

A ficção seriada complexa como espaço exemplar para as histórias de robôs da ficção científica: Um estudo comparativo entre a versão original e a refilmagem de *Battlestar Galactica*

The narrative complexity in series as an exemplar space for robot stories in science fiction: A comparative study between the original version and the remake of *Battlestar Galactica*

Lívia de Pádua Nóbrega

Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Belo horizonte, Brasil. E-mail: liviapaduanobrega@gmail.com

Resumo:

O artigo objetiva situar as séries sobre robôs, dentro do escopo da ficção científica, como universo ideal para abordagem de questões relativamente novas e consideravelmente complexas da tecnociência. Realiza-se uma análise comparativa entre a versão original (1978) e a refilmagem (2004 – 2009) da série estadunidense *Battlestar Galactica*. Entre os principais resultados, considera-se que o modo de construção e compreensão das tramas, estruturadas a partir de recursos da complexidade narrativa, beneficia a elaboração do estranhamento cognitivo, característico do *sci-fi*, por meio do desenvolvimento lento e gradual do sistema de ideação derivado de campos de saberes tecnocientíficos, especialmente relacionados aos seres artificiais.

Palavras-chave:

Ficção seriada; Complexidade Narrativa; Ficção Científica; Histórias de Robôs; *Battlestar Galactica*.

Abstract:

The present article aims to situate narratives about robots in Science Fiction series like as ideal universe to approach complex questions of technoscience. Therefore, perform a comparative analysis between the original version (1978) and the remake (2016-2022) of american series *Battlestar Galactica*. Among the main results, it is considered that the construction and comprehension of stories from complexity narrative resources, benefits the elaboration of cognitive estrangement – one of basic characteristics of sci-fi stories – through slow and gradual development of the ideas from several fields knowledge, especially those ones relative to artificial beings.

Keywords:

Serial Fiction; Narrative complexity; Science Fiction; Robot stories; *Battlestar Galactica*.

INTERIN, v. 28, n. 2, jul./dez. 2023. ISSN: 1980-5276.

1 Introdução

O contexto sobre o qual este trabalho se detém coincide com pontos de inflexão na ficção seriada audiovisual. Isto porque o universo ficcional de *Battlestar Galactica* inicia como série em 1978, ganha continuidade em 1980 e sua refilmagem e *spin-off* foram produzidos nos anos 2000. De acordo com Mittell (2012), o fim dos anos 1970 assistiu às primeiras experimentações dentro do modelo clássico de *storytelling* que consagraram as formas seriadas tão populares até a atualidade. Na década seguinte, tais mudanças se fortaleceram e nos anos 1990 consolidou-se o que o autor designa como complexidade narrativa.

Segundo Mittell (2012), a complexidade narrativa é um modelo de construção e compreensão de histórias, diferenciado em relação ao *storytelling* tradicional. Buonanno (2019) compreende as formas inovadoras de serialidade não como uma ruptura com o *modus operandi* convencional, mas como transformações referentes à continuidade narrativa.

A narrativa complexa se baseia em uma fórmula já consagrada na televisão e a partir dela imprime suas modificações. Buonanno (2019) chama a atenção para a tentativa de descontinuidade entre o passado e o presente, que para a autora, revela uma tentativa de aproximar as séries complexas de formatos mais prontamente reconhecidos como arte – como o cinema – em detrimento do apelo popular da TV. Este intento de desvalorização do legado televisivo relaciona-se ao seu vínculo com o entretenimento e conseqüentemente, a uma visão negativa deste.

Mittell (2012) pondera que, para além dos juízos de valor que expressões como narrativa tradicional ou complexa podem sugerir, tanto uma, quanto outra, podem corresponder em qualidade, pois uma fruição rica ou multifacetada está mais associada a programas específicos que às lógicas de desenvolvimento das histórias.

As considerações de Buonanno (2019) permitem concluir que o pensamento dualista que opõe narrativas clássicas e complexas não é frutífero, pois as novas formas de narrar podem ser melhor compreendidas por meio de suas tensões, negociações e disputas de sentido entre o familiar e o novo. O contemporâneo entrelaça-se a muito do que foi construído pela tradição e seguindo a linha deste raciocínio de Buonanno (2019), a consciência desse laço constitui atualmente um desafio na pesquisa

audiovisual, na medida em que, a autora percebe uma tendência a celebrar a complexidade narrativa como algo genuinamente novo, negando sua continuidade com a serialidade televisiva anterior aos anos 1970.

Não se trata de ignorar um cenário em mutação, mas vinculá-lo às suas origens e relativizar um sugerido potencial revolucionário, tal como fizeram Burke e Briggs (2004) no que se refere à caracterização revolucionária da prensa gráfica no contexto de desenvolvimento da cultura impressa. Com isso, os autores não rebaixam a importância dos impressos, mas evidenciam o caráter de transformação lenta, gradual e desigual desse novo elemento na paisagem da época. Sob esta perspectiva, o artefato chinês aprimorado por Johannes Gutenberg teria atuado mais como catalisador de mudanças na sociedade do período, que como deflagrador de uma revolução.

