

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO E CULTURA MIDIÁTICA

IMAGINÁRIO MIDIÁTICO NA FICÇÃO CIENTÍFICA:
PÓS-HUMANO NO SERIADO TELEVISIVO
STAR TREK - NEW GENERATION

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista, para obtenção do título de Mestre em Comunicação

FRANCISCO ALEXANDRE REGINA

SÃO PAULO - SP
2013

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO E CULTURA MIDIÁTICA

IMAGINÁRIO MIDIÁTICO NA FICÇÃO CIENTÍFICA:
PÓS-HUMANO NO SERIADO TELEVISIVO
STAR TREK - NEW GENERATION

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista, para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Jorge Miklos.

FRANCISCO ALEXANDRE REGINA

SÃO PAULO - SP
2013

Regina, Francisco Alexandre.

Imaginário midiático na ficção científica: pós-humano no seriado televisivo Star Trek – New Generation / Francisco Alexandre Regina. - 2012.

103 f. : il. color. + CD-ROM.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2013.

Área de Concentração: Contribuições da Mídia para a Interação entre Grupos Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Jorge Miklos.

1. Ficção científica. 2. Midiático. 3. Pós-humano. 4. Star Trek.

I. Título. II. Miklos, Jorge (orientador).

FRANCISCO ALEXANDRE REGINA

**IMAGINÁRIO MIDIÁTICO NA FICÇÃO CIENTÍFICA:
PÓS-HUMANO NO SERIADO TELEVISIVO
*STAR TREK - NEW GENERATION***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Jorge Miklos.

Aprovado em:

Banca Examinadora

_____/_____/_____
Prof. Dr. Jorge Miklos - Orientador
Universidade Paulista – UNIP

_____/_____/_____
Prof^a. Dr^a. Malena Segura Contrera
Universidade Paulista – UNIP

_____/_____/_____
Prof. Dr. Gelson Santana Penha
Universidade Anhembi Morumbi

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha amada esposa Regiane que, com muito amor e carinho me apoiou e não mediu esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer, em primeiro lugar, a Deus, pela força e coragem durante toda esta longa caminhada.

Aos meus pais, irmãos, minha filha Fernanda e a toda minha família que, com muito carinho me apoiou nesta jornada.

Agradeço também a todos os professores que me acompanharam durante a Dissertação de Mestrado, em especial ao meu Orientador Prof. Dr. Jorge Miklos e à Profa. Dra. Malena Segura Contrera, responsáveis pela realização deste trabalho.

Muito Obrigado !

O aspecto mais triste da vida atual é do que a ciência ganha em conhecimento mais rapidamente do que a sociedade em sabedoria.

(Isaac Asimov)

RESUMO

Esta dissertação aborda o imaginário midiático na ficção científica, em particular a temática do pós-humano presente em alguns episódios do seriado televisivo *Star Trek – New Generation*. O objetivo principal é mapear a articulação entre o imaginário social tecnológico e o pós-humano representado na ficção científica. O problema que suscitou a pesquisa foi responder quais os valores do imaginário social tecnológico presentes no seriado televisivo *Star Trek – New Generation*, e em que medida esses valores expressam as angústias do pós-humano.

As suposições iniciais apontaram a presença da imaginação nas relações entre homens e máquinas, formando um conjunto de representações sociais compartilhadas chamado de pós-humano. Essas representações são fruto da aflição do ser humano acerca da sua condição existencial. A resposta cultural promove um imaginário social pós-humano, um híbrido homem-máquina, que tenta no plano da fantasia superar as limitações do humano. Essa imagem está presente em vários produtos da indústria cultural, entre elas o seriado televisivo *Star Trek – New Generation*.

O *corpus* de análise foi o personagem Data do seriado televisivo *Star Trek – New Generation*, um androide que convive com humanos e que, se por um lado entra em contato com as limitações dos humanos, por outro, busca tornar-se um “humano demasiadamente humano”.

A pesquisa teve um caráter investigativo bibliográfico e utilizou como referencial teórico estudos realizados no âmbito do imaginário tecnológico-midiático propostos por teóricos como Juremir Machado e Erick Felinto; estudos acerca da ficção científica desenvolvidos por Raul Fiker e Iser Wolfgang, e reflexões acerca do pós-humano desenvolvidos por Donna Haraway e Fátima Regis.

Palavras-chave: Imaginário Midiático, Ficção Científica, Pós-Humano, *Star Trek*.

ABSTRACT

This paper deals with the mediatic imaginary in the scientific fiction, particularly about the post-human subject matter present in some episodes from the television series Star Trek – New Generation. The main objective is to map the articulation between the technological social imaginary and the post-human represented in the scientific fiction. The problem which provoked this research was to answer what technological social imaginary values were presented in the television series Star Trek – New Generation and how these values express the post-human anguishes.

The initial suppositions pointed out the imagination presence in the relations among human beings and machines, forming a shared social representations group called post-human. These representations are results from the human being anxiety concerning its existential condition. The cultural response promotes a post-human social imaginary, a hybrid human being-machine, that tries to get over the human limitations in the fantasy level. This image is present in the several cultural industry products, among them the television series Star Trek – New Generation.

The analyses corpus was the Data character from the television series Star Trek – New Generation, an android who lives together human beings and that, whether on the one hand gets in touch with human limitations, on the other hand, pursues to become a “human excessively human”.

This research had an investigative character bibliographic investigative and used studies in the media technological imaginary scope proposed by theorists as Juremir Machado and Erick Felinto, as theoretical reference; studies about the scientific fiction developed by Raul Fiker and Iser Wolfgang; and reflections concerning the post-human developed by Donna Haraway and Fátima Regis.

Key-words: Mediatic Imaginary, Scientific Vision, Post-Human, Star Trek

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - USS <i>Enterprise</i> NCC 1701.....	19
Figura 2 - USS. <i>Enterprise</i> NCC 1701 A	20
Figura 3 – USS <i>Enterprise</i> NCC 1701 B	20
Figura 4 - USS. <i>Enterprise</i> NCC 1701 C	21
Figura 5 - USS <i>Enterprise</i> NCC 1701 D	22
Figura 6 - USS <i>Enterprise</i> NCC 1701 E	23
Figura 7 – Tenente Comandante Data	24
Figura 8 - Tenente Geordi La Forge	26
Figura 9 - Foto de propaganda da série Clássica.....	43
Figura 10 - Capitão James T. Kirk.....	44
Figura 11 - Sr. Spock	45
Figura 12 - Dr. Leonard McCoy	45
Figura 13 – Tenente Comandante Montgomery Scott.....	46
Figura 14 - Hikaru K. Sulo	46
Figura 15 - Nyota Uhura.....	47
Figura 16 - Pavel Andreievich Chekov	47
Figura 17 - Christine Chappel.....	48
Figura 18 - Janice Rand	48
Figura 19 - Dr. McCoy, Capitão Kirk e Sr. Spock	49
Figura 20 - Foto de propaganda da série “ <i>New Generation</i> ”	52
Figura 21 - Capitão Jean Luc Picard	52
Figura 22 - Willian T. Riker	53
Figura 23 – Tenente Comandante Data	54
Figura 24 - Conselheira Deanna Troi	55
Figura 25 – Dr ^a . Beverly Crusher	55
Figura 26 - Tenente Geordi La Forge	56
Figura 27 - Tenente Worf	56
Figura 28 - Tenente Natasha Yar	57
Figura 29 - Wesley Crusher.....	59
Figura 30 - Guinan	59

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1: A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO NA FICÇÃO CIENTÍFICA	12
1.1. Imaginário	12
1.2. O imaginário Tecnológico	15
1.3. A Ficção Científica	27
1.4. A Ficção Científica na Literatura	30
1.5. A Ficção Científica no Cinema	34
CAPÍTULO 2: <i>STAR TREK</i> E O GÊNERO DO SERIADO TELEVISIVO	39
2.1. A Criação das Séries de Televisão	39
2.2. O Seriado <i>Star Trek</i>	42
2.3. <i>Star Trek “New Generation”</i>	51
CAPÍTULO 3: DATA: HUMANO, DEMASIADAMENTE HUMANO	70
3.1. Pós-humano	70
3.2. Ciborgue na ficção científica	73
3.1.1. Robôs	78
3.1.2. Androides	81
3.1.3. Computadores	86
3.3. Data	88
CONCLUSÃO	97
REFERÊNCIAS	98

INTRODUÇÃO

Esta dissertação aborda o imaginário midiático na ficção científica, em particular a temática do pós-humano presente em alguns episódios do seriado televisivo *Star Trek – New Generation*.

Este seriado trata de um futuro em que a USS Enterprise NCC 1701-D (nave espacial), comandada por seu capitão Jean Luc Picard e seus comandados (tripulantes), explora a galáxia (espaço) em busca de novos mundos (planetas) e novas civilizações, deparando-se com culturas diferentes, sempre respeitando o grau de desenvolvimento de cada uma delas.

Nessa ficção, o ficcional e a tecnologia são grandes aliados, pois a nave espacial dispõe de vários recursos, tais como: velocidade de dobra, teletransporte, alimentos sintéticos e um androide na tripulação, e uma diversidade de tripulantes das mais variadas raças, promovendo uma integração da galáxia.

Regidos pela frota estelar, toda a tripulação deve respeitar as normas e as regras de procedimentos impostas, com destaque para a primeira diretriz, norma que estabelece a não interferência no grau de evolução dos planetas encontrados em sua jornada.

O *corpus* de análise foi o personagem Data do seriado televisivo *Star Trek – New Generation*, um androide que convive com humanos e que, se por um lado entra em contato com as limitações dos humanos, busca tornar-se um “humano demasiadamente humano”.

A pesquisa teve um caráter investigativo bibliográfico e utilizou como referencial teórico estudos realizados no âmbito do imaginário tecnológico-midiático propostos por teóricos como Juremir Machado e Erick Felinto; estudos acerca da ficção científica desenvolvidos por Raul Fiker e Iser Wolfgang, e reflexões acerca do pós-humano desenvolvidas por Donna Haraway e Fátima Regis.

A metodologia caracteriza-se como bibliográfica de caráter exploratório, na qual se analisa o imaginário social e a identificação e, argumenta a respeito da presença desse imaginário social no seriado *Star Trek - The New Generation*.

Foram analisados os episódios “O Valor de um Homem” - *The Measure of a Man*, exibido em 13 de fevereiro de 1989 e “O Dia de Data”- *Data’s Day*, apresentado em 07 de janeiro de 1991.

No capítulo um, *A Construção do Imaginário Tecnológico na Ficção Científica*, buscou-se conceituar imaginário e imaginário tecnológico e suas imbricações com o gênero ficção científica literária e a ficção científica no cinema.

No capítulo dois, *Star Trek e o Gênero do Seriado Televisivo*, aborda-se a criação das séries de televisão, a história do seriado *Star Trek* e *Star Trek - New Generation*.

No capítulo três, *Data: um humano demasiadamente humano*, foi desenvolvido o conceito de pós-humano, o ciborgue na ficção científica (robôs, andróides e computadores) e, por fim, uma análise do personagem Data como uma imagem do pós-humano.

CAPÍTULO 1

A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO NA FICÇÃO CIENTÍFICA

1.1. Imaginário

O imaginário é objeto de pesquisa de grandes pensadores e traz à tona uma gama de discussões e definições. Iser (1996) entende que a ficção se distingue da realidade empírica e que pouco se pode dizer sobre a capacidade do fictício. Ainda segundo este autor, essa tarefa poderia ser realizada se for considerado o fictício em interação com outro elemento constitutivo do texto literário, qual seja: o imaginário. O imaginário, por sua vez, embora seja visto como uma experiência evidente foge na maioria das vezes à determinação. Embora seja apresentado como uma nova criação conceitual, o imaginário ganha relativa importância se for evidenciada a sua relação com a imaginação e a fantasia.

