

01

GENEALOGIA DO ROBÔ: ANATOMIA DE UM MITO CIRCULANTE NA FICÇÃO CIENTÍFICA

Lívia de Pádua Nóbrega

*Recebido em 12 Abr 2020.**Aprovado em 18 abr 2021.*

Lívia de Pádua Nóbrega

Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais; recém-egressa pela UFMG.

<http://lattes.cnpq.br/1434898636351975><http://orcid.org/0000-0003-1584-6546>liviapaduanobrega@gmail.com

Resumo: O presente artigo traça o percurso de formação, transformação e deformação do mito do Golem, cuja desvitalização simbólica, característica do processo mitogênico, o faz circular nas produções midiáticas sob a forma do estereótipo de robô. Para tanto, recorre-se à Teoria do Imaginário, de Gilbert Durand e aos procedimentos metodológicos sistematizados por ele na Mitanálise. Adota-se como objeto empírico os seres artificiais das quatro séries que compõem a saga estadunidense *Battlestar Galactica* (1978 – 2010). Como principais resultados, observam-se o desgaste da representação robótica como humanoides de metal, bem como sua coexistência com andróides e gínóides biológicos, formas de vida híbridas e o que se denomina aqui como (i)materialidade. A análise dos personagens robóticos na narrativa como superfícies de inscrição de sentidos revela dinâmicas de tensão, convergências/divergências e negociações, apresentando novos

modos de existência e subjetividade, que convocam outras formas de imaginar. Os deslocamentos na figuração são correlatos às transformações nos significados circulantes, que mobilizam o desejo de transcendência humano, entre outros valores, simbolizado nas histórias de robôs da ficção científica. **Palavras-chaves:** Robô. Golem. Ficção Científica. Imaginário. Ficção Seriada. *Battlestar Galactica*.

Abstract: The present article traces the course of formation, transformation and deformation of the Golem myth, whose symbolic impoverishment, characteristic of the mitogenic process, circulates in media productions in the form of the robot stereotype. For that, Gilbert Durand's Theory of Imaginary and the methodological procedures systematized by him in Mythanalysis are used. The artificial beings of the four series that compose the American saga *Battlestar Galactica* (1978 – 2010) are adopted as an empirical object. The main results are the decline of the robotic representation of synthetic creatures as metal humanoids, as well as their coexistence with androids and organic ginoids, hybrid life forms and tendencies to what is called here (i)materiality. The analysis of fiction and its robotic characters as surfaces of inscription of meanings reveals dynamics of tension, convergences/divergences and negotiations, in order to problematize on the screens new modes of existence and subjectivity, which call for other ways of imagining. The displacements in figuration are correlated with changes in the meanings put into circulation, which mobilize the desire for human transcendence, symbolized in the science fiction and its robots, among other current values.

Keywords: Robot;. Golem. Science Fiction. Imaginary. Serial Fiction. *Battlestar Galactica*.

O IMAGINÁRIO DURANDIANO

Sendo o imaginário a categoria estruturante dos argumentos, inicia-se com uma seção dedicada ao conceito, bem como outras noções basilares para sua compreensão, como as imagens arquetípicas, os elementos simbólicos, mitemas e o mito. Os procedimentos metodológicos para análise do imaginário são descritos em seguida na Metodologia – ciência dos mitos - proposta por Gilbert Durand em sua Teoria do Imaginário, a saber: a Mitocrítica e a Mitanálise – sendo esta última, foco do trabalho. Os mecanismos de funcionamento do mito ao longo do tempo demandam a apresentação conceitual de bacia semântica, sistematizada aqui em formato de tabela. Posteriormente, introduz-se a saga *Battlestar Galactica*, justificando a escolha analítica pela ficção seriada e por esta série. A partir da apresentação do enredo, da origem e forma de representação dos robôs na narrativa, delimitam-se os conceitos de humanoide, androide, ginoide e formas de vida híbridas, adentrando problemáticas que daí se desdobram. A terceira seção é dedicada ao Golem: conceito, origem, variações da lenda, elementos recorrentes e divergências entre versões de variados meios, além de sua reverberação em outras narrativas (como o Frankenstein) e criaturas, como o *homunculus*, os autômatos e robôs e a relação com outros mitos, como os da criação bíblica. O penúltimo tópico percorre a constituição, elevação, declínio e estereotipia do mito do Golem, de acordo com o conceito de Tópica Sociocultural do imaginário e mapeia estas implicações na saga. Finaliza-se com os substratos materiais sobre os quais se constroem as múltiplas representações do Golem nas histórias de robôs.

Para além dos recursos discursivos e imagéticos, das estratégias de construção e compreensão das narrativas e dos diálogos com o contexto, a ficção científica detém popularidade em circuitos *mainstream* e alternativos devido a sua capacidade de acionar o imaginário coletivo. Anaz (2015) define o imaginário como as atitudes imaginativas que o ser humano cria para lidar com a angústia de ser e saber-se mortal.

Deste modo, a mediação natural dos símbolos circulantes nas produções midiáticas conecta produtores, público e imaginário, “O imaginário é, nessa hipótese, um campo no qual criadores e audiências compartilham visões de mundo, aderindo de forma fluida a determinado *ethos*” (ANAZ, 2016, p. 99, grifo do autor).

Sartre (2005) já observava como o ser é capaz de viver em aparente e relativa despreocupação tendo ao lado a sombra do tempo que flui conduzindo à morte. Para proporcionar o equilíbrio - individual e social - sem o qual o *ser* não conseguiria *ser* no mundo, tal angústia é recalcada no sujeito e encontra vazão por meio da simbolização. Assim, o plano estético configura-se como uma via de recondução e compensação simbólicas.