Buonanno (2019) não desconsidera que haja algum tipo de rompimento com a ficção seriada, tal qual proposta em seu princípio, dado que práticas como *binge-watching*, *binge-searching* e *speed-watching* (SILVA, 2020)¹, por exemplo, alteram o elo entre fruição e temporalidade. O tempo de interrupção entre episódios ou temporadas foi uma dimensão constituidora de significações no processo de recepção narrativa. Conforme Buonanno (2019) é este fator que está sendo erodido pelos novos hábitos de criação, distribuição e consumo, desde o advento do videocassete, de aparelhos de DVD e *blu-ray* até as plataformas de *streamings*.

A forma narrativa tradicional caracteriza-se pelo predomínio da dinâmica episódica, na qual a ação iniciada é solucionada em um ou dois episódios sequenciados. Há um acúmulo gradativo de conhecimento sobre o universo narrativo, mas a compreensão não demanda que estas informações sejam levadas ao longo dos episódios e evocadas em momentos de virada de trama. Já na dinâmica com serialidade, a intriga desenrola-se em arcos temporais longos, que pressupõem uma história extensa, com dados estrategicamente diluídos durante o tempo de vida do programa e acionados em momentos-chaves.

Apesar de parecerem opostas, as dinâmicas coexistem e o equilíbrio entre elas pode significar o sucesso ou fracasso de uma série. Segundo Mittell (2012), a estase

¹ *Binge-watching*: Consumo de vários episódios ou temporadas em curto espaço de tempo.
Binge-searching: Busca constante por conteúdo dentro de plataformas de *streaming*.
Speed-watching: Prática de acelerar a velocidade ao assistir conteúdos.

dos seriados depende de dosar episódios que fazem avançar os arcos da história, ao mesmo tempo em que, oferece coerência a um capítulo isoladamente. O autor cita as séries médicas e criminais como exemplos de produções que balanceiam o episódico e a serialidade, apresentando um caso a ser resolvido por capítulo, mas desdobrando os relacionamentos entre as personagens.

Ainda para Mittell (2012), apesar do crescimento e incremento da complexidade narrativa, o modelo não predomina, como atestam estilos ainda muito populares, como as comédias de situações (*sitcoms*). Na redefinição do formato episódico, as tramas complexas tentam manejar o equilíbrio entre as formas de encerramento e continuidade, marca fundamental da complexidade narrativa (MITTELL, 2012). Atingir esse equilíbrio é o desafio das obras para que não apareçam disjunções excessivas entre a coesão e o desvio, que poderiam deixar o público “[...] sem saber direito como encaixar consistentemente os eventos dentro do mundo criado” (MITTELL, 2012, p. 38). O desenrolar da história ao longo do tempo é que elucida se os pontos soltos são de fato inconsistências ou um traço sofisticado do enredo, “esses programas são construídos sem medo de causar uma confusão temporária no espectador” (MITTELL, 2012, p. 46)².

Faz-se necessário habilidade para encadear os pontos ao longo de um percurso dramático no qual algumas tramas são abandonadas e outras recuperadas. Especialmente quando esses elos são responsáveis por interseccionar núcleos distintos dentro da história e essa ligação pode não ser evidente até episódios ou temporadas subsequentes. Isso implica reconsiderar o que foi visto até então (MITTELL, 2012) em um exercício ativo e constante de (re)interpretação.

A tentativa de apreender as estratégias criativas de uma narrativa, buscando antecipar eventos e localizar conexões, forma telespectadores que “[...] não se concentram no mundo diegético proporcionado pelas *sitcoms*, mas descobrem nos mecanismos criativos e na habilidade dos produtores em garantir essas estruturas complexas uma maneira de acompanhar que Sconce denomina *metarreflexiva*” (MITTELL, 2012, p. 42, grifo do autor). Para ele, a reflexividade convida a fruir a

² Algumas produções operam quase exclusivamente sobre os sentimentos de desorientação da audiência, como *Twin Peaks* (David Lynch, EUA, 1990 – 1991) e *Dark* (Baran bo Odar, Alemanha, 2017 – 2020), entre outras.

história ao mesmo tempo em que se reflete sobre sua construção, em uma dinâmica igualmente complexa, na qual o trunfo oscila entre o contentamento por conseguir prever a ação, mas também seja capaz de se contentar em ver sua antecipação ser frustrada, pois isso sinaliza que os códigos daquela obra ainda não foram totalmente dominados.

Concluindo com Mittell (2012), desvinculam-se das histórias complexas as concepções novelísticas próprias da ficção seriada clássica. Assim, os fatos e a estrutura das tramas ocupam lugar central em detrimento dos relacionamentos, mais afeitos ao melodrama – característica que a complexidade narrativa partilha com a ficção científica.