Etim.: do lat. *Imaginarium*, que existe na imaginação. Epistemologia campo de pesquisa sobre as imagens “ordenam os modos de representação”. Os estudos do imaginário atravessam várias disciplinas, como Antropologia, História, Psicanálise, Filosofia, Arte e Teologia. São muitos os pensadores que refletem sobre o imaginário. Entre eles, Gaston Bachelard, Gilbert Durand, Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Edgar Morin, Cornelius Castoriadis, Sigmund Freud, Jacques Lacan, Roger Caillois, Mircea Eliade, Henry Corbin, Michel Maffesoli e Patrick Tacussel. O substrato comum às diversas linhas de pesquisa é a recusa de uma lógica binária e excludente, bem como a recusa da oposição simplista entre real e imaginário. Os diversos conceitos que cercam os estudos do imaginário são baseados em pensamento complexo, flexível e pluralista, que incorpora a contradição e a ambivalência (BENETTI *apud* MARCONDES FILHO, 2009, ps.176-177).

Pode-se dizer então, que o imaginário é manifestado por meio da fantasia, da imaginação, da arte, entre outros meios e, a junção de um panorama de ideias com um mundo de imagens oriundas da mente humana, propicia a manifestação do imaginário. A análise do imaginário a partir do campo das ideias mostra que ele é guiado pela memória e pelo conhecimento e dirigido por fatores cognitivos, visa tornar presente o que é ausente. Supõe-se, então, que o imaginário depende de outros fatores para se desenvolver, ou seja, o homem idealiza as ideias e dá forma a

esse ideal, logo, o imaginado ganha vida na sua realidade. É por meio do imaginário que os seres humanos se relacionam com o mundo.

O imaginário pode ser considerado, entre definições, como o conjunto de imagens que constituem a relação simbólica do homem com o mundo. Esse conjunto ou arquivo de imagens está especialmente assentado em mitos e atos rituais que são atualizados em cada cultura específica, mas que transcendem as formas culturais porque lhes são anteriores. O que mantém a dinâmica dessa relação simbólica é a imaginação, acionada pela sensorialidade (cf. Castoriadis). (BENETTI *apud* MARCONDES FILHO, 2009, p.177).

O ato da comunicação humana gera uma espécie de representação mental sobre o que se está falando, isto é, o cérebro humano capta a ideia do que se fala e a transforma em imagens, possibilitando a criação de diversas formas e significados diferentes, assim surge o imaginário.

Bachelard estabelece dois regimes de imagens: o diurno e o noturno. Em sua atividade diurna, o homem constrói o real pela racionalidade e pelo espírito científico. Em sua atividade noturna, o homem constrói o real pelo devaneio do imaginário. Durand parte dessa concepção para criar uma arquetipologia do imaginário com raízes antropológicas. O regime diurno, diz Durand, inclui as constelações de imagens relacionadas aos movimentos digestivo e cíclico, as figuras femininas da mãe e da nutrição e aos rituais de retorno e renascimento. Na base desse sistema residem os arquétipos pós (cf. Jung), matrizes de sentido que se revestem das mais variadas formas simbólicas de apresentação. Os símbolos atualizam os arquétipos, a depender das formas disponíveis em cada cultura e em cada momento histórico. O mito, por fim, apresenta-se como uma narrativa que carrega os arquétipos na forma de apresentações simbólicas (BENETTI *apud* MARCONDES FILHO, 2009, p.177).

O imaginário é a mola propulsora, isto é, a alavanca que transforma em realidade o que foi idealizado no imaginário, ou seja, traz consigo um conceito de existência a fim de transformar em realidade o que foi imaginado.

Todo imaginário é real. Todo real é imaginário. O homem só existe na realidade imaginal. Não há vida simbólica fora do imaginário. O mesmo já tinha sido percebido por Jacques Lacan no que se refere à sexualidade: o sexo acontece no imaginário. O concreto é empurrado, impulsionado e catalisado por forças imaginais. Nisso não se esconde um velho idealismo, travestido de novo em função de uma renovação de terminologia, mas transparece uma constatação antropológica: o ser humano é movido pelos imaginários

que engendra. O homem só existe no imaginário. O que é um imaginário? Como se produz um imaginário? Quais são os instrumentos de propagação, de disseminação e de cristalização de um imaginário? (SILVA, 2003, p.7).

Ao catalisar do imaginário o homem começa a sonhar e busca concretizar o que sonhou, ou seja, transformar a realidade imaginal em real.

Motor, o imaginário é um sonho que realiza a realidade, uma força que impulsiona indivíduos ou grupos. Funciona como catalisador, e estruturador dos limites das práticas. O imaginário é a marca digital simbólica do indivíduo ou do grupo na matéria do vivido como reservatório, o imaginário é essa impressão digital do ser no mundo. Como motor, é o acelerador que imprime velocidade à possibilidade de ação. O homem age (concretiza) porque está mergulhado em correntes imaginárias que o empurram contra ou a favor dos ventos (SILVA, 2003, p.13).

A elaboração do imaginário começa pelo individual e tem sua fundamentação na identificação de suas preferências, expectativas, para depois transpor a grupos que possuem as mesmas expectativas ou preferências.

A construção do imaginário individual se dá, essencialmente, por identificação (reconhecimento de si em outro), apropriação (desejo de ter o outro em si) e distorção (reelaboração do outro em si). O imaginário social estrutura-se principalmente por contágio: aceitação do modelo do outro (lógica tribal), disseminação (igualdade na diferença) e imitação (distinção do todo por difusão de uma parte). No imaginário há sempre desvio. No desvio há potencialidade de canonização. O imaginário explica o “eu” (parte) no “outro” (todo). Mostra como se permanece individual no grupo e grupal na cultura (SILVA, 2003, ps. 13-14).

As ideias surgem no imaginário, se transformam, e logo se fundem com o imaginário tecnológico, ou seja, essas ideias, inicialmente absorvidas pela ficção científica, são projetadas em um mundo fictício e, posteriormente, aprimoradas por meio de projetos audaciosos e inimagináveis, começam a tomar forma no mundo real.

O imaginário, mesmo que seja difícil defini-lo apresenta, claro, um elemento racional, ou razoável, mas também outros parâmetros, como o onírico, o lúdico, a fantasia, o imaginativo, o afetivo, o não racional, o irracional, os sonhos, enfim, as construções mentais potencializadoras das chamadas práticas. De algum modo, o homem age porque sonha agir. O que chamo de “emocional” e de “afetual”

são dimensões orgânicas do agir a partir do espírito. Evidentemente o que a prática condiciona as construções do espírito, mas estas também influenciam as práticas. O imaginário é também a aura de uma ideologia, pois, além do racional que a compõe, envolve uma sensibilidade, o sentimento, afetivo. Em geral, quem adere a uma ideologia imagina fazê-lo por razões necessárias e suficientes, não percebendo o quanto entra na sua adesão outro componente, que chamarei de não racional: o desejo de estar junto, o lúdico, o afetivo, o laço social etc.. O imaginário é ao mesmo tempo impalpável e real (MAFFESOLI, 2001, ps. 76-77).

Para Maffesoli, a ideologia de hoje não é a mesma da época de sua juventude e o termo passou por uma série de mudanças no decorrer dos anos. No século XIX, Destutt de Tracy, famoso estudioso no assunto, explicava que a ideologia é um conjunto de ideias que não está longe do imaginário, ao passo que este último corresponde à aura da ideologia, ou seja, trata-se de algo real, porém intangível (TRACY *apud* MAFFESOLI, 2000).

1.2. O imaginário Tecnológico

O ato ficcional parte do real/existente, de onde tira a veracidade necessária para o acordo tácito entre autor e leitor, acrescentando-lhe uma qualidade imaginária, colocando em contato o real e o imaginário. Se por um lado, o ato de ficcionalizar conduz a realidade para além de seus limites, por outro, ele captura e dá forma ao imaginário, que quando livre é um repertório de imagens, fantasias e sonhos em constante metamorfose e dispersão.

Dessa forma pode-se descrever que o papel da ficção científica na produção de imaginário tecnológico como: a ficção científica (ato de ficcionalização) tem a função de cruzar as fronteiras entre o real/existente (os produtos engendrados pela tecnociência) e o imaginário de sua época. Mas, o cruzamento de fronteiras operado pela atividade ficcional não é apenas de retirar elementos do imaginário e do real e recombiná-los no texto ficcional: “a ficção os devolve, reconfigurando tanto a realidade quanto o imaginário. As obras de ficção científica ativam o imaginário tecnológico e inspiram a produção tecnocientífica, e estes, por sua vez, orientam novas especulações ficcionais” (REGIS, 2004).

Mas como acontece essa inter-relação entre as tecnologias da informação e da comunicação, a ficção científica e o imaginário tecnológico?

Os avanços científicos nas áreas da tecnologia da comunicação e tecnologia da informação ocorreram nos anos de 1970. Em 1969, a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa Norte-Americano (ARPA) instalou uma rede eletrônica de comunicação que deu origem à rede mundial de computadores (Internet). Em 1971, surgem os microprocessadores, conferindo maior capacidade de armazenamento de informações. A integração dessas tecnologias contribuiu para o avanço das pesquisas nas áreas de robótica, nanotecnologia e próteses interiorizáveis e biocompatíveis. Com alta qualidade, os computadores proporcionam testar novas teorias de forma mais eficiente e contribuem para geração de novas metodologias científicas. A prática dessas tecnologias não busca imitar a natureza, mas sim criar objetos e substâncias que ainda não existam na natureza, fazendo surgir a era da sintetização¹, ou seja, da criação de mundos possíveis (REGIS, 2012).

A ficção científica, por sua vez, se aproveita das novas experiências possibilitadas pela ciência e tecnologia dedicando-se à exploração do espaço informacional (REGIS, 2012). Ainda para esta autora, o imaginário tecnológico é uma construção que envolve um entrelaçamento de três termos: as tecnologias da informação e da comunicação (realidade), a ficção e o próprio imaginário tecnológico, cujos pressupostos serão aqui retomados. Inspirando-se em Wolfgang Iser (1993), Regis considera que o imaginário de uma cultura se revela por meio de seus produtos ficcionais (textos literários, imagens, jogos entre outros).

O imaginário tecnológico, contudo, difere-se do imaginário abordado anteriormente, pois, este último revela a ideologia imaginada materializada na realidade ao passo que o imaginário tecnológico existe na imaginação, porém, não é real.

Etim.: do lat. Imaginariu, que só existe na imaginação, que não é real; tecnológico, do gr. Techné, arte, ofício. Filosofia. Gaston Bachelard é o pensador que vislumbrou a força do imaginário como criadora de realidades. Opondo-se à ideia mecanicista de razão e ciência, incorpora a elas a força psíquica do imaginário na formação do espírito científico pelas constantes rupturas epistemológicas presentes na história das ciências. Por exemplo, se observarmos a

¹ Segundo Regis (2012), e conforme (LUCIRIO; MENAI, 2001, p.78) "sintetizar é mais do que imitar a natureza, é mais que reproduzir ou criar modelos dos processos naturais em laboratório, é criar objetos e substâncias que não existem na natureza".

história da ciência moderna veremos que ela foi desenvolvida a partir de ideias metafísicas e estéticas: o universo consiste em matéria em movimento (Descartes); a natureza é governada por leis universais (Newton); conhecimento do poder (Bacon). Nenhum desses pressupostos origina-se de pesquisas científicas ou de processamento de informações. Partiram da força criativa do imaginário. Por isso, as tecnologias carregam consigo projetos e esquemas imaginários. Comunicação. Pesquisadores, como o historiador David Noble, demonstram que o projeto tecnológico do Ocidente está fortemente baseado em elementos religiosos e místicos. A tecnologia industrial, por exemplo, baseou-se no mito da máquina, mito que insiste na autoridade técnica e científica das elites, e um intrínseco valor da eficiência, controle e desenvolvimento tecnológico irrestrito. Essa imagem mítica foi formada a partir do imaginário cristão: o chamado bíblico para a conquista da natureza, a ética protestante do trabalho e a visão milenarista da construção de uma Nova Jerusalém na Terra, tal qual descrita no livro bíblico de revelações (FERREIRA *apud* MARCONDES FILHO, 2009, p.177).

Assim, o imaginário tecnológico não é real, pois existe apenas na imaginação. Todavia, é algo que possibilita vislumbrar um ambiente totalmente novo e imaginado, tendo em vista que leva a um universo de possibilidades, ultrapassando limites e gerando enorme avanço no âmbito da ciência e da tecnologia.

