





Mau robô, bom robô: considerações sobre o “Complexo de Frankenstein” no Cinema de Ficção Científica



Bad robot, good robot: considerations on the
“Frankenstein Complex”
in Science Fiction Cinema

*Patrick Diego Sousa e Silva*¹

¹ Graduando em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), bolsista PIBIC no Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST. Email: doit.patrick@gmail.com

Resumo: O objetivo deste trabalho é empreender um breve estudo do cinema de ficção científica, especificamente sobre o subgênero das histórias de robôs, tendo como eixo de estudo a problemática que diz respeito à aceitação (ou não) dos robôs dentro das sociedades humanas – notadamente um *topos* do gênero. Este trabalho defende a hipótese, amparada por contribuições do campo da História e da Antropologia, de que a modernidade desloca e suaviza os conceitos definidores de humanidade, de modo que os mundos dos robôs e dos seres humanos progressivamente colidem e, a partir da segunda metade do século XX, passam a se misturar indefinidamente. Assim, a pesquisa busca evidenciar as mudanças ocorridas no imaginário popular que possibilitaram o surgimento de uma primeira tendência, que se inicia nas primeiras décadas da história do cinema, pessimista em relação aos robôs, e posteriormente de uma segunda tendência, na segunda metade do século XX mais acolhedora em relação aos robôs. Como nosso objeto de estudo específico, propomos uma análise do filme *WALL-E* (2008).

Palavras-chave:

Ficção científica, cinema, História, Antropologia

Abstract: The objective of this work is to undertake a brief study of the science fiction cinema, specifically on the sub genre of the stories of robots, having as axis of study the problematic that concerns the acceptance (or not) of the robots within the human societies - notably a *topos* of the gender. This work defends the hypothesis, supported by contributions from the field of History and Anthropology, that modernity dislocates and softens the defining concepts of humanity, in a way that the worlds of robots and human beings progressively collide and, from the second half of the 20th century, began to mix indefinitely. Thus, the research seeks to highlight the changes occurring in the popular imaginary that allowed the emergence of a first tendency, that begins in the first decades of the history of the cinema, pessimistic in relation to the robots, and later of a second tendency, in the second half of the twentieth century, more welcoming to robots. As our specific object of study, we propose an analysis of the film *WALL-E* (2008).

Key words:

Science fiction, cinema, History, Anthropology

Introdução

O subgênero das histórias de robôs (incluindo aqui, por extensão, os autômatos, andróides, ciborgues etc.) persiste como um dos gêneros mais caros ao universo do Cinema de Ficção Científica². O recente sucesso de crítica (mas nem tanto de público) *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), a releitura ocidental do clássico japonês *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017) e o último episódio da saga *Transformers, The Last Knight* (Michael Bay, 2017), por exemplo, demonstram que a temática dos robôs continua em voga, atingindo tanto o público de nicho (caso de *Blade Runner 2049*) quanto o grande público (caso de *Transformers: The Last Knight*). Aproveitando a evidente relevância do tema, o presente artigo propõe o estudo de outra questão que, paralelamente, dialoga com a temática dos robôs: a problemática do exponencial avanço tecnológico pelo qual passamos atualmente, enquanto sociedade, e como este avanço se relaciona com e transforma ontologicamente o próprio existir humano. Mais especificamente, pretendemos expor cronologicamente, a partir da comparação entre diversos filmes de FC, as diversas leituras que os diversos momentos históricos fizeram sobre a questão da aceitação (ou não) dos robôs em meio ao convívio humano – de fato, um dos principais motes, ou fetiches, do Cinema de FC.

A partir destas comparações, procuraremos evidenciar as maneiras pelas quais os robôs, que em um primeiro momento (do início do século XX até aproximadamente meados do mesmo século) aparecem como sinônimo de ameaça, gradativamente tornam-se personagens carismáticas e são acolhidas pelo público (especialmente a partir da segunda metade do século XX); e como, fundamentalmente, tal transformação se deveu aos esforços da pós-modernidade em suavizar os conceitos determinantes de humanidade. Isto é, entendemos que a pós-modernidade permitiu a aproximação entre ser humano e ser robótico, de modo que a quintessência de um e de outro passou a se misturar de maneira nunca antes vista na história. Nesta nossa trajetória, portanto, partiremos do polo mais pessimista ao polo mais “otimista” (entre aspas, pois, de fato, mesmo hoje os robôs não são representados de maneira absolutamente positiva no Cinema), com breves incursões no campo da Literatura; como conclusão, faremos uma análise do filme *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008), cujo robô-protagonista expressa o ápice da humanização de um ser robótico.

Seguindo os passos do teórico literário Wolfgang Iser, que certa vez afirmou que o imaginário de uma civilização se revela por meio de seus produtos ficcionais – incluída aqui a FC –, operando uma substituição da tradicional dualidade real-ficcional pelo sistema triádico real-ficcional-imaginário, cujos mecanismos internos se relacionam e se retroalimentam mutuamente³, este trabalho investiga, no pensamento ocidental dos séculos XX e XXI, o âmago do problema. Ou, como afirmou Marc Ferro em seu seminal ensaio sobre a relação História-Cinema, investigar “as relações do filme com o que não é o filme: o autor, o cenário, o texto, a crítica, o regime”, buscar interpretar tanto o “visível” quanto o “não visível”⁴.

1. Primeiras décadas do cinema e “Complexo de Frankenstein”

O ano de 1921 representa um marco na história da FC: trata-se do ano de estreia da peça

2

Para fins de praticidade, irei referir-me à Ficção Científica, a partir de agora, somente da forma abreviada “FC”.

3

Cf. ISER, W. *O fictício e o imaginário: Perspectivas de uma Antropologia Literária*. 1. ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

4

FERRO, M. O Filme: uma contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, J; NORA, P. (Orgs.). *História: Novos Objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976, p. 199-215.

de teatro *R.U.R. – Rossumovi Univerzální Roboti*, ou *Robôs Universais de Rossum* –, cuja tradução para a língua inglesa (*Rossum's Universal Robots*) originou o termo *robot* e de onde, posteriormente, surgiu a tradução portuguesa robô. Na peça, escrita pelo tcheco Karel Capek, um industrial inglês – o Rossum do título – produz seres humanos artificiais para realizar todos os tipos de trabalhos mundanos, enquanto a humanidade original, finalmente, pode se dedicar a uma vida de lazer. Entretanto, o sonho logo se transforma em pesadelo: os humanos artificiais se revoltam contra seu criador e dizimam a humanidade⁵.

Embora a origem da palavra robô date do início do século XX, as histórias sobre seres artificiais são muito mais antigas; o tema das relações – algumas vezes benéficas, outras vezes perigosas – travadas entre seres humanos e seres artificiais compõe um *topos* do pensamento de diversas civilizações seguramente desde a Idade Média, expressando-se em lendas, mitos, narrativas. É conhecida, por exemplo, a lenda judaica do século XVI sobre o golem – criatura feita de barro e animada magicamente – do gueto de Josefov, em Praga; no século XVIII, o autômato enxadrista de Wolfgang Von Kempelen (cujos mecanismos, na realidade, eram operados por um homem escondido no interior da máquina) inspirou diversas especulações até ser desmascarado no início do século XIX⁶; e o que dizer de *Frankenstein: ou o Moderno Prometeu*, de Mary Shelley, publicado em 1818? Inegavelmente, uma das criações mais fundamentais da Ficção de Terror e da FC mundial, seu alcance repercute, ainda hoje, 200 anos depois de sua publicação original, em praticamente todos os tipos de representações culturais possíveis.

Enfoquemos por um instante o livro de Mary Shelley: *Frankenstein*. Do que trata este romance precursor da FC, senão das esperanças e dos receios que os novos avanços científicos e tecnológicos de então traziam ao cotidiano, sobretudo no mundo ocidental? As máquinas, à disposição da humanidade, realizavam agora os trabalhos manuais mais pesados e repetitivos; porém, o medo da substituição ou das destruições que estes novos conhecimentos poderiam provocar estava sempre presente. Levando-se em conta o fato de que as sociedades ocidentais estavam inseridas, agora mais do que nunca, na lógica capitalista de competitividade, é compreensível imaginar que o medo da substituição – e, consequentemente, do desemprego – era um sentimento permanente (vide o fenômeno conhecido como ludismo, no início do século XIX na Inglaterra)⁷. É dentro desta ambiguidade, portanto, que ora redime a carne, ora a destrói, que se inseriu o romance de Shelley. No livro, o cientista Victor Frankenstein, a partir de seu amplo conhecimento das Ciências Naturais, constrói um ser humano artificial em seu laboratório; porém, a criatura volta-se contra o criador e a trama se revela uma tragédia para o cientista⁸. Ora, é basicamente a mesma premissa da peça de Capek: a invenção, que deveria trazer apenas benefícios ao seu inventor, se reverte em prejuízos, com a diferença de que, no caso de *R.U.R.*, o desastre atinge toda a espécie humana.