2 A ficção científica

Apesar de, a complexidade narrativa não se tratar de um conjunto de práticas restritas à ficção científica, tem-se aqui como premissa que seus recursos beneficiam a elaboração do *novum* e do que Suvin (1972, p. 372) denomina estranhamento cognitivo [*cognitive estrangement*] – algumas das principais características do gênero. Para situar estes atributos do *sci-fi* faz-se necessário antes saber que este estilo parte de uma hipótese ficcional e a desenvolve extrapolando-a cientificamente (SUVIN, 1972).

De acordo com o autor, busca-se confrontar um conjunto normativo com um ponto de vista que implica um novo sistema de normas. Ainda segundo Suvin (1972), a ficção científica aloca os fenômenos como problemas e explora as possibilidades as quais tais problemáticas conduzem, construindo estruturas imaginativas alternativas à realidade tal qual concebida.

Conforme Suvin (1972), as condições necessárias e suficientes da ficção científica estão na relação entre estranhamento e cognição. O conceito de cognição utilizado pelo autor caminha no sentido de uma reflexão sobre a realidade ante a presença da dúvida filosófica. O público tem a oportunidade de entrar em contato com questões que o desenvolvimento tecnocientífico demanda para o mundo, ainda que em um contexto que simplifica e subverte a discussão.

Para Suvin (1972), o conceito de estranhamento surge em 1917 com Viktor Shklovsky e posteriormente é consolidado por Bertolt Brecht. Trata-se da percepção de que o que é representado não é a realidade, mas uma representação estética desta, sendo o sentido extraído da síntese entre realidade e representação (TAVARES, 2015). Segundo Flamarion (2006), uma abordagem que possibilita o tratamento de uma situação, de modo que ela permaneça reconhecível, mas ao mesmo tempo, pareça insólita, estranha, outra.

Não se trata de mero espanto e estranhamento frente ao incomum, que ocorre em histórias de terror ou fantasia, mas de um estranhamento que obriga a pensar no incomum como uma conjectura plausível e lógica, aplicável ao mundo fora da ficção. Tal estranhamento terá apoio em elementos presentes na obra, construídos pelo processo de derivação a partir do ambiente empírico do autor (PIASSI; PIETROCOLA, 2009, p. 528).

A ficção científica opera também sobre o que Suvin (1972) nomeia como *novum*. Os mundos possíveis representados pelo ponto de vista do *sci-fi* oferecem uma realidade necessariamente lógica e precedente do núcleo narrativo do *novum* (BALDWIN, 2015). As imagens e discursos *sci-fi* são orientadas “[...] para a exploração dos efeitos humanos decorrentes do estabelecimento de um *novum*, que é disparador de conjecturas” (PIASSI; PIETROCOLA, 2009, p. 528).

A ficção científica, seus temas e formas de tratamento destas temáticas são influenciadas por uma combinatória de fatores, que vão desde as novidades da tecnociência às práticas do sistema de entretenimento midiático, passando pelo social. Deste modo, a combinação de histórias de longa duração, desenvolvidas gradualmente, favorecem a elaboração desta narrativa do possível – a ficção científica. Mittell (2012) já constatara que a complexidade narrativa pode predispor à complexidade temática. Nesse sentido, os fóruns de discussão na internet, *fandom* e outros fenômenos da cultura da participação propiciam às audiências dissecar questões complexas das tramas. O engajamento forma espectadores ávidos por capital cultural e midiático, o repertório em torno da cultura pop que compõe o que Silva (2014) designa cultura das séries.

As séries complexas emergem assim como espaço exemplar à ficção científica. A complexidade narrativa na ficção seriada *sci-fi* configura, logo, universo ideal para

o desenvolvimento do sistema de ideação da tecnociência nos moldes do entretenimento midiático, como observável nas histórias de robôs.

3 Os robôs das histórias *sci-fi*

As histórias de robôs remontam tempos quase imemoriais. De acordo com o cientista estadunidense Carl Sagan em sua série de divulgação científica *Cosmos* (Carl Sagan; Ann Druyan, EUA, 1980), a primeira delas teria surgido na Antiguidade, por volta do século III a.C. com o grego Heron de Alexandria. Posteriormente, o Adão bíblico feito do barro à imagem e semelhança de Deus e o Golem do judaísmo marcam o embrião religioso das narrativas de animação do inanimado. A lenda do Golem possui diversas variantes. A mais conhecida versa sobre um ser de barro ou argila que ganharia vida a partir da inscrição hebraica *Emet* (verdade) em sua testa e que poderia ser desmanchado pelo apagamento da primeira letra, por meio da palavra *Met* (morto). Na mitologia grega, o Pigmalião narra sobre um escultor, que tendo criado uma estátua da mulher ideal, apaixona-se por sua criação. Segundo a lenda, a deusa Afrodite teria conferido vida à escultura. Na *Iliada*, de Homero (VIII a.C.), o deus grego Hefesto/Hefaísto é descrito como senhor de mulheres artificiais feitas de ouro que o auxiliavam em sua casa, como uma espécie de autômato (ASIMOV, 1984).

