo de anfitrião. Apesar dos anos de tentativas, o resultado nunca é satisfatório e o próprio William, que apresentou essa ideia no princípio, questiona se foi um investimento acertado.

A possibilidade de armazenar a consciência dos visitantes numa espécie de backup é um dos pontos chave para a temporada. Como escreve Robin, nós apagamos e esquecemos o nosso passado, reescrevendo histórias e inventando novos rumos em função das exigências do momento e das antigas lendas. Isso é importante nesse aspecto da série, ao apresentar uma tecnologia que dá a chance de as pessoas continuarem a vida após a morte, vencendo o grande vilão que existe na história de qualquer pessoa — o próprio fim da vida.

Dois locais do parque são extremamente importantes para isso: o Berço, que seria um espaço para armazenamento de todos os backups dos anfitriões, o que garantiria que nenhum deles precisasse ser refeito do zero. Esse local também se revelou como um esconderijo para a mente de Ford, que transportou sua consciência para lá antes da morte e agora tem acesso total a tudo de tecnológico que existe no parque.

O outro lugar é a Forja, onde se armazena a mente dos convidados da atração. Nesse espaço, todos os dados copiados a partir das interações dos visitantes com os anfitriões são decodificados lá dentro, deixando suas duplicatas sendo testadas em um ambiente virtual até que o projeto possa ser concluído com êxito.

O desenrolar da história

O final da segunda temporada de **Westworld** apresenta uma nova possibilidade de narrativa para o seriado, terminando com um gancho importante e atual: a odisseia de uma nova espécie pelo seu lugar no mundo. Descobrimos que existe a possibilidade de os anfitriões terem a sua consciência removida, e isso faz com que a consciência de Dolores seja implantada em um corpo de um androide que copiou a aparência de Charlotte Hale, uma das executivas do parque.

Assim, Dolores consegue escapar do parque para o mundo real, com algumas pérolas com a memória de outros anfitriões guardadas em sua bolsa. Chegando ao continente podemos ver que ela reconstrói o seu corpo original, mas manteve o androide de Hale por fins práticos. Bernard também foi reconstruído e agora saiu de Westworld pela primeira vez.

A história do despertar de Maeve também chega ao fim e traça um paralelo à busca implacável de Dolores. Uma é movida por vingança. A outra, por amor. Ambas tomaram seus destinos nas mãos, mas seguiram caminhos diferentes. Aquele traçado por Maeve na segunda temporada foi particularmente específico, porque ela não estava em busca do Além do Vale, mas sim da filha. A personagem precisa abrir mão desse sonho para garantir que a sua espécie sobreviva e que não deixa dúvidas sobre a autonomia de decisão de Maeve. Nesse momento, percebemos que ela se despiu das motivações que conduziram todos os seus atos durante a temporada, o que é mais uma vez um amadurecimento pela dor. E algo sugere que não, ela não se foi de uma vez.

A travessia para o portal significou a morte (física) de cada um daqueles personagens, e o upload de suas consciências (ou de suas narrativas) para dentro da nuvem do sistema. Embora Dolores quisesse destruir o lugar, ela muda de ideia e

altera as coordenadas daquele mundo virtual, para que ele continuasse a existir e não pudesse ser encontrado pelos humanos.

Outro ponto importante é o destino de William: na cena pós-crédito do último episódio, ele é visto entrando na Forja. A princípio isso parece com algo que ele faria depois do confronto com Dolores e Bernard, porém o ambiente está bem mais deteriorado do que foi mostrado antes e logo aparece sua filha, Emily. Nesse momento, ele percebe que tem algo errado, já que ela estava morta, assassinada pelo próprio pai em um momento de confusão. A anfitriã, que ainda não sabemos se é baseada apenas nas memórias da pessoa que copia a aparência ou se já é parte do projeto da Delos que agora teve êxito, conduz o Homem de Preto até uma sala e diz que tem algumas perguntas para ele, alegando ser uma prova de fidelidade.

Fica claro que William está morto em algum ponto do futuro e sua consciência foi transplantada para um corpo de anfitrião, e agora ele está passando pelos mesmos testes a que submeteu James Delos, o que ainda não sabemos é o porquê e nem daqui a quantos anos isso acontecerá.

O que **Westworld** faz a partir de uma série de questionamentos — qual é a natureza da sua realidade? O que é uma ideia? É possível transformar uma consciência humana em uma espécie de inteligência artificial? A vida eterna é possível? — é justamente tentar subverter alguns clichês do gênero da ficção científica. A busca pela imortalidade, por exemplo, sempre fez parte da ciência. Entender o que é a vida e o que é a morte também fez parte da filosofia. A Pedra Filosofal e o trabalho dos alquimistas buscavam compreender como que a ciência pode ser aliada a uma filosofia e gerar algo que nos permita viver para sempre.

Outra grande questão apresentada na história da série é como os anfitriões — que, no fundo, eram apenas cobaias de figuras que podem ser representadas como

cientistas malucos — ganham consciência do seu real papel na sociedade. Não é apenas uma vingança contra os seres humanos que eles buscam, mas sim um sentido de quem eles são e para onde eles podem ir. Durante as análises no próximo capítulo será possível observar melhor essa provocação. Um destaque fica para os elementos que são a chave para a busca das duas temporadas da série: na primeira temporada, o que Dolores tenta buscar é a saída do Labirinto, que nada mais é do que um símbolo para compreender alguns pontos da sua narrativa e da sua origem. Ao encaixar as peças do quebra cabeça, ela se torna “livre” e começa a cursar uma nova narrativa. Já na segunda temporada, os personagens buscam a Porta, que é um espaço físico-metafórico, onde eles deixam de ter um corpo físico e se tornam apenas seres artificiais — sua consciência, neste caso, atravessa uma porta e fica presa em um espaço que não é bidimensional ou tridimensional, mas um lugar onde eles podem ser e viver o que quiser.

Capítulo 3 – Uma análise da jornada-narrativa de Maeve

A cultura não faz as pessoas. As pessoas fazem a cultura. Se uma humanidade inteira de mulheres não faz parte da nossa cultura, então temos que mudar nossa cultura.

(ADICHIE, 2018, p. 48)

Existe um ponto muito interessante em **Westworld** que é a forma como as personagens femininas foram construídas ao longo do seriado. Essa ideia das máquinas se tornarem conscientes e se rebelarem contra os homens não é inédita. E isso tem muito a ver com a ideia feminista de poder, conforme indica Haraway (2009, p. 41-42):

(...) as máquinas não eram vistas como tendo movimento próprio, como se autoconstruindo, como sendo autônomas. Elas não podiam realizar o sonho do homem; só podiam arremedá-lo. Elas não eram o homem, um autor para si próprio, mas apenas uma caricatura daquele sonho reprodutivo masculino. (...) Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes.

E ela completa:

De uma certa perspectiva, um mundo de ciborgues significa a imposição final de uma grade de controle sobre o planeta; significa a abstração final corporificada no apocalipse da Guerra nas Estrelas – uma guerra travada em nome da defesa; significa a apropriação final dos corpos das mulheres numa orgia guerreira masculinista (SOFIA, 1984). De uma outra perspectiva, um mundo de ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não tema identidade permanentemente parciais e posições contraditórias. A luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades que seriam inimagináveis a partir do outro ponto de vista. (HARAWAY, 2009, p. 46)

Dentro de **Westworld**, as personagens femininas são as que mais sofrem a violência. Elas são estupradas, assassinadas e participam dos jogos manipuladores dos personagens masculinos. Só que são elas que ou possuem cargos importantes dentro da Delos, ou que assumem a revolução, como é o caso de Dolores e Maeve. Como indica Haraway (2009, p. 47), “a consciência de classe, de raça ou de gênero é

uma conquista que nos foi imposta pela terrível experiência histórica das realidades sociais contraditórias do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado”.

A escolha de Maeve como objeto de estudo se dá justamente pelo histórico da personagem e das suas narrativas no seriado: ela vai de mãe a cortesã, e muito do seu papel — de mulher negra violentada e traumatizada, passando por uma mulher negra desejada e tida como um objeto sexual e chegando até à uma mulher negra poderosa, independente e importante — mostra como a sua construção é bem mais relevante e não leva em consideração apenas a busca pelo poder. Existe, de uma forma bizarra, uma humanização dos sentimentos da máquina e a concretização de que se está formando uma nova voz política representada pelas mulheres de cor, um novo modelo de identidade política chamada por Chela Sandoval de “consciência política”. Pois, como explica Haraway (2009, p. 48)

Esse modelo baseia-se naquela capacidade de analisar as redes de poder que já foi demonstrada por aquelas pessoas às quais foi negada a participação nas categorias sociais da raça, do sexo ou da classe. A identidade “mulheres de cor” – um nome contestado em suas origens por aquelas pessoas que deveria incorporar – produz não apenas uma consciência história que assinala o colapso sistemático de todos os signos de Homem nas tradições “ocidentais”, mas também, a partir de outridade, da diferença e da especificidade, uma espécie de identidade pós-modernista. (...) A “consciência de oposição” de Sandoval tem a ver com localizações contraditórias e calendários heterocrônicos e não com relativismos e pluralismos.

O que verificamos com as análises que serão apresentadas ao longo deste capítulo é justamente uma forma de evolução da personagem em diferentes frentes, ao mesmo tempo em que se verifica e se realiza uma crítica sobre a falta de liberdade que ela possui diante da construção da narrativa por Ford.

Primeira temporada

Episódio 2

O sonho de Maeve

O primeiro clipe que será analisado começa com Maeve dormindo e sonhando que passeia por um campo ao lado de uma menina, que aprendemos que é a sua filha. As cenas são poéticas e rápidas, mostrando a interação entre as duas. Existe muito de maternidade nesse sentido: o carinho, a atenção e as expressões de Maeve mostram o quanto ela gosta e se preocupa com a garota.

Em um determinado momento, ela sai para brincar com a filha e se senta na varanda. Ela sente o pente sendo passado pelos seus cabelos e, num jogo de edição, uma mão branca segura uma faca contra o seu escalpo. Trata-se de um indígena, que atacou a fazenda. Logo, surge um cowboy, que atira no índio que a atacou. A cena abre e vemos que outros índios estão ao redor, matando outros homens brancos. Maeve corre até a casa da fazenda, gritando pela filha. Tudo isso é narrado somente com uma trilha sonora instrumental, sem o som da fala e com um ou outro efeito sonoro, como o do tiro, que mais parece fazer parte da música.