Se no caso de Shelley a questão principal era a descrença no potencial ilimitadamente positivo do cientificismo e da tecnologia⁹, o caso de Capek foi ainda mais dramático:

5 CAPEK, K. *R.U.R.* Tradução de David Wyllie. Adelaide: The University of Adelaide Library, 2014. Disponível em: <<https://ebooks.adelaide.edu.au/c/capek/karel/rur/index.html>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

6 Cf. XXXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 35, 2012, Fortaleza. *A trajetória persistente do autômato na literatura e no cinema de ficção*. São Paulo: Intercom, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1437-1.pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2017.

7 Cf. HOBBSAWM, E. J. Os destruidores de máquinas. In: *Os trabalhadores: estudo sobre a história do operariado*. São Paulo: Paz e Terra, 2000, p. 17-36.

8 SHELLEY, M. *Frankenstein ou o Prometeu moderno*. 1. ed. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.

9 Cf. ALEGRETTE, A. Y. *Frankenstein: uma releitura do mito de criação*. 2010. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/91524>>.

ressurgindo de um mundo devastado pela Primeira Guerra Mundial, com suas máquinas de assassinato em larga escala, a Europa se viu diante de uma nova crise de confiança com relação à tecnologia; se, antes, o medo do conhecimento técnico manifestava-se apenas como possibilidade de desastre, agora a sua capacidade destrutiva tornara-se tangível. Populações inteiras presenciaram os benefícios que os avanços tecnológicos trouxeram, é verdade; mas, comparados às imagens mórbidas trazidas pela Guerra, as máquinas automaticamente se tornaram sinônimo de ameaça.

É neste ambiente de desconfiança em relação às máquinas, na primeira metade do século XX, pois, que Isaac Asimov começa a publicar suas histórias sobre robôs¹⁰. Asimov foi um dos mais famosos escritores de FC do século XX e foi especialmente conhecido por ter popularizado, em grande medida, uma nova geração de histórias de robôs “do bem”, ou pelo menos notadamente menos catastrófica que a geração anterior, como defende Adam Roberts¹¹. Asimov fez parte – e ajudou a consolidar – o período da história da FC conhecido como *Golden Age* (Era de Ouro), que durou, aproximadamente, o período 1940-1960¹². Leitor de FC desde criança, Asimov certa vez afirmou que

não conseguia acreditar que, se o conhecimento oferecesse perigo, a solução seria a ignorância. Sempre me pareceu que a solução tinha de ser a sabedoria. Não se deveria deixar de olhar para o perigo; ao contrário, deveria-se aprender a lidar cautelosamente com ele. Afinal, para começar, esse tem sido o desafio desde que certo grupo de primatas tornou-se humano. *Qualquer* avanço tecnológico pode ser perigoso. O fogo era perigoso no princípio, assim como (e até mais) a fala – e ambos ainda são perigosos nos dias de hoje –, mas os seres humanos não seriam humanos sem eles¹³.

Assim, a partir do final da década de 1930 e atingindo o auge durante a década de 1950, Asimov dedica parte de sua extensa obra na defesa dos robôs como aliados dos seres humanos. Frutos desse período são seus clássicos *Eu, Robô* (1950), *As Cavernas de Aço* (1954) e *O Sol Desvelado* (1957). A invenção asimoviana das “Três Leis da Robótica”, concebida nesse período, preconiza a submissão dos robôs à humanidade e foi, segundo o próprio autor, um manifesto contra o famigerado “Complexo de Frankenstein” (termo, aliás, cunhado pelo próprio Asimov), que reinava no imaginário de sua época. Segundo estas leis, um robô 1) não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal; 2) deve

10 ASIMOV, I. A história por trás dos romances de robôs. In: _____. *Eu, Robô*. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2014. p. 305-315.

11 ROBERTS, A. *The History of Science Fiction*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2006, p. 196-200.

12 Toma-se como referência temporal o período de atividade de John W. Campbell como editor da *Astounding Science Magazine* (de 1937 até sua morte em 1971), revista estadunidense de FC. Campbell foi um importante personagem na história da FC, sendo largamente creditado como responsável por revitalizar o mercado literário de FC a partir do final da década de 1930, bem como por ter estabelecido as principais diretrizes que definiram o que viria ser considerada como a Era de Ouro da Ficção Científica. Sobre a FC florescida na *Astounding* de Campbell, Adam Roberts diz que se definiam como “can-do stories about heroes solving problems or overcoming enemies, expansionist humano-centric (and often phallo-centric) narratives, extrapolations of possible technologies and their social and human impacts” (ROBERTS, A. *Ibidem*, p. 195). Vale ressaltar, porém, que a categoria “Era de Ouro da FC”, dita de maneira genérica, refere-se tão somente ao ambiente acima descrito, isto é, ao período de atividade da *Astounding* (posteriormente “Analog”) sob o comando de Campbell; logo, trata-se de uma definição restrita ao âmbito dos EUA. Em um sentido mais amplo, podemos descrever diversas “Eras de Ouro da FC” a partir da história de desenvolvimento particular da FC em outros países além dos EUA. Considera-se a Era de Ouro da FC australiana, por exemplo, a década de 1990. Cf. ASIMOV, I. The father of Science Fiction. In: HARRISON, H. *Astounding: John W. Campbell Memorial Anthology*. Nova York: Random House, 1973 e NICHOLLS, P. & ASHLEY, M. *Golden Age of Science Fiction*. In: *The Encyclopedia of Science Fiction*. Disponível em: < http://www.sf-encyclopedia.com/entry/golden_age_of_sf >. Acesso em: 9 de mar. 2018.

13 ASIMOV, I. *Ibidem*, p. 307-309.

obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei; 3) deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira ou Segunda Leis. Partindo dessas três diretivas, Asimov constrói suas histórias de robôs, sobretudo, baseando-se em dilemas éticos envolvendo as mais diversas formas de relacionamento entre seres humanos e seres robóticos¹⁴.

Dois anos antes de Capek estreiar sua peça, em 1919, estreava a série cinematográfica *The Master Mystery* (Burton L. King; Harry Grossman, EUA), pioneira em apresentar uma personagem robô. A trama narra as aventuras de um agente federal estadunidense e a sua luta contra um cartel comandado por um robô conhecido como “Q, o Autômato” (pois o termo robô ainda não existia). Embora Q, tal como o autômato de Kempelen no século XVIII, escondesse sob sua carcaça um homem de verdade, de modo que não havia robô algum, aqui nós gostaríamos de enfatizar a aparência do suposto robô, mesmo que ela existisse apenas como disfarce: o que importa, afinal, é mais a impressão que os responsáveis por *The Master Mystery* pretendiam causar com a caracterização da personagem, em um primeiro momento, do que a revelação do último episódio da narrativa. Segundo o pesquisador em Comunicação Social Roberto Tietzmann, na primeira metade do século XX a representação de determinadas personagens estava circunscrita ao conjunto de elementos significantes que compunham certos arquétipos, que por sua vez eram legitimados pelas imagens mentais que povoavam o imaginário popular acerca do tipo de personagem em questão; isto é: ao se representar um ser mecânico na tela, a plateia deveria reconhecê-lo como tal, em todas as suas características próprias e inerentes, diferenciando-o fundamentalmente das personagens humanas. “Para ser legitimada como tal”, argumenta Tietzmann, “a personagem incorpora conceitos e fantasias de seu tempo a respeito das máquinas e os combina com uma extrapolação ficcional para moldá-la à história”¹⁵. Assim, na Figura 1 temos um vislumbre daquilo que comumente surgia, no imaginário popular do período, quando se pensava no ser mecânico: robusto, grande, sólido, forte e, é claro, ameaçador.