Autômatos são máquinas que de modo automático produzem operações, tais como o próprio movimento, como bonecos tocadores de instrumentos, mas também animais e mesmo relógios, como a clepsidra (RÉGIS, 2006). Conforme a autora, o surgimento de autômatos como tema ficcional complexificou as histórias ao imbricar imaginação e técnica, embaçando fronteiras entre humanos e não-humanos.

A literatura do século XIX fez largo uso de seres artificiais, como no conto *O homem de areia* (1815), do alemão Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, no qual um professor apresenta como filha a boneca de madeira Olímpia, animada por alquimia; em *As aventuras de Pinóquio* (1883), do italiano Carlo Collodi, que dá vida a um boneco de madeira e em *O mágico de Oz* (1900), do estadunidense L. Frank Baum, em que um homem de lata sonha ter um coração.

A inspiração não apenas antropomórfica, mas também antropocêntrica, se fortalece ao longo do tempo. O antropomorfismo reside em fixar nas coisas materiais

e nos seres vivos a presença, traços de caráter ou tendências humanas, inoculando humanidade no mundo exterior, pois “o mundo antropofornizado fervilha de humanidade” (MORIN, 2014, p. 98). Sobre este quadro de referência humano, no qual, para o autor, a humanidade não apenas se projeta, mas também se aliena, os robôs vão firmando sua presença e modo de existência nas narrativas.

Segundo Santaella (2005), antes mesmo de ser nomeado como tal, um robô aparece no conto *O homem invisível* (1911), do inglês G. K. Chesterton. Em 1920 um robô reaparece, agora já assim designado, na peça teatral R.U.R. (Robôs Universais de Rossum), do tcheco Karel Capek. A palavra tcheca *robot* alude ao trabalho compulsório ou escravidão, de modo que, a figura do servo ou escravo foi uma das primeiras significações em torno dos robôs.

De acordo com a Robótica, “Um robô é um sistema autônomo que existe no mundo físico, pode sentir o seu ambiente e pode agir sobre ele para alcançar alguns objetivos” (MATARIC, 2014, p. 19, grifo da autora). O que faz com que “robôs” existentes somente em computadores sejam simulações, pois “Uma máquina que não age (ou seja, não se move, não afeta o mundo, mudando alguma coisa) não é um robô” (MATARIC, 2014, p. 21).

Retornando aos robôs ficcionais, a peça R.U.R. foi ainda o primeiro programa televisivo de ficção científica (Reino Unido, BBC, 1938), acessível a poucas pessoas na época e sem cópias que sobreviveram para a posteridade, segundo Lagrandeur (2015). Conforme Dufour (2012), o reconhecimento das séries de ficção científica, porém, como um estilo importante na cultura popular e com apelo global veio na TV apenas com *Star Trek* (Gene Roddenberry, EUA, 1966 – 1969).

Os robôs humanoides – antropomórficos, mas visivelmente maquínicos, geralmente em metal – passam por uma complexificação na representação ao serem figurados como andróides e gínóides - robôs que além de possuírem a forma física humana, também possuem a aparência semelhante à orgânica ou biológica, sendo andróide a versão masculina e gínóide a feminina. Segundo Régis (2006), com eles o olhar negativo sobre os seres artificiais se intensifica. A semelhança com os humanos engendra questionamentos sobre as possibilidades de consciência, sentimentos e subjetividade dos robôs da ficção.

Os polos maniqueístas que alocavam os robôs como agentes de violência e criaturas que adquirem consciência quase magicamente cedem espaço para problematizações mais intrincadas. Dadas as características extensivas das séries, os robôs da televisão (onde *Battlestar Galactica* foi originalmente exibida) favoreceram o envolvimento de mais valores em suas caracterizações devido ao fato de os criadores terem mais tempo e necessidade de trabalhá-los narrativamente.

Várias estratégias de marcadores reconhecíveis são empregadas na criação de robôs na tentativa de promover a adesão dos telespectadores (ORNELLA, 2015). Nesse contexto, o autor considera relevante a atuação de designers de robôs na ficção, como Derek Scherer, por exemplo, roboticista e engenheiro de automação focado em criar robôs com aparência biológica, realista e personalidade expressiva. Fundador do Golem Group, ele conjuga esforços para desenvolver tecnologias para a construção de personagens robôs e pesquisas sobre os efeitos que os movimentos das criaturas artificiais causam no observador humano³. A atuação de profissionais de outros campos do conhecimento indica uma preocupação em criar robôs que possam driblar o *uncanny valley* – o desconforto inicial perante formas de vida sintéticas. A colaboração destes consultores é algo comum no *sci-fi*. Tais cuidados sinalizam a busca por conferir razoabilidade e verossimilhança às questões imaginadas das telas.