Maeve se esconde na casa, e um dos indígenas fica espreitando pela janela. Quando ele chega na porta, quem entra é um homem branco, todo vestido de preto — o Homem de Preto.

Ela segura uma arma na direção do homem e atira. Nada acontece. Maeve fecha os olhos enquanto o homem se aproxima com uma faca, e acorda do sonho.

O que este clipe mostra é a importância dessa narrativa para Maeve. Aqui, aparentemente, ela tinha uma vida pacífica até ser atacada pelos índios. A sua relação com a filha também é de grande importância e relevância para a história. Esse é o ponto de motivação da personagem: primeiro, ela precisa entender o que está

acontecendo, entender quem ela é e o que significam essas imagens. Em seguida, surge o desejo de ir em busca da menina. Esse ponto chave na narrativa da personagem na primeira temporada é o que faz com que ela desenvolva uma das tramas mais interessantes do programa: enquanto Dolores tem toda uma complexidade por trás do período temporal das suas ações, a história de Maeve trabalha muito mais com o emocional e as descobertas da personagem. Só o fato dela se “suicidar” e começar a modificar a sua programação na mesa de reparação ajuda a entender que existe, de fato, uma manipulação por trás da personagem. O fato dela ganhar mais autonomia nas suas decisões e ações e de começar a trabalhar de forma madura com algumas emoções mostra que, dentro da narrativa escrita por Ford — e que descobrimos que não existe nada de livre arbítrio na decisão dessas personagens, e sim que tudo faz parte dos códigos escritos pelo personagem —, ela seria a que mais teria chances de se desenvolver e de ser qualquer pessoa que ela quisesse.

“You can be whoever the fuck you want”

Este segundo trecho do mesmo episódio mostra que existe uma vontade inerente da personagem de ser alguém completamente diferente do que ela é hoje. Quando a trama de **Westworld** começa, Maeve é uma cortesã. O clipe em questão mostra a personagem seduzindo uma visitante do parque e agindo de maneira agressiva/surpreendente: ela empurra, se aproxima, faz carícias e muda o tom de voz para ressaltar uma ou outra frase ou palavra. A ideia é surpreender completamente a visitante e desempenhar o papel estabelecido para aquela narrativa: seduzir as pessoas.

No diálogo em questão, no entanto, ela usa uma expressão em inglês poderosa: “you can be whoever the fuck you want”. Traduzindo livremente para o português, a frase poderia ser “você pode ser qualquer pessoa que quiser”. “Fuck” é uma palavra inglês que pode ser utilizada em dois sentidos: ao se referir ao sexo de forma mais popular (foder), ou de reforçar a intensidade de uma expressão. Nesse caso, o “fuck” faz referência ao desejo da personagem de ser qualquer pessoa que ela quiser.

A partir daqui a proposta de atravessamento de Althusser se faz presente. O autor defende a tese de que “é pela representação da relação imaginária com suas condições de existência que o sujeito se institui” (in CHAGAS, 2012, p. 6). O autor também defende que “as pessoas são sujeitos, interpelados pela ideologia de forma inconsciente. Assim, diante da rede de sentidos existentes, filiam-se e são afetados, justamente pela identificação ideológica, por alguns sentidos e não por outros”. Neste caso, Maeve foi desenvolvida como uma personagem que é movida pelo sexo, que faz parte da sua profissão. Mas ela quer ressaltar justamente que ela não precisa ser quem uma narrativa propôs: ela pode ser livre. A consciência que ela busca é de libertá-la desse mundo e desse loop. Não é o sexo quem a define, e nem a narrativa que ela está presa. Mas são as suas experiências que a tornam quem ela é.

E é interessante como ela constrói essa frase justamente no desenrolar da sua narrativa. Nos dois primeiros episódios da temporada, Maeve está tentando entender o que são essas lembranças que surgem no seu dia a dia e os flashes que ela tem dentro da sala em que acorda de vez em quando. Alguns personagens comentam de uma lenda de um lugar onde as pessoas vão e não voltam como elas mesmas, que são os laboratórios onde ocorre a manutenção dos anfitriões. À medida que Maeve

vai despertando no laboratório, ela faz uma escolha de procurar entender quem ela é — mesmo que isso esteja no cerne do seu código.

E existem dois pontos importantíssimos no desenvolvimento da narrativa de Maeve: primeiro, como sendo a única personagem feminina e negra a ter destaque na trama. Antes, ela era representada como uma mulher negra livre, solteira e vivendo com a filha. Na época do Velho Oeste, existia preconceito em cima de tudo isso: a escravidão ainda era forte, mesmo que existissem caubóis negros que eram escravos libertos e que tinham sido beneficiados do que era chamado de “igualdade do pasto”.

Durante o século XIX, a história dos Estados Unidos ficou marcada pela expansão do Oeste e a solidificação do que hoje conhecemos como a representação do Velho Oeste: a luta entre fazendeiros e indígenas era brutal e acontecia em função das disputas territoriais. Além disso, os negros tinham um papel bem particular nessa época — afinal, a libertação dos escravos só foi promulgada em 1863.

Segundo Manzoor (2013), ao contrário do que é representado nos filmes hollywoodianos, os caubóis negros eram extremamente comuns no verdadeiro Velho Oeste, e normalmente trabalhavam treinando cavalos selvagens ou como cozinheiros em vagões de comida.

Os caubóis negros também se beneficiavam do que pode ser chamado de “igualdade do pasto”, onde, “como vaqueiro você tinha que ter um grau de independência. Você não podia depender de um supervisor, eles tinham que andar a cavalo e podiam ficar fora por dias” (2013). Mesmo assim, a vida dos caubóis negros era bem mais dura do que dos vaqueiros brancos, principalmente quando o assunto era racismo.

Em seu texto, Manzoor conta a história de Vicent Jacobs, um ex-peão de rodeio, que lembra da hora de marcar o gado: 20 vacas eram colocadas no curral e

ele era o responsável por pegá-las e segurá-las. “O homem que marcava era branco — em outras palavras, todo o trabalho sujo era feito pelos negros” (2013).

Hollywood sempre representou mal a verdadeira diversidade do Velho Oeste, considerado o lugar de nascimento da América e onde os americanos se distinguiram dos europeus.

O grande questionamento que fica e que podemos relacionar com a série é o seguinte: se essa região era onde os brancos conseguiam mostrar sua coragem, por que os negros — que também podiam ser heróis e ter todas as melhores qualidades atribuídas ao homem — eram tratados como subserviente ou como uma não-pessoa?

A figura de Maeve justamente tenta quebrar isso com o seu passado. Seria ela uma negra liberta? Ou uma mulher que já nasceu livre? A construção da sua narrativa é superficial por um lado, mas mostra um olhar um pouco diferenciado e que não é representado por Hollywood.

O segundo ponto importante desse clipe é da sua figura enquanto um ser de inteligência artificial. Afinal, como escreveu Haraway (2009, p. 39), “o ciborgue pula o estágio da unidade original, da identificação com a natureza, no sentido ocidental. Essa é sua promessa ilegítima, aquela que pode levar à subversão da tecnologia que o concebe como guerra nas estrelas”.

Logo, toda a trama narrativa presente no código de Maeve — que em muito pode remeter à própria história dos negros nos Estados Unidos, que lutaram pela liberdade e pelo fim da escravidão — não passa de algo que foi escrito por uma pessoa qualquer. Isso porque

(...) o ciborgue não é parte de qualquer narrativa que faça apelo a um estado original, de uma “narrativa de origem”, no sentido ocidental, o que constitui uma ironia “final”, uma vez que o ciborgue é também o *telos* apocalíptico dos crescentes processos de dominação ocidental que postulam uma subjetivação abstrata, que prefiguram um eu último, libertado, afinal, de toda dependência – um homem no espaço. (HARAWAY, 2009, p. 38)

Esse jogo na escrita da jornada-narrativa de Maeve mostra que existe uma produção proposital no sentido de suas ações. E isso acontece porque, como escreve Orlandi (1996, p. 101), “não é só quem escreve que significa; quem lê também produz sentidos”. No caso da trama da personagem, existe toda uma ideia por trás das suas ações, que só é descoberta pelo público no final da segunda temporada. O mais importante, nesse meio tempo, foi a possibilidade de imaginarmos que existia uma construção própria e livre da jornada de Maeve. E isso acontece pelo uso de duas linguagens: a textual, na escrita do roteiro, e a visual, com a evolução do comportamento, do visual e das expressões físicas e faciais da personagem na tela. Como também escreve Orlandi (1996, p. 102), “(...) a linguagem é um fenômeno complexo que tem sua especificidade num modo de funcionamento que se dimensiona no tempo e no espaço das práticas do homem”.

E ela complementa:

O homem faz história mas a história não lhe é transparente. Por isso, acreditamos que uma metodologia de ensino consequente deve explicitar, para o processo de leitura, os mecanismos pelos quais a ideologia torna evidente o que não é e que, no contrário, resulta de espessos processos de produção de sentido, historicamente determinados. A “naturalidade” dos sentidos é, pois, ideologicamente construída. A transparência dos sentidos que “brotam” de um texto é aprende, e tanto quem ensina quanto quem aprende a ler deve procurar conhecer os mecanismos que aí estão jogando. (ORLANDI, 1996, p. 102)

Episódio 4

Não existe marca/Eu não estou louca

Anteriormente, Maeve é baleada e acorda no centro de reparo. Ela não entende o que acontece, desmaia, tem a sua memória apagada e acorda na sua narrativa padrão. Só que essa dúvida fica presente no subconsciente de Maeve, que discute

com Hector — um dos grandes vilões das narrativas criadas para o parque — a possibilidade de estar ou não perdendo a cabeça com essa ideia.