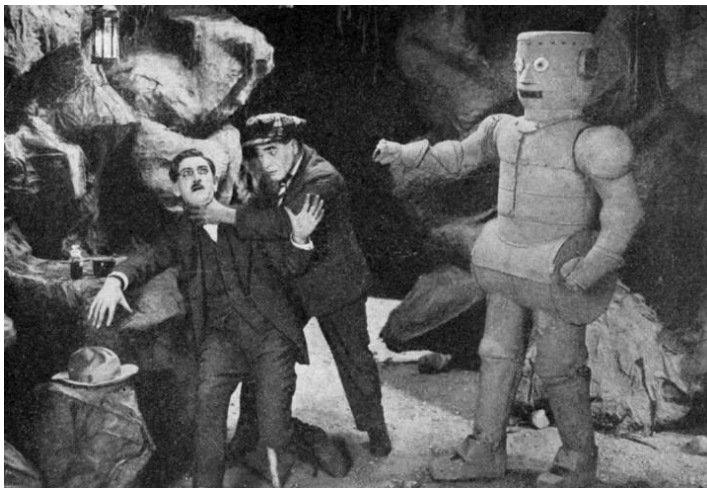


Figura 1 - Quadro do filme seriado *The Master Mystery*, Rolfe Photoplays, 1919.

Fonte: Project Gutenberg, Internet Archive.¹⁶

14 Para uma compreensão mais vasta da obra de Isaac Asimov, bem como da ampla produção literária referente ao período da Era de Ouro da FC, confira ROBERTS, A. *Ibidem*. p. 195-229.

15 TIETZMANN, R. *Fantasia tecnológicas: Computadores como personagens no cinema*. In: Simpósio Nacional ABCiber, 2008, São Paulo. Anais do II Simpósio Nacional da ABCiber. São Paulo: Abciber, 2008, v. 1, p. 2.

16 *The Master Mystery*, Arthur Benjamin Reeve, John W. Grey, Nova York: Gosset & Dunlap, 1919, digitalizada pelo Project Gutenberg, Internet Archive. Disponível em <[https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:The_Master_Mystery_\(1919\)_-_3.jpg](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:The_Master_Mystery_(1919)_-_3.jpg)> Acesso em: 8 de março de 2018.

Outro pioneirismo da representação de Q, ainda segundo Tietzmann, é a expressão da incompatibilidade de linguagens entre seres humanos e seres mecânicos: a linguagem humana – emotiva, expressiva, maleável – se choca com a frieza e a ininteligibilidade da comunicação rígida e apática da máquina¹⁷. Os robôs, neste momento, ainda não eram exatamente seres conscientes, como seriam décadas mais tarde, mas meros realizadores de tarefas: em suma, respondiam apenas às instruções ordenadas em sua programação. Mesmo quando Stanley Kubrick apresentou o computador de bordo que auxilia a tripulação em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) como uma máquina bem articulada verbalmente, este se comunicava através de uma linguagem rígida e prosaica; inclusive, no decorrer do filme, coloca a vida de toda a tripulação da nave em risco justamente por sua irrevogável inflexibilidade: o cumprimento da missão, acima de qualquer coisa, é o seu maior objetivo. Deste modo, nota-se que se buscou sempre, desde o antagonista de *The Master Mystery* até o computador inteligente HAL 9000, polarizar a natureza das personagens entre aquilo que é humano e aquilo que não é humano. Mesmo recentemente, com *WALL-E* (2008) – nosso objeto de estudo –, podemos notar esta “mudez” dos robôs: WALL-E, robô-protagonista do filme, seguindo a tradição de seus antecessores, é uma personagem de poucas palavras; comunica-se a partir de mímicas e do olhar expressivo – aqui, entretanto, reside o diferencial entre WALL-E e Q: a humanização através das emoções; mas a este ponto voltaremos depois.

Segundo Tietzmann, esta limitação da linguagem das máquinas no Cinema geralmente era acompanhada por um lugar-comum narrativo no qual as personagens robóticas eram representadas como figuras inflexíveis e, não raramente, cruéis – mas, também, como criaturas ingênuas, muitas vezes ludibriadas pelos seres humanos, como é o caso de nosso WALL-E. Assim, os protagonistas humanos, imbuídos de tudo aquilo que faltava às máquinas, ou seja, astúcia e compaixão, apenas por meio destas características genuinamente humanas conseguiam derrotar seus insensíveis rivais artificiais, dotados unicamente de força bruta. Compreendido isso, Tietzmann conclui:

Para estes roteiros, o que define aquilo que é ser humano afinal é a capacidade de mudar de opinião e aprender com os próprios erros, enquanto que as máquinas supostamente inteligentes não o fazem. Seguem mais ou menos obsessivamente em uma direção. Podem falar, podem parecer visualmente humanos, mas faltam a elas o discernimento e a capacidade de amadurecer¹⁸.

1.1. Os robôs pós-Turing e a New Wave da FC

Este paradigma só começa a ser substituído, segundo Tietzmann, a partir das contribuições de Alan Turing, na década de 1930, à nascente Ciência da Computação¹⁹. É apenas a partir deste momento, com a formulação das ideias que viriam a constituir o conceito de *software*, isto é, os aspectos programáticos da máquina, complementar à ideia de *hardware* (os aspectos físicos da máquina), que as personagens robóticas puderam setornar complexas; só então, com a separação da existência maquina em duas expressões dialógicas, uma externa (*hardware*) e outra interna (*software*), que novas personagens robôs com alguma espécie de consciência (mesmo que rudimentar, a princípio) passaram a surgir no imaginário popular. É apenas com a separação, enfim, do “corpo” e da “mente”, utilizando como analogia o que acontece com a existência humana, que os robôs passam a ser representados como algo

17 TIETZMANN, R. Ibidem, p. 4.

18 TIETZMANN, R. Ibidem, p. 5.

19 TIETZMANN, R. Ibidem, p. 5.

além das meras carcaças assassinas que comumente eram até então. O *software* da máquina, assim como a mente do ser humano, é flexível: os elementos que operam em seu interior são cambiáveis, capazes de encontrar novas soluções de acordo com as circunstâncias que se interpõem no decorrer da narrativa. Em suma, diferentemente do autômato Q de *The Master Mystery*, os novos robôs da década de 1930 em diante têm o que faltava ao anterior: o discernimento e a capacidade de amadurecer²⁰.

Entretanto, isto não significa que os robôs se tornaram seres dotados de uma existência propriamente viva. Com a explosão da Segunda Guerra Mundial, ao final da década de 1930, a tecnologia e as máquinas passaram ainda mais a serem vistas como um meio tanto para a catástrofe quanto para o impedimento desta, a depender somente de qual lado – o Eixo ou os Aliados – manuseava-as: as máquinas, portanto, ainda eram vistas como objetos, ou ferramentas, essencialmente diversos dos seres humanos. A repercussão das contribuições de Alan Turing ao campo da Ciência da Computação, por outro lado, iniciou um novo processo na história das máquinas: o uso de computadores em complexos sistemas de processamento de dados. Cada vez mais governos, organizações e centros de pesquisa passaram a se utilizar de computadores de grande porte – os *mainframes* – como aparatos essenciais à gerência e ao desenvolvimento das sociedades capitalistas ocidentais. Conseqüentemente, a ocorrência de robôs de figura humanoide diminuiu progressivamente nas produções filmicas e os grandes *mainframes*, por sua vez, tornaram-se cada vez mais invisíveis, embora suas realizações atingissem diretamente a sociedade. HAL 9000, o robô antagonista de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, é um caso bem representativo dessa mudança: ele é incorpóreo, uma ameaçadora inteligência onipresente, mas invisível além do seu “olhar” vermelho penetrante, que se espalha por todos os cômodos e compartimentos da nave *Discovery*; à espreita em todos os lugares, mas em nenhum ao mesmo tempo.

Na Literatura de FC, por outro lado, a partir da década de 1960, desenvolve-se um novo movimento, conhecido como *New Wave* (Nova Onda), fortemente influenciado pelos movimentos de contracultura que surgiram nas sociedades ocidentais. Novos escritores, como Philip K. Dick e Robert Silverberg, começaram a representar especialmente andróides (robôs humanóides de composição orgânica, mecânica, eletromecânica ou, ainda, virtual), em substituição aos antigos robôs da *Golden Age*. Essas novas histórias, fortemente marcadas pelo espírito alternativo da contracultura, concomitantes aos avanços científicos nas áreas de cibernética e genética, direcionaram seus enredos para as questões existencialistas dos andróides, que se aproximavam ainda mais dos humanos. Temas como a busca pela liberdade e a aceitação perante a sociedade passaram a integrar o universo dos andróides da FC, e filmes como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, tornaram-se mais populares. Embora não raramente estes andróides se rebelassem contra a humanidade, o conflito não era mais motivado puramente pela sede de sangue: é uma luta por direitos, por sonhos e pela emancipação dos andróides²¹.