Ao lado do processo de gradação de complexidade na representação estética e subjetiva dos seres sintéticos, o modo como estas transformações emergem na ficção para o público também se complexifica. Os robôs e seus modos de funcionamento vão deixando de ser somente plano de fundo das narrativas e passam a articular transversalmente as tramas.

De acordo com Mittell (2012), a complexidade narrativa demanda um processo ativo de fruição para que os espectadores possam decodificar as histórias – o que os leva a acionar competências cognitivas (RÉGIS, 2008), estimuladas nas práticas comunicativas das indústrias criativas e que encorajam o engajamento. Segundo a autora, o que tradicionalmente entende-se como cognitivo extravasa os limites do mental e da produção de conhecimento baseada na reflexão. Assim, a complexificação

³ Para mais, consultar site do profissional, informação disponível em: <www.derekscherer.com>. Acesso em: 27/02/23.

das produções midiáticas reforça o potencial do sistema de mídia para refinar competências sensorio-motoras, lógicas, criativas, sociais, interfaces, participação, sociabilização, capacidade associativa e aprendizado de linguagens – como exemplifica o ato de ver e rever episódios, inclusive, para analisar momentos complexos, como aponta Mittell (2012, p. 35). São instigados assim modos de ver “[...] múltiplas vezes o que antes era uma forma de entretenimento essencialmente efêmera”.

A análise comparativa entre a série *Battlestar Galactica* original, de temporada única em 1978 e sua refilmagem, com quatro temporadas entre 2004 e 2009, ilustra um caso no qual, embora as conclusões não possam ser completamente estendidas a toda produção seriada de ficção científica sobre robôs, constitui ainda assim um caso emblemático. A importância da saga no panorama *sci-fi* é tamanha que, além de continuar fomentando um universo ficcional em expansão ao longo de mais de três décadas e ser considerada uma referência cultuada no gênero, influenciando fortemente o cenário midiático (STOY, 2010), também motivou um painel na Organização das Nações Unidas (ONU) em março de 2009 com produtores e atores para discutir como as narrativas podem elevar questões humanitárias e conscientizar sobre problemáticas globais⁴.

Assim, apesar de os resultados não poderem ser aplicados à totalidade das séries *sci-fi*, as formas de construção e compreensão narrativas complexas aliadas à conformação de temas da tecnociência desvelam estruturas cada vez mais presente na ficção científica seriada, cujo estudo de refilmagens tem permitido corroborar.

4 *Battlestar Galactica*

A versão original de *Battlestar Galactica* surgiu como série criada pelo estadunidense Glen A. Larson para o canal aberto de televisão ABC (*American Broadcasting Company*) em 1978. No enredo, Kobol é o planeta de origem da humanidade, que se divide em 13 colônias, cuja Terra se dispersa das demais, alimentando lendas sobre a 13ª colônia perdida. Na trama, répteis da espécie *Cylon* criam robôs que, após a extinção dos criadores, tomam seus lugares como inimigos

⁴ Informação disponível em: <<https://news.un.org/en/story/2009/03/294272-un-and-battlestar-galactica-host-discussion-human-rights-and-armed-conflict>>. Acesso em: 08/11/19.

INTERIN, v. 28, n. 2, jul./dez. 2023. ISSN: 1980-5276.

dos humanos, iniciando uma guerra. A partir daí, os sobreviventes serão conduzidos na nave Galactica pelo comandante William Adama em uma odisséia espacial à procura de um lugar habitável e seguro no universo.

Os episódios são regidos prioritariamente pela dinâmica episódica. Ainda que haja a questão de fundo da luta contra os robôs e a busca por um lugar no cosmo, o enredo foca nas aventuras apresentadas a cada episódio. Assim, tão logo cumpre o objetivo de fazer a narrativa arrancar, o núcleo dos seres artificiais não apenas declina, mas é ignorado por diversos capítulos sem que maiores explicações sejam fornecidas. Os *cylons* revelam-se nesta história como mero pretexto para contar aventuras permeadas de humor e fantasia. A obra assume o tom da ficção científica estilo *space opera*, que não procura ancorar os argumentos narrativos na verossimilhança para fazer crer no mundo possível apresentado.

Esta primeira versão de série recobre um arco temporal curto, capaz de ser quase inteiramente solucionado ao longo da temporada única. Já se observa, entretanto, a tentativa de compor uma narrativa com serialidade, retomando em momentos distintos, núcleos desenvolvidos anteriormente na trama. O produto dessa experimentação, porém, resultou em disjunções. No último episódio, o núcleo esquecido dos robôs é retomado e finalizado de sumariamente em uma batalha com a vitória humana.

Os robôs configuram o papel de uma ameaça nem tanto presente, mas sempre sentida. Possivelmente como reflexo do clima de ameaça da Guerra Fria, quando ainda que a guerra nuclear não tenha ocorrido de fato, sua possibilidade foi vivida diariamente durante quase 50 anos e foi retratada por grande parte das produções culturais do período. O que desponta da história, no entanto, são subtramas desenvolvidas em arcos multiepisódicos paralelos, mas que pouco dialogam com o restante da trama e quando o fazem, não movimentam substancialmente a narrativa.