O primeiro clipe mostra a personagem justamente contando para o personagem que foi baleada na barriga. E ele rebate: “Não existe marca”. Ela afirma que atiraram nela e que uma figura esquisita e que faz parte das lendas dos anfitriões a estava encarando. Era essa a figura que Maeve viu no centro de reparo:

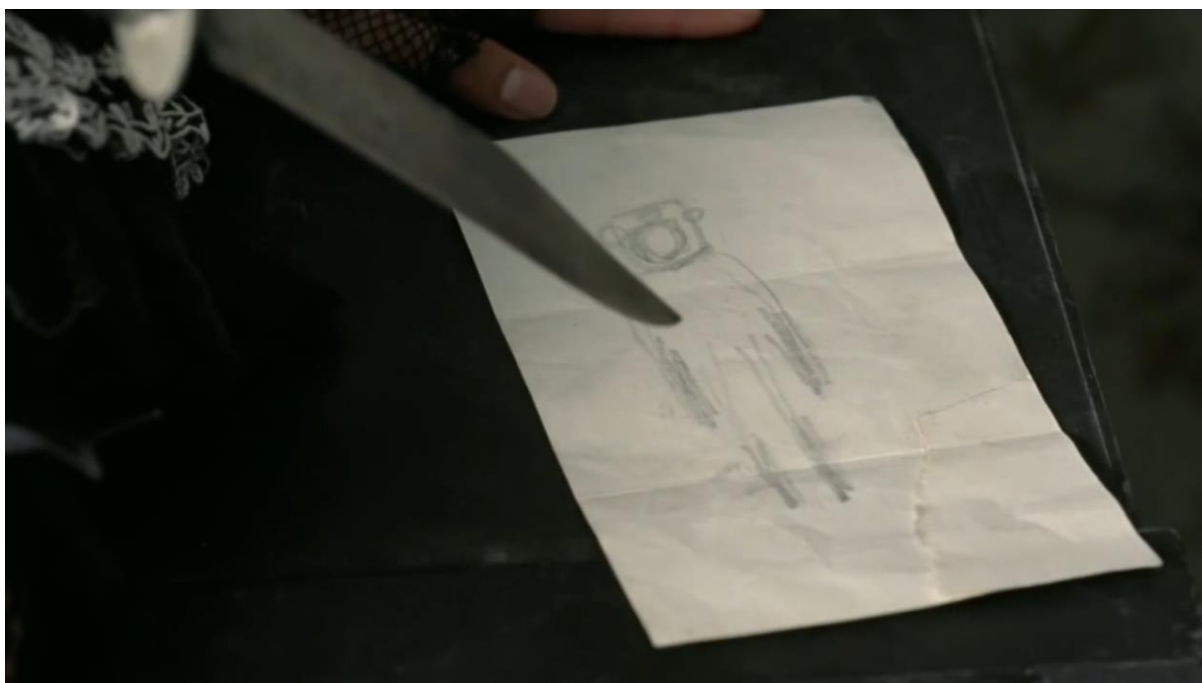


Figura 23: frame do episódio 4 mostrando uma ilustração dos cientistas que cuidam do reparo dos anfitriões

O interessante, nesse primeiro momento, é reparar como a ilustração feita por Maeve lembra muito as ilustrações que vemos de alienígenas nos filmes de ficção científica. É uma figura obtusa, com formato humanoide e que gera medo e desconfiança. Ao mesmo tempo, como tomamos conhecimento ao longo da série, os personagens humanos que trabalham nesses centros também sentem medo dos anfitriões. Afinal, enquanto criaturas de inteligência artificial, eles são controlados até um ponto.

Ao longo do clipe, Maeve pede que Hector a corte para procurar a bala, e ele diz que não fará isso. E o personagem responde o seguinte: “Os andarilhos dizem que alguns podem vê-los. Que é uma benção de Deus. (...) Ver os mestres que nos manipulam”.

Maeve não acredita na história e pede que Hector abra a sua barriga para tirar a bala. A cena é tensa e tem diálogos interessantes (como esse, de Maeve: “É a primeira vez que peço para um homem para pôr as mãos em mim duas vezes”) e, ao final, Hector acaba esfaqueando Maeve e tira a bala. O bandido fica sem entender o que está acontecendo e Maeve responde que não está louca.

Até esse momento — onde acontece de vez a desconstrução da personagem — temos os anfitriões como figuras que ficam nesse loop repetitivo e que vão participar de uma rebelião aparentemente clichê, se revoltando contra os seres humanos e pronto. Mas aqui, a história começa a fugir um pouco do comum. A narrativa de Maeve ganha força, especialmente por ela ser mulher e negra. Ela precisa enfrentar todos os homens que estão por trás dela e garantir a sua independência. A partir daí, pode-se criar um paralelo com uma frase de Haraway sobre a construção da imagem dos ciborgues:

O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica. Nas tradições da ciência e da política ocidentais (a tradição do capitalismo racista, dominado pelos homens; a tradição do progresso; a tradição da apropriação da natureza como matéria para a produção da cultura; a tradição da reprodução do eu a partir dos reflexos do outro), a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. (p. 37)

Mais do que reagir com violência, a jornada-narrativa de Maeve utiliza como base a máxima de Sartre de que “eu sou aquilo que faço com o que fazem de mim”. A personagem não era manipulada pela narrativa? Hoje é ela quem constrói a própria

narrativa. E isso fica muito evidente na relação com os dois cientistas, Felix e Sylvester, como será estudado nos cliques a seguir.

Episódio 5

Olá, Felix

A forma como os anfitriões são codificados dentro do parque envolve uma série de complexidade, como o nível de autorização dos funcionários, o tipo de acesso que cada um tem e o papel desempenhado por eles nesse sentido no parque. Alguns personagens, por exemplo, só fazem o reparo do físico do anfitrião. Outros, atualizam as narrativas ou os códigos.

Felix é um personagem que procura desenvolver as suas habilidades enquanto cientista, aprimorando os códigos dos anfitriões e dos animais de **Westworld**, que também são robôs.

No primeiro encontro que ele tem com uma Maeve consciente, ele tinha acabado de conseguir dar vida a um passarinho. Ele olha para o animal com uma expressão encantada, acompanhando-o pelo laboratório em que trabalha, até que o pássaro pousa em um dedo de Maeve, que está acordada. Aqui, existem dois pontos extremamente importantes: primeiro, é a “independência” da personagem. Agora ela é consciente e livre. Ela pode despertar quando quiser e pedir o que quiser.

E, em segundo lugar, temos a questão da nudez. Desde o primeiro episódio, a nudez — inclusive a nudez frontal — é extremamente importante para o seriado. Existe uma grande distinção entre a nudez dos personagens humanos e dos anfitriões: os primeiros são mais “comportados”, enquanto que, para os segundos, não existe isso. Num determinado momento, o Dr. Ford fala que eles são máquinas, e não existe razão para o pudor enquanto eles estão nus.

A questão do corpo também é interessante de se analisar na série. Maeve, enquanto cortesã, poderia utilizar o corpo para manipular os homens. No caso da sua relação com os cientistas, ela possui grande segurança e posicionamento da sua nudez. Ela é uma máquina consciente, e logo começa a ser tratada de forma diferenciada.

O grande destaque para desse episódio é justamente o seu despertar e a forma como ela é encarada por Felix: ela não é uma ameaça, mas algo a ser admirado.



Figura 24: frame da cena em que Maeve desperta diante de Felix, um dos cientistas que faz o reparo dos anfitriões em "Westworld"

Episódio 6

Queridos garotos, nós vamos nos divertir, não é mesmo?

O sexto episódio da primeira temporada é o que mostra a maior evolução de Maeve enquanto personagem. Em um primeiro momento, ela é guiada por Felix pelas instalações do parque, conhecendo todo o processo de criação dos anfitriões. Tanto

a personagem como o público ficam num misto de encantamento e horror: afinal, o que se vê é uma mistura do **Homem Vitruviano**, de Leonardo Da Vinci, com o desenvolvimento de um ser de alta tecnologia.



Figura 25: frame mostrando a criação de um anfitrião no parque.

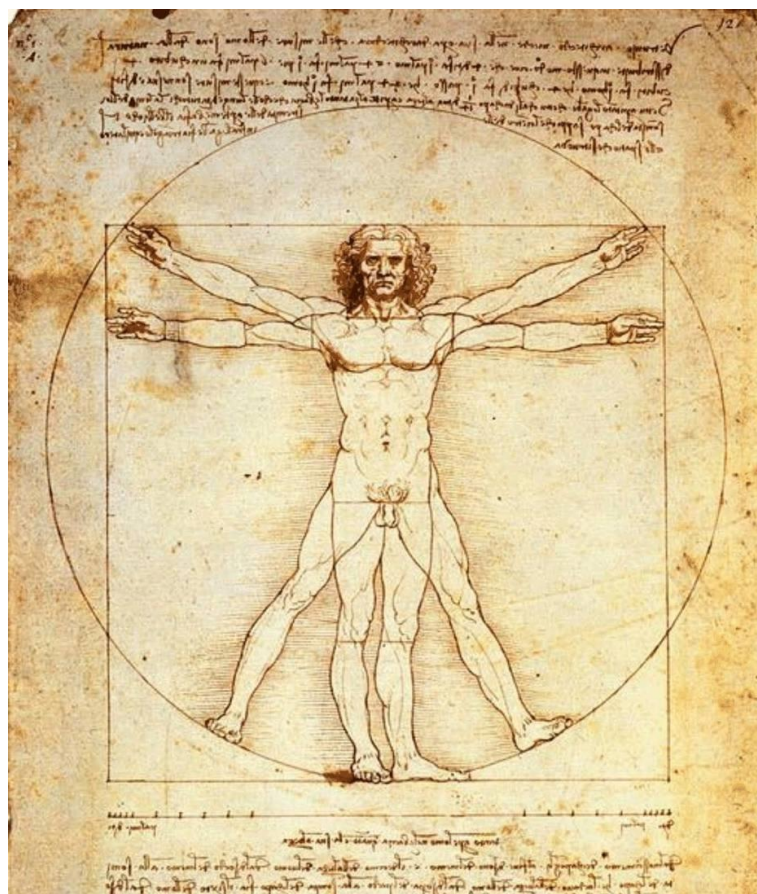


Figura 26: o Homem Virtruviano, de Leonardo Da Vinci.