Com o início das vendas dos primeiros computadores pessoais no início da década de 1970, e com a posterior popularização destes nas décadas subsequentes, o paradigma é mais uma vez substituído. Os grandes terminais de grandes computadores, isolados em grandes salas e operados por seletos profissionais, somem cada vez mais do imaginário popular na

20 Cf. TURING, A. Computação e inteligência. Tradução de Fábio Carvalho Hansem. In: TEIXEIRA, J. F. (Org.). *Cérebros, Máquinas e Consciência: Uma introdução à Ciência da Computação*. São Carlos: Editora da UFSCar, 1996 [trabalho original publicado em 1950].

21 ROBERTS, A. *Ibidem*. p. 230-263.

medida em que os *personal computers*, muito mais acessíveis e práticos, se espalham pelas residências de todo o mundo. Configura-se, então, segundo Tietzmann, uma renovação do arquétipo do antagonista robótico, que se liberta da limitação física dos *mainframes*, como HAL 9000, e passa a protagonizar narrativas mais próximas do cotidiano dos telespectadores²². Paralelamente à popularização dos *PCs*, a expansão do mercado de *videogames*, também iniciada durante a década de 1970, fez surgir uma leva de filmes inspirados nos mundos virtuais dos jogos, sobretudo a partir da estreia de *TRON* (1982). Nesses filmes, a trama comumente envolvia o mesmo padrão: o protagonista humano, envolvido em alguma circunstância extraordinária, via-se dentro da máquina. Uma vez aprisionado no mundo virtual de zeros-e-uns, o humano deveria superar os diversos obstáculos impostos pela máquina para, no fim, voltar à sua vida normal. Como se nota, os elementos significantes utilizados pelos produtores de filmes na representação dos robôs variam, ao longo das décadas, de acordo com as imagens dominantes que o pensamento popular cria destes: do ser bruto e inflexível ao ser invisível e astuto, e deste, enfim, para a proximidade do cotidiano, os robôs se metamorfoseiam.

Com o começo da popularização da troca de dados via rede, por fim, a partir da década de 1980, uma nova mudança abala as representações dos robôs no Cinema: agora, as tramas com personagens robóticas tratam especialmente da conectividade dos novos tempos, em um cenário onde a vigilância e a mercantilização das informações pessoais ganham importância nos enredos²³. Neste quadro onde todas as ações humanas estavam conectadas pelas diversas redes de computadores espalhadas pelo mundo, as pessoas se viram presas a um emaranhado de dominação e controle exercido pelas grandes centrais de computadores. É deste ambiente, naturalmente, que emerge a subcultura do *cyberpunk* – espécie de histórias de FC com premissas que geralmente envolvem distopias super tecnológicas –, junto de alguns de seus maiores representantes, como o romance *Neuromancer* (1984), de William Gibson, e o já citado *Blade Runner*, de Ridley Scott, na Literatura e no Cinema, respectivamente²⁴. *Matrix* (1999), das irmãs Wachowski, também foi um grande produto deste fenômeno, embora mais tardio. Em todas essas produções, a tecnologia e os robôs já permeiam a vida cotidiana em todos os aspectos; e especificamente em *Neuromancer* e *Matrix*, o fato de a humanidade viver conectada o tempo inteiro através da rede de máquinas representa, longe do sonho da globalização, a subjugação permanente da vida humana perante as inteligências artificiais²⁵.

3. As novas concepções corporais no século XX

É uma tendência notável, sobretudo desde a contribuição historiográfica dos Annales, a valorização de novos temas na pesquisa histórica²⁶. Dentre estes novos temas está o do corpo como objeto de estudo da História. Especialmente a partir da década de 1960, novas perspectivas historiográficas têm se voltado ao corpo como fonte de esclarecimentos sobre as sociedades nas quais se inserem. Isto porque, a partir de importantes contribuições de

22 TIETZMANN, R. *Ibidem*, p. 6.

23 TIETZMANN, R. *Ibidem*, p. 7.

24 Cf. AMARAL, A. R. *Visões perigosas: para uma genealogia do cyberpunk*. E-Compós (Brasília), v. 06. p. 09, 2006.

25 Para uma visão mais ampla do Cinema de FC no século XX, confira ROBERTS, A. *Ibidem*. p. 264-294

26 BURKE, P. *A Escola dos Annales (1929-1989) – A Revolução Francesa da Historiografia*. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2010.

diferentes áreas das Ciências Humanas, o corpo é, cada vez mais, visto como um dos mais importantes meios pelos quais a sociedade expressa a si mesma; isto é: sendo as diferentes sociedades compostas substancialmente por diferentes corpos, nada mais natural que estudar essas sociedades a partir de seus componentes constituintes. Assim, estudar os corpos vem tornando-se, mais e mais, o mesmo que compreender os valores e normas sob os quais as sociedades se assentam: numa via de mão dupla, as sociedades cravam em seus corpos seus vestígios e estes, em contrapartida, nos falam das sociedades que os marcaram. Nos corpos, portanto, encontram-se escritas as relações de identidade, o cabível e o incabível, o que se pode e o que não se deve, os conflitos de poderes, de gêneros e de valores; enfim, a complexa dinâmica que se desenvolve no interior das diferentes sociedades²⁷.

A Antropologia, muito antes da História, já entendia os corpos como objeto de estudo essencial para o entendimento de uma dada sociedade. Em 1911, Franz Boas já discutia o impacto do social no biológico em seu seminal *Relatório sobre as mudanças na forma corporal dos descendentes de imigrantes*, importante contribuição no que tange à desmistificação da suposta fixidez e naturalidade de certas características corporais ao comparar sucessivas gerações de imigrantes e constatar que, quanto mais distante no tempo, mais características físicas diferentes o descendente apresentava em relação ao imigrante original. Paralelamente, a Escola Sociológica Francesa, com Émile Durkheim – *O suicídio*, 1897 – e Marcel Mauss – *As técnicas corporais*, 1936 –, contribuiu para consolidação do meio social como um domínio genuíno e como objeto de análise e de investigação científica. Deste modo, segundo o antropólogo José Carlos Rodrigues, o corpo humano passou a se distinguir cada vez mais do mero corpo biológico para enfim se situar imerso às relações sociais, complexas e dinâmicas, como um elemento que transforma a sociedade e que é transformado por ela²⁸. Rodrigues, para concluir, afirma:

Contra o etnocêntrico dualismo cartesiano de nossa herança intelectual, nunca nos esqueçamos de que “biológico” e “cultural” são apenas conceitos. O corpo humano não tem dois lados – um fixo e biológico, outro variável e cultural – mas apenas um. Consequentemente, a cada cultura corresponde uma corporeidade própria. A antropologia do corpo precisaria ser tão radicalmente relativizadora que incitasse à relativização da própria biologia humana. Apenas ilusoriamente se pode continuar considerando que morfológica, anatômica ou fisiologicamente os órgãos humanos sejam universalmente os mesmos, pois “naturais”: porque os ascos e os prazeres são diversos, as resistências à dor são diferentes, as sensibilidades estéticas não se repetem, as doenças variam... E os órgãos respondem a estas variações, ao mesmo tempo em que as tornam possíveis. A natureza humana não é “natural”²⁹.

E é interessante notar como recentes pesquisas têm revelado novos horizontes para o campo da História a partir da tomada do corpo como objeto de análise, sobretudo no que diz respeito à compreensão do fato de que o corpo, como elemento subjetivo inserido nas dinâmicas sociais, se manifesta diferentemente nas mais diversas sociedades, espalhadas tanto no espaço quanto no tempo.

Se “a natureza humana não é ‘natural’”, como diz o antropólogo, o corpo – moldado pelo contexto social e cultural – está longe de ser um conceito estático; muito pelo contrário:

27 LE BRETON, D. *A sociologia do corpo*. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

28 RODRIGUES, J. C. Os corpos na antropologia. In: THEML, N; BUSTAMANTE, R. M. C.; LESSA, F. S. (Orgs.). *Olhares do Corpo*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2003. p. 72-98.

29 RODRIGUES, J. C. *Ibidem*, p. 96.

“memória mutante das leis e dos códigos de cada cultura, registro das soluções e dos limites científicos e tecnológicos de cada época, o corpo não cessa de ser (re)fabricado ao longo do tempo”, como argumenta a historiadora Denise Bernuzzi de Sant’Anna³⁰. Se esta assertiva já vem se consolidando em meio aos estudos das Ciências Humanas desde o início do século passado, é nas últimas décadas do século XX e nas primeiras do século XXI que, diante de um novo quadro de avanços científicos e tecnológicos, a relação corpo-subjetividade se torna um dos principais temas para sociólogos e antropólogos contemporâneos. As sociedades capitalistas modernas, mais do que quaisquer outras, depararam-se com um mundo transformado pela simbiose entre a carne e a máquina, tendência potencializada a partir da progressiva união entre a Biologia e a Informática.