Entre a apresentação do conflito humanos *versus* robôs e a derrota dos seres artificiais há uma lacuna que demonstra a inaptidão da série em desenvolver a trama dos *cylons* como pano de fundo com serialidade junto às aventuras episódicas. O seriado retira os seres sintéticos de cena e encerra a guerra de modo sumário. Questões referentes a origem e ao modo de funcionamento das máquinas são explicadas pela inserção de diálogos pontuais ao invés de aparecerem articuladas extensivamente à

narrativa. As particularidades do formato série não se prestam a um tratamento das criaturas robóticas com mais nuances, pois o único valor que lhes é atribuído é o de violência e destruição.

A refilmagem de *Battlestar Galactica* foi produzida por Ronald D. Moore em parceria com David Eick para o canal de televisão a cabo *The Sci-Fi Channel*. A premissa do enredo manteve-se basicamente a mesma e a principal transformação se dá sobre os robôs. Agora eles são humanoides criados por humanos como escravos e convivem com uma nova geração de andróides e gínóides que evoluíram, tornando-se capazes de replicação do corpo e *download* de consciência. Para tanto, eles pertencem agora ao domínio do orgânico, funcionando em analogia à biologia humana e sendo indistinguíveis dos humanos até o nível molecular.

Os episódios foram conduzidos majoritariamente pela serialidade. Diferentemente da série original, na refilmagem os *cylons* são trazidos para o primeiro plano e ganham subjetividade, fazendo com que seus conflitos internos sejam parte importante da trama. Ganha espaço na narrativa as crises morais dos seres artificiais, fazendo supor que há algo que é ser como um robô. A refilmagem insere os personagens robôs em um elaborado quadro a respeito de suas personalidades na história. Assim, eles configuram-se como mote para problematizar o conceito de vida, a condição humana, o desenvolvimento tecnocientífico e questões socioculturais correlatas à contemporaneidade.

As informações sobre a origem, o modo de funcionamento e a identidade dos robôs são encaixadas progressivamente, como a montagem de um quebra-cabeça, obrigando a audiência a rememorar fatos de temporadas anteriores para contextualizar novos dados. Simbolicamente, enquanto na série mais antiga os seres artificiais refletem elementos contextuais da Guerra Fria, na mais recente, os *cylons* manifestam valores do pós-onze de setembro de 2001 nos Estados Unidos (EUA)⁵, sobretudo, referente a questões de alteridade em termos culturais. Mais que o Outro tecnológico, os seres sintéticos da saga emergem como Outro dentro do espectro político.

⁵ Os atentados conduzidos pela organização islâmica Al-Qaeda contra os EUA, que desencadearam políticas antiterroristas ao redor do mundo na chamada guerra ao terror, culminando na invasão do Afeganistão a fim de derrubar o regime Talibã.

Ao contrário da versão original, na qual a questão da consciência artificial sequer é aventada, na refilmagem, mais que colocada e nomeada, ela se complexifica em torno de noções problematizadas nos seres artificiais, como individualidade, sentimentos, emoções e preocupações ontológicas. São mobilizados conceitos e temas da tecnociência de fora das telas, como a questão das cópias, quando se discute na dimensão diegética se há uma consciência individual entre os robôs de mesmo tipo; o que faz de um robô uma mesma criatura inalterada ao longo do tempo; se há entre as diversas cópias continuidade física ou psicológica, na medida em que, compartilham memórias; a dissociação entre mente e corpo após o processo de *download* etc. Deste modo, a série abre uma via de acesso a discussões de campos do conhecimento como a Filosofia da Mente, as Neurociências, Ciências Cognitivas, Robótica e Inteligência Artificial, entre outros.

Trata-se do que Oliveira (2011) classifica como informação não científica sobre ciência. O conceito da autora refere-se às informações de outros campos do saber, circulantes em obras culturais e com potencial de gerar um tipo de saber conformado em termos estéticos, mas válido em suas especificidades. A ficção científica, portanto, não busca a ciência em si, mas o efeito de ciência (DUFOR, 2012).

De acordo com Kaveney (2010), as séries existem entre o espectro daquelas consideradas próximas do impenetrável para quem não acompanhou a narrativa desde o princípio e aquelas relativamente autônomas em relação à extensão da história. Ainda segundo o autor, a audiência que aprendeu a apreciar os longos arcos é atraída para este formato, no qual a obra deve ser lida e particularmente relida como provisória, contingente. Ele cita *Battlestar Galactica* como um exemplo de produção com episódios aparentemente independentes, mas que por vezes retornavam para revelar mais consequências do que se pensara inicialmente, sem quebrar a ilusão de unidade e conclusão, sem as quais o público poderia se sentir ludibriado.