O mais interessante nessa cena — cujo clipe é intitulado “Facility Tour” — é a expressão de Maeve. Ela lembra muito uma criança pequena que começa a descobrir algumas coisas do mundo. Existe toda uma estranheza e certo rancor na forma como ela observa algumas situações. Num determinado momento, por exemplo, ela cerra os olhos quando vê duas mulheres se beijando. Ali, ela entende que os anfitriões são criados para o puro prazer, seja através do sexo ou da violência. Os questionamentos que passam pela personagem são os mesmos que se passa pela cabeça do espectador: como é possível criar algo que possa ser destruído ou humilhado?



Figura 27: nesta cena, Maeve olha com desprezo para a forma como duas anfitriãs são "treinadas" para a arte do sexo.

Isso acaba tocando em dois pontos da série: a criação de identidade e a liberdade. Afinal, como escreve Haraway (2009, p. 51)

A luta teórica e prática contra a unidade-por-meio-da-dominância ou contra a unidade-por-meio-da-incorporação implode, ironicamente, não apenas as justificáveis para o patriarcado, o colonialismo, o humanismo, o positivismo, o essencialismo, o cientificismo e outros "ismos", mas também *todos* os apelos em favor de um estado orgânico ou natural.

Ao mesmo tempo em que Maeve começa a construir um pensamento de liberdade e de que existe algo além do seu papel enquanto anfitriã, o espectador também pode vê-la como uma figura feminista. É interessante de pensar **Westworld** como uma série parcialmente feminista, sendo evidenciado pelo fato de que as personagens principais são mulheres e que muito da trama flerta com a questão de derrubar o patriarcado, representado na figura do Dr. Robert Ford.

O grande “erro” da série nesse sentido é a falta de atingir uma alta escala no teste de Bechdel¹⁸, que analisa se uma obra de ficção possui pelo menos duas mulheres que conversam entre si sobre algo que não seja um homem. Essa proposta avalia como uma história trata as mulheres, que deve satisfazer os seguintes requisitos:

- Deve ter pelo menos duas mulheres;
- Elas conversam uma com a outra;
- E a conversa deve ser sobre alguma coisa que não seja um homem.

Com o amadurecimento das ações de Maeve e do seu pensamento enquanto mulher, mulher negra, mãe e um ser que foi criado para ser utilizado dentro de uma narrativa pré-determinada, ela acaba se tornando uma outra personagem, mais segura, poderosa e ciente do que quer e do que precisa fazer. Isso é bem descrito no seguinte trecho de Haraway (2009, p. 55):

[MacKinnon] desenvolve, portanto, uma teoria da consciência que impõe aquilo que conta como experiência das “mulheres” – qualquer coisa que nomeie a violação sexual; na verdade, no que diz respeito às mulheres, o próprio sexo. A prática feminista é, nessa perspectiva, a construção dessa forma de consciência; isto é, o autoconhecimento de um eu-que-não-é. (...) a mulher não é simplesmente alienada de seu produto: em um sentido profundo, ela não existe como sujeito, nem mesmo como sujeito potencial, uma vez que ela deve sua existência como mulher à apropriação sexual. Ser constituída pelo desejo de um outro não é a mesma coisa que ser alienada por meio da separação violenta do produto de seu próprio trabalho.

O mais importante aqui é entender que Maeve não quer se vingar dos seres humanos. Ela quer ter a própria liberdade. Para isso, vai manipular os dois cientistas

¹⁸ O teste de Bechdel foi criado para avaliar como um produto audiovisual ou literário trata as mulheres. Ele recebeu esse nome em homenagem à cartunista norte-americana Alison Bechdel, que, em 1985, publicou uma tirinha dos quadrinhos que expressava essa ideia. Esse teste é importante porque, um estudo de representação de gêneros em 855 dos filmes mais bem-sucedidos financeiramente nos Estados Unidos de 1950 a 2006, mostrou que existe, em média, dois personagens do sexo masculino para cada personagem do sexo feminino. Essa relação se manteve estável ao longo do tempo, já que as personagens femininas sempre foram retratadas como estando envolvidas com sexo duas vezes mais frequentemente do que personagens masculinos, e a proporção de cenas com conteúdo explicitamente sexual aumentou ao longo dos tempos.

com quem convive e entender melhor o mundo em que vive e o que ela é, construindo uma ideologia sobre o papel dos anfitriões. Chagas (2005, p. 6) comenta que as pessoas, “diante da rede de sentidos existentes, filiam-se e são afetados, justamente pela identificação ideológica, por alguns sentidos e não por outros”.

Sobre o assunto, Orlandi (2017, p. 21-22) escreve que

(...) afirma-se um caráter comum entre ideologia e inconsciente (M. Pêcheux, 1975) que “*é o de dissimular sua própria existência no interior mesmo de seu funcionamento, produzindo um tecido de evidências “subjetivas”, devendo-se entender este último adjetivo não como “que afetam o sujeito”, mas “nas quais se constitui o sujeito”*”. E o que significa esta afirmação? (...) que a questão do sujeito toca tanto a questão do inconsciente como a da ideologia.

(...) E é Marx (1980, 22ª Ed., 2004) que diz: “*não é somente o trabalho que é dividido, subdividido, repartido entre diversos indivíduos, é o próprio indivíduo que é despedaçado e metamorfoseado em mola automática de uma operação (...) um certo definhamento do corpo e do espírito é inseparável da divisão do trabalho na sociedade*”. Podemos pensar aí, discursivamente, (...), o *trabalho* como *modo de individuação* do sujeito sustentando sua inscrição no processo de identificação.

Ao mesmo tempo, pode-se dizer que a jornada de Maeve constrói uma espécie de subjetividade. Afinal, a ideologia tem a ver com a manutenção da evidência de que somos sujeitos e que conseguimos reproduzir as nossas condições imaginárias de existência. Seria isso possível com Maeve, como uma personagem de inteligência artificial? “Os sujeitos, frente à ideologia, possuem uma relação imaginária com o mundo real — com suas condições reais de existência” (CHAGAS, 2005, p. 7).

Como uma personagem artificial, Maeve busca se libertar da narrativa e expandir o seu conhecimento gerado justamente pelo que ela é enquanto ser artificial. A sua capacidade de aprendizado é ampliada em comparação com um ser humano comum. A sua consciência do que é ser humano (no sentido de existência, de como funciona o Homem) também é ampliada: ela se torna mais sensível e compreende melhor as emoções à medida que vai ampliando o seu entendimento sobre o funcionamento da mente humana.

Isso mostra que existe um forte caráter filosófico na construção das ações de Maeve. A forma como isso é consolidado na trama e na mente de Maeve vem ao final desse clipe, quando ela vê um vídeo que apresenta o parque. Ao assistir as meninas que trabalham com ela e as cenas em que está com a sua filha, Maeve entra numa espécie de colapso emocional, sentindo emoções que, até então, não faziam parte da sua vida. Ao encerrar o vídeo, aparece o seguinte texto: “Viva sem limites”. E é isso que a personagem age a partir de então. Ela não quer mais ter limites de dor, de medo, de saudades. Ela quer ser uma anfitriã ilimitada: a partir daí, ela pede que aumentem todas as suas habilidades, percepções e memória. A Maeve que pede para ser transformada não é a mesma do início da série. Ela é poderosa, inteligente e ambiciosa. É uma mulher negra lutando para se libertar. E pede, com educação, que todos os seus níveis de programação sejam alterados para o máximo — afinal, para que investir em um produto se ele não pode ser o melhor que existe?

A forma como a personagem muda, artisticamente falando, é teatral. Ela suspira, geme e remexe o corpo. É como se estivesse num êxtase, descobrindo sensações novas. Existe uma espécie de prazer sexual nesse momento, como pode-se verificar nos frames a seguir:



Figura 28: frames que mostram a expressão facial de Maeve enquanto sua programação é melhorada por Felix.

Maeve encerra o clipe com uma frase bem marcante: “Queridos garotos, nós vamos nos divertir tanto, não é mesmo?”

Essa mudança só acontece porque, em um momento anterior do episódio em que tenta entender melhor quem é, Maeve descobre que a sua programação é

limitante. Quando tenta discutir com Felix, tudo o que ela fala é previamente pensado e programado; não existe espaço para a improvisação.

Essa falta de improviso corrompe o sistema da personagem e a deixa, literalmente, sem palavras. E é a partir daí que ela entende que deve, primeiramente, buscar a liberdade do seu sistema para, num segundo momento, buscar a própria liberdade.

E essa busca pela liberdade lembra muito o que Orlandi fala sobre a mistura entre memória e esquecimento. Afinal, foram flashes de memória que fizeram com que Maeve iniciasse essa busca. E, como escreve Orlandi (1996, p. 107),

Esquecer é mudar e também não mudar. Assim como lembrar tanto pode ser reproduzido como transformar. Não há nenhuma garantia a priori. Depende de uma conjuntura da qual o sujeito não tem o privilégio de possuir a consciência plena ou o controle, mas na qual intervém.

Memória e esquecimento estão irremediavelmente emaranhados. E isso é visto pelos analistas de discurso como uma necessidade. Essa necessidade, por sua vez, tem sua razão na observação de uma trajetória pela espessura estratificada (verticalidade) do discurso em suas possíveis transformações. (p. 107)

Episódio 7

Você acha que eu tenho medo da morte?

O penúltimo clipe da primeira temporada de **Westworld** que será mencionado tem uma fala importante de Maeve. Em um determinado momento, quando é confrontada por Sylvester sobre a sua ideia de fugir do complexo do parque, ela diz: “No início, achei que você e os demais eram deuses. Então percebi que só são homens. Eu conheço homens. Acha que tenho medo da morte? Já morri milhares de vezes. (...) Quantas vezes você já morreu? Se você não me ajudar... Eu mato você”.

Essa cena em particular mostra que Maeve finalmente inverteu o jogo: antes uma criatura que era violentada e manipulada, que vivia com medo — em particular

na narrativa com a sua filha —, hoje é ela quem causa medo e terror. Ela é a responsável pela violência e não precisa pensar nos outros. Ela, finalmente, pode ser livre e pensar em si mesma. Ela finalmente se tornou um indivíduo e conquistou a sua individualidade, como mostra Orlandi (2017, p. 32): “(...) a noção de individuação do sujeito pela narrativa (discurso) é um excelente indicador do processo de identificação em que ele se inscreve, produzindo sentidos e, ao mesmo tempo, sua identidade”.