3.1. O corpo e a Cibernética

Em 2003, após mais de vinte anos de pesquisa, o Projeto Genoma Humano concluiu o sequenciamento genético humano. Com larga divulgação midiática, o PGH foi enaltecido como a esperada libertação da condição humana e da limitação da matéria, notoriamente precária e imperfeita, a partir da aplicação destes novos conhecimentos na modificação do corpo humano. Embora o resultado inicial do PGH tenha se revelado um tanto aquém do prometido pela mídia, ele serviu para alimentar a esperança de que diversos problemas e doenças genéticas estavam enfim passíveis de cura, abrindo um novo horizonte para a longevidade humana. Como defende a cientista social Rosemary Segurado, no mundo contemporâneo “a ideia central é que o corpo estaria passando por um processo de obsolescência e, portanto, necessitaria de adaptações para melhorar seu funcionamento”³¹.

Mais sutil do que as aparentes novas possibilidades da espécie humana são, definitivamente, as novas configurações da própria natureza humana neste novo contexto de integração entre a tecnologia e a subjetividade do corpo. De modo que se tem falado, mesmo, ultimamente, de uma “pós-humanidade”, uma ruptura com a tradicional conceituação de humanidade; uma “desterritorialização” – como define Segurado –, visto que a própria informação sobre a genética humana, isto é, sobre o funcionamento mais básico e fundamental do corpo humano, passa a ser valorizada dentro do sistema capitalista contemporâneo, sobretudo na forma de patentes comerciais. Paralelamente, os meios de comunicação em massa propagam a noção de que o corpo humano é algo a se aprimorar com o uso das diversas biotecnologias, de próteses artificiais à completa hibridização entre os seres humanos e as máquinas. Em suma, pode-se dizer que está em curso um processo de “amolecimento” da definição de humanidade, de modo que a fronteira entre o natural (de acordo com a condição biológica prévia do corpo) e o naturalizado *a posteriori* (pela aplicação do conhecimento biotecnológico) se desmancham, como argumentado por Segurado.

O desenvolvimento da Cibernética como campo consolidado de pesquisa, a partir do século XX pode ser tomado, portanto, como um ponto de partida para este processo referenciado por Segurado. Segundo as pesquisadoras Angela Dillman Nunes Bicca e Maria Lúcia Castagana Wortmann, é neste cenário que emerge a ideia de que há alguma semelhança entre os corpos humanos e as máquinas, abrindo espaço para novos debates

30 SANT’ANNA, D. B. Apresentação. In: _____. *Políticas do corpo: elementos para uma histórica das práticas corporais*. 2. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2005.

31 SEGURADO, R. As novas tecnologias e os impactos no corpo. In: BUENO, M. L.; CASTRO, A. L. (Orgs.). *Corpo, território da cultura*. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2009. p. 103-118.

acerca da possibilidade de corpos ciborgues ou “pós-humanos” em substituição à relação binária Homem/Máquina. A Cibernética, a partir da digitalização dos dados, possibilitou a descrição do corpo humano como um processador de informações, diminuindo o vão entre máquinas e organismos biológicos, uma vez que ambos supostamente processariam informações de maneiras semelhantes e análogas. É a noção de que qualquer informação é traduzível para a linguagem binária (isto é, linguagem de máquina), portanto, que cria espaço para uma “comunicação total” entre “substratos materiais” diversos, como defendem Bicca e Wortmann, e dilui a fronteira da relação Homem/Máquina³². Nasce o “ciborgue”, do original em inglês *cyborg*, derivado de *cybernetic organism* – organismo cibernético.

3.2. O Cinema e o “Paradigma do Ciborgue”

.O Cinema, naturalmente, não demorou a integrar estas transformações na subjetividade do corpo em sua própria mídia. Um clássico filme da década de 1980, *RoboCop* (1987), flerta diretamente com esta problemática: Murphy, o protagonista, é um policial que, após sofrer um atentado fatal, tem grande parte de seu corpo substituída por próteses artificiais. Renascido como uma super-máquina, Murphy se transforma em uma ferramenta de matar programada para combater o crime. Nota-se, porém, que o protagonista de *RoboCop* perde as suas características essencialmente humanas – sem suas emoções e a capacidade de discernimento, o *robocop* é apenas uma máquina de guerra. Desta maneira, *RoboCop*, embora já repercuta a popularização dos ciborgues na cultura popular contemporânea, ainda traz consigo muitas concepções antigas: Murphy, após o ataque, passa a agir de maneira fria, apática e extremamente pragmática – ou seja: da maneira como se supunha, no começo do século XX, que deveria ser a conduta natural de um robô. Apenas no final do filme, de maneira passageira, Murphy recobra sua consciência – mas que na trama é apresentada como a ressurgência de seu lado humano e, portanto, oposta ao seu lado maquínico. Logo, *RoboCop* ainda não se insere completamente na nova lógica de hibridização do ciborgue proposta por Bicca e Wortmann.

Mas aproveito para inserir, aqui, um questionamento pertinente à nossa investigação: é o humano, após completa modificação corporal, com a adição de implantes artificiais ou mesmo a substituição completa do corpo por componentes artificiais, ainda humano? Ou, o contrário: um robô idêntico em tudo a um ser humano ainda é, em essência, um robô? Este dilema, que o historiador Alexander Martins Vianna chama de “Paradigma do Ciborgue” – isto é, quando a história ficcional se vê diante de um “jogo de espelhamento entre um processo de subjetivação da máquina e mecanização do humano”³³ –, está totalmente de acordo com a “desterritorialização” proposta por Segurado: apenas numa sociedade que busca compreender, ainda, os impactos das novas tecnologias em seu próprio corpo, a questão da hibridização Homem/Máquina pode se colocar como um dilema. É neste mosaico de ressignificações e de releituras, comumente associadas à ideia de pós-modernidade ou simplesmente contemporaneidade, que surgem diversos filmes que buscam representar as personagens robôs de maneira totalmente oposta à tradição iniciada por Q, de *The Master Mystery*, em 1919.

32 BICCA, A. D. N.; WORTMANN, M. L. C. Ciborgues, robôs e clones na pedagogia do cinema. *Conjectura*, Caxias do Sul, v. 15, n. 2, p. 39-53, ago. 2010.

33 VIANNA, A. M. ‘Andrew’ entre sujeito e destino: Paradigma do Ciborgue e racionalismo no cinema norte-americano. *Revista Digital Art&*, São Paulo, n. 3, abr. 2005. Disponível em: <<http://www.revista.art.br/site-numero-03/trabalhos/08.htm>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

Já em *Blade Runner*, de 1982, podemos enxergar a preocupação com uma possível crise de identidade pós-moderna no Cinema, embora este debate esteja em curso na Literatura há muito mais tempo. A própria produção literária que inspirou o universo e o roteiro adaptados por Scott, *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), de Philip K. Dick, já debatia acerca do dilema existencial de Rick Deckard: seria ele ou não um “replicante” igual àqueles que ele fora incumbido de “aposentar”? Ainda antes, em 1950, em um conto intitulado *Evidência*, Isaac Asimov discute a possibilidade de um influente político em ascensão, Stephen Byerley, ser um robô humanoide disfarçado. Em ambos os casos, tanto no dilema existencial de Deckard quanto nas suspeitas que recaem sobre Byerley, a mensagem final dos autores tende a ser: e daí? Se tanto os “replicantes” quanto os robôs são praticamente iguais aos seres humanos em aparência, voz, personalidade; enfim, se as personagens robóticas têm, assim como as personagens humanas, uma identidade, que mal tem em deixá-las viverem em paz conosco? Não são todos seres pensantes, com sentimentos e ambições, no fim das contas?

O Homem Bicentenário (1999), de Chris Columbus, baseado em um conto homônimo de Isaac Asimov (1976), e *Inteligência Artificial* (2001), de Stanley Kubrick (postumamente) e Steven Spielberg, inspirado em um conto de Brian Aldiss intitulado *Supertoys Last All Summer Long* (1969), são dois filmes bastante expressivos deste novo *ethos*. Ambos os filmes (bem como os contos originais) apresentam um cunho marcadamente existencialista, com protagonistas robôs que, a despeito de suas naturezas programáticas, sofrem, ao longo das respectivas tramas, de uma subjetivação muito semelhante àquela dos seres humanos: identificam-se como seres individuais, com sentimentos e personalidades e, acima de tudo, com a capacidade de sonhar. Andrew, o robô protagonista de *O Homem Bicentenário*, é um “adulto” que sonha em tornar-se verdadeiramente humano, passando por sucessivas transformações corporais ao longo do filme/conto; David, o robô protagonista de *Inteligência Artificial*, por sua vez, é uma “criança” que busca receber o amor materno do qual sente necessidade. A pergunta feita anteriormente sobre se ainda teria humanidade um ser humano completamente ciborguizado, ou se ainda teria “roboticidade” um robô completamente humanizado, portanto, é uma indagação à qual ainda hoje não existe resposta definitiva, uma vez que este processo continua a desenvolver-se cotidianamente em nossa sociedade.