Hoje, um imaginário menos mecanizado, e muito mais místico do que religioso, dá vida a novas tecnologias da comunicação: o mito da informação. Por trás dos ilimitados bancos de dados, redes planetárias de telecomunicações, imersão de mentes em ciberjogos e criação de avatares em ambientes virtuais como Second Life está a aspiração em conceber esses ambientes informacionais não apenas no restrito aspecto da racionalidade instrumental, mas como um espaço sagrado que traria imortalidade e onisciência numa fusão gnóstica entre self e o divino reino da informação. Aspiração à imortalidade (explicitamente assumida por muitos pesquisadores em tecnologia digital que vislumbram a possibilidade futura de um *upload* final do eu para nossos avatares em ambientes virtuais, abandonando o corpo imperfeito e decadente) ou a substituição por próteses e servos mecânicos comandados por programas computacionais apontam para o imaginário transcendentalista ou místico. Biotecnologia, clonagem, nanotecnologia, realidade virtual ou a própria tecnologia computacional apontam para a superação dos limites do orgânico. A matéria superada pelo espírito sagrado da informação (FERREIRA *apud* MARCONDES FILHO, 2009, ps.177-178).

As tecnologias do imaginário trafegam por caminhos diversos e complexos, todavia, estabelecem a união dos indivíduos e dos grupos sociais. Há diversas teorias nas quais os autores descrevem muito bem estes caminhos. O racional neste

momento deve ser desconectado com o objetivo de deixar fluir o imaginário que, por sua vez, começa a desenrolar e ter maior força para se desenvolver.

Na abstração racional, o contraditório deve ser expurgado. No concreto das práticas cotidianas, o paradoxo alimenta os imaginários. Em cada personagem, convivem o sim e o não, o bem e o mal, a verdade e a ilusão, a ideologia e a cultura, a compreensão e a explicação, o afeto e a desrazão (SILVA, 2003, p. 21).

Para Maffesoli (2001), o imaginário atua como alimento e fomenta o desenvolvimento e a criação de novas tecnologias. Como já citado, o imaginário tecnológico cruza a barreira do real e se materializa nas telas de cinema, na televisão e na literatura, ou seja, visualiza-se a personificação do impalpável nas criações advindas do imaginário tecnológico.

A técnica é um fator de estimulação imaginal. Não é por acaso que o termo imaginário encontra tanta repercussão neste momento histórico de intenso desenvolvimento tecnológico, ainda mais nas tecnologias de comunicação, pois o imaginário enquanto comunhão é sempre comunicação. Internet é uma tecnologia da interatividade que alimenta e é alimentada por imaginários. Existe um aspecto racional, utilitário, de Internet, mas isso representa apenas uma parte desse fenômeno. O mais importante é a relação, a circulação de signos, as relações estabelecidas. Da mesma forma, a televisão e a publicidade articulam o emocional e a técnica. Tem lógica nisso, pois a lógica da imagem é sempre técnica (MAFFESOLI, 2001, p. 80).

Nesse mesmo raciocínio, sob a égide deste autor, pode-se observar que as tecnologias presentes no imaginário interferem na consciência e nos territórios afetivos, porém, não de forma impositiva. A tecnologia busca a informação, mas visa principalmente trabalhar o imaginário e extrair do universo mental as sensações oriundas do indivíduo.

As tecnologias do imaginário são, portanto, dispositivos (elementos de interferência na consciência e nos territórios afetivos aquém e além dela) de produção de mitos, de visões de mundo e estilos de vida. Mas não são imposições. Na “sociedade do espetáculo”, em que tudo é mediado por tecnologias de contato, por instrumentos de aproximação massiva, as tecnologias do imaginário buscam mais do que a informação (mitologia do jornalismo): trabalham pela povoação do universo mental como sendo um território de sensações fundamentais. Por dispositivo, Foucault entendia uma série de estratégias, de alcançar a sujeição dos indivíduos sem o uso direto da violência física. A isso, a essa microfísica do poder capilar e

permanente, Foucault chamou de “tecnologia política do corpo”. Mais uma razão para se falar, noutra perspectiva, de tecnologias do imaginário. Dispositivos epidérmicos (SILVA, 2003, p. 22).

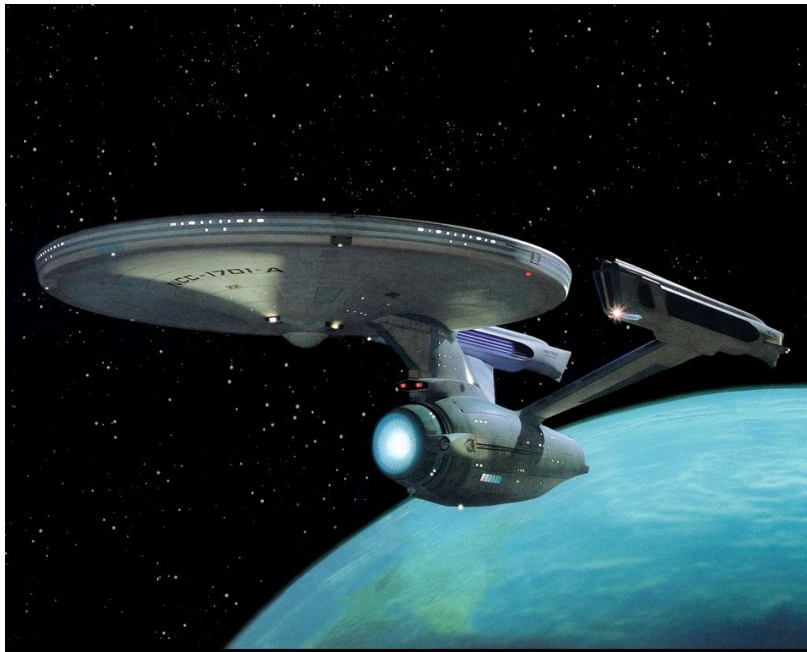
O imaginário tem início na mente humana por meio de afinidades individuais ou grupais e os mecanismos de transformação são a mola propulsora para a transformação ou transição do imaginal para o real. Esse processo pode ser identificado com clareza no objeto de estudo deste trabalho e, dentre os assuntos possíveis de análise, *a priori*, são três, a saber: A nave USS *Enterprise*, o Tenente-Comandante Data e o Tenente Geordi La Forge. Eles serão analisados dentro do contexto do imaginário tecnológico a fim de apontar a relação desses três elementos com o objeto de estudo desta pesquisa e, posteriormente, abordar os demais personagens do seriado *Star Trek New Generation*, no capítulo dois.

Figura 1 - USS *Enterprise* NCC 1701



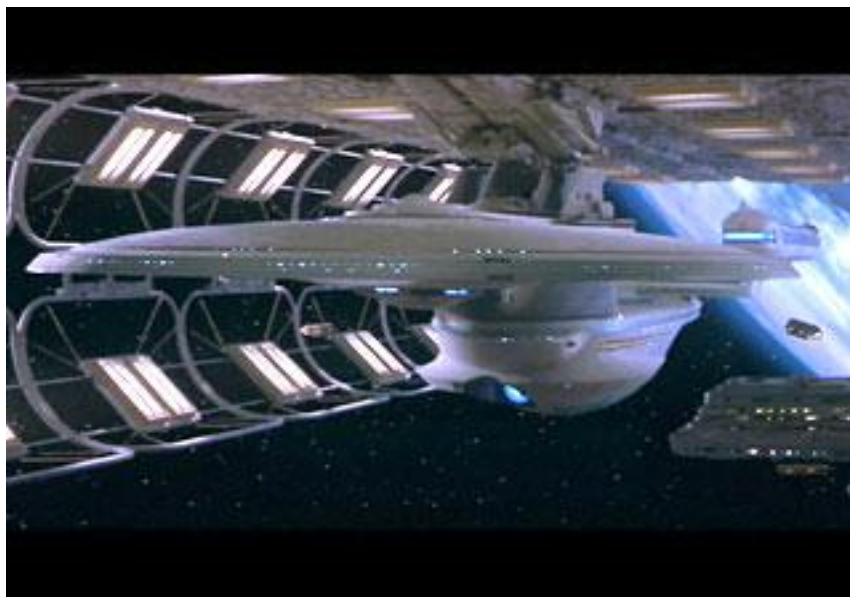
Fonte: <http://www.google.com.br/imgres?q=ncc1701&num=10&hl=pt-BR&biw>, acesso 02/04/12

A USS *Enterprise* NCC 1701 é a espaçonave que transporta a tripulação para as aventuras intergalácticas a procura de novas civilizações, novos mundos, onde nenhum homem jamais esteve. A espaçonave representa claramente a metáfora desta sociedade constituída pelas tecnologias.

Figura 2 - USS. *Enterprise* NCC 1701 A

Fonte: <http://www.google.com.br/imgres?q=ncc1701+a&hl=pt-BR&biw=>, acesso 02/04/12.

Apesar das diversas versões A, B, C, D e E apresentadas nas séries, as naves *Enterprise* são consideradas por seus respectivos capitães como um tripulante ativo e, em alguns episódios, chegam a se referir a elas como suas esposas².

Figura 3 – USS *Enterprise* NCC 1701 B

Fonte: <http://www.google.com.br/imgres?q=ncc1701+b&hl=pt-BR&biw=>, acesso 02/04/12.

² Na série clássica, o Capitão Kirk em alguns episódios se refere à nave com este tratamento.

A *Enterprise* é também considerada o lar dos seus tripulantes, uma vez que a bordo dela eles se casam e constituem família. Embora estejam navegando no espaço profundo, a espaçonave proporciona todo tipo de infraestrutura, tanto para o desenvolvimento do trabalho quanto para o lazer.

Figura 4 - USS. *Enterprise* NCC 1701 C

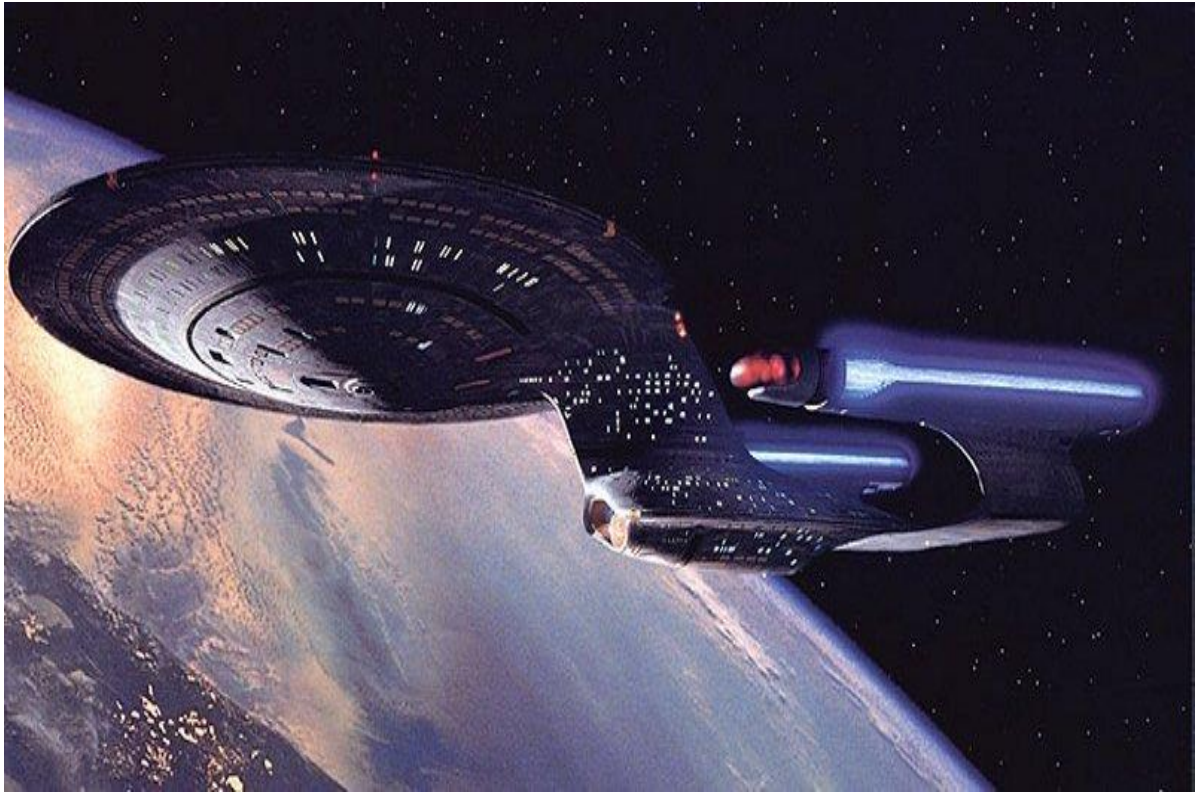


Fonte: <http://www.google.com.br/imgres?q=ncc1701+c&hl=pt-BR&biw>, acesso 02/04/12.