A transmidialidade que marca *Battlestar Galactica* desde o seu surgimento foi intensificada com a refilmagem a partir de recursos encarregados de expandir a história em outras plataformas, estimulando o comportamento migratório do público. Isso fez com que o *remake* fosse classificado por Jenkins (2009, p. 168) como um programa inovador, que ao lado de outros, “[...] definiram o aspecto da televisão de

envolvimento” em um momento no qual as possibilidades transmidiáticas estavam sendo testadas. Conforme o autor, a confiança em um elenco fixo, longos arcos de história, constante prorrogação de enigmas narrativos e a mistura de gêneros de entretenimento que se pode observar na série, fornecem portas para atender espectadores com diferentes demandas.

O autor considera a série um caso bem sucedido de emprego de estratégias transmidiáticas com os *podcasts* de Ronald D. Moore, criador da refilmagem, parte da equipe de roteirista e produtor executivo da série. Os áudios de Moore eram liberados no site da emissora horas antes da exibição do episódio comentado. Os *podcasts* ofereciam um vislumbre íntimo dos processos de produção midiática, revelando questões de bastidores que usualmente não chegam até a audiência ou sequer são pensadas por quem assiste.

É recorrente nos áudios as afirmações do *showrunner*⁶ que evidenciam a consciência de que, construir uma história de arcos temporais longos lhe confere a liberdade de não necessitar recapitular a trama a todo o momento, repassando ao espectador a tarefa de acompanhar os episódios. Percebe-se que, alguns universos ficcionais são mais autoconscientes dos usos que fazem das formas narrativas que outros (MITTELL, 2012).

A refilmagem foi a versão mais diversificada da série, contando com *webséries*, veiculadas entre temporadas e episódios de uma mesma temporada, além do *spin-off* *Caprica* (Ronald D. Moore; David Eick; Remi Aubuchon; EUA, 2010) e filmes televisivos. A série original e a continuação também originaram filmes, porém, produzidos pela junção de episódios já exibidos, apenas transpondo a mídia.

Tais recursos configuram o que Jenkins denomina extensão – a expansão de mercados potenciais por meio do movimento de conteúdos através de diferentes sistemas de distribuição. Segundo o autor, o desenvolvimento de cenas curtas adicionais para plataformas móveis, em torno de personagens secundárias ou tramas compactadas, foi uma estratégia comum nos anos 2000. O processo não é isento de riscos, pois “Cada vez que deslocam um espectador, digamos, da televisão para a

⁶ O *showrunner* no contexto estadunidense é o criador de um programa midiático e responsável pela visão global e coerência interna.

internet, há o risco de ele não voltar mais” (JENKINS, 2009, p. 47), mas também contribui para manter o interesse pela história durante o período de tempo no qual a série fica fora do ar.

O conhecimento sobre a saga distribui-se assim em fragmentos extraídos ao longo de um fluxo midiático. Se de um lado os suportes divergem, de outro os conteúdos convergem; se por um lado a compreensão da série não é comprometida pela falta de engajamento com as produções paralelas, por outro, aqueles que assumem o papel de exploradores são recompensados com camadas extras de sentidos, de modo que, “[...] um envolvimento mais profundo continua sendo opcional” (JENKINS, 2009, p. 186).

No caso de *Battlestar Galactica*, em termos transmidiáticos, o produto final apresenta falhas, mas para Jenkins (2009), estas não diminuem o significado do que se tentou realizar, até mesmo porque “Relativamente poucas (ou nenhuma) franquias alcançam todo o potencial estético da narrativa transmídia” (JENKINS, 2009, p. 139).

A refilmagem foi desenvolvida para ser compreendida por meio da serialidade. Estão presentes a apresentação e resolução de conflitos em um mesmo episódio, assim como soluções de problemas ao longo de capítulos, mas em maior número estão questões que atravessam as temporadas. Toda a estrutura da saga já se encontra disposta na versão de 1978, mas é aprimorada nos anos 2000.

A tecnociência, que conhece uma adesão fraca e superficial na primeira série, caracteriza-se por maior aderência no seriado reimaginado. O mapeamento da consciência maquínica como atributo de leitura do que constitui um robô na saga demonstra uma escalada ascendente, na qual, os robôs passam de um baixo índice consciente para noções mais elaboradas, que ressoam campos problemáticos que permeiam o debate contemporâneo sobre o tema.

5 Considerações Finais

O artigo procurou situar as séries de ficção científica sobre robôs como um espaço exemplar ou universo ideal para abordar temas relativamente novos e consideravelmente complexos de campos do saber tecnocientíficos. Para isso, tomou como objeto empírico a saga estadunidense *Battlestar Galactica* a partir de uma

análise comparativa entre a versão original da série (1978) e sua refilmagem (2004 – 2009). Procurou-se observar este universo ficcional em suas dimensões formais e temáticas.