De acordo com Durand (1988), a imaginação simbólica tenta melhorar a condição existencial humana no mundo e o faz, não pela evasão do real, mas por uma racionalidade criativa em ação, circulante em ambiências socioculturais por meio das narrativas. Deste modo, as histórias colocam em circulação as estruturas psíquicas do imaginário coletivo, sendo as suas unidades elementares as imagens arquetípicas, os elementos simbólicos, mitemas e mitos.

O conceito de imagem no pensamento durandiano não se refere às imagens concretas, mas a instância inconsciente expressa simbolicamente. A noção durandiana de inconsciente difere da abordagem psicanalítica, centrada nas particularidades individuais do sujeito, para focar no “reservatório das ‘estruturas’ que a coletividade privilegia” (DURAND, 1988, p. 47). Estas imagens fundamentais da psique humana são os arquétipos.

Conforme Barros (2009), arquétipos são conteúdos primordiais, universais e a-históricos do inconsciente coletivo. O processo criativo consiste, pois, na ativação de arquétipos (BABO, 2016). Diferentemente da estabilidade do arquétipo, segundo Barros (2010), os símbolos são as formas sob as quais a cultura e o contexto revestem as imagens arquetípicas.

Entre o arquétipo e a produção de sentidos reside o mito, narrativa representativa do imaginário. Para Barros (2009), enquanto o arquétipo se encontra inconsciente, o mito se torna consciente pelo fio do discurso. Já os mitemas são as menores unidades significativas que definem um mito, podendo ser sintetizados por meio de um tema, emblema, cenário, situação dramática, entre outros (DURAND, 1985).

Para destrinchar esta arquitetura, Durand sistematiza uma teoria da interpretação que parte de uma concepção antropológica de imaginário e se ergue sobre bases hermenêuticas. O sistema organizado pelo autor inclui os procedimentos metodológicos da Mitocrítica e Mitanálise. A Mitocrítica realiza uma espécie de análise de conteúdo para recensear os elementos simbólicos mais redundantes em um material cultural, a fim de extrair as ideias, crenças, lições e os valores que se destacam do mito.

Já a Mitanálise, foco da pesquisa, concentra-se no mito enquanto estrutura de longa duração para compreender os potenciais efeitos de sentido que ele comunica ao longo do tempo. Durand (1985) desenvolveu este método em 1972 para observar os processos de atualização do imaginário. Segundo Barros (2010), enquanto a Mitocrítica centra-se no texto, a Mitanálise foca no contexto.

A análise mítica possibilita entender como um mito é construído e transformado até declinar e passar pela estereotipia. Seu foco, portanto, está no caráter processual e cíclico das mudanças. Subjaz à Mitanálise o conceito de bacia semântica - metáfora apropriada por Durand (1998) de outros autores para contemplar este trajeto sistêmico de origem ao abandono de um mito. Durand (1998) divide as bacias semânticas em seis fases, entre as quais as primeiras e as últimas podem sobrepor um mito precedente ou vindouro, respectivamente (DURAND, 2012).

Tabela 1 – Fases das bacias semânticas

Escoamento	Quando em um imaginário vigente, transparecem pequenas correntes desordenadas, frequentemente antagonistas, mas que têm um ponto em comum. Destas mínimas ranhuras se formarão ideias maiores, que originarão novos imaginários.
Divisão das águas	Junção de escoamentos que se opõem ao imaginário precedente.
Confluências	As águas metafóricas convergentes fluem para o leito principal, fazendo com que a corrente consolidada seja socialmente reconhecida.

Nome do rio	Um personagem, real ou fictício, mitifica-se, caracterizando a bacia a partir do espírito de síntese.
Organização dos rios	Consolidam-se os fluxos imaginários, nos quais ocorrem, com frequência, o exagero de determinadas características.
Deltas e meandros	A corrente mitogênica, que transportou o imaginário ao longo de todo o curso do rio se desgasta, atingindo uma saturação limite e deixando-se penetrar pelos escoamentos anunciadores do porvir.

Fonte: Elaborado pela autora

BATTLESTAR GALACTICA: UMA HISTÓRIA DE ROBÔS

A saga estadunidense *Battlestar Galactica* é um universo ficcional amplo e longo (1978 – 2010), originado como série e composto ainda por filmes, *webséries*, histórias em quadrinhos e games. Concentra-se aqui nas quatro séries que compõem este universo narrativo: a original *Battlestar Galactica* (Glen A. Larson, 1978); sua continuação *Galactica* (Glen A. Larson, 1980); a refilmagem *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore; David Eick, 2004 - 2009) e o *spin-off* *Caprica* (Ronald D. Moore; David Eick; Remi Aubuchon, 2010).

Delimita-se o recorte à ficção seriada devido a este formato propiciar o desenvolvimento progressivo da história ao longo de episódios e temporadas. Assim, a continuidade e extensão dos seriados, beneficiam a elaboração mais acurada dos personagens robóticos, já que os produtores detêm mais tempo para trabalhar narrativamente as complexidades do modo de funcionamento e da subjetividade dos robôs ficcionais. A serialidade possibilita ainda

explorar os seres artificiais para além dos maniqueísmos muitas vezes atribuídos a eles.

Esta delimitação de *corpus* é reforçada por Durand (2012) em sua consideração de que o mito direciona a interpretação a partir de seus pontos de referência e convergências simbólicas. Deste modo, quanto mais vasto o material analisado, maior o número de redundâncias, que sublinham a constância de uma estrutura ideacional em uma obra, revelando sua coesão e coerência.