Equipada com um sistema de dobra espacial³ (*Warp Drive*): principal sistema de propulsão das naves da frota estelar que permite viajar acima da velocidade da luz, possibilitando cobrir distâncias muito grandes em curto espaço de tempo; seu motor é alimentado por cristal de *dilithium*, material primordial no sistema de dobra espacial, pois regula, como se fosse um filtro, a reação da matéria com a antimatéria.

³ A revista *Veja* traz, em sua edição de nº. 2.290 de 10 de outubro de 2012, p.130, o repórter Vilicic em entrevista com o engenheiro espacial da NASA Harold White, em que ele relata as primeiras experiências para encurtar o tempo das viagens espaciais longínquas.

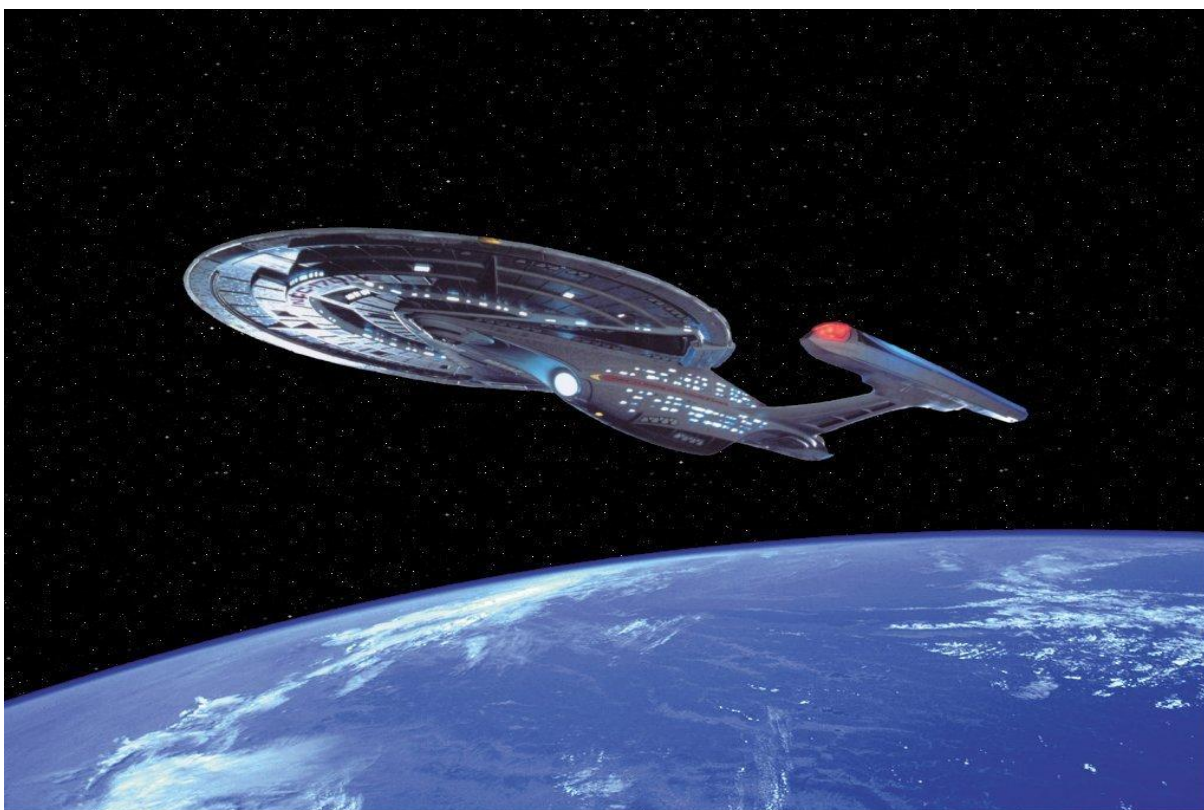
Figura 5 - USS *Enterprise* NCC 1701 D



Fonte: <http://www.google.com.br/imgres?q=ncc1701+D&hl=pt-BR&biw>, acesso 02/04/12.

Suas siglas têm o seguinte significado: USS - *United Star Ship* ou Nave Estelar da União; NCC - *Naval Contract Construction* ou Contrato de Construção Naval.

As naves possuem dispositivos de defesa chamados defletores (*deflectors*), também conhecidos como escudos defletores, uma espécie de campo de força invisível, utilizados como meio de proteção contra fenômenos naturais ou (defesa nos ataques de torpedos fotônicos ou de Fótons (*Photon Torpedos*): arma de energia utilizada para atingir alvos que se deslocam à velocidade da luz.

Figura 6 - USS *Enterprise* NCC 1701 E

Fonte: <http://www.google.com.br/imgres?q=ncc1701+e&hl=pt-BR&biw>, acesso 02/04/12.

O teletransporte e o *holodeck* também fazem parte dos equipamentos da nave, sendo que o *holodeck* foi inserido a partir da Nova Geração. A nave é peça de suma importância no seriado *Star Trek*, pois se trata de um equipamento criado especialmente para proporcionar as viagens interestelares. Possuidora de grandes recursos tecnológicos, conta com equipamentos de segurança e defesa sem igual. Totalmente equipada, oferece aos seus tripulantes uma infraestrutura extraordinária, garantindo conforto e comodidade. Neste contexto, ela representa o arquétipo da grande mãe⁴.

⁴ É o arquétipo da geração da alimentação, da criação e proteção da horda, da origem e dos sentimentos grupais de pertencer junto. Um dos arquétipos de fundamento, dominante durante a individuação intrauterina e primeira infância, com o aleitamento e primeiras relações de alteridade. Fundamental na organização da personalidade desde seu início (BOECHAT, 2008, p.197).

Figura 7 – Tenente Comandante Data



Fonte: <http://www.ussventure.eng.br/LCARS->, acesso 02/04/12.

Encontrado em uma colônia chamada *Omicromn Theta*, desde então foi criado pelo Dr. Noonien Soong. Data alistou-se na academia da frota estelar onde se formou com louvor. Assumiu o posto de Tenente-Comandante na USS *Enterprise* NCC 1701 D, no primeiro episódio da série “Encontro em Longínqua”. Data possui aparência humana e tem grande força física, no entanto, não possui emoções e não as compreende, principalmente, as emoções oriundas do humor humano. Ele passa o seriado estudando e analisando os tripulantes humanos, pois sonha um dia em se transformar em um ser humano. Em certos episódios, o seu personagem chega a ser cômico diante de sua inocência com relação ao dia a dia da tripulação.

Data não foi a única criação do Dr. Noonien Soong. Anterior ao Data, o cientista criou Lore, mas este era dotado de uma personalidade ruim e, por esse motivo foi desmontado pelo seu criador, pois causava problemas. O que motivou a sua desmontagem foi o fato dele formar parceria com a entidade cristalina⁵ e, como consequência desse acordo, foi responsável pela morte de todos os colonos de *Omicromn Theta*. Data nunca teve conhecimento desse seu irmão. No episódio

⁵ É um alienígena com aparência de cristais por isso é denominado como entidade cristalina, que viaja pelo espaço e se alimenta de todos os seres vivos dos planetas.

“*Data Lore*”, Data retorna ao seu planeta natal e encontra o seu irmão desmontado e, desconhecendo o motivo pelo qual o mesmo fora desmontado, Data e os tripulantes da nave o montam novamente. Logo Data descobre este lado perverso do seu irmão e, além desse sentimento, ainda constata que seu irmão tem senso de humor, coisa que ele não possui.

Lore retorna ainda em mais dois episódios durante a série em “Irmãos”, no qual o Dr. Noonien Soong chama Data por um comando que o faz conduzir a *Enterprise* até o local onde o Dr. Soong está. Porém, Lore também recebe o chamado do Doutor e aparece para surpresa do mesmo, pois, para o Dr. Soong, Lore estava desmontado. Neste episódio, o Doutor mostra a Data o chip de emoções⁶ que ele tanto sonha ter, mas Lore o rouba. O chip roubado só é recuperado no segundo episódio em que ele aparece “A queda parte I e II”, quando Lore é definitivamente desmontado. Curiosamente, Data não utiliza o chip de emoções neste episódio, vindo a utilizá-lo apenas no filme “Gerações no cinema”.

Data desempenha várias funções e salva a tripulação e a nave por diversas vezes. Conquista o seu espaço com simplicidade e ingenuidade, sua marca durante a série, e sua curiosidade sobre o comportamento humano, mantendo sempre o seu desejo de se transformar em um. Data percorre o caminho contrário do Sr. Spock⁷ que é híbrido, ou seja, meio humano e meio Vulcano. Este luta para ser o mais racional possível expurgando as emoções humanas, fazendo prevalecer o seu lado vulcano, raça que há séculos eliminou as emoções.

⁶ Este chip foi desenvolvido pelo Dr. Soong para introduzir no cérebro de Data no episódio Irmãos, porém, Lore reaparece e rouba o chip que é recuperado apenas no início da sétima temporada.

⁷ O Sr. Spock é um ser híbrido meio humano e meio vulcano, tripulante na série clássica que será detalhado no capítulo 2.

Figura 8 - Tenente Geordi La Forge



Fonte: <http://www.google.com.br/imgres?q=laforge+star+trek&hl=pt-BR&biw>, acesso 02/04/12.

Tenente Geordi La Forge, na primeira temporada é responsável pelo leme e, posteriormente, é promovido a engenheiro-chefe, em razão da morte da tripulante Natasha Yar. É cego de nascença, consegue enxergar padrões de energia e faixas do espectro eletromagnético, pois usa uma prótese, isto é, um visor em forma de meia lua, encaixado em suportes nas têmporas, o que lhe causa dores crônicas. Já nos filmes para o cinema ele recebe implantes oculares que lhe proporcionam os mesmos benefícios, porém, sem o visor.

Geordi é muito amigo de Data, demasiado aplicado no que tange a engenharia, procura sempre cumprir com os protocolos de segurança exigidos pela frota estelar e pelo Capitão Picard. Sua deficiência visual pouco interfere nos seus afazeres e deveres na *Enterprise*. Também salvou a nave em várias ocasiões, graças ao seu conhecimento e aplicação. Leal a todos a sua volta faz jus ao posto que ocupa, tendo em vista que o seu antecessor era, nada mais nada menos, o Sr. Scott,⁸ também engenheiro, mas oriundo da série clássica.

⁸ Sr. Scott é o engenheiro-chefe da série clássica e tem a fama de fazer milagres com a engenharia da nave por reduzir seus prazos prometidos ao capitão.

1.3. A Ficção Científica

Raul Fiker defende que “a história da ficção científica moderna é curta e suas fases se sucedem rapidamente” (FIKER, 1985, p.73). “O gênero, contudo, tem-se renovado e se mantido vivo, ainda que às vezes por meio de suspensão das funções vitais e hibernação” (FIKER, 1985, p.76). Segundo este autor, os caminhos atuais da ficção científica talvez sejam de explorar o seu futuro sem deixar de retornar ao que antes foi salientado por Julio Verne, Wells e Gernsback, considerados mitos nesse gênero. Regis (2012) explica que a ficção científica surgiu no início do século XIX e desde então estimula a imaginação e aguça a curiosidade da humanidade. Julio Verne com *Viagens Extraordinárias* fascinou os dois lados do Atlântico. A ficção científica, em 1895, estimulada pelas encantadoras histórias de H. G. Wells que, na época, uniu o que tinha de mais novo na esfera da física com a teoria de Darwin, apresentou a ideia de criar um dispositivo capaz de transportar o homem pelo tempo.