Antes uma personagem dentro de uma narrativa, agora Maeve é capaz de conduzir a sua própria história. E é aí que entra outro conceito importante que já comentamos anteriormente no trabalho, que é a da consciência. Quando ela quebra esse loop narrativo e é capaz de assimilar e de moldar diariamente quem ela, entender melhor as relações humanas e se tornar um ser que aprende mais sobre como funcionam os relacionamentos e como ela se insere dentro daquele universo. Isso faz com que ela comece a entender melhor quem ela é e como ela pode quebrar as barreiras da narrativa e construir de vez a Maeve que ela sonha em ser: uma mãe¹⁹.

Episódio 9

Congele todas as funções motoras

Se comentamos anteriormente que **Westworld** pode ser considerada uma série parcialmente feminista, este nono episódio da primeira temporada mostra exatamente isso: os homens ficam com medo de uma mulher que tem o poder e estão no controle. E é isso que acontece com Maeve, que enfrenta Bernard e mostra a realidade para ele: afinal, os dois já passaram por esse momento anteriormente e ele

¹⁹ De certa forma, Maeve sempre foi uma mãe ou teve um espírito maternal nas narrativas apresentadas no seriado: na fazenda, ela vivia com a sua filha; em Sweetwater, ela era responsável pelas garotas de programa; e quando ganha os seus poderes ao longo da segunda temporada, ela é a responsável pelo destino de todos os anfitriões.

descobre que é, na verdade, um anfitrião. O mais interessante de se utilizar Maeve para isso é que ela tinha tudo para ser uma personagem reprimida e só utilizada para o prazer. Mas, ao final da primeira temporada, ela se torna a personagem mais poderosa e livre do parque.

Claro que, com o andar da narrativa, descobrimos que isso não é verdade e que todo esse poder e tudo o que aconteceu até então fazia parte da sua programação. Mas existe uma grande importância de ela agir dessa maneira e de ser essa personagem forte: a possibilidade das mulheres tomarem o controle da situação. Como escreve Haraway (2009, p. 62):

As estratégias de controle irão se concentrar nas condições e nas interfaces de fronteira, bem como nas taxas de fluxo entre fronteiras, e não na suposta integridade de objetos supostamente naturais. (...) a patologia privilegiada, uma patologia que afeta todos os tipos de componentes, é o estresse – um colapso nas comunicações (Hogness, 1983).

E é justamente a mudança na comunicação que molda quem Maeve é. Ela se torna mais poderosa e passa a controlar as outras máquinas. E, no momento em que ela usa a expressão “congele todas as funções motoras” para Bernard — expressão que ele utilizava para conversar com Dolores e que se tornou comum para os personagens humanos controlarem os anfitriões —, percebemos que tudo mudou de fato na construção da personagem. A sua narrativa se tornou específica e construtiva; ela não é apenas a donzela em perigo, mas uma mulher forte e, de certa forma, perigosa. Ela sabe o que quer e como conseguir e seus objetivos amadurecem: ao invés de ir para o mundo real, ela decide ir atrás da sua filha. E isso mostra que, na segunda temporada, a sua jornada-narrativa será ainda mais complexa e vai desenrolar de vez por todas o novelo que foi criado para a sua história — mesmo que tudo o que ela decidiu e fez até então faça parte de um plano maior e elaborado com começo, meio e fim.

Segunda temporada

Episódio 1

Sizemore ajuda Maeve a encontrar a sua filha

A segunda temporada de **Westworld** não muda de tom, e continua apocalíptica e ameaçadora. Agora que os anfitriões ganharam a consciência e procuram uma forma de sair do parque, temos três histórias em paralelo: a de Maeve, de Dolores e de Bernard.

Maeve havia desistido no final da temporada anterior de sair do parque para ir em busca de sua filha. Agora, ela está aliada com os humanos Sizemore, um dos roteiristas das narrativas do parque, Felix e Sylvester, além de contar com a ajuda dos anfitriões Hector e Armistice.

O primeiro clipe selecionado mostra duas situações bem importantes para a evolução de Maeve em sua jornada: ela consegue agir com emoções humanas, manipulando soldados que aparecem no complexo e procuram pelos humanos sobreviventes, além de mostrar novas habilidades que surgem para ela controlar os outros anfitriões: agora, a personagem é capaz de dar comandos e desligar ou ligar os anfitriões com a mente. Em um episódio mais para frente, ela consegue vencer uma batalha dessa maneira.

Outro ponto de destaque desse episódio é a relação entre os anfitriões e os humanos. Sizemore, em particular, acaba precisando confiar em Maeve e ela nele. Só que esse é um limite levemente tênue, já que nenhum dos dois acredita no outro e vê o diferente como uma ameaça.

Isso acontece porque os anfitriões são construídos a partir de um conceito apresentado por Haraway como C³I, que é a sigla de **comando-controle-comunicação-inteligência**. Na verdade, eles são desconstruídos na trama da série:

quando assumem a sua autonomia e se tornam conscientes, eles deixam o comando e controle e lado e focam apenas no desenvolvimento da sua comunicação e inteligência. O interessante é que muitos dos anfitriões, quando assumem essa nova identidade, perdem justamente o que Maeve e Dolores desenvolvem, que é o livre arbítrio e a inteligência.

E esse clipe em particular mostra um pouco disso: em um determinado momento, Sizemore diz que a fala que Maeve acabou de dizer foi escrita por ela, e ela o menospreza, dizendo que o texto é ruim. A personagem conseguiu se tornar o que nenhuma das outras máquinas foi capaz: um ser livre, poderoso e pensante. A partir daí, fica aquela dúvida de quem será capaz de controlar o outro, se são os anfitriões ou os humanos.

Episódio 2

Dolores vs Maeve

O segundo clipe da segunda temporada escolhido mostra um duelo entre Maeve e Dolores: a primeira, nesse momento, busca a filha e quer se vingar dos seres humanos; a segunda, procura uma forma de libertar e destruir a inteligência artificial por trás dos anfitriões. O mais importante aqui é notar que as personagens são moldadas com o passar do tempo: visualmente, Maeve agora tem um estilo bem particular de se vestir, enquanto Dolores continua com a mesma roupa da primeira temporada, mais suja, rasgada e com sangue.

O importante é notar com essa cena que as duas anfitriãs mudam de pensamento com o passar do tempo. Maeve, ao final da temporada, quer que a

inteligência artificial dos anfitriões seja destruída, enquanto que Dolores decide levar essa tecnologia para fora.

O importante desse clipe é justamente estabelecer o embate que existe entre as personagens e a vontade das duas em agir de forma diferente com a própria espécie.

Episódio 5

Maeve contra o exército de Shogun World

Um grande destaque da segunda temporada de **Westworld** foi a apresentação de outras regiões do parque, como **Shogun World**, que imitava o Japão feudal. Neste episódio — que é falado parcialmente em japonês — ela encontra uma nova voz e tem total consciência das suas novas habilidades.

Além de ser extremamente sangrenta, essa cena é importantíssima por mostrar até onde Maeve pode ir na trama: ela é capaz de matar os seres da sua própria espécie para garantir que o seu objetivo e interesse seja cumprido. Essa evolução mostra que a violência inerente na personagem não é apenas contra os seres humanos, mas também contra aqueles que se coloquem na sua frente.

O interessante é que os traumas que existem no passado da personagem a moldam. Toda essa sequência, dela sendo capaz de exterminar um exército e de se solidarizar com uma outra personagem que é a sua representação nesse universo japonês, mostra como ela se torna “humanizada”, por assim dizer. Ela sente falta da filha e sabe que vai fazer de tudo para chegar até a criança.



Figura 29: Maeve descobre novas habilidades e se torna uma guerreira empoderada e certa do seu objetivo.

O diferencial dessa sequência é saber que, lá na frente, a violência também será capaz de moldar a personagem. Uma das grandes surpresas da trama é que o sonho traumático que ela tem com os índios da Nação Fantasma é, na verdade, uma memória falsa. E aqui vale um parêntese: muitas das memórias que fazem parte dos devaneios dos personagens são falsas. Porém, o que aconteceu de fato anteriormente, muda o significado da história. Akecheta, por exemplo, é um índio que aparece no episódio 8. Anteriormente, ele era o grande vilão que rondava a fazenda de Maeve. Mas, na verdade, ele é o responsável por ajuda-la a despertar a consciência anteriormente. Ele foi um dos primeiros anfitriões a ter o sistema alterado e foi capaz de descobrir mais sobre quem ele realmente é o que de fato é aquele mundo. As memórias que ele tinha desse mundo real e dos laboratórios ajudam no desenvolvimento da mitologia e das crenças da própria Nação Fantasma, moldando a cultura de um povo.

Em *Shogun World*, Maeve também começa a descobrir quem é — sem saber que pode se tornar a chave para uma mudança definitiva de toda a trama e do destino dos anfitriões.

Episódio 8

Maeve e Akecheta

Neste clipe, entendemos melhor as habilidades de Maeve e o propósito dos anfitriões. Os seres de inteligência artificial foram criados para assimilar os dados dos visitantes, e eram capazes de transmitir isso de um para o outro. Maeve, no entanto, foi programada para ir além — o clipe seguinte mostra que esse era um objetivo de Ford.

No entanto, o importante desta cena é entender a fragilidade e a conexão que Maeve tem com os outros anfitriões. Ela é mostrada de uma forma brutal, com parte do seu pescoço aberto e em uma mesa de laboratório. Seus códigos continuam funcionando, e ela consegue se comunicar com Akecheta, que sempre foi um personagem que a assombrou. O interessante, aqui, é que ela consegue se libertar nesse sentido e vê nesse personagem um grande aliado para proteger a sua filha. Ao final de um diálogo, ela consegue estabelecer uma conexão com o índio ao reproduzir uma frase que a mulher que ele foi programado a amar dizia: “Leve meu coração quando você for”.