A importância da saga no panorama *sci-fi* é tamanha que, além de compor um universo fictício transgeracional cultuado no gênero, motivou na Organização das Nações Unidas (ONU) em março de 2009 um painel com atores e produtores da refilmagem (2004-2009) para discutir como as narrativas podem conscientizar sobre problemáticas globais e humanitárias. Entre estas questões, encontra-se a representação dos robôs do remake como Outro, racial e etnicamente apresentado como diferente no contexto estadunidense do pós-onze de setembro de 2001¹. Além desta alegoria, a série também versa sobre gênero, crises migratórias, refugiados, direitos humanos, ética, política e religiosidade, configurando-se na cultura pop como um catalisador de pautas sensíveis do mundo contemporâneo.

O enredo das séries de 1978, 1980 e 2004-2009 narra a guerra dos robôs – os *cylons* – contra a humanidade. Já a série de 2010 recua 58 anos deste evento para detalhar a origem das criaturas. Na versão original do programa, os seres artificiais são criados por répteis, que após a extinção, são substituídos por

1 Os atentados conduzidos pela organização islâmica Al-Qaeda contra os Estados Unidos, que desencadearam políticas antiterroristas ao redor do globo na chamada guerra ao terror.

suas criações. Já na continuação, estes sintéticos conseguem criar dois andróides – robôs com aspecto biológico. As versões mais recentes da história envolvem os seres humanos na criação dos *cylons*. Assim, na refilmagem, eles são gerados por humanos e evoluem, criando cópias mais avançadas. O *spin-off* apresenta uma criatura híbrida – fusão de humano, máquina e virtual.

Em termos de representação, os robôs da série original (1978) são humanoides (antropomórficos) de metal e preenchidos por fios e peças – que segundo a explicação de um personagem, “podem trocar e viver para sempre”. O antropomorfismo é a tendência de atribuir às coisas ou seres a presença humana, fazendo com que os *cylons* falem sobre o humano, pois “o mundo antropomorfizado fervilha de humanidade” (MORIN, 2014, p. 98). Ainda de acordo com o autor, este sistema de projeção e identificação carrega “[...] todos os sonhos impossíveis, todas as mentiras que o homem conta a si mesmo, todas as ilusões que ele cria” (2014, p. 245).

Em *Battlestar Galactica* (1978), os robôs apresentam-se à imaginação constituídos pela animação terrificante, que segundo Durand (1997), representa uma projeção da angústia diante da mudança no curso da vida e precipita os ameaçados à tentativa de fuga do destino. Os seres artificiais configuram-se, portanto, como veículos da morte, cuja humanidade tenta derrotar.

Mais que a dicotomia robôs versus humanos, a oposição se prolonga em humano versus animal, natureza versus cultura, além das forças antagônicas clássicas, bem versus mal. Da origem animalesca dos *cylons* se extrai a humanidade lutando

contra o tempo, “O animal é assim, de fato, o que agita, o que foge e que não podemos apanhar, mas é também o que devora, o que rói” (DURAND, 1997, p. 90). A animalidade não se descola completamente dos significado ligados aos ciclos e ritmos naturais, como o tempo inexorável. Os répteis como fazedores de Golem podem ser lidos ainda em tom de advertência perante os avanços da tecnociência que modificam a natureza.

Estabelece-se uma separação cortante entre as formas de vida animal e robótica *versus* a forma de vida humana. Os *cylons* – criações animais, metálicas, inorgânicas e imortais – são alocados como retratos contrastados da humanidade.

Já no seriado de 1980, surgem dois androides. A trama revela, porém, que o interior permanece não biológico. Estes androides partilham com os humanos a condição finita, sinalizando para a fragilidade do corpo humano e o caráter perecível da vida frente ao tempo. As fronteiras entre seres-humanos e não-humanos começam a revelar suas opacidades: não mais a distinção fácil entre humanos e humanoides, mas a difícil categorização daquele feito a sua imagem e semelhança.

A refilmagem (2004-2009) e o *spin-off* (2010), complexificam os robôs. No remake, os humanoides convivem com androides e ginoides², que evoluíram e se replicam através do que a série denomina “download de memória e consciência”, realizado nas “naves ressurreição”.

2 Versão feminina do masculino androide.

Figura 1 – Transformações dos *cylons* da saga *Battlestar Galactica*

Fonte: https://www.wallpaperup.com/17282/Battlestar_galactica_evolution.html.
Acesso em: 08 fev. 2020

Na trama, os humanoides metalizados são criados para servirem como escravos. Responsabiliza-se assim, indiretamente, os próprios humanos pelo ataque dos robôs. Culpa-se assim, a uma só vez no humano, a vontade de potência, o impulso fáustico da criatura divina de tornar-se criador e a exploração pela escravidão.

Na versão refilmada, tanto os *cylons* externamente maquínicos, quanto os androides e as ginoides, são internamente biológicos. Estes últimos são robôs conscientes, portadores de subjetividade e vivenciam sentimentos e emoções. As fronteiras se tornam assim tênues e permeáveis.

O último episódio desta versão, apresenta ainda uma forma de vida híbrida - a Eva Mitocondrial: fruto do relacionamento entre um humano e uma *cylon*. Ela se torna o ancestral comum mais recente da espécie humana atual, fundando assim uma tecnohumanidade, o que permite problematizar a complexidade

adquirida pelo *homo sapiens*. Em face deste argumento, Lemieux (2017) entende o maquínico na refilmagem como o que ele chama de prótese de origem. Com esta expressão, o autor busca explicar a interface humano/máquina como característica marcante da humanidade contemporânea. Segundo Lemieux (2017), a noção de prótese é fundamental para compreender algo que a série convoca à reflexão: que a humanidade não é capaz de pensar a si, fora da técnica, pois esta se tornou parte do que é ser humano. Assim, *Battlestar Galactica* apresenta a tese de que, a cultura e as ferramentas são centrais para definir a existência humana, com a relação com a técnica emergindo como o que possibilitou ao ser fazer-se humano.