A ficção científica é um gênero de literatura que geralmente está associada a fantasmas, mitologia, ciência, antecipação, tempo, mente e vida artificial. O termo ficção científica é totalmente oposto, conforme Tucherman (2003): Na sua organização tipológica, geradora de uma lógica de oposição e diferenças, o próprio termo ficção científica seria um oxímoro, já que da expressão participam procedimentos de natureza totalmente diversa: o ficcional e o científico.

Ora, a ficção não tem os compromissos da ciência: nenhum projeto de atuação prática, não sujeita às provas de falsificação nem às de verificação, tendo exercido, no entanto, especialmente o romance moderno, o que Steven Johnson¹⁸ chama de “cultura da interface”, que realizaria um projeto de tradução, ou mediação, entre o desenvolvimento tecnológico e a vida cotidiana (TURCHERMAN, 2003).

Para Bráulio Tavares (1992), gostar de ficção científica é como gostar de qualquer outro gênero de literatura, isto é, significa habituar-se a esse tipo de assunto e adaptar-se a ele. Um leitor de ficção científica deve saber que dentro desse gênero é permitido se libertar da realidade para que o mesmo possa subsistir. Para Tavares, o gênero ficção científica é bastante criticado pelos leitores em razão do seu caráter “irrealista”. Em alguns casos de leitores mais radicais, por exemplo, o

ambiente no qual onde é narrado uma história deve pertencer ao mundo real, ou seja, não pode ser inventado, pois para esse tipo de leitor o realismo atrai mais a atenção.

Cada narrativa de ficção científica nos mostra, por baixo das aventuras que conta e dos ambientes que descreve uma tensão permanente entre o conhecido e o desconhecido. Em termos de enredo, isso se manifesta muitas vezes através da chegada de um personagem estranho em nosso mundo, ou da viagem de um de nós a um espaço (ou tempo) diferente do nosso. Tais situações forçam os personagens (e o leitor) a se depararem com situações “além da imaginação”, nas quais ele é obrigado a identificar, prever e controlar fenômenos inexplicáveis – mais ou menos a situação do cientista diante de um problema de laboratório (TAVARES, 1992, p.17).

A curiosidade pelo inexplorado ou desconhecido impulsiona a ciência a buscar meios de desvendar mistérios e criar grandes invenções, visando trazer benefícios à humanidade. Segundo Tavares (1992), “a ciência de Kepler, Galileu, Newton e Einstein, homens que dispoñdo de uma tecnologia precária, conseguiram formular novas concepções do universo, concepções tão engenhosas que algumas levaram séculos para ser substituídas”.

O mundo passa por grandes transformações e, com os recursos disponíveis hoje, sem que se possa perceber, todo dia aparecem novos inventos, uma nova descoberta que foi pensada e minuciosamente elaborada pelos cientistas e pesquisadores antes de chegar à realidade palpável. A ciência está presente em quase tudo, sendo aceita como verdade, pois, mesmo em se tratando de algo desconhecido, grande parte da humanidade acredita nela, porém o mesmo não ocorre com a ficção científica.

Tavares (1992) entende que a ficção científica enxerga na ciência a possibilidade de preencher os espaços deixados por esta e, utilizando-se de matéria-prima da própria ciência, cria um universo de fantasia e imaginação, diferente do conhecido. Faz-se necessário lembrar que a ficção científica não tem compromisso com a verdade e muito menos a pretensão de prever o futuro. Contudo, muitas vezes ocorre de fenômenos tratados na ficção científica se tornarem realidade. Tal fato leva os autores a acreditarem que a ficção científica poderia estar à frente da ciência, ou seja, antecipando e prevendo eventos futuros, possibilitando a materialização de sonhos coletivos. As imagens geradas pela ficção

científica não são propriamente “proféticas”. O que acontece é que elas, de tão fortes, acabam por “impregnar” a realidade (TAVARES, 1992, p.26).

Da ficção científica à realidade, pode-se observar que muito do que antes se imaginava impossível de ser visto, hoje se mostra realidade. Um exemplo dessa aplicabilidade da ficção científica de fato se dá na observação de pessoas que apresentam boa parte do corpo transformada por tatuagens e, em alguns casos, com implantes de *teflon* que simulam chifres⁹. Pode-se dizer que a ficção científica tem como característica inserir na realidade o cenário de um tempo futuro, apresentar os avanços da ciência, a criação de armas biológicas, a transformação do corpo humano, seja por meio de implantes que modificam a aparência do indivíduo, seja pela colocação de próteses mecânicas, nos casos de pessoas com partes do corpo amputadas.

As mutações podem ocorrer também por outras vias, como saltos evolucionários, por exemplo: de repente algumas crianças passam a ter poderes. É o tema de *O Homem que Vênus Vai Condenar* (1953), tratado humoristicamente por Bester. Em *A Aldeia dos Malditos* (1957), de Wyndham, as crianças mutantes nascem de mulheres fecundadas por seres alienígenas. As relações entre os mutantes e os normais são sempre cheias de percalços e paranóia. Por incompreensão, preconceito e medo dos normais ou mesmo por reais intenções de supremacia dos mutantes, estes são perseguidos e obrigados a se organizar em esquemas clandestinos. Muitas histórias de mutantes são projeções dos problemas raciais nos EUA (FIKER, 1985, p.69).

O fato é que a ficção científica projeta no futuro a ilusão do que parte da humanidade gostaria de ser na realidade; mas, pode-se observar, também, que não se trata mais de apenas ilusão, pois, embora muito do que se imagina não seja passível de realização, mas em muitas situações torna-se possível, e, já fazer parte da presente realidade.

⁹ Eric Sprague nascido em 1972, o Lizardman, foi uma das primeiras pessoas a ter a língua dividida e, para alguns, é considerado o responsável pela recente popularidade desta modificação. Este homem tem 37 anos, transformou-se em um réptil após 700 horas de tatuagem, cinco chifres de teflon implantados sob a pele das sobrancelhas e depois de operar a língua. Fonte: http://lh3.ggpht.com/_TYeWb98I5x8/SdGCMKYhLHI/AAAAAAAAAe4/KVW6rJQzthA/s1600-h/Lizardman%5B6%5D.jpg, acesso em 30/09/12.

O aprofundamento deste tema permite mostrar que a história de como *nos tornamos ciborgues* baseia-se nas mesmas violações de fronteiras da trama sobre como *ficção científica conquistou a atualidade*. O entrelaçamento inextricável destas duas questões conduz as investigações sobre o que é *humano*. Neste palco de questionamentos comparecem ainda a ciência, a tecnologia e a capacidade de o homem intervir no mundo (REGIS, 2012, ps.19- 20).

Segundo Regis (2012), há duas hipóteses para essa intervenção:

A primeira aposta que a ficção científica é uma narrativa que problematiza as fronteiras entre subjetividade, tecnociência e espaço-tempo como estratégia de interrogar o humano. A segunda indica que ao pôr em questão as fronteiras ontológicas e epistemológicas modernas, as tecnologias de comunicação e de informação elegem a ficção científica como a ficção da atualidade (REGIS, 2012, p. 20).

Toda essa projeção no futuro, sem perder a ilusão da realidade, faz com que os indivíduos busquem cada vez imaginar e buscar tornar possíveis muitas coisas antes imaginadas. Diante de tanta tecnologia e transformações surge também o temor nas pessoas de que a criação pode se voltar contra o criador.

1.4. A Ficção Científica na Literatura

A origem da literatura de ficção científica, cronologicamente, data de (1818), advinda de autores, em geral, da novela gótica de Mary Shelley, *Frankenstein* e *Prometeu Moderno*. Nestas histórias foram utilizados meios científicos para criar vida com origem em matéria inanimada. Faz-se necessário separar a ficção científica do fantástico, como *Drácula* de Braim Stocker de (1897), por exemplo, que se encontra na literatura fantástica.

Hugo Gernsback é considerado um dos pais da expressão “ficção científica”, em sua fase moderna. O termo ficção científica surgiu na revista *Amazing Stories* (Histórias Espantosas), da qual Hugo Gernsback foi editor nos anos 20. A palavra mostra um subgênero da ficção com histórias com características didáticas e proféticas tendo como base os conhecimentos científicos atuais desenvolvidos por H.G. Wells, Jules Verne e Edgar A. Poe que, em suas histórias, delineava os fatos científicos como uma visão profética (FIKER, 1985).

Na década de 40, outro editor, John W. Campbell Jr., da revista *Astounding Stories* (Histórias Aterradoras), também deixou o seu nome na história moderna do gênero. Para Campbell Jr., a ficção científica era um meio literário análogo à própria ciência, pois, segundo ele, a ciência busca explicar os fenômenos já conhecidos e antecipa os fenômenos ainda desconhecidos. Ao passo que a ficção científica busca retratar em histórias os possíveis resultados de pesquisas científicas e a sua aplicação na sociedade humana e nas máquinas (FIKER, 1985).

A ficção científica não tem como objetivo prever o futuro utilizando-se da ciência para comprovar seus conteúdos, porém, no conceito popular, a ficção começou a ter este papel de futurismo ou de profecia.

A ciência imaginária é justificada não só por sua importância para o enredo de uma história de ficção científica, como pelo seu aspecto profético ou antecipação. De qualquer forma, ela se diferencia da pseudociência justamente por não se tratar pelo autor como verdadeira, permeando nos quadros da convenção. O repertório dos elementos da ciência imaginária é vasto: transmissores de matéria, viagens no tempo, antigravidade, invisibilidade, imortalidade, telepatia etc., alguns desses elementos são inviáveis e obviamente fantásticos, outros são possíveis e mesmo previsíveis (FIKER, 1985, p.19).

A ficção científica utiliza como referência a ciência e, acompanhada da imaginação, se apropria dos mitos das respectivas épocas. O tema ficção científica é bastante discutido e incorre em divergências entre muitos autores, pois cada um dá uma definição diferente do outro. Conforme citado acima, Fiker coloca em sua obra que a ciência imaginária é diferente da pseudociência, pois esta não é tratada como verdadeira tendo em vista que os seus elementos são considerados inviáveis, tais como: viagem no tempo, invisibilidade, imortalidade etc.. No entanto, ocorre que na ficção científica a inviabilidade não é o maior problema encontrado, mas sim a habilidade em fazer com que essa realidade seja acreditada por todos. A ciência imaginária intensificou-se e hoje se pode vê-la inserida de forma previsível, verossímil e possível na Robótica, por exemplo.

Para Boechat (2008), definir ficção científica é muito difícil, pois o termo propicia uma gama muito diversificada de definições. Para o autor, torna-se difícil a diferenciação da literatura de ficção científica de outros gêneros como, por exemplo,

do fantástico e da fantasia, sendo que, com relação à fantasia, pode-se dizer que não existe uma linha que a separa da ficção científica. Sob a ótica de Robert Heilein:

Ficção científica é uma especulação realística sobre eventos futuros possíveis, solidamente baseada em conhecimento adequados do mundo real, passado e presente, e numa compreensão completa da natureza e do método científico (BOECHAT, 2008, p.178)

Tavares (1992) mostra que a ficção científica preenche os espaços mais variados o que conduz para uma difícil definição, mas, ao mesmo tempo, facilita a identificação, pois até para aqueles que não conhecem ficção científica a fundo conseguem identificar imagens ou textos típicos desse gênero. Tal gênero ganhou popularidade nos EUA, em meados dos anos 20 a 40, e desde então se renova constantemente ganhando espaço de maneira impressionante nas últimas décadas.

Na análise de Theodore Sturgeon, o autor demonstra outra visão sobre o tema. Para ele é condição objetiva a participação humana numa história de ficção científica, sendo condição subjetiva o conteúdo científico. Para tanto coloca a seguinte definição:

Uma boa estória de ficção científica é uma estória sobre seres humanos, com um problema humano e uma solução humana que não teria acontecido de modo algum sem um conteúdo científico (BOECHAT, 2008, p. 178).