Entretanto, se por um lado os robôs parecem ter caído no gosto do público nos papéis de protagonistas carismáticos, diversos filmes herdeiros do legado deixado por *O Exterminador do Futuro* (1984) ainda fazem muito sucesso no século XXI: tramas envolvendo destruições em massa causadas por robôs gigantes como os da série *Transformers*, por exemplo, arrecadam fortunas em bilheterias quase todos os anos. Ou seja: as personagens robóticas conquistaram progressivamente, ao longo das décadas, desde o autômato de *The Master Mystery*, no fim da década de 1910, mais e mais lugares de destaque como elementos benéficos ou pelo menos aceitáveis no imaginário popular. Entretanto, a insistência de representações perversas das máquinas no Cinema, como se vê, parece indicar que o medo da tecnologia – ou “Complexo de Frankenstein”, para lembrar Asimov – não foi completamente esquecido: a sombra do aniquilamento, da substituição ou mesmo da extrema semelhança – fenômeno conhecido como *uncanny valley*, vale da estranheza, que descreve o sentimento de repulsa que seres robóticos muito parecidos com pessoas, mas não idênticos, causam em humanos³⁴ – ainda são desafios para uma aceitação incondicional dos robôs.

34 Cf. MORI, M. The uncanny valley. *Energy*, vol. 7, n. 4. p. 33-35, 1970.

Podemos compreender, deste modo, que a grande mudança operada no interior da relação entre seres humanos e seres maquímicos não foi tanto a abolição do medo causado pela tecnologia, ou tecnofobia – pois é visível que este medo ainda existe, mesmo que de maneira mais branda do que nas primeiras décadas do século XX –, mas a ampliação, em via dupla, dos fenômenos de ciborguização da humanidade *versus* humanização da “roboticidade”, mesmo que a segunda coisa (a humanização da “roboticidade”), eventualmente, leve à primeira (a ciborguização da humanidade). Assim, compreende-se a emergência de robôs bons, a partir da década de 1920, paralelamente à permanência dos robôs maus, embora tal coexistência pareça, à primeira vista, contraditória: a verdade é que a tecnologia continuou significando, em maior ou menor grau, uma ameaça à humanidade; entretanto, conforme a própria concepção do que seria afinal a humanidade transformava-se com as mudanças sociais, científicas e tecnológicas, tornando-se menos rígida e mais propícia a releituras, novas personagens robóticas puderam passar a identificar-se com o ser humano. Portanto, podemos considerar que os bons robôs são bons na medida em que são parecidos com os seres humanos.

4. Análise filmica: “WALL-E” (2008)

Ficha técnica da produção audiovisual:

Título: WALL-E;

Ano de produção: 2008;

Diretor: Andrew Stanton;

Produtor: Jim Morris;

Estúdio: Pixar Animation Studios.

Elenco: Ben Burtt (WALL-E), Elissa Knight (EVA), Jeff Garlin (Comandante B. McCrea).

4.1. A produtora

Tão importante quanto situar o filme *WALL-E* circunscrito às novas conjunturas contemporâneas de subjetivação da humanidade, junto de outros filmes como os supracitados *O Homem Bicentenário* e *Inteligência Artificial*, é situá-lo dentro do conjunto da obra de sua própria produtora, a Pixar Animation Studios. Neste sentido, podemos notar que as produções cinematográficas da empresa, desde seu primeiro trabalho, buscaram sempre flertar com questões como alteridade e a compreensão do outro.

Vejamos: *Toy Story* (1995), o primeiro filme produzido pela Pixar, conta a história daquilo que aconteceria se os bonecos ganhassem vida quando não houvesse nenhum ser humano por perto. Assim, na narrativa do filme, vemos os bonecos literalmente ganhar vida e agir como se fossem pessoas reais: têm emoções, desejos, interesses. A trama, inclusive, apenas desenrola porque o boneco Woody, invejoso, busca prejudicar Buzz Lightyear – o novo boneco preferido do menino Andy –, de modo que acaba colocando ele mesmo em perigo. O segundo filme da companhia, *Vida de Inseto* (1998), por sua vez, humaniza outro rol de personagens inusitadas: temos formigas, uma aranha, um louva-a-deus, uma joaninha, besouros; enfim, estes insetos do filme, assim como os bonecos de *Toy Story*, têm suas vidas, seu cotidiano, seus hábitos, anseios e receios. Em 1999, a Pixar retoma o universo dos bonecos com *Toy Story 2* e, em 2001, é a vez dos monstros de *Monstros S.A.* Nesta nova trama, o filme subverte, assim como os anteriores, os nossos referenciais do outro, do estranho, e cria personagens que, embora não sejam humanos, têm em si todas as características que consideramos essenciais a um ser humano. E a lista continua: *Procurando*

Nemo (2003), cuja trama envolve a busca de um pai peixe-palhaço pelo seu filho perdido; *Os Incríveis* (2004), que apresenta uma família de super-heróis; *Carros* (2006), que introduz um novo universo habitado basicamente por automóveis falantes; *Ratatouille* (2007), que nos apresenta um rato com um dom para a culinária.

Enfim, não vale a pena continuar repetindo aqui todos os filmes produzidos pela Pixar, um por um: o padrão se mantém, mesmo que com pequenas variações; assim, devemos inserir *WALL-E* dentro de um projeto coeso, ou estilo, que é próprio de sua produtora. Ao produzir um filme sobre robôs humanizados, portanto, a Pixar apenas mantém a sua tradição de personagens não humanas que, em dado universo fictício, são apresentadas de maneira humanizada: bonecos humanizados, animais humanizados, monstros humanizados. Ainda que seja interessante situarmos toda a produção cinematográfica da Pixar nesta grande mudança de paradigmas da subjetivação humana provocada pela pós-modernidade e pelas novas tecnologias, realizaremos uma análise fílmica restrita apenas ao filme *WALL-E* – nosso objeto de estudo –, posto que um trabalho desta magnitude não seria cabível neste artigo. Para esta análise, apontaremos, no filme, algumas cenas que, de acordo com a nossa pesquisa até aqui, corroboram a ideia de um processo de diluição das fronteiras entre aquilo que é humano e o que é robótico.

Dentre os motivos para a escolha específica de *WALL-E* como objeto de estudo está o fato de o filme ter sido aclamado tanto pela crítica especializada quanto pelo público, arrecadando um total de \$533.281.433 dólares mundialmente³⁵. Também recebeu os prêmios de Globo de Ouro de “Melhor Filme de Animação”, o Hugo Award de “Melhor Apresentação Dramática” e o Oscar de “Melhor Filme de Animação”, além de diversas indicações em outras categorias³⁶. Foi considerado, ainda, pela revista TIME, o primeiro colocado na sua lista de “Melhores Filmes da Década”³⁷. Diante deste cenário, pode-se dizer que a escolha é acertada.

4.2. O filme

Desprezando as nuances do enredo, bem como as possíveis problematizações que se possam fazer da narrativa – nota-se, por exemplo, um forte teor de discurso pró-desenvolvimento sustentável ao longo de toda a história; porém, este assunto foge do escopo de nossa pesquisa e será, portanto, sumariamente ignorado –, enfocaremos a nossa análise na representação das personagens robóticas e nas relações travadas entre estas e os seres humanos.