O *spin-off* também representa a perspectiva da hibridização. Quando a adolescente Zoe Graystone morre, Daniel, seu pai e dono de uma empresa de tecnologia, descobre que o avatar da jovem, abastecido com dados de Zoe, permanece vivo na realidade virtual da trama. Inconformado com a perda da filha, Daniel Graystone transfere o código do avatar para um corpo robótico *cylon*, no qual estava trabalhando para desenvolver soldados para o governo. Origina-se assim uma mescla humano, robô e virtual.

Devido a esta tensão entre materialidade e imaterialidade, refere-se aqui esta recombinação como (i)material – por sua existência física em coexistência com uma materialidade digital - alfanumérica, binária, algorítmica. Por (i)material visa-se reunir em uma expressão, tanto a materialidade visível e palpável do humano e da máquina, quanto a fisicalidade invisível e intangível da virtualidade. Uma analogia possível pode ser encontrada no conceito de gravidade – um fenômeno físico que afeta a realidade

sensível, ainda que não possa ser apreendido visualmente pela percepção. O conceito de (i)materialidade constitui-se, logo, da tensão entre o material e o imaterial. Partindo da premissa de que opostos que não se desfazem pela impossibilidade de tensões permanentes (FELINTO, 2003).

Um exemplo que demonstra a complexidade desta dialética contemporânea pode ser encontrado em Crawford e Joler (2018), ao problematizarem a genealogia de objetos técnicos como smartphones, computadores e dispositivos baseados em internet das coisas. Para tanto, os autores cartografaram a cadeia de produção destes gadgets. Eles remontam desde os recursos minerais explorados como matéria-prima até a mão de obra precarizada envolvida na extração destes minérios, fabricação de hardwares e no treinamento de inteligências artificiais de determinados métodos de aprendizagem de máquina usados nestes *softwares*³.

A (i)materialidade visa considerar os processos materiais que conformam redes não manifestamente materiais, como a inteligência artificial. A condição de prescindir de concretude, mas ser permeado por métodos concretos, revela um desafio para o próprio aparato conceitual tradicional. Na visão de Gabriel (2020), trata-se de uma espécie de releitura do problema mente-corpo ou mente-cérebro, que desde o século XVII investiga a relação entre as instâncias física e mental (TEIXEIRA, 2015), atualizada na articulação entre o material e o digital.

3 Ilustra estas complexas redes sociotécnicas o *Amazon Mechanical Turk*, no qual trabalhadores remotos terceirizados realizam tarefas que as máquinas não são capazes de realizar, por exemplo, categorizando imagens para bancos de dados que serão usados para o treinamento de inteligências artificiais.

Há que se atentar para o fato de que os *cylons* de *Battlestar Galactica* não podem ser categorizados como ciborgues, já que não prescindem de um humano original (MARSHALL; WHEELAND, 2008). De acordo com os autores, mesmo a organicidade dos robôs é apresentada como inteiramente artificial, um simulacro: uma forma de vida biomecânica, mas de origem sintética.

Conforme Haraway (2016), o ciborgue é um organismo cibernético, híbrido de máquina e organismo. Sua presença convida ao questionamento daquilo que costuma ser tido como natural, pois sua natureza heterogênea evidencia as possibilidades de (re)construção do corpo e sua subjetividade, problematizando ontologias. Os ciborgues demonstram ainda que a hibridização não naturaliza as partes envolvidas, mas tenciona as fronteiras entre elas. Sua caracterização a partir da intrusão do artificial no corpo ou na mente – de implantes a psicofármacos – configura basicamente todas as pessoas, em alguma medida, a um devir ciborgue.

DO BARRO AO SILÍCIO

De acordo com Legros *et al.* (2014), as histórias de robôs são inspiradas pelo mito dinâmico do Golem, por sua vez conduzido pelo mitema da oposição entre natural e artificial. A figura do Golem é ancestral. Seus relatos remontam a cultura oral antes de Cristo. Abarca, portanto, a imemorialidade (DURAND, 2012). O Golem é um ser de barro ou argila, cuja vida seria insuflada a partir da inscrição de um termo hebraico (*emet* – verdade) em sua cabeça e que, por meio do apagamento da primeira letra da palavra (*met* – morto) seria destruído. Sua criação seria embasada pelo Talmude,

coletânea de livros sagrados judaicos e pela Cabala, tradição mística do Judaísmo, conseqüentemente, assume em variantes da lenda o papel de proteção dos judeus.

Entre as histórias de animação do inanimado que precedem o Golem, tem-se o Adão das escrituras, feito do barro à imagem e semelhança de Deus, demarcando o embrião religioso da narrativa. Para além da Bíblia, na mitologia greco-romana tem-se a história do escultor Pigmalião, que cria uma estátua do que considera a mulher ideal e apaixona-se por sua criação, vivificada pela deusa Afrodite. Já na *Ilíada*, de Homero (VIII a.C.), o deus grego Hefesto/Hefaístos é descrito como senhor de mulheres artificiais, feitas de ouro, que o auxiliavam (ASIMOV, 1984). O Golem se consolida ainda como referência de diversas narrativas de concepção da vida por processos não naturais, como o *homunculus* da alquimia. Do latim, homenzinho. Refere-se à criação de um pequeno ser artificial vivificado pelo cultivo controlado de matéria orgânica inanimada por alquimistas.