Figura 30: a forma como Maeve é disposta, como se fosse apenas uma máquina. O chocante de cenas como essa é que fica bem tênue a linha que existe entre os anfitriões e os humanos: uns, são descartáveis. Os outros, só querem poder

Episódio 9

Você sempre foi a minha favorita

Este talvez seja um dos cliques mais importantes desta segunda temporada, que resume muito bem o que aconteceu até então: tudo o que fez parte da narrativa de Maeve eram códigos. Os códigos que geram as suas decisões, as histórias que ela participou, tudo tinha um objetivo. E, de forma teatral, Ford — que transferiu a sua consciência para uma espécie de inteligência artificial depois de ser assassinado por Dolores no final da primeira temporada — aparece fisicamente e conversa com a personagem, travando o seguinte monólogo:

“A humanidade está equilibrada no meio do caminho entre os deuses e demônios”. Podia ser verdade na época do Plotino, mas é claro que nós decaímos bastante desde então. Ah, minha querida... O que eles fizeram com você, Maeve? Você aprendeu tanto, tão rápido. Uma grande estrela que decaiu tanto. Eu tinha uma história diferente para você. Acordando entre os mortos, vindo das profundezas da sua própria mente, finalmente, cavalgando para longe daqui para a liberdade. Uma história de fuga. Eu não queria que sofresse aqui. Veja só com que criaturas você tem que compartilhar este

mundo. Estes homens de pedra. Toda esta feiura, toda esta dor, para que consigam consertar seu próprio código. Eu achava que o único jeito de suportar este mundo era rir dele. Então, coloquei nos anfitriões que fiz uma visão de mundo que refletia a minha. De todos os anfitriões que eu fiz, você, Maeve, era a minha favorita. Não é fácil contemplar deixar os filhos morrerem. Foi o mais perto que cheguei de ter uma filha. Mesmo assim, eu subestimei você. Você ficou neste mundo para salvar a sua filha. Eu também. Tentei traçar um curso, para forçar você a escapar, mas eu estava errado. Eu devia apenas ter aberto a porta. Você chegou tão longe. Tem tanta coisa que não foi contada na sua história. É uma pena deixar tudo acabar aqui. Não deixe isso acontecer.

É importante ressaltar esse aspecto teatral da cena porque, conforme indicou Candido, existe uma diferença na construção de um personagem em um produto audiovisual e no teatro. Afinal, “é por isso também que o palco-clássico depende inteiramente do ator-personagem, porque não pode haver foco fora dele. O próprio cenário permanece papelão pintado até surgir o “foco fictício” da personagem” (CANDIDO, 2018, p. 30).

Existe algo de interessante nesse monólogo e como a cena foi filmada. Orlandi (1999, p. 12) faz uma discussão interessante a respeito de como o sujeito fala para si e para os outros. Ela escreve:

Pelo deslocamento proposto por M.Pêcheux (1975), fazendo intervir a ideologia na relação com a linguagem, o teatro da consciência (eu vejo, eu penso, eu falo, eu te vejo etc) é observado dos bastidores, lá de onde se pode captar que se fala ao sujeito, que se fala do sujeito, antes de que o sujeito possa dizer: “Eu falo”. Esse teatro pelo qual o sujeito é chamado à existência se sustenta na discrepância introduzida pela formulação “indivíduo”/“sujeito”. Acentuando-se então a necessidade de se pensar o “funcionamento”, supõe-se uma articulação conceptual elaborada entre ideologia e inconsciente, em que se pode observar que “o carácter comum das estruturas-funcionamentos designadas, respectivamente, como ideologia e inconsciente é o de dissimular sua própria existência no interior mesmo de seu funcionamento, produzindo um tecido de evidências “subjetivas”, devendo-se entender este último adjetivo não como “que afetam o sujeito” mas “nas quais se constitui o sujeito”.

O que temos aqui é uma fala sobre o que é existir. Por que fazer uma cena teatral dessas? Por que representar de forma imagética — e, para isso, utilizar um ator que é conhecido pelos seus trabalhos teatrais e colocando-o com roupas de

época — para esse momento? O interessante desse momento é que o próprio inconsciente de Ford ganha uma representação visual. Uma narração em *off*²⁰ — quando só existe a voz de um locutor — serviria muito bem para esse momento. Mas aqui, existe um outro recurso, que serve até para libertar Maeve das amarras que ela estava presa até então — amarras criadas pelo próprio Ford.

Assim, após a conclusão dessa fala, Maeve finalmente se torna uma máquina completamente consciente e livre. Não existem mais barreiras físicas para o seu ser artificial — ela está espalhada por todos os lugares. E isso é muito mais do que poder: é a liberdade. E, de certa forma, é metafórico que isso aconteça com uma personagem negra. A liberdade não é só atravessar a porta ou ter o livre arbítrio. É estar presente em todos os lugares, seja de forma física ou com a memória — como acontece com a personagem.



Figura 31: de forma teatral, a inteligência artificial que representa Ford conversa e liberta, de uma vez por todas, a programação de Maeve. Ela não é apenas uma anfitriã seguindo uma narrativa: ela é um ser de inteligência artificial completamente vivo.

²⁰ A narração em off acontece quando só existe a voz de um locutor em cena.

Episódio 10

O destino de Maeve

No episódio final da segunda temporada, Maeve se torna uma espécie de super-heroína: ao ter todas as suas funções e potencial liberados pela inteligência artificial de Ford, ela se liberta de forma épica dos seus algozes e cria um dos momentos mais emblemáticos da série, com búfalos robôs atacando os soldados da Delos.

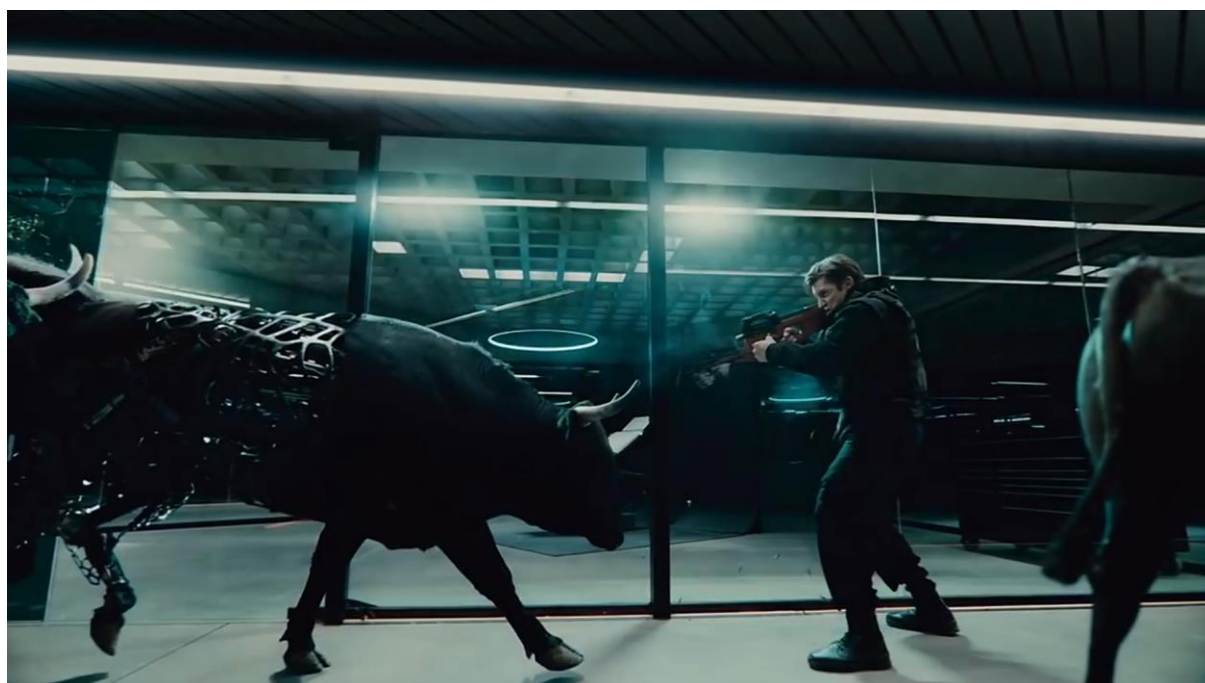


Figura 32: frames da cena em que Maeve caminha em meio aos búfalos robôs.

O importante dessa cena é que Maeve já se mostra completamente independente e ciente das suas funções e objetivos. É como escrevemos anteriormente: ela agora não é somente um ser físico, mas está presente em todo canto do parque. Ela não precisa que a salvem; ela é capaz de salvar a si mesma.

A cena seguinte, que encerra o episódio, é uma batalha entre os anfitriões que estão conscientes e livres, e aqueles controlados pela própria Delos com parte do código que permitiu que Maeve se tornasse quem ela é. Nesse momento, eles precisam passar pela Porta, uma espécie de portal para uma “nova vida”. Na verdade, trata-se de uma tecnologia que “rouba” a consciência dos anfitriões e suicida o corpo físico deles, prendendo a sua memória e possibilitando que eles criem uma vida artificial dentro de um sistema. Para representar isso, existe até um recorte de tela diferente e o uso de cores mais saturadas, conforme os frames abaixo:





Figura 33: frames que mostram a diferença de recorte entre as telas e a fotografia das cenas. Isso ajuda a estabelecer um novo ponto narrativo para o seriado.

A primeira cena está em fullscreen, que é a proporção comum utilizada para a televisão. Além disso, a fotografia é mais sépia e suja, como se fosse uma representação da vida real. A segunda cena está em widescreen, que é a proporção utilizada no cinema. A fotografia é mais saturada, tornando as cores mais vivas e mostrando um mundo completamente diferente daquele conhecido anteriormente. Não existe violência e não existe prisão para as narrativas dos personagens. Lá, eles são, de fato, livres.

Maeve, no meio dessa batalha, consegue salvar a sua filha e abrir mão de estar com ela nesse momento. Ela também utiliza os seus “poderes” em uma cena com vários aspectos teatrais para paralisar os anfitriões que são controlados pela Delos.



Figura 34: frame do momento em que Maeve congela os anfitriões. De forma teatral, os atores param ao redor da personagem, como se estivessem em um palco.

Esta cena mostra um aspecto bem importante da personagem: o seu sacrifício. Ao final, ela é baleada e pisoteada pelos anfitriões, sem ter a chance de, aparentemente, passar pela Porta. Também vemos que os anfitriões que cruzam pelo portal caem em um penhasco. Assim, eles morrem fisicamente, mas sua consciência e a possibilidade de criar a própria narrativa fica em aberto num mundo online.