WALL-E nos é apresentado, no começo do filme, como o último remanescente de uma série de robôs produzidos com o propósito de limpar a superfície terrestre, que no tempo presente do filme se encontra devastada pelo excessivo acúmulo de lixo. Ainda que *WALL-E* continue exercendo a sua função programada, o robô acaba por desenvolver diversos trejeitos genuinamente humanos: gosta de colecionar objetos que lhe parecem interessantes e, acima de tudo, de dançar; um de seus *hobbies* preferidos é passar horas assistindo gravações antigas de pessoas dançando e festejando. Assim, aos poucos, *WALL-E* é construído como uma personagem com muitas características humanas; ele tem medo, mas também é curioso e sabe apreciar arte. É extremamente expressivo: o próprio *character design* de *WALL-E* preza pelo olhar, através do qual o robô consegue transmitir todo tipo de sentimento; com uma simples virada nos olhos, o telespectador consegue sentir se *WALL-E* está assustado, curioso ou se demonstra empatia. Em uma cena inicial do filme, por exemplo, *WALL-E* acidentalmente atropela sua companheira barata; prontamente, ele recua e preocupa-se

35 <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=wall-e.htm>>

36 <<http://www.imdb.com/title/tt0910970/awards>>

37 <<http://entertainment.time.com/2009/12/29/the-10-best-movies-of-the-decade/>>

com o bem-estar de sua amiga, que felizmente logo se recupera. Continuamente ele exerce sua antiga função, dia após dia, ao mesmo tempo em que leva para “casa” (um depósito abandonado) novas quinquilharias para a sua coleção. Curiosamente, WALL-E desenvolve um sistema próprio de valoração, diferente do que seria de se esperar de um ser humano, como se vê numa certa cena: ao encontrar um porta-anel, retira de seu interior uma aliança que aparenta ser de diamante e descarta-a, levando para casa somente o porta-anel. Deste modo, devemos entender que a narrativa do filme, logo nestes momentos iniciais, busca evidenciar que WALL-E, apesar de ser um robô, desenvolveu valores próprios, atitude típica da natureza humana.

Quando WALL-E passa a interagir com EVA, a outra robô protagonista do filme, nota-se um contraste entre os dois: EVA reage ao mundo com violência, enquanto WALL-E é pacífico e busca aproximar-se da nova visitante. Segue-se, então, uma sequência de cenas nas quais WALL-E procura chamar a atenção de EVA, que o ignora em todas as situações. O robô, assim como o autômato de *The Master Mystery*, é incapaz de se comunicar adequadamente: gesticula, faz mímica, age mais do que fala. Numa das tentativas, WALL-E chega a construir uma escultura de EVA, denotando uma certa veia artística. Todas essas cenas, bastante cômicas por conta do fato de WALL-E ser um protagonista bastante atrapalhado, constroem uma imagem cada vez mais humana da personagem, ainda que insiram WALL-E, como já discutido anteriormente nesta pesquisa, àquele conjunto de robôs tradicionais do imaginário popular das primeiras décadas do século XX: ingênuo, bobo, inocente. Quando enfim os dois protagonistas se entendem, WALL-E leva EVA ao seu depósito e mostra a ela suas coleções. Neste momento, ele demonstra pela primeira vez seu lado mais humano em todo o filme: a capacidade de se apaixonar. Ao olhar para EVA à luz da chama de um isqueiro (esta cena é composta quase como um encontro romântico à luz de velas), WALL-E exibe seu olhar mais expressivo e amoroso, como se vê na Figura 2. Aqui notamos que a robô, embora “durona”, também é bastante expressiva: ri e delicia-se com a luminosidade da chama. A cena posterior, quando EVA se encontra desativada e imóvel, também é bastante emocionante: WALL-E, com medo de que sua amiga esteja com problemas, a protege das intempéries e a mantém segura; uma atitude verdadeiramente apaixonada.



Figura 2 - Quadro do filme WALL-E, Pixar Animation Studios, 2008.

Fonte: Pixar Animation Studios, 2008.³⁸

38 *WALL-E*, Andrew Stanton, California: Pixar Animation Studios, 2008. Disponível em <https://cinemaedebate.files.wordpress.com/2009/08/wall-e-and-eve.jpg>. Acesso em 08 de março de 2018

Quando WALL-E e EVA adentram a grande nave onde reside a humanidade exilada, eles conhecem diversos novos robôs que também apresentam atitudes humanas. O mais notável é um pequeno robô de limpeza, como WALL-E, que se enfurece facilmente com qualquer sujeira que detecta – a raiva, emoção típica de seres orgânicos, é aqui atribuída a um ser robótico. Os protagonistas também interagem com diversos seres humanos, cujos hábitos de consumo são extremamente potencializados por uma oferta praticamente inesgotável de produtos e serviços. São todos muito sedentários e não fazem absolutamente nenhum esforço físico; locomovem-se em cadeiras flutuantes e vivem apenas de lazer, em uma sociedade onde toda a existência é automatizada e gerida pelos computadores que controlam a nave. O nome da nave é revelador: *Axiom*, de axioma. Assim, tal como a proposição axiomática, a vida automatizada dentro da nave não é questionada, e seus habitantes tomam a sua condição como inegavelmente óbvia e natural. Quando WALL-E e EVA chegam à sala do Comandante, ambos são apresentados ao principal antagonista da trama, o computador de bordo Auto, responsável por auxiliar o Comandante. Auto é uma personagem curiosa: tanto sua aparência quanto sua participação na história são inspiradas por HAL 9000. É ele que, irreduzível, tal como HAL 9000, buscará impedir que os seres humanos interfiram no prosseguimento da missão (que, assim como em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, apenas o computador de bordo sabe qual é). Deste modo, nota-se que Auto não é necessariamente cruel, mas a sua natureza robótica – fria, metódica, inflexível – faz com que ele se interponha como inimigo diante dos seres humanos.

Após seguidas desventuras dentro da nave, WALL-E acidentalmente é ejetado para o espaço em uma cápsula programada para explodir. A robô EVA, preocupada, também se ejeta em busca de WALL-E, mas a cápsula na qual ele estava preso explode antes que ela possa fazer qualquer coisa. A tristeza de EVA neste momento é visível, bem como a alegria que ela expressa quando percebe que WALL-E sobrevivera à explosão – mais uma vez, emoções típicas de seres orgânicos são atribuídas às personagens robóticas do filme. A próxima cena é, dentre todas, uma das mais deslumbrantes: flutuando no espaço sideral, WALL-E e EVA brincam e dançam ao redor da nave, como se estivessem em uma peça de balé. Apresentando os protagonistas em uma situação de evidente teor artístico, a narrativa do filme busca potencializar a ideia de que WALL-E e EVA são capazes de sentir e criar arte, aproximando-os, assim, de uma concepção mais humana de existência.

Quando EVA retorna à sala do Comandante, ele injeta na robô um cabo e assiste às gravações que estavam armazenadas na memória da robô. Em meio às gravações do dia anterior, quando ainda estava com WALL-E na Terra, surge uma cena de dança (a qual ela havia presenciado inconscientemente durante seu período de “*stand-by*”). O Comandante, não resistindo ao ritmo da música, começa a balançar a perna, mesmo sem entender bem o que significa aquele gesto involuntário – afinal, a humanidade havia se esquecido do que era o exercício físico e, por extensão, a dança. Ora, não é exatamente isto – dançar – que WALL-E gostava de fazer na Terra ao assistir estas gravações? Claro, ele dançava! O filme, assim, busca reaproximar, mais uma vez, a personagem robótica da personagem humana, através de algo que ambos mantêm em comum: a capacidade de apreciar e expressar arte. Ainda nesta cena, na sequência da gravação de EVA, a robô pode pela primeira vez ver o carinho e o cuidado que WALL-E dedicou a ela durante seu período de hibernação, demonstrando visível comoção pela atitude de seu amigo – outro sentimento tipicamente humano.

No fim da trama, Auto se revela a todos como antagonista: seguidor fiel do protocolo da missão, busca impedir que a nave *Axiom* retorne à Terra. Após um conflito entre WALL-E e Auto, WALL-E é desativado e posteriormente também EVA, e ambos são enviados para

serem despachados junto do lixo da nave. Enquanto isso, o Comandante é mantido em cativeiro por Auto, que quer impedir qualquer reação contrária ao seu plano de manter a humanidade segura dentro da nave *Axiom*. WALL-E e EVA conseguem sobreviver, mas WALL-E fica muito danificado e incapaz de funcionar corretamente: neste momento, o sofrimento do robô é muito semelhante ao de um ser humano moribundo, em mais uma tentativa de humanizar a figura do protagonista. Paralelamente, o Comandante trava seu épico duelo com Auto. Esta cena é muito curiosa, pois é, novamente, uma inspiração direta de *2001: Uma Odisseia no Espaço*; caído após uma pancada, o Comandante acumula seus últimos esforços e faz o impensável para um ser humano como ele: ergue-se e caminha, ao som de *Also sprach Zarathustra*, de Richard Strauss, em direção de Auto e desliga-o, pondo fim à tirania do robô, assim como ocorre com HAL 9000 em *2001*. Ou seja: o ato de erguer-se e caminhar, para esta humanidade sedentária de *WALL-E*, que desaprendeu a andar e a tomar conta de si, adquire magnitude épica, comparável ao ato do primeiro hominídeo que aprende a manusear ferramentas e a dominar a natureza em *2001: Uma Odisseia no Espaço*.