O aspecto cabalístico das letras que animam o Golem é colocado por Cornelsen (2004) em paralelo a manipulação tecnocientífica contemporânea sobre os seres vivos. Neste sentido, os agentes da tecnociência são interpretados pelo autor como os novos fazedores de golems. Seguindo este raciocínio, Nazario (2004) demarca *Frankenstein ou o moderno Prometeu* (1818), de Mary Shelley, como o ponto de viragem do sopro de vida que se desloca do religioso, mágico ou sobrenatural para o científico; do inorgânico ao orgânico; da proteção dos judeus à vontade de potência do cientista do título da obra; da incapacidade de fala da maior parte dos golems à linguagem e erudição pela aprendizagem da criatura de Victor Frankenstein.

Por este poder de ressonância, o mito subsiste em vários tipos de histórias de animação do inanimado, como o conto “O homem de areia” (1815), de 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), de Carlo Collodi, que dá vida a um boneco de madeira por intermédio de uma fada e em *O mágico de Oz* (1900), de L. Frank Baum, no qual um homem de lata sonha em ter um coração.

Cornelsen (2004) aponta três versões da lenda do Golem que se destacam. A primeira é associada ao rabino polonês Elias Baal-Schem de Chelm e mantém da longa tradição lendária o barro como matéria-prima e os princípios cabalísticos da combinação de letras para dar vida à criatura. Nela constam ainda o Golem como uma espécie de empregado, o seu crescimento desproporcional e o fim trágico do rabino, que morre esmagado pelo peso da criatura desfeita.

Ainda de acordo com Cornelsen (2004), a segunda versão é a de Praga. Segundo ela, no século XVI, o rabino polonês Judah Loew ben Betzalel⁴ teria moldado a criatura para proteger os judeus do antissemitismo em um gueto de Praga, na República Tcheca. Assim, o Golem tornou-se solidamente mitificado por meio de um personagem real. O diferencial desta lenda está no fato de o rabi inserir em um orifício na cabeça do ser de barro um pergaminho com o nome de Deus para vivificar a criatura. A retirada do papel garantiria que ele retornasse ao pó. O esquecimento desta última parte pelo rabino teria propiciado um ímpeto de destruição da comunidade no Golem, até que ele pudesse ser contido e

4 Nome encontrado com variações de grafia.

desmanchado. Por fim, Cornelsen (2004) aponta a terceira variante, na segunda metade do século XVIII, que motivada pelos *pogroms* contra os judeus, também incorporou o papel de proteção semita.

De acordo com Cornelsen (2004), a literatura teria adotado o Golem, que aparece em Jakob Grimm (Surgimento da poesia editorial, 1808); Clemens Brentano (Declaração do chamado Golem na Cabala Rabínica, 1814) e Achim von Arnim (Isabela do Egito, o primeiro amor juvenil de Carlos V, 1812) – neste último, o Golem é criado à imagem e semelhança do humano, aludindo ao mito do duplo. Segundo Cornelsen (2004), no livro *O Golem* (1915), do escritor austríaco Gustav Meyrink, o manuscrito com as palavras cabalísticas é colocado entre os dentes do Golem. Sobre esta obra, ele analisa:

[...] o *Golem* seria o seu duplo, como símbolo do ser primordial com o qual o homem deve se comunicar a fim de curar-se do medo da existência. Desse modo, Meyrink ultrapassa a visão da tradição judaica e transforma o *Golem* em uma alegoria da essência divina do ser humano. (CORNELSEN, 2004, p. 63, grifos do autor)

Desta forma, o Golem, tal qual o robô, possibilita ao ser olhar para si, como um reflexo distorcido. Também o polonês Elie Wiesel narrou *O Golem: a história de uma lenda* em 1969. No Brasil, Cornelsen (2004) menciona *A guerra no Bom Fim* (1972), de Moacyr Scliar, em referência ao Golem de Praga na luta contra os nazistas na segunda guerra mundial. Na poesia, Cornelsen (2004) cita “Os Golems” (1844), de Annette von Droste-Hülshoff. Mais contemporaneamente, Jorge Luis Borges dedica o poema “El Golem” (1958) à história do rabino de Praga, na qual

ênfatiza o Golem como criatura imperfeita (CORNELSEN, 2004), tal qual o humano. Enfim, o autor cita na poesia consagrada ao Golem, “Aquele, que diante da porta estava” (1964), de Paul Celan, também remetendo às guerras. No cinema, Paul Wegener produziu de 1914 a 1920 três versões do mito, cuja última se tornou um marco no expressionismo alemão.

Figura 2 – O Golem pelo cineasta Paul Wegener



Fonte: <http://www.rationalistjudaism.com/2011/02/day-of-golem.html>.

Acesso em: 12 fev. 2021

No século XX, Cornelsen (2004) observa que o Golem se torna mais parecido com os autômatos e robôs – segundo Nazario

(2004), esta proximidade é fruto do contato com mitos europeus. Os autômatos são mecanismos que produzem operações como o próprio movimento. De acordo com Régis (2006), os primeiros foram os relógios de água, como a clepsidra e de máquina, como os *jack*, bonecos que saíam de uma pequena casa com um martelo para anunciar as horas. No século XVIII, o inventor Jacques de Vaucanson tornou-se conhecido pela criação de protótipos elaborados, como tocadores de instrumentos e animais, como um pato, que comia e defecava, entre outras funções. Segundo Régis (2006), o surgimento dos autômatos como tema complexificou a ficção ao imbricar imaginação e técnica.

Já o robô, de acordo com a Robótica, “[...] 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). O que faz com que os “robôs” existentes em computadores sejam simulações de robôs, 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).