No que se refere à forma, de que modo o formato ficção seriada audiovisual conforma as histórias de robôs, principalmente a partir de recursos da complexidade narrativa. Considera-se que as estruturas de construção e compreensão das tramas com serialidade beneficiam o desenvolvimento lento e gradual do sistema de ideação da tecnociência, especialmente advindo de áreas relacionadas aos seres artificiais. As séries complexas, portanto, favorecem a (re)apresentação do *novum* e a elaboração do estranhamento cognitivo na ficção científica. No que tange à dimensão temática, a complexidade narrativa se alinha à complexidade temática, conformando ao entretenimento midiático os conceitos e temas da ciência e tecnologia mobilizados pela ficção.

A comparação entre as duas versões da série demonstra como o contexto e a serialidade, entre outras variáveis, modulam as escolhas de construção de sentidos e inserem a saga em ambiências socioculturais que lhe foram contemporâneas.

REFERÊNCIAS

ASIMOV, Isaac. **No mundo da Ficção Científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

BALDWIN, Jon. 'Self-immolation by technology': Jean Baudrillard and the posthuman in film and television. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (org.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. Londres, Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2015.

BUONANNO, Milly. Serialidade: Continuidade e ruptura no ambiente midiático e cultural contemporâneo. São Paulo: **MATRIZES**, v. 13, n. 3, set.-dez. 2019. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/165375/158528>>. Acesso em: 16/06/23.

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

DUFOUR, Éric. **O Cinema de Ficção Científica**. Lisboa, Portugal: Edições Texto & Grafia, 2012.

FLAMARION, Ciro. Ficção Científica, percepção e ontologia: E se o mundo não passasse de algo simulado?. **História, Ciência, Saúde** – Mangueiras, RJ, v. 13, out. 2006, Supl.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KAVENEY, Roz. On the end, decline and fall of television shows. *In*: KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (ed.). **Battlestar Galactica: Investigating flesh, spirit and steel**. Londres, Reino Unido / Nova Iorque, EUA: I. B. Tauris & Company, 2010.

LAGRANDEUR, K. Androids and the Posthuman in Television and Film. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (org.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. Londres, Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2015.

MATARIC. Maja J. **Introdução à Robótica**. São Paulo: Unesp/Blucher, 2014.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, São Paulo, ano 5, n. 2, jan.-jun. 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38326/41181>>. Acesso em: 16/06/23.

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

OLIVEIRA, Carmen Irene C. Informação em produtos culturais: O estatuto da informação não-científica sobre a ciência. **DataGramZero** – Revista de Informação, v. 12, n. 5, out. 2011. Disponível em: <<https://www.brappci.inf.br/index.php/article/download/53494>>. Acesso em: 16/06/23.

ORNELLA, A. D. Uncanny Intimacies: Humans and Machines in Film. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (org.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. Londres, Reino Unido: Palgrave Macmillan, 2015.

PIASSI, Luís Paulo; PIETROCOLA, Maurício. Ficção Científica e ensino de ciências: Para além do método de ‘encontrar erros em filmes’. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 35, n. 3, set.-dez. 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/dLJHkBSMQHQ4YYhZQmPNT5s/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 16/06/23.

RÉGIS, Fátima. De Sujeito a Sistema de Informação: Como as novas concepções de mente afetam a subjetividade. **Ciência & Cognição**, Rio de Janeiro: UFRJ, v. 9, 2006. Disponível em: <<https://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/605/387>>. Acesso em: 16/06/23.

RÉGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. Porto Alegre: **Revista Famecos**, n. 37, dez. 2008.

Disponível em:

<<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4797>>
. Acesso em: 16/06/23.

SANTAELLA, Lucia. Robôs: Entre o imaginário ficcional e a pesquisa rigorosa.

ComCiência, 2005. Disponível em:

<<http://www.comciencia.br/reportagens/2005/10/14.shtml>>. Acesso em: 28/09/16.

SILVA, Anderson Lopes da. Temporalidades excessivas: as práticas de *binge-watching*, *binge-searching* e *speed-watching* no consumo de *streaming*. *Revista Temática*, ano 16, n. 12, dez. 2020. Disponível em:

<<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/56666/32193>>. Acesso em: 16/06/23.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: Forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galáxia**, n. 27, São Paulo, jun. 2014.

Disponível em:

<<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/15810/14556>>. Acesso em: 16/06/23.

STOY, Jennifer. Of Great Zeitgeist and Bad Faith: An Introduction to *Battlestar Galactica*. In: KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (ed.). **Battlestar Galactica**:

Investigating flesh, spirit and steel. Londres, Reino Unido / Nova Iorque, EUA: I. B. Tauris & Company, 2010.

SUVIN, Darko. On the Poetics of the Science Fiction Genre. **College English**, v. 34, n. 3, dez. 1972.

TAVARES, Braulio. Prefácio. In: OLIVEIRA NETO, João Matias de;

SHIRUKAYA, Wander. (org.) **Diacronia**: Ensaios de comunicação, cultura e ficção científica. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

Recebido em: 02.03.2023

Aceito em: 24.04.2023