Aqui, aproveito para ratificar a minha hipótese, a saber, a ideia de que a tecnologia, no imaginário popular ocidental, jamais deixou de causar medo: Auto é a representação deste medo. O medo da dominação total da vida humana perante as máquinas, como se vê no interior da nave *Axiom*, ou a destruição causada pela sociedade de consumo – proporcionada, naturalmente, pelos meios tecnológicos cada vez mais avançados –, como se vê na superfície desolada da Terra, expressam este sentimento. Entretanto, a humanização dos seres robóticos, especialmente em *WALL-E* e *EVA*, é representativa da tendência pós-moderna de indefinição do conceito de humanidade, como proposto anteriormente neste trabalho.

Enfim: os seres humanos retornam à Terra; *WALL-E*, porém, encontra-se à beira da “morte”. *EVA*, buscando consertá-lo, leva-o ao seu antigo depósito (ou “casa”) e substitui todas as suas peças. Mas, embora *WALL-E* esteja renovado fisicamente, seu *software*, isto é, sua mente, parece ter sido reconfigurada ao estado padrão de fábrica. Ele não tem mais memórias e realiza apenas as funções específicas de seu antigo trabalho como robô de limpeza. Quando *WALL-E*, ao sair do depósito, atropela novamente a sua companheira barata (de maneira idêntica ao começo do filme), ele sequer olha para trás. Deste modo, o filme busca contrapor, por meio de uma rima da narrativa, dois momentos distintos: um anterior, quando *WALL-E* ainda era um robô humanizado e preocupou-se com o bem-estar de sua amiga acidentalmente atropelada, e outro, posterior, quando *WALL-E* se torna um robô desumanizado e segue de maneira apática seu trajeto. *EVA* expressa tristeza e, num gesto de despedida, dá um “beijo robótico” em *WALL-E*, que imediatamente, tal qual um conto de fadas clássico, recupera sua memória e sua personalidade. Esta retomada da individualidade anterior é representada de maneira muito sutil, porém tocante: enquanto antes, em seu modo *default*, *WALL-E* mantinha uma postura rígida, com o olhar alinhado, ao reaver sua identidade seu olhar logo cai e sua postura se modifica, denotando que seus antigos trejeitos retornaram; em suma, é no olhar que *WALL-E* expressa sua humanidade. Por fim, ambos os robôs se seguram nas mãos e o filme acaba.



5. Considerações finais

Podemos concluir, finalmente, a análise filmica de *WALL-E* com a convicção de termos conseguido esclarecer a maneira através da qual o filme da Pixar consegue exprimir a mudança ocorrida na subjetividade humana dentro de um contexto de pós-modernidade. *WALL-E* e outros filmes aqui também estudados incorporam em seus enredos diversas nuances que, juntas, constroem o grande quadro que é a nova concepção do “humano”, do “eu”, bem como do “artificial”, do “outro”, que se misturam em um grande embaralhamento de releituras e ressignificações. Esta pesquisa buscou, através da contribuição de diversos pesquisadores sobre pós-modernidade, ficção científica, transformações do imaginário e, enfim, o impacto das novas formas de tecnologia – sobretudo a Cibernética – na vida cotidiana das sociedades capitalistas dos séculos XX e XXI, reconstruir essa grande mudança que, partindo do imaginário coletivo das sociedades, adentrou no mundo das representações artísticas.

6. Referências bibliográficas

6.1. Artigos de periódicos

BICCA, A. D. N.; WORTMANN, M. L. C. Ciborgues, robôs e clones na pedagogia do cinema. *Conjectura*, Caxias do Sul, v. 15, n. 2, p. 39-53, ago. 2010.

VIANNA, A. M. 'Andrew' entre sujeito e destino: Paradigma do Ciborgue e racionalismo no cinema norte-americano. *Revista Digital Art&*, São Paulo, n. 3, abr. 2005. Disponível em: <<http://www.revista.art.br/site-numero-03/trabalhos/08.htm>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

MORI, M. The uncanny valley. *Energy*, vol. 7, n. 4. p. 33-35, 1970.

RÉGIS, F. Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. *Contracampo*, Rio de Janeiro: UFF, n. 9, p. 177-198, 2003.

_____. Os autômatos da Ficção Científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico. *Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, n. 15, p. 1-15, 2006.

6.2. Artigos de reunião científica publicado em anais eletrônicos

TIETZMANN, R. *Fantacias tecnológicas: Computadores como personagens no cinema*. In: Simpósio Nacional ABCiber, 2008, São Paulo. Anais do II Simpósio Nacional da ABCiber. São Paulo: Abciber, 2008, v. 1.

XXXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 35, 2012, Fortaleza. *A trajetória persistente do autômato na literatura e no cinema de ficção*. São Paulo: Intercom, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1437-1.pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2017.

6.3. Capítulos de Livros

ASIMOV, I. The father of Science Fiction. In: HARRISON, H. *Astounding: John W. Campbell Memorial Anthology*. Nova York: Random House, 1973

FERRO, M. O Filme: uma contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, J; NORA, P. (Orgs.). *História: Novos Objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976, p. 199-215.

HOBBSAWM, E. J. Os destruidores de máquinas. In: *Os trabalhadores: estudo sobre a história do operariado*. São Paulo: Paz e Terra, 2000, p. 17-36.

MAUSS, M. As técnicas corporais. In: _____. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: EPU, 1974.

RODRIGUES, J. C. Os corpos na antropologia. In: THEML, N; BUSTAMANTE, R. M. C.; LESSA, F. S. (Orgs.). *Olhares do Corpo*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2003. p. 72-98.

SANT'ANNA, D. B. Apresentação. In: _____. *Políticas do corpo: elementos para uma histórica das práticas corporais*. 2. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2005.

SEGURADO, R. As novas tecnologias e os impactos no corpo. In: BUENO, M. L.; CASTRO, A. L. (Orgs.). *Corpo, território da cultura*. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2009. p. 103-118.

TURING, A. Computação e inteligência. Tradução de Fábio Carvalho Hansem. In: TEIXEIRA, J. F. (Org.). *Cérebros, máquinas e consciência: uma introdução à Ciência da Computação*. São Carlos: Editora da UFSCar, 1996 [trabalho original publicado em 1950].

6.4. Dissertações

ALEGRETTE, A. Y. *Frankenstein: uma releitura do mito de criação*. 2010. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/91524>>.

4.4. Livros

ASIMOV, I. *Eu, Robô*. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2014.

_____. *As cavernas de aço*. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2013.

_____. *O sol desvelado*. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2013.

_____. *O Homem Bicentenário*. 1. ed. São Paulo: Hemus. 1980.

BURKE, P. *A Escola dos Annales (1929-1989) – A Revolução Francesa da Historiografia*. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2010.

CAPEK, K. *R.U.R.* Tradução de David Wylie. Adelaide: The University of Adelaide Library, 2014. Disponível em: < <https://ebooks.adelaide.edu.au/c/capek/karel/rur/index.html>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

DICK, P. K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?*. 4. ed. São Paulo: Aleph, 2014.

DURKHEIM, E. *O suicídio*. 2. ed. São Paulo, WMF Martins Fontes, 2011.

GIBSON, W. *Neuromancer*. 5. ed. São Paulo: Aleph, 2016.

ISER, W. *O fictício e o imaginário: Perspectivas de uma Antropologia Literária*. 1. ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

LE BRETON, D. *A sociologia do corpo*. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

ROBERTS, A. *The History of Science Fiction*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2006.

TAVARES, B. *O que é Ficção Científica*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SHELLEY, M. *Frankenstein ou o Prometeu moderno*. 1. ed. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.

6.5. Artigos da internet

NICHOLLS, P. & ASHLEY, M. *Golden Age of Science Fiction*. In: The Encyclopedia of Science Fiction. Disponível em: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/golden_age_of_sf>. Acesso em: 9 de mar, 2018.

6.6. Filmes

2001: Uma Odisseia no Espaço (1968), Stanley Kubrick, EUA.

A.I. – Inteligência Artificial (2001), Steven Spielberg, Stanley Kubrick (póstumo), EUA.

Blade Runner (1982), Ridley Scott, EUA.

RoboCop (1987), Paul Verhoeven, EUA,

O Homem Bicentenário (1999), Chris Columbus, EUA.

The Master Mystery (1919), Burton L. King, Harry Grossman, EUA.

The Matrix (1999), Lilly Wachowski, Lana Wachowski, EUA, Austrália.

Tron (1982), Steven Lisberger, EUA.

WALL-E (2008), Andrew Stanton, EUA.