Fiker (1985) menciona que nos anos 1970 o autor James Gunn trouxe outra definição para ficção científica, desta vez uma visão direta sobre o assunto dizendo que “em ficção científica um evento ou desenvolvimento fantástico é considerado racionalmente”.

Porém, há autores que em sua definição são bem mais abrangentes, mas não se pode adotar apenas um tipo de definição, pois se trata de um assunto amplo e bastante discutido e questionado. L. David Allen tem a seguinte definição para ficção científica:

A ficção científica é um subgênero da ficção em prosa que difere de outros tipos de ficção pela presença de uma extrapolação dos efeitos humanos de uma ciência extrapolada, definida em termos gerais, assim pela presença de “engenhos” produzidos pela tecnologia resultantes de ciências extrapoladas (FIKER, 1985, p. 13).

Muitas histórias fabulosas têm origem na ficção científica, mas nem todas possuem os elementos científicos necessários ou conteúdos antecipatórios para sua concretização. A ficção científica que se mostra por sua tecnologia é extremamente contemporânea e constitui temas mitológicos atuais.

Entre os diversos mitos que povoam a literatura da ficção científica estão: a imagem da fuga planetária, o contato com seres extraterrestres, a superação da condição humana atual com desenvolvimento de poderes como telepatia e a superação da barreira máquina-homem e homem-máquina (BOECHAT, 2008, p. 181).

Boechat (2008) faz referência à Jung, quando ele alerta a importância de mitologizar¹⁰, ou seja, personificar as experiências existentes tornando-as paradigmas. Faz-se necessário evidenciar “que a imagem arquetípica, além de seu aspecto universalizante, componente que é do inconsciente coletivo, tem também um aspecto histórico temporal”. O gênero ficção científica na literatura revela ideias e circunstâncias presentes atualmente na sociedade, nas mais variadas formas, e o conteúdo dessa literatura será recebido como projeções de imagens arquetípicas do inconsciente coletivo.

Portanto, o gênero literário da ficção científica expressa ideias e situações que estão presentes na sociedade atual sob diversas formas. Entretanto, a beleza a beleza ficcional e imaginativa da literatura de ficção permanece, e seus conteúdos são receptáculos de projeções de imagens arquetípicas do inconsciente coletivo (BOECHAT, 2008, p. 182).

Observa-se que, com o enorme progresso tecnológico da civilização humana, muitos tópicos abordados pela ficção científica escapam do plano ficcional para a realidade, ou seja, vários motivos de ficção científica deixam a esfera da ficção e ganham forma concreta na realidade, como por exemplo: a decodificação do genoma, os embriões artificiais, células-tronco e implantes artificiais em seres humanos.

Essas noções serão analisadas com mais ênfase no capítulo três, quando será abordado o personagem Data, já mencionado no imaginário tecnológico

¹⁰ Mitologizar é uma forma de fugir às expressões estereis das teorias psicológicas, dando vida animada e personificando as experiências dos arquétipos (BOECHAT, 2008, p.181).

1.5. A Ficção Científica no Cinema

A imaginação dos escritores do século XX uniu em suas histórias o conhecimento científico e os avanços tecnológicos, permitindo a explosão de um gênero literário que, desde o século anterior, já estava presente nos trabalhos de Júlio Verne, Mary Shelley e H. G. Wells. Escritores como Mary Shelley e Julio Verne criaram a base da ficção científica conhecida hoje e, atualmente, pode-se ter acesso às obras dos profetas deste gênero, que influenciaram e inspiraram arquitetos, cientistas, astronautas e fãs de várias gerações. O que eles fizeram foi antecipar uma revolução tecnológica, permitindo à raça humana acesso a informações antes desconhecidas. Não se pode considerar a ficção tão somente como uma forma de interpretar aquilo que já foi cientificamente comprovado, pois, em muitos casos, foi de fato a ficção científica a inspiração para determinados avanços da ciência e ou certas investigações.

A ficção científica no cinema teve início, efetivamente, nas telas, em 1902, com o filme *Viagem à Lua*, o mais famoso de Georges Méliès. Chegar à lua era um desejo há tempos presente na história do cinema. A obsessão da ciência em realizar esse desejo, mesmo em 1902, já tinha seus antecedentes. Em 1865, Júlio Verne escreveu *Da Terra à Lua*. E em 1901, um ano antes de Méliès estrear seu filme, H. G. Wells escreveu *O Primeiro Homem na Lua*. Méliès foi um pioneiro dos efeitos especiais, e usou efeitos como fusões, sobreposições e tela dividida. Extraordinariamente inovador para a época, era espantoso, pois estavam em pleno início do século XX. *Viagem à Lua* fez muito sucesso nas bilheterias, e marcou a estreia da ficção científica nos filmes de cinema.

Título original *Le Voyage dans la lune* que foi baseado em dois romances populares de seu tempo: Julio Verne¹¹, em 1927, e *Metrópolis*, título original

¹¹ Os Primeiros Homens na Lua, de H. G. Wells, tinha em seu elenco Victor André, Bleurette Bernon, Brunnet, Jeanne d'Alcy e Henri Delannoy. O filme teve roteiro e direção de Georges Méliès, com assistência de seu irmão Gaston Méliès. Foi extremamente popular em sua época e o mais conhecido das centenas de produções de Méliès. Foi, provavelmente, o primeiro filme de ficção científica e o primeiro a tratar de seres alienígenas, e usou recursos inovadores de animação e efeitos especiais, incluindo a famosa cena da nave pousando no olho do "Homem" da lua. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Le_voyage_dans_la_Lune, acesso em 23/09/12.

*Metrópolis*¹². A partir de então foi possível encontrar ficção científica nos livros e no rádio, com grande variedade de temas. Dentre os temas abordados no cinema, estão: guerras entre mundos, viagens espaciais, viagens fantásticas a outros planetas, encontros com seres de outros planetas, viagens ao centro da terra, viagens no tempo, invasão por alienígenas, animais gigantescos, rebelião de robôs, entre outros.

2001: Uma Odisséia no Espaço foi também outro sucesso que há muito tempo é objeto de estudo em escolas de cinema, obra-prima de Stanley Kubrick, de 1968. Uma Odisséia no Espaço, como concepção e interpretação, estava anos-luz à frente de seu tempo. O roteiro foi baseado no romance de Arthur C. Clarke, um dos principais escritores de ficção científica a alimentar a crescente indústria cinematográfica. Três anos mais tarde, Kubrick fortaleceu sua posição como diretor *cult* com Laranja Mecânica, no qual mostrou uma Londres futurista próxima ao mundo mostrado em 2001.

Outros filmes também de muito sucesso vieram depois, tais como: *E.T. O Extraterrestre*, que ganhou o prêmio de filme de ficção científica mais comovedor da história. Ele arrebatou completamente a audiência com uma história que captura a imaginação e a capacidade de deslumbramento de um garoto. As lágrimas em cada encontro entre a criança e o extraterrestre explicam o impacto que *E.T.* provoca nas pessoas desde 1982 até os dias de hoje. De acordo com relatos sobre as filmagens, Steven Spielberg, que vivia um grande momento em sua carreira, decidiu convidar o elenco para improvisar em algumas cenas. Para tentar reproduzir o frescor dos momentos que às vezes acontecem além do alcance das câmeras, ele decidiu filmar os ensaios.

É longa a lista de filmes classificados como ficção científica: *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott em 1982, e imaginado na Los Angeles do ano 2019, relativiza o valor do ser humano diante de um grupo de "replicantes", seres perfeitos com um prazo de validade prestes a expirar. Um diálogo entre o criador (Dr. Eldon

¹² Um filme alemão de ficção científica produzido em 1927, realizado pelo cineasta austríaco Fritz Lang. Foi, à época, a mais cara produção até então filmada na Europa, e é considerado por especialistas um dos grandes expoentes do expressionismo alemão e também foi uma obra-prima à frente do seu tempo, já que pode-se dizer que continua "atual". Fonte [http://pt.wikipedia.org/wiki/Metr%C3%B3polis_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Metr%C3%B3polis_(filme)), acesso em 23/09/12.

Tyrell) e a criatura (Roy Batty), explica a tese do filme: quanto maior o brilho de uma estrela, menos ela dura.

Seguindo essa lista de famosos do gênero, o próximo é *De Volta para o Futuro*, um filme que é ao mesmo tempo nostálgico e futurista. Teve duas sequências, II e III, que também foram bem-sucedidas, apesar de não terem o mesmo impacto do original. Nesse filme o ator Michael J. Fox, estrela de uma popular série de TV (*Family Ties*), é o protagonista de um filme que foi por muito tempo um campeão de bilheteria. Segundo seu diretor Robert Zemeckis, parceiro de Spielberg na empreitada, Fox foi a chave para o sucesso do filme.

Estes eventos, baseados na ficção científica, tanto no cinema como nos livros e nas rádios, de certa maneira, projetam a expectativa de um futuro distante da realidade. Entretanto, essa projeção do futuro nem sempre foge à realidade, pois, se for considerada a tecnologia à disposição, percebe-se que o que antes fazia parte do imaginário tecnológico hoje está presente no cotidiano do ser humano. Os temas da idade de ouro da ficção científica, como robôs e galáxias, deram lugar à busca de uma consciência elevada e da revitalização dos valores morais. Passa-se então a ter um entendimento de que o gênero podia ir muito além das leis da robótica.

A ficção científica é o que é hoje, graças aos textos literários sobre “ciência” que já tratavam do assunto muito antes do desdobramento e do desenvolvimento da tecnologia disponível atualmente. Com o avanço dos recursos tecnológicos e o sucesso das pesquisas desenvolvidas pelos cientistas, pode-se compreender e vivenciar essas inovações e a influência dessas descobertas nas áreas culturais e sociais, bem como na ciência e na tecnologia.

Assim como identificamos, na prática, significado de uma palavra qualquer – mas não dispomos de um conceito operatório, capaz de dar conta *a priori* das características estruturais do gênero... O escritor e ensaísta inglês Kingsley Amis, segundo a qual a ficção científica é uma narrativa que trata de situação que não poderia se apresentar no mundo que conhecemos, mas cuja existência se funda sobre a hipótese de uma inovação qualquer, de origem humana ou extraterrestre, no domínio da ciência ou da tecnologia, ou melhor, da pseudociência ou da pseudotecnologia (SODRÉ, 1973, p.7).

As adaptações cinematográficas dos livros de ficção científica trouxeram substância e impacto à indústria, e esta adotou a prática da recriação de cidades e

planetas, desenvolvendo um culto enorme em torno de filmes que hoje fazem parte da história.

A ficção científica no cinema pode ser considerada uma grande fábrica de ideias *ficcional* e que se apresenta como um mundo futurista, onde várias hipóteses podem existir, de acordo com o imaginário individual ou de alguns grupos e pode ser contemplada também em seriados de TV como *Star Trek* “Jornada nas Estrelas”. A nave espacial *USS Enterprise NCC-1701* foi desenhada em 1960 por Matt Jefferies, um artista que adorava voar e que ajudou a desenvolver a obsessão entre os adeptos de *Jornada nas Estrelas*.

Guerra nas Estrelas, de George Walton Lucas Jr., introduziu outros modelos de naves espaciais, tal como Júlio Verne já havia feito. Em 1999, o filme *Matrix*, surpreendendo audiências, garantiu adesão instantânea dos fãs desse gênero, ao melhor estilo de *Guerra nas Estrelas*, por ter elementos similares em comum. O filme dos irmãos Wachowski, Andy e Larry, apresenta uma história de traços míticos e de muita aventura, possui ritmo mais acelerado, estilo de edição frenético, com muitos efeitos especiais e ultratecnológicos. Como *Guerra nas Estrelas*, *Matrix* cria uma ciberexistência paralela que nunca havia sido explorada antes.

Fãs da literatura de ficção científica reconhecem ecos de *Matrix* nas obras de escritores como Philip Dick e William Gibson, ao apresentar um futuro dominado por ciberorganismos e um herói solitário que sempre consegue vencer. *Matrix* mudou a concepção cinematográfica abrindo o caminho para a evolução da ficção científica no cinema do novo milênio. Esse gênero de filme é o que alcança maior bilheteria, e esse fato confirma o verdadeiro fascínio das pessoas em relação ao que está por vir ou que ainda não foi descoberto, ou seja, o fascínio pela fantasia ou pelo desconhecido.