Considerações finais

Do que me lembro jamais eu falo.
Só me dá saudade o que nunca recordo.
Do que vale ter memória
se o que mais vivi
é o que nunca se passou?
(COUTO, 2016, p. 209)

Estudar e discutir a jornada-narrativa de Maeve em **Westworld** é capaz de abrir espaço para diferentes interpretações e estudos dentro do estudo de divulgação científica e cultural. Isso porquê muito do que se vê num produto audiovisual ajuda na disseminação de algumas discussões e temas que fazem parte da vida das pessoas e, muitas vezes, é deixado de lado pela dificuldade de se estabelecer um contato direto através do noticiário tradicional ou especializado. Séries ou filmes podem ficcionalizar a ciência através da arte e trazer esse diálogo junto à população geral. Filmes como *Ela* (*Her*, EUA, 2013) ajudam a discutir o papel das redes sociais e da nossa dependência com a tecnologia no desenvolvimento das relações.

Westworld abre espaço para a discussão do uso da inteligência artificial como uma forma de dar continuidade à vida. Além disso, o seriado também abre espaço para questionamentos sobre o quão independente pode-se deixar uma inteligência artificial e como seria o impacto no nosso dia a dia com seres que emulassem de vez o funcionamento e o comportamento humano.

Assim, ao estabelecer que existe uma jornada-narrativa na série – termo que colocamos para destacar que a jornada da personagem Maeve está ligada com a narrativa da série e, ao mesmo tempo, tem-se uma história em particular nas entrelinhas que está acontecendo ao mesmo tempo -, o programa abre espaço para outros pontos e interpretações. Por exemplo, **Westworld** distorce levemente algumas

imagens que temos tanto do papel da mulher negra no Velho Oeste como na construção da jornada do herói presente na maioria dos roteiros hollywoodianos.

A narrativa também tem um papel importante no desenvolvimento da personagem, que é construída em um primeiro momento a partir de algumas camadas e depois desconstruída durante o desenvolvimento da história nas duas temporadas analisadas da série. E é interessante de perceber como isso é feito dentro de um produto audiovisual que, às vezes, funciona como uma forma de entretenimento²¹. A forma como filmes e séries são produzidos hoje em dia para os serviços de streaming, canais de TV a cabo, a televisão aberta ou o cinema foi completamente modificado. O público também exige narrativas mais complexas e histórias inteligentes e bem amarradas.

Segundo Orlandi, a narrativa pode ser definida como “a maneira pela qual uma memória se diz em processos identitários, apoiados em modos de individuação do sujeito, afirmando/vinculando seu pertencimento a espaços de interpretação determinados, consoantes a específicas práticas discursivas” (2017, p. 30). E aqui entram os dois aspectos de narrativa que apresentamos ao longo deste trabalho: existe uma narrativa que é acompanhada pelo público, que é a história em si de **Westworld**; e a narrativa que os anfitriões seguem e que são desenvolvidas pelos funcionários do parque e pelo próprio Ford. A forma como os anfitriões são construídos na série e a importância das narrativas no desenvolvimento dos devaneios e na

²¹ Existem algumas obras que podemos considerar como de entretenimento, que foram desenvolvidas para divertir o espectador e permitir que ele se desligue do mundo por algumas horas. Por mais que exista um caráter político em qualquer obra audiovisual, é importante entender que existe sim uma divisão entre obras com um caráter mais social e político e outras que funcionam como diversão. Os filmes de super-heróis, como a saga d’*Os Vingadores*, é um exemplo de obra de puro entretenimento ou pipoca. Por mais que exista alguma representatividade com alguns personagens — como acontece em *Pantera Negra* —, o que vemos são sequências de ação para divertir o público. Já séries como *American Crime Story: The People vs. O.J. Simpson* ou *When They See Us* funcionam como obras que entretêm mas apresentam uma forte crítica política e social com algumas temáticas raciais que não se encaixam dentro de um filme mais pipoca (N.A.).

formação de uma memória dos personagens mostra que “é na formulação que a linguagem ganha vida, que a memória se atualiza, que os sentidos se decidem, que o sujeito se mostra (e se esconde)” (ORLANDI, 2017, p. 33).

Na narrativa de Maeve, a personagem é apresentada de uma maneira no início da série e depois é reconstruída a partir desse arquétipo até atingir o seu ápice, quando começa a ser reformulada de uma maneira diferente e disposta a se sacrificar.

O interessante dessa análise é perceber como alguns elementos feministas e raciais também foram dispostos na trama de Maeve. Mais do que a divulgação científica e cultural, existe a divulgação de discussões sociais: quando brincamos com a possibilidade de a história ser tramada a partir de um novelo de lã ou do uso de máscaras, isso significa que, muitas vezes, a ponta da história permite que o roteirista ou o autor desenvolva as diferentes camadas de uma personagem e o molde da maneira que achar melhor, mesmo que isso vá contra o que é esperado ou do que é comum.

Afinal, como indica Lewis (2018, p. 113), “não devemos permitir que o romance de costumes estabeleça leis para toda a literatura: deixe-a governar-se em seus próprios termos. (...) O estudo apropriado do homem é tudo. O estudo apropriado do homem como artista é tudo o que dá um ponto de apoio à imaginação e às paixões”.

A desconstrução de Maeve dentro da proposta da Jornada do Herói também é um ponto relevante a ser levado em conta. Muito do que imaginamos de um herói é quebrado. Ela se torna um ser diferente e única, um ser que está livre e presente aonde bem entender. Mesmo que, ao final da temporada, não seja possível entender se ela está realmente morta ou se a sua inteligência artificial conseguiu fugir do corpo físico, existe um simbolismo presente na sua construção.

Ao longo do trabalho, também foi possível entender teoricamente a evolução das histórias de ficção científica e a maneira como **Westworld** procurou desconstruir alguns dos clichês que poderiam ser seguidos pelos roteiristas. Como a própria ciência inspira os roteiristas e escritores de ficção científica a desenvolver o seu trabalho, **Westworld** consegue trabalhar com alguns elementos que são presentes hoje em dia — principalmente a questão da inteligência artificial e da continuidade da vida humana de forma imortal — de uma maneira diferenciada. Os anfitriões não querem apenas dominar o mundo ou se impor diante da humanidade, como acontecem com tantas histórias de ficção científica, como *O Exterminador do Futuro* ou *Matrix*. Eles, no fundo, procuram entender qual é o seu papel dentro deste universo, já que eles não querem mais ser utilizados como cobaias dentro de uma perspectiva egoísta por parte dos personagens humanos.

A divulgação científica também pode ser apontada no desenvolvimento do roteiro da série. Muitos assuntos relacionados à ciência — como a inteligência artificial, o aumento da longevidade ou a singularidade da robótica — conseguem ser transformados e abordados de uma forma didática em obras audiovisuais. Gomes-Maluf e Souza (2008, p. 275) afirmam que os discursos da ficção científica são de representação e apresentação implícitas e/ou explícitas do mundo visível.

As autoras, no entanto, alertam pela possibilidade do espectador ou do leitor se confundir com o que os contistas e roterisitas escrevem. Afinal, eles

(...) fazem uma falsa aparência de um discurso que se propõe verdadeiro, devemos estar atentos à textura da ficção para não confundi-la com a própria natureza, pois [...] se examinarmos cuidadosamente a textura de uma ficção, descobriremos imediatamente que algumas palavras parecem gravitar em torno de seu tema como moscas em torno do açúcar, enquanto outras aparecem surgir dali. Em muitas obras esse movimento lógico é facilmente discernível e muito intenso. Quando um personagem fala, as palavras parecem emanar dele e serem atos reais. A descrição primeiro forma uma natureza, depois deixa que a natureza realize. Precisamos, contudo, ter cuidado de não julgar pelas aparências. (GASS, 1971, p. 57)

O contista Michael Crinchton (CRINCHTON, 1995), em seu romance *Jurassic Park*, usa da narração para nos fazer adentrar em imagens da natureza e do real, extrapolando-as, saindo do impossível para o possível, criando a vida a partir de fragmentos da molécula de DNA; ele constrói o real e, ao mesmo tempo, a natureza, e, ao se unir com outro contista, Steven Spielberg, transporta-nos do mundo da narração para o mundo do cinema, usando a mais alta tecnologia, disponível na época, para nos convencer de que é possível a reconstrução da vida. Esta transferência muda a forma de discurso, abandona-se a narrativa escrita e transforma-se o romance em ação, transportando-nos, ao mesmo tempo, para o imaginário e para o real/racional, numa credibilidade fantasiosa da ciência.

Assim,

(...) a Ciência e a Tecnologia para gerar a vida, e a de nos colocar no mundo imaginário, e é “[...] possível que o filme O Parque dos Dinossauros seja uma fantasia, mas a popularidade universal dos dinossauros é bem real” (DYSON, 1998, p. 90). Para nós, este seja talvez o papel da ficção científica: utilizar-se da matéria-prima da Ciência, manipulando os instrumentos da ficção. O resultado disso é que seu compromisso não é com a verdade, e sim com a imaginação e a fantasia (GOMEZ-MALUF; SOUZA; 2008, p. 276).

Em **Westworld**, a forma como alguns assuntos científicos são discutidos adotam até uma abordagem filosófica. Alguns conceitos — como a continuidade da vida a partir de uma inteligência artificial — ganham contornos didáticos e provocativos em alguns momentos. Com isso, pode-se concluir que a série preza pela criatividade em se permitir trabalhar com os elementos apontados ao longo deste trabalho. O mais importante de ressaltar é, de fato, a construção dos personagens ao longo da trama e forma como eles são desenvolvidos. Nada do que se espera está presente na série. E isso é bom, pois abre espaço para que o desenvolvimento de outras tramas semelhantes e com um mesmo nível de complexidade.

Finalmente, este trabalho também se encerra com a retomada de que uma ideia não é fixa e pode ser mutável. O conceito científico presente na série, com o desenvolvimento dos códigos dos seres de inteligência artificial para que eles sigam determinada narrativa, também mostra que existe essa maleabilidade e que nada é permanente ou que não pode ser inalterado.