Conforme o cientista Carl Sagan em sua série de divulgação científica *Cosmos* (Carl Sagan; Ann Druyan, EUA, 1980), a primeira história de robô teria surgido na antiguidade, por volta do século III a.C. na Grécia com Heron de Alexandria, que descreveu o funcionamento de diversos autômatos. Somente em 1920, porém, o robô aparece nomeado pela palavra tcheca *robota* (que alude ao trabalho compulsório), na peça teatral R.U.R. (Robôs Universais de Rossum), do tcheco Karel Capek.

AS ÁGUAS HERACLITIANAS DAS BACIAS SEMÂNTICAS

O Golem configura-se como mito ideal, modelo matricial das narrativas de robôs, estruturadas por padrões arquetípicos da psique. Para compreender como este mito é instituído, modificado e decai ao longo do tempo, faz-se necessário observar o que Durand (1998) designa como a Tópica Sociocultural do Imaginário. Esta estrutura responde ao processo em que os arquétipos e símbolos são convertidos em ideias e dispostos em circulação. Não se trata necessariamente de um discurso oral ou textual, mas de um discurso ativo na ambiência sociocultural (BARROS, 2009).

Tabela 2 – Níveis do imaginário pelos quais os mitos circulam na sociedade



Fonte: Anaz (2017, p. 79)

Por esta dinâmica, os mitos realizam o percurso: do inconsciente antropológico (denominado *isso*), no qual estão os esquemas arquetípicos que provocam as imagens; ao nível do ego societal/actancial, em que os atores sociais desempenham suas máscaras/personas, sustentadas pelo meio, no qual coexistem ideias instituídas e marginais; até o superego societal,

que racionaliza os papéis do ego societal (DURAND, 1998), sendo a imagem racionalizada da sociedade (BARROS, 2009). Na tópica está implícito o movimento dinâmico das bacias semânticas.

Enquanto um mito é assimilado em uma cultura, outros são reprimidos, consequentemente, potencializados. Tais repressões podem se dar por diversos fatores, como a censura, os costumes ou as ideologias vigentes em uma época e meio (DURAND, 1985). Há, assim, um desnível entre os mitos manifesto e latente. Esta tensão é a força motriz que, junto à “pressão histórica” (DURAND, 1997), agitam as bacias semânticas, estimulando a renovação de suas águas, pois “[...] o imaginário atualizado reprime e exclui o imaginário em potencial. A partir de então, marginalizado, este entra na clandestinidade da latência e mal consegue classificar-se sob a denominação de um mito preciso” (DURAND, 1998, p. 99).

Este processo faz com que o mito chegue a ser conhecido na forma de estereótipos. No contexto dos estudos sobre o imaginário, o estereótipo emerge como uma representação desvitalizada das significações do mito fundador. O estereótipo identificador tende à figuração exagerada e à minimização da intenção moral, pois a imagem estereotipada sobrevaloriza o descritivo em detrimento do sentido. De acordo com Durand, há um deslocamento da intenção significante e do contexto, a “[...] evaporação do espírito (o ‘ethos’) do mito em prol do ‘aparelho descritivo-alégorico’” (1985, p. 255).

A exemplo do Golem, os robôs de *Battlestar Galactica* conservam sua criação para um fim determinado. Este objetivo, entretanto, deturpa a finalidade de proteção humana do Golem,

transmutando-o em seu avesso de destruição. Já alguns atributos humanos replicados nos seres artificiais, como o tamanho e a força, são maximizados, tal qual o Golem. Na atualização tecnocientífica da lenda, enquanto o Golem é passível de ser desmanchado, os robôs podem ser eternos. No filme clássico de Paul Wegener sobre o Golem, a criatura é referida tanto como alguém que veio do barro, quanto do mundo dos mortos. Esta associação com o sobrenatural subsiste parcialmente no *spin-off Caprica* (2010) ao inscrever sobre o receptáculo corpóreo dos *cylons* o avatar de Zoe, a jovem morta em um atentado a bomba no metrô.

Os modos de existência maquínicos representados na saga transitam de uma figuração reconhecível em relação a um quadro de referência humano (seres antropomórficos), mas que também demarcam uma diferença fundamental (inorgânicos); para duplos da humanidade, inicialmente imortais, mas que, posteriormente estabelecem uma aliança com a humanidade, na qual abrem mão da imortalidade pela justificativa de que só o fim da existência é capaz de conferir sentido à vida; e finalmente uma forma de vida que incorpora a técnica como elemento fundante do que é o humano.

A aliança referida é proposta pelos *cylons* à humanidade e de acordo com uma personagem ginoide:

Durante a nossa guerra civil, conhecemos a morte. Vimos o nosso povo morrer, indo para sempre. Enquanto estávamos fora do alcance das naves de ressurreição, algo começou a mudar. Podíamos sentir um senso de tempo, como se cada momento tivesse alguma importância. Percebemos que, para nossa existência ter algum valor, ela deverá

terminar um dia. Para vivermos vidas com sentido, precisamos morrer sem que haja retorno. A única fraqueza humana com a qual vocês se preocupam durante toda a vida, a mortalidade é a única coisa que te faz completa. (Temporada 4, Episódio 7)

A morte passa a ser positivada como o que reveste de significado a vida. Nisto consiste o consolo do Golem: a aceitação do inevitável. O mote de robôs imortais abrindo mão desse diferencial por investirem a morte de significação reforça o argumento narrativo existencialista. Se o Golem de tempos imemoriais protegia o humano de seus inimigos, o mito degradado chega à atualidade para consolá-lo de outros, mas no fundo, os mesmos inimigos: o tempo e a morte. O Golem ecoa o anseio humano de proteger a própria existência. O desejo de sobrevida do Golem lendário é revertido na refilmagem em aspiração de partilhar a finitude humana.