O avanço do conhecimento científico evidencia uma fronteira cada vez mais ampla sobre o que se pode construir em matéria de ficção científica, proporcionando explorar esses temas em filmes numa escala ilimitada que buscam revelar os anseios e os receios dessa nova geração de telespectadores diante das novas descobertas científicas e tecnológicas.

Há que falar também que esse gênero de filme está entre os mais rentáveis, portanto, pode-se esperar que o tema ficção científica seja explorado cada vez mais, seja no cinema, seja na televisão, nas mais variadas formas.

CAPÍTULO 2

STAR TREK E O GÊNERO DO SERIADO TELEVISIVO

2.1. A Criação das Séries de Televisão

A televisão norte-americana se desenvolveu nos anos pós-guerra (1935 – 1945). O principal fabricante de televisores na ocasião, o então presidente da RCA (*Radio Corporation of America*) David Sarnoff, observou que os habitantes das cidades centrais percorriam grandes distâncias em busca do divertimento oferecido pela televisão. Efetivamente, em 1950, os bares e lanchonetes dos centros urbanos passaram a dispor de televisores, um grande atrativo para a época, onde a população se reunia para assistir as transmissões desportivas. O público era variado, pois as pessoas que frequentavam esses lugares vinham de várias regiões, sendo na sua grande maioria, homens.

A combinação do bar com a televisão fazia o público se comportar como se estivesse em um estádio e, muitas vezes, numa casa de espetáculo. Esquenazi relata em sua obra “Séries Televisivas” que a televisão passa a ser o espetáculo dos pobres, apesar de no início ser acessível apenas na cidade de Nova York, porém, mais tarde se espalharia por todo o país, com uma grande explosão de vendas de aparelhos de televisão. Surge, então, a expansão dos programas de televisão, explorados pelas redes radiofônicas NBC (*National Broadcasting Company*), CBS (*Columbia Broadcasting System*) e ABC (*American Broadcasting Company*).

O local da instalação da televisão era na sala de estar o que gerou um problema inicial, pois as mulheres ficavam confinadas na cozinha, e isso as impossibilitava de acompanhar seus programas televisivos favoritos. Buscou-se resolver esse problema com a criação da cozinha americana. A inserção da televisão no cotidiano das pessoas interferiu de forma considerável nos relacionamentos marido e mulher, promovendo mudança nos hábitos dos maridos, pois estes passam a assistir aos seus programas de esportes favoritos em casa e deixam de frequentar bares em busca desse entretenimento. Essas mudanças também foram sentidas com relação às crianças que, mesmo com toda rigidez na

educação da época, passaram a ficar mais tempo em casa, na sala, junto de seus pais.

Mesmo com todos esses problemas iniciais a televisão agitou o campo midiático e a indústria dos programas tinha total consciência de que o espaço da televisão estava agora associado à vida familiar, sendo a maior parte da programação destinada às donas de casa americanas, símbolo da família. Os anunciantes, percebendo esse leque, por meio das propagandas, utilizavam esse novo veículo para vender eletrodomésticos e demais utensílios da época.

A programação era constituída pelo espetáculo *vaudeville*, “teatro de variedades”, nascido no final do século XIX e se tornando a principal tradição americana. Esse entretenimento era um espetáculo composto de sequências rápidas e com grande diversidade na programação, com apresentações de comediantes, equilibristas, cantores e até mesmo espetáculos de circo.

Em 1952, o conceito de série ainda não está bem definido, porém a CBS deseja lançar na televisão um grande sucesso radiofônico *My Favorite Husband*, “Meu Marido Favorito”, que é interpretado pela grande estrela Lucille Ball, casada com o ator Desi Arnaz. Ambos não têm intenção de deixar *Hollywood*. Dentro deste contexto, o casal propõe à CBS que as filmagens sejam realizadas em um estúdio californiano e com isso reduziriam a duração das gravações. A partir disso, vem a ideia de se filmar com várias câmeras dirigidas e com a presença de público, criando a intenção de ter um ambiente de filmagens ao vivo. Surge, então, *I Love Lucy* (Eu Amo Lucy), se tornando a primeira *sitcom* (comédia) filmada da história da televisão.

Dragnet (Arrastão) foi mais um programa emergente da série radiofônica, seguindo a onda de sucesso de *I Love Lucy*. O escritor Jack Webb convence a NBC e aceita a proposta de exibir a série na televisão, utilizando os modos de produção e equipes de série B do cinema. Com sucesso imediato, provou ser capaz de produzir séries para a televisão com baixo custo.

Uma questão que envolvia as séries televisivas, é que todos os projetos tinham que ser analisados por executivos em seus gabinetes, o que muitas vezes dificultava a aprovação dos mesmos, e os idealizadores dessas séries tinham que

convencer os produtores de TV a aprovarem os pilotos apresentados e, posteriormente, encomendarem os episódios.

Existem realmente pilotos nas séries televisivas, contrariamente ao clichê segundo o qual a série é um produto anônimo, concebido em gabinetes comerciais. Seja qual for o contexto particular, o projeto de cada série é objetivo de uma negociação entre diferentes tipos de agentes, contudo, para que seja caracterizado, é necessário que um indivíduo o torne seu, se aproprie dele, se torne o seu gerente e o leve até a realização (ESQUENAZI, 2011, p.55).

Gene Roddenberry foi um dos produtores e escritor que se adequou a este processo, ou melhor, ele entendeu como funcionava e levou ao conhecimento de Herbert Solow, articulador e responsável pelos programas da Desilu, estúdio pequeno criado pelos atores Lucy Ball e Desi Arnaz, cujo primeiro sucesso de criação deles foi uma série chamada *Os Intocáveis*. Em 1964, Herbert Solow recebe Gene Roddenberry com o seu projeto de *Star Trek* (Jornada nas Estrelas), o qual possuía algumas semelhanças com as aventuras de *Flash Gordon* e com *Buck Rogers*, no entanto, no projeto de Gene a história seria de uma tripulação em uma nave espacial com a missão de manter a ordem da Federação dos Planetas e, dentro desse contexto, expressando a maior realidade possível.

Com o projeto de Roddenberry, Solow vislumbra uma oportunidade de introduzir na televisão uma problemática familiar à literatura ou ao cinema e, com essas bases, consegue persuadir o executivo Grant Tinker a produzir um episódio piloto, que será tratado com mais detalhes no próximo item deste capítulo, o seriado *Star Trek* “Jornada nas Estrelas”.

Mas há que se salientar a perspicácia de Gene Roddenberry que, em *Star Trek* “Jornada nas Estrelas”, conseguiu impor no elenco uma atriz negra e um tripulante advindo da União Soviética, sendo que ambos apareciam em papéis recorrentes dando aos personagens principais, Capitão Kirk e Tenente Spock, um espírito de tolerância guiando suas ações. Jornada nas Estrelas se distancia do contexto de *Hollywood*, pois neste o interesse primordial era de uma indústria interessada em retorno financeiro e no espetáculo da manipulação. Com esse diferencial, Gene Roddenberry causou um impacto nessa indústria o que lhe rendeu um lugar na política cultural americana.

2.2. O Seriado *Star Trek*

Star Trek “Jornada nas Estrelas” estreou pela primeira vez na televisão em 08/09/1966 e permaneceu até o dia 03/06/1969. Com o novo piloto aprovado, o seriado com a produção de Gene Roddenberry, Gene L. Coon, John M. Lucas e Fred Freiberger e, no elenco, contava com Willian Shatner, que seria o primeiro capitão da *NCC 1701 USS Enterprise* e se tornaria o lendário Capitão James T. Kirk. Leonard Nimoy, o Sr. Spock, seria o primeiro oficial alienígena oriundo do planeta Vulcano, fruto do casamento do Embaixador Sarek, de Vulcano, e da professora Amanda, da Terra. Ele adotou a filosofia do povo de seu pai, ou seja, é guiado pela lógica e devotado à ciência. Fisicamente é mais vulcano que terráqueo, além das orelhas pontudas e pele esverdeada possui uma extraordinária força física e grande resistência à dor. Este personagem traz consigo alguns conflitos de personalidade, ou seja, preservar a personalidade humana ou a personalidade vulcana. Mais tarde ele opta por fazer prevalecer o seu lado vulcano, raça que aboliu as emoções diante das barbáries dos seus antepassados.

Star Trek “Jornada nas Estrelas” apresentada pela televisão como série original clássica (1966-1969), desenhos animados (1973-1974), *Star Trek The Next Generation* (1987-1994), “Nova Geração”, *Star Trek Deep Space Nine* (1993-1999), *Star Trek Voyager* (1995-2001), *Star Trek Enterprise* (2001-2005) e *Star Trek* no cinema com onze filmes, conforme segue: Jornada nas Estrelas, o Filme, *Star Trek: The Motion Picture* lançamento em 07/12/1979; A Ira de Khan, *The Wrath of Khan* lançamento em 04/06/1982; A Procura de Spock, *The Search for Spock* lançamento em 01/06/1984; A Volta para Casa, *The Voyage Home* lançamento em 26/11/1986; A Última Fronteira, *The Final Frontier* lançamento em 09/06/1989; A Terra Desconhecida, *The Undiscovered Country* lançamento em 06/12/1991; Gerações, *Generations* lançamento em 18/11/1994. A partir desse momento ocorre a transição da tripulação da série clássica para a nova geração: O Primeiro Contato, *First Contact* lançamento em 22/11/1996; Insurreição, *Insurrection* lançamento em 09/06/1998; Nêmesis, *Nemesis* lançamento em 02/02/2002; Jornada nas Estrelas, *Star Trek* lançamento em 08/05/2009, neste filme cria-se uma nova linha de tempo no universo de *Star Trek*.

A série *Star Trek* “Jornada nas Estrelas”, criada por Gene Rodenberry foi resultado de sua imaginação e de vários trabalhos escritos. Apresentada na televisão como a série original “clássica (1966-1969)”, traz uma história que se passa entre os anos de 2265 a 2270. Gene, como era conhecido entre os fãs da série, em parceria com a empresa *Arena Productions* da MGM, também desenvolveu alguns seriados para a televisão como *The Lieutenant*, por exemplo, e contribuiu com inúmeras ideias para outras séries de TV.

Figura 9 - Foto de propaganda da série Clássica



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Gene conseguiu a aprovação de *Star Trek* após muitas tratativas com a NBC, porém, com um orçamento muito baixo. Em 1964, gravou o piloto *The Cage* “A Gaiola” e trazia como personagem principal o capitão Christopher Pike, interpretado pelo ator Jeffrey Hunter, que comandava a *USS. Enterprise*. A escolha do nome deste personagem também dependeu de muitas discussões. O piloto foi rejeitado pelos executivos da emissora devido ao fato de ser considerada uma série muito cerebral para a época e, também, pelo fato de trazer uma mulher como um segundo comandante, na ausência do capitão, interpretada por Majel Barret, além de um personagem chamado Spock, interpretado por Leonard Nimoy, que segundo os executivos da época, tinha aparência demoníaca.

Os executivos perceberam que o projeto poderia ser melhorado e ofereceram a Gene a chance de apresentar um novo piloto. Gene, então, desenvolveu “*Where*

No Man Has Gone Before” (Onde o Homem Jamais Esteve), escrito por Samuel Peeples e dirigido por James Goldstone foi exibido pela primeira vez em 22 de setembro de 1966.

Figura 10 - Capitão James T. Kirk



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

O Capitão James T. Kirk (interpretado por William Shatner) era o mais jovem capitão da Frota Estelar, tendo uma notável folha de serviços. Para ele, a segurança da nave, a *USS Enterprise* NCC1701, está acima de tudo, mas nem por isso ignora a responsabilidade que tem para com seus oficiais e tripulantes. É um líder nato, seu carisma e senso de humor despertam confiança e lealdade de sua tripulação. Acabou por se tornar um dos mais importantes capitães da Frota Estelar. Após passar 30 anos interpretando o Capitão Kirk, William Shatner continua fazendo sucesso na televisão e no cinema, atuando em filmes como *Miss Simpatia* (*Miss Congeniality*) e em séries como *Justiça sem limites* (*Boston Legal*) (NOGUEIRA e ALEXANDRIA, 2009).