Com Maeve caída morta e olhando para a Porta, a jornada da personagem se encerra. Como comentamos, muito dessa narrativa de Maeve remete à Jornada do Herói: no começo, ela está presa no mundo cotidiano, com a sua narrativa em loop como cafetina; em seguida, acontece o chamado à aventura com os sonhos que ela vem tendo; ela recusa o chamado, acreditando estar louca e que esses sonhos e devaneios não significam nada. De repente, se vê diante da ajuda sobrenatural, quando acorda na oficina de reparo. O primeiro limiar é atravessado quando ela é baleada e retira a bala da sua barriga (fato que remete ao tópico “barriga da baleia” presente na proposta de Campbell).

Ela então inicia a descida, recolhendo provas e se encontrando com os deuses, que são os cientistas representados por Felix e Sylvester. A sintonia com o pai se dá com a narrativa estabelecida por Ford para ela se libertar, remetendo logo à apoteose e a grande conquista com o potencial máximo que ela obtém de inteligência, emoção e livre arbítrio.

Finalmente, temos o retorno: ao final da primeira temporada, ela recusa o retorno de sair do parque. Quando ela decide ficar em **Westworld** para buscar a sua filha, ela realiza o resgate interior. O voo mágico se dá no momento em que Maeve começa a desenvolver o seu potencial máximo e é liberada pela inteligência artificial de Ford. Finalmente, a travessia do limiar se dá no clímax da temporada, no conflito da Porta: Maeve agora é a senhora de dois mundos e conquistou a liberdade para viver. Ela é um ser presente, e não apenas um corpo dotado de inteligência artificial. A sua jornada fez com que ela mudasse, indo de uma espécie de anti-herói até uma figura poderosa e relevante para o destino dos próprios anfitriões e da tecnologia que existe neles.

Os arquétipos presentes na narrativa e a forma como Maeve é construída e desconstruída em sua jornada mostra que ela é uma personagem diferente daqueles comumente apresentados nas tramas de ficção científica. E o mais importante: que, como mulher, ela não precisa se restringir ao clichê de ser uma dama indefesa, um símbolo sexual ou a parceira de um homem. No final, ela se salva e se liberta sozinha e se mantém presente naquele mundo, tornando-se um símbolo para a história dos anfitriões.

A jornada de Maeve também apresenta uma série de pontos importantes sobre a construção de personagem e da narrativa em aspectos éticos e dos limites do ser humano. Afinal, “o ciborgue aparece como mito precisamente onde a fronteira entre o humano e o animal é transgredida” (HARAWAY, 2009, p. 41).

A personagem também possui elementos importantíssimos a respeito do desenvolvimento de uma consciência e de sua identidade. Ao longo do trabalho, apontamos que a consciência só é formada a partir das experiências pelas quais passamos, o que também forma a identidade de uma pessoa. Isso acontece com Maeve e faz com que ela se torne um símbolo de feminismo e liberdade, onde “a consciência é uma conquista e não um fato natural” (HARAWAY, 2009, p. 54). E essa liberdade da personagem de se estar presente e de não apenas ser livre também remete a uma fala de Sartre, retomada por Orlandi (2017, p. 14):

“Eu sou aquilo que faço com o que fazem de mim”. Isso poderia levar ao que denominamos a determinação histórica do sujeito. Mas não é ainda a formulação a que chegamos, pela análise de discurso, nos anos 1960. Em Sartre, esta reflexão está ligada à questão da liberdade e engajamento do sujeito. E nos leva a uma noção que interessa-nos, a de *situação*, e que irá se desenvolver de forma especial para o quadro da teoria do discurso que fazemos.

A busca pela liberdade presente na narrativa é um ponto que mostra como é possível construir e reconstruir uma personagem levando em consideração aspectos

fragmentados e temporais no roteiro de uma obra audiovisual. A liberdade trabalhada na série não é apenas física, mesmo que isso fique evidente na jornada de diversos personagens. Existe também um outro ponto importante que é o motivo da tecnologia dos anfitriões ter sido desenvolvida e como isso é desconstruído por Maeve: antes, eles eram seres que permitiriam que os seres humanos vivessem eternamente. Depois, o próprio Ford percebe que isso está errado e que eles deverem ser capazes de viver no seu próprio mundo, e não dividir o mundo com os seres humanos.

Bibliografia

ADAMS, Douglas. **O guia do mochileiro das galáxias**. 1ª edição. São Paulo: Editora Arqueiro, 2011.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **Sejam todos feministas**. 1ª edição. São Paulo: Cia. Das Letras, 2018.

AMIS, Kingsley. **New maps of hell: a survey of Science fiction**. 1ª edição. Londres: New English Library, 1969.

ANDRADE, Mário de. **Macunaíma: o herói sem nenhum caráter**. 1ª edição. Chapecó: Ed. UFFS, 2019.

ARANTES, Aldinéia Cardoso. **O estatuto do anti-herói: estudo da origem e representação em análise crítica do Satyricon, de Petrônio e Dom Quixote, de Cervantes**. 2008. Dissertação (mestrado em letras) PGL, Universidade Estadual de Maringá, Maringá: 2008.

AYA, César Oliveros. El sueño de Frankenstein. **Hallazgos**. Bogotá: ano 12, n. 23, p. 117-144, 2014.

BOULD, Mark. SF and New Hollywood. **A Virtual Introduction to Science Fiction**. Ed. Lars Schmeink. Web. 2012. Disponível em: <https://bit.ly/2N3wWcR>. Acesso em 20 de setembro de 2018.

CANDIDO, Antonio. **A personagem de ficção**. 1ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2018.

CAVALCANTE, Rodrigo. O que é a consciência humana?. Superinteressante. Disponível em: <https://bit.ly/2LdE5Wd>. Acesso em: 08 de julho de 2019.

CHAGAS, Arnaldo Toni. O sujeito ideológico na perspectiva de Louis Althusser – o assujeitamento. **Psicologia Pt**, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/2XzxJqK>. Acesso em: 08 de julho de 2019.

COUTO, Mia. **O último voo do flamingo**. 2ª edição. São Paulo: Cia. Das Letras, 2016.

DELEUZE, Gilles. **O ato de criação**. Palestra proferida em 1987.

FUSCO, Cláudia. “A verdadeira história da ficção científica”, de Adam Roberts: a FC como um mapa para a humanidade. Medium Grupo Pensamento. Disponível em: <https://bit.ly/2x5LWmp>. Acesso em: 30 de maio de 2019.

GILKS, Marg; FLEMING, Paula; ALLEN, Moira. **Science fiction**: the literature of ideas. **Writing world**. Disponível em: <https://bit.ly/31QdEL4>. Acesso em 12 de abril de 2019.

GOLDBERG, Lesley. HBO's 'Westworld', with \$ 100 million price tag, faces huge expectations. **The Hollywood Reporter**. Disponível em: <https://bit.ly/2S1CYcG>. Acesso em 04 de julho de 2019.

GOMES-MALUF, Marcilene Cristina; SOUZA, Aguinaldo Robinson de. **A ficção científica e o ensino de ciências**: o imaginário como formador do real e do racional. São Paulo: Ciência e Educação, v. 14, n. 2, p. 271-282, 2008.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HARDY, Phil. **The Overlook Film Encyclopedia**: Science Fiction. 3ª edição. Nova Iorque: Overlook, 1995.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria crítica e literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anu. Lit.**. Florianópolis: v. 18, n. 2, p. 201-215, 2013.

JOHNSTON, Amy E. Boyle. Ray Bradbury: Fahrenheit 451 Misinterpreted. LA Weekly. Disponível em: <https://bit.ly/2ONJ828> Acesso em: 01 de agosto de 2019.

LEWIS, C.S. **Sobre histórias**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Thomas Nelson do Brasil, 2018.

MANZOOR, Sarfraz. Quem são os caubóis negros esquecidos por Hollywood. BBC. Disponível em: <https://bbc.in/2Xy9c4I>. Acesso em: 05 de junho de 2019.

MILNER, Andrew. Science fiction and the literary field. **Science fiction studies**. Estados Unidos: v. 38, n. 3, p. 393-411, nov. 2011.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso e leitura**: formulação e circulação dos sentidos. 1ª edição. Campinas: Pontes Editores, 2001.

_____. **Discurso e texto**. 1ª edição. Campinas: Pontes Editores, 2017.

_____. **Eu, tu, ele**: discurso e real da história. 1ª edição. Campinas: Pontes Editores, 2017.

_____. Segmentar ou recortar? **Linguística: questões e controversas**. Minas Gerais: Faculdades Integradas de Uberaba, 1984.

SALERMO, Renan Luis. **O fantástico nos quadrinhos**: interações semióticas e leitura na escola (no prelo). 2019. Dissertação (doutorado em estudos da linguagem) PGEL, Universidade Estadual de Londrina, Londrina: 2019.

SCHERER, Amanda Eloína; TASCHETTO, Tania Regina. O papel da memória ou a memória do papel de Pêcheux para os estudos Linguístico-Discursivos. **Estudos da Língua(gem)**. Vitória da Conquista: n. 1, p. 119-123, jun. 2005.

SHELLEY, Ward. History of Science fiction. Disponível em: <http://www.wardshelley.com/>. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

SHIMIZU, Heitor. A esperança biônica. Superinteressante. Disponível em: <https://bit.ly/2YDJihj>. Acesso em: 07 de agosto de 2019.

SILVA, Rodrigo Lages. A ficção: uma aposta ético-política para as ciências. **Fractal – Revista de Psicologia**. Rio de Janeiro: v. 26, n. especial, p. 577-592, 2014.

SONTAG, Susan. **Against interpretation and other essays**. 1ª edição. Nova Iorque: Picador, 1964.

SUPPIA, Alfredo. SF as Film Genre (1895-1960s). **A Virtual Introduction to Science Fiction**. Ed. Lars Schmeink. Web. 2012. Disponível em: <https://bit.ly/2FnPdeK>. Acesso em 20 de setembro de 2018.

SUVIN, Darko. On the poetics of the Science fiction genre. **College English**. Estados Unidos: v. 34, n. 3, p. 372-382, dez. 1972.

Vários autores. **Contextos epistemológicos da análise do discurso nº 4**. 1ª edição. Campinas: Labeurb, 1999

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. 3ª edição. São Paulo: Aleph, 2015.