Neste mito recontado na contemporaneidade, o barro é substituído pelo silício, evidenciando a plasticidade do símbolo em relação à cultura. Ainda no âmbito cultural, se o Golem aludia ao sentimento antissemita, os robôs de 1978 e 1980 personificaram a ameaça socialista no contexto estadunidense da Guerra Fria, no qual as produções midiáticas foram amplamente utilizadas na chamada “caça às bruxas”. Marshall e Potter (2008) chegam a comparar os raios de luz vermelha que saem do campo de visão dos *cylons* como a ameaça comunista, com os seres artificiais emergindo simbolicamente como alegoria do medo de um sistema político, econômico, social e cultural, propagandeado pelo bloco capitalista como nocivo.

Outro aspecto é que, diferentemente do Golem como uma criatura com nenhum ou pouco desenvolvimento de individualidade, cujos *cylons* das séries de 1978 e 1980 herdaram a impessoalidade, os robôs da refilmagem encarnam sentimentos, emoções, individuação e subjetividade. A forma de representação dos *cylos* como seres biológicos e conscientes é sintomática, portanto, de uma ampliação dos significados inscritos sobre a superfície robô.

A desvitalização do mito não deve levar a crer em uma falta de legitimidade do mesmo. Para além da denotação pejorativa que o termo possa dar a ver, trata-se de evidenciar o processo natural das dinâmicas mitogênicas que, não desconsidera as transformações que agregam novos sentidos ao mito, mas enfatiza que todo movimento de transformação mítica envolve uma perda. Significados plurais passam a compor o mito, ao mesmo tempo em que se amplia a distância deste em relação as suas raízes, promovendo uma desconexão com sua origem e suas significações primordiais.

É assim que imagens míticas, inicialmente fortes, com alta capacidade de suscitar a simbolização, perdem alguns de seus aspectos, têm outros desmesuradamente reforçados, outros, ainda, substituídos até que, ao final, não reste muito do mito original. (BARROS, 2009, p. 3)

O robô, em seus vários formatos, possui seu lugar na história e filosofia da técnica, ciência e tecnologia, bem como nas narrativas ficcionais em variados meios. As metáforas tecnocientíficas sempre foram essenciais para a interpretação da humanidade (MARTINS, 1996) e seguirão como importantes chaves de compreensão sobre

o humano, as sociedades e o mundo. Entre perdas inerentes às transformações míticas e novas possibilidades de construção de sentidos, as correntes mitogênicas se movimentam em um rico dinamismo, como águas de um mesmo rio, mas que de modo heraclitiano, jamais serão as mesmas.

CRIADORES DE CRIATURAS

O contexto de produção de cada época mobiliza substratos como o barro, a argila, a areia e a madeira até chegar ao metal, a biologia e a virtualização. Em relação à representação por meio da qual os robôs da ficção chegam à contemporaneidade, o metal não é abandonado, mas sinaliza um desgaste, coexistindo com a pele como artifício de construção de uma humanidade aparente (KOISTINEN, 2011) e concepções amparadas na (i)materialidade.

Nem mesmo na ficção a vida figura como geração espontânea. Atendendo as necessidades de verossimilhança e suspensão da descrença, próprias do relato ficcional, sempre há ao menos um componente por meio do qual a vida se forma. No episódio *Be right back*, da série britânica *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011 – presente), uma personagem necessita preparar um banho para que o corpo em branco de um androide que personificará seu companheiro falecido seja vivificado: ela lança sobre a pele em gel nutriente dentro da água uma substância em pó nomeada como eletrólitos para que a mistura fermente no escuro. Na refilmagem da série *Battlestar Galactica* este caminho é refinado na noção de processo evolutivo estendido aos robôs.

O robô de metal permanece, mas cada vez mais dando sinais de saturação, como já percebia Sibilia (2015): sua representação não

é mais suficiente para abarcar as transformações que trazem para o cerne novos modos de existência, sobre os quais, outras formas de imaginar são solicitadas. O movimento das águas metafóricas das bacias semânticas faz com que um mito passe por fases de robustez, quando suas matrizes podem ser percebidas de modo mais pronunciado, mas também períodos de conteúdos pouco dirigidos aos índices imaginários mais sólidos, quando o mito se encontra desvitalizado. Assim, o robô de metal não disse adeus. Os mitemas nucleares constitutivos do estereótipo do humanoide, entretanto, já indicam um esboço de derivação para outros modos de imaginar – cada vez mais em fusão com o humano. Sua representação transita da aparência metálica à orgânica; de peças e fios à biologia; do barro ao silício e oscilantes entre materialidade e (i)materialidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso das histórias de robôs na saga *Battlestar Galactica* (1978-2010) se inicia na série original de 1978 com *cylons* cuja origem possui raízes animalesca, são inorgânicos e imortais, em radical alteridade ao ser humano. Na continuação do seriado em 1980 surgem androides criados pelos próprios seres artificiais, ainda inorgânicos, mas que partilham a finitude humana. A refilmagem de 2004 a 2009 apresenta humanoides, androides e ginoides criados por humanos, mas que evoluem, são orgânicos funcionando em analogia à biologia humana e apesar de imortais, desejam compartilhar a condição finita dos seres humanos. A primeira criatura híbrida deste universo ficcional é apresentada no último episódio do *remake*, como Eva Mitochondrial, ancestral

comum mais recente da humanidade atual e fruto da união entre uma *cylon* e um humano. A inclusão da perspectiva de hibridização humano/máquina na história pode ser compreendida ainda como uma explicação para a complexidade alcançada pelo *homo sapiens* contemporâneo e o caráter de fundamento deste em interface com a técnica. O *spin-off* em 2010 também apresenta um ser híbrido que desafia categorizações em torno da fusão humano, robô e virtual.

A trajetória demonstra como *Battlestar Galactica* move o mito do Golem do robô antropomórfico de metal até os híbridos, passando por androides e ginoides indistinguíveis da humanidade. Sendo a mitologia construída por este universo fictício algo vivo, dinâmico e criador, este caminho pode ser revisitado em futuras produções, convidando a novas pesquisas sobre as estruturas figurativas em contínuas transformações.

Todo o sistema mítico erigido nas narrativas de robôs das quatro séries que compõem a saga acende o mito do Golem. Continuamos modelando golems. Se não mais do barro judaico-cristão, de silício. Na ficção e fora dela. Se estas criaturas de outrora auxiliaram a humanidade a lidar com medos contextuais, como o antissemitismo, os golems contemporâneos servem a diversos fins, como advertir sobre os riscos da manipulação tecnocientífica sobre os seres vivos, a natureza e os objetos.

A evolução do Golem ao longo do tempo permite ainda problematizar concepções de progresso adotadas pelas sociedades. O ímpeto de destruição dos golems de algumas variações da lenda e produções culturais sinaliza também para a capacidade

de destruição do próprio humano, sobretudo nas perspectivas de alteridade e diferença atuais. O Golem, portanto, diz sobre o humano e os perigos que o cercam, tanto provenientes dele mesmo, quanto naturais, como o tempo e a morte.

Sob a estereotipia do robô, a figura e a função mítica do Golem são subvertidas. Há um esvaziamento simbólico que distancia este ser artificial de seu objetivo originário de proteger a humanidade, convertendo-o na finalidade de defender a própria existência. Deste modo, o Golem e seus ecos subsequentes, simbolizam contextos e a ontologia humana. Neste último aspecto, ele atua regulando o medo essencial humano, figurado na saga como a morte que se coloca como inimigo do ser, mas que posteriormente também o consola ao positivar sua condição perecível, revestindo-a de sentido.

REFERÊNCIAS

- ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. Matrizes arquetípicas da cultura midiática: O imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. *Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Rio de Janeiro: Intercom, 2015.
- ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. O sucesso do arquétipo do herói vigilante: Ciência, tecnologia e ética na trilogia cinematográfica O Cavaleiro das Trevas. *Comun. Mídia Consumo*. São Paulo, v. 3, n. 36, janeiro/abril de 2016.
- ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. O arcaico e o contemporâneo em Sense8: Representações arquetípicas da diversidade. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 40, setembro/dezembro de 2017.
- ASIMOV, Isaac. *No mundo da Ficção Científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- BABO, Carolina Chamizo Henrique. *Era uma vez... Outra vez: A reinvenção dos contos de fadas*. Curitiba: Appris, 2016.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. A saia de Marilyn: Do arquétipo ao estereótipo nas imagens midiáticas. *Revista da Associação Nacional dos*

Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília: E-Compós, v. 12, n. 1, janeiro/abril de 2009.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. Comunicação e Imaginário – Uma proposta mitológica. *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, v. 33, n. 2, julho/dezembro de 2010.

CORNELSEN, Elcio Loureiro. Os caminhos do *Golem* pela literatura. In: NAZARIO, Luiz; NASCIMENTO, Lyslei. (Orgs.) *Os fazedores de golems*. Belo Horizonte, MG: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, FALE/UFMG, 2004.

CRAWFORD, K; JOLER, V. Anatomia de um sistema de inteligência artificial: O Amazon Echo como mapa anatômico de trabalho humano, dados e recursos planetários. *Revista ComCiência*, 20 set. 2020. Disponível em: <https://www.comciencia.br/anatomia-de-um-sistema-de-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 23 dez. 2020.

DURAND, Gilbert. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, método e aplicações transdisciplinares: Mito, mitanálise e mitocrítica. *R. Fac. Educ.*, v. 11 n. 1/2, 1985.

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

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

DURAND, Gilbert. *O imaginário*: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

DURAND, Gilbert. O retorno do mito: Introdução à mitologia. Mitos e Sociedades. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 23, abril de 2004.

DURAND, Gilbert. Passo a passo mitocrítico. *Revista ao pé da letra*, v. 4.2, 2012.

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

FELINTO, Erick. À imagem do homem: Robôs, autômatos e pós-humanos no imaginário tecnológico. *ComCiência*, Brasília: SBPC, v. 70, n. 70, 2005. Disponível em: www.comciencia.br/reportagens/2005/10/07.shtml. Acesso em: 21 jun. 2016.

GABRIEL, Martha. *Você, eu e os robôs*: pequeno manual do mundo digital. São Paulo: Atlas, 2020.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). *Antropologia do Ciborgue: As vertingens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

KOISTINEN, A. K. Passing for Human in Science Fiction: Comparing the TV Series *Battlestar Galactica* and V. *NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, v. 19, n. 4, dezembro de 2011.

LEGROS, Patrick; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Patrick. *Sociologia do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LEMIEUX, René. La machine comme “prothèse d’origine”: Réflexion philosophique sur le sujet humain dans *Battlestar Galactica* de Ronald D. Moore. *TV/Series*, 11, 2017.

MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas – e outros Ensaio de Teoria Social*. Lisboa, Portugal: Século XXI, 1996.

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

NAZARIO, Luiz. O *Golem*, o autômato e Frankenstein. In: NAZARIO, Luiz; NASCIMENTO, Lyslei. (Orgs.) *Os fazedores de golems*. Belo Horizonte, MG: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, FALE/UFGM, 2004.

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.

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

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

TEIXEIRA, João de Fernandes. *O cérebro e o robô: Inteligência Artificial, Biotecnologia e a Nova Ética*. São Paulo: Paulus, 2015.