Figura 11 - Sr. Spock



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Sr. Spock (interpretado por Leonard Nimoy) é imediato e oficial de ciências da *Enterprise*, um híbrido, fruto do casamento do Embaixador Sarek, de Vulcano, e da professora Amanda, da Terra. Ele adotou a filosofia do povo de seu pai e é guiado pela lógica e devotado à ciência. Fisicamente, é mais vulcano que terrestre, além das orelhas pontudas e pele esverdeada, possui uma extraordinária força física e grande resistência à dor.

Figura 12 - Dr. Leonard McCoy



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Dr. Leonard McCoy (interpretado por DeForest Kelley), nascido na Terra, é um típico médico do interior, é extrovertido e passional, não gosta muito de protocolos. Dedicado aos seus pacientes, muitas vezes é irascível, mas também amável e dócil. São comuns os seus desentendimentos com o Sr. Spock, o que dá um toque de humor aos episódios, pois um defende a lógica pura, enquanto que McCoy sabe que a lógica não é tudo e defende seu ponto de vista.

Figura 13 – Tenente Comandante Montgomery Scott



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Tenente-Comandante Montgomery Scott (interpretado por James Doohan), engenheiro-chefe da nave, nasceu na Terra, Escócia. É conhecido como "fazedor de milagres" devido ao seu profundo conhecimento da alta tecnologia utilizada nas naves estelares. Muitas vezes salvou a *Enterprise*, sua maior paixão, tirando "um coelho da cartola" no último instante. Ele é bem-humorado e paciente.

Figura 14 - Hikaru K. Sulo



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Hikaru K. Sulo (interpretado por George Takei) é o piloto da USS *Enterprise*, apreciador de botânica e exímio esgrimista, é especialista em armas antigas. Posteriormente foi promovido a capitão da USS *Excelsior*.

Figura 15 - Nyota Uhura



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Nyota Uhura (interpretada por Nichelle Nichols) é a oficial de Comunicações, nasceu nos Estados Unidos da África, seu nome significa "liberdade" na língua swahili. Formada em Matemática e Física, é também colecionadora de canções. Ela e o Sr. Spock, muitas vezes garantem a diversão na sala de recreação da nave. Ela cantando e ele tocando um instrumento vulcano, parecido com a harpa.

Figura 16 - Pavel Andreievich Checov



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Pavel Andreievich Checov (interpretado por Walter Koenig), alferes navegador da USS *Enterprise*. Um russo patriótico de espírito alegre, jovial e impulsivo. Depois foi promovido a chefe de segurança da *Enterprise*. Alega sempre que seus ancestrais inventaram de tudo.

Figura 17 - Christine Chappel



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Christine Chappel (interpretada por Majel Barret), enfermeira-chefe, dedicada aos pacientes e apaixonada pelo Sr. Spock. A atriz Majel Barret participou do piloto "The Cage", interpretando a primeira oficial. Foi uma das impicâncias da NBC com o piloto de Gene Roddenberry, uma mulher ocupando um posto de comando. Para interpretar a enfermeira Chappel, Majel pintou os cabelos de loiro.

Figura 18 - Janice Rand



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Janice Rand (interpretada por Grace Lee Whitney), ordenança do Capitão James Kirk. A atriz participou de apenas treze episódios, com a desculpa de que estava tornando-se um caso fixo do Capitão Kirk, que a princípio deveria ter um caso quase que semanal com mulheres da frota e alienígenas. A verdade é que Grace tinha problemas de saúde que a impediam de prosseguir com seu trabalho em Jornada nas Estrelas.

A abertura do seriado trazia o seguinte monólogo narrado por Willian Shatner:

Espaço: a fronteira final. Estas são as viagens da nave estelar *Enterprise*. Em uma missão de cinco anos: para explorar novos mundos, para procurar novas vidas e novas civilizações, para audaciosamente ir onde nenhum homem jamais esteve.

O seriado se baseava nas aventuras de alienígenas e humanos em um futuro de paz protegido pela Federação Unida dos Planetas e sua armada pacífica, a Frota Estelar. As questões apresentadas entre os personagens retratavam conflitos da década de 1960, momento em que o mundo vivia a guerra fria entre EUA e URSS. Dentre os assuntos abordados estavam a lealdade, o autoritarismo, a economia, o imperialismo, a religião, o feminismo e, principalmente, a tecnologia.

Gene dizia que, ao criar a série, dava vida a um novo mundo onde ele podia ditar novas regras e transpô-las, podia também trazer à tona temas polêmicos e enviar mensagens por meio deles, e essas mensagens passavam na censura da época¹³. O seriado se passa em uma época futura em que a *Enterprise* e a sua tripulação exploram o universo a procura de novas civilizações e de novas experiências. Em cada planeta visitado encontravam civilizações em diferentes níveis de evolução, surgindo então uma diretriz-padrão: o capitão tinha que respeitar o desenvolvimento de cada raça encontrada, sem interferir em tal nível evolutivo.

Figura 19 - Dr. McCoy, Capitão Kirk e Sr. Spock



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

¹³ Gene já estava acostumado com os diversos cortes da censura com assuntos polêmicos.

O seriado era centrado em três personagens principais Kirk, Spock e McCoy. Kirk era impulsivo, agressivo, astuto e de muito bom humor e, às vezes, era obrigado a tomar decisões de alto grau de dificuldade. Era também um galã, pois sempre se envolvia com mulheres das diversas raças encontradas. Spock, o primeiro oficial, é lógico, calculista e frio, e sempre contribuía com o capitão nas decisões. McCoy também contribuía, mas sempre com opiniões e soluções mais delicadas, menos agressivas, decisões que não causariam grande choque na tripulação.

O curioso é que Spock e McCoy passavam a maior parte do tempo discutindo e se desentendendo, mas sempre com muito humor. Mesmo com tanto desentendimento existia entre os dois uma forte amizade e essa amizade fica expressa no filme produzido para o cinema “A Ira de Kan”. O seriado foi considerado cerebral e demasiado erótico para a época¹⁴, pois trazia grandes inovações tecnológicas, como uma nave estelar com motor de dobra viajando em espaço aberto, por exemplo, com uma tripulação devidamente alinhada e focada na exploração de novas civilizações. A nave possuía portas automáticas, *fesers* inseridos na nave e também portáteis, teletransporte, comunicadores sem fio. Todos esses equipamentos e acessórios eram uma verdadeira sensação para a época e aguçavam os espectadores. Outro fato que chamava a atenção eram as viagens temporais, sendo que qualquer alteração no passado alterava o futuro conhecido. Esse assunto é tratado no episódio nº. 28 *The City on the Edge of Forever* (Cidade à Beira da Eternidade) da primeira temporada, exibido em 6 de abril de 1967, e também em outro episódio da segunda temporada exibido em 6 de outubro de 1967, o de nº. 39 *Mirror* (O Espelho), quando alguns personagens são enviados para um universo paralelo com personalidades negativas.

A série clássica teve três temporadas de duração, porém Gene acompanhou de perto apenas a primeira e a segunda, se afastando da produção por problemas com os executivos da TV. Na transição da segunda para a terceira temporada ocorreu uma ameaça de cancelamento da série *Star Trek* em razão da baixa audiência, mas esse fato foi muito bem contornado por Gene que, solicitou aos fãs que escrevessem para o canal de TV, a fim de evitar o cancelamento, o que de fato

¹⁴ Considerado cerebral pelos executivos da TV, pois fazia os telespectadores pensarem e fugirem das comédias. E os filmes de ficção científica foram sempre um meio de expressão política nos EUA (ESQUENAZI 2011, p. 55).

deu certo, e a série não foi cancelada. No entanto, na terceira temporada, com o afastamento de Gene e os roteiros de baixa qualidade, como no episódio nº. 61 *Spock's Brain* (O Cérebro de Spock)¹⁵, exibido em 20 de setembro de 1968, segundo os fãs, foi um verdadeiro fiasco. Depois desse fracasso houve um episódio que foi considerado um marco na história da série, pois retrata o primeiro beijo entre Kirk e Uhura. Esse beijo considerado um “beijo racial” ocorre no episódio nº. 67 *Plato's Stepchildren* (Os Herdeiros de Platão)¹⁶, exibido em 22 de novembro de 1968. Uhura é uma mulher negra que faz parte da tripulação e ocupa o cargo de oficial de comunicação.

O seriado foi cancelado ao final da terceira temporada, mas a essência da série *Star Trek* foi mantida em bases sólidas. A ideia de a paz ser a razão de tudo numa época futura, aliada à tecnologia e à convivência pacífica com povos alienígenas na *USS Enterprise*, permite acreditar num futuro de grandes descobertas e de um imaginário sem fim. A série mostrou que é possível a convivência harmônica entre os povos e a troca de experiências em busca da evolução. As reprises do seriado *Star Trek* mantêm essa essência e traz para o imaginário das novas gerações a ideia criada por Gene de um futuro de paz, tecnologia e evolução.

2.3. *Star Trek “New Generation”*

Star Trek – The Next Generation “Jornada nas Estrelas - a Nova Geração” apresentada na televisão (1987-1994) se passa entre os anos de 2364 a 2370 e a nave estelar é a *USS Enterprise NCC 1701-D Classe Galaxy*. Também de criação de Gene Rodenberry, filha da série original, retrata situações vivenciadas 100 anos depois, no século XXIV, com uma nova tripulação. Desta vez, a abertura do novo seriado é narrada por Patrick Stewart, por meio do seguinte monólogo:

Espaço: a fronteira final. Estas são as viagens da nave estelar *Enterprise*, prosseguindo em sua missão de explorar novos mundos, procurar novas formas de vidas e novas civilizações, para audaciosamente ir aonde nenhum homem jamais esteve.

¹⁵ Informações obtidas junto ao site dos fãs
<http://jornadanasestrelas.com/index.php?pag=menu&id_menu=109>. Acesso em 17abr2012.

¹⁶ Informações obtidas junto ao site dos fãs:
<http://jornadanasestrelas.com/index.php?pag=menu&id_menu=109>. Acesso em 17abr2012

Figura 20 - Foto de propaganda da série “*New Generation*”



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Estreou na TV americana no dia 28/09/87, com aproximadamente 27 milhões de espectadores, no piloto de duas horas com o título de *Encounter at Farpoint*, (Encontro em Longínqua). A série teve sete temporadas e 178 episódios e terminou em 23/05/94, também com um episódio de duas horas *All Good Things* (Tudo que É Bom).

Figura 21 - Capitão Jean Luc Picard



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

A USS *Enterprise* NCC 1701 D¹⁷, neste seriado, é a quinta nave da frota estelar a receber esse nome e é comandada pelo Capitão Jean Luc Picard (Patrick Stewart) nascido no interior da França, na pequena cidade de La Barre, possuidor de grande experiência em explorações e pesquisas espaciais. É muito perspicaz, possui raciocínio claro e um grande senso de justiça. Picard foi capitão da USS *Stargaze*, com a qual fez a conhecida manobra Picard, mas perdeu esta nave em combate com os Ferengis.

Figura 22 - Willian T. Riker



¹⁷ A *Enterprise* já mencionada no capítulo um.

Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Willian T. Riker, interpretado por Jonathan Frakes, é o Primeiro Oficial da USS *Enterprise-D*, seu dever principal é manter a segurança do capitão e o treinamento dos oficiais, certificar-se de que a nave esteja sempre em operação e liderar os grupos avançados. É bem-humorado e mantém um ótimo relacionamento com a tripulação.

Figura 23 – Tenente Comandante Data



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Tenente-Comandante Data¹⁸, interpretado por Brent Spiner, é um androide criado pelo Dr. Noonien Soong na colônia *Omicron Theta*, não possui emoções e tem grande dificuldade para entendê-las, principalmente no que diz respeito ao senso de humor. Seu tom de pele é dourado, olhos cor de mel e possui grande força física. Apesar de ser em muitos aspectos superior aos humanos e outras espécies, abriria mão desta condição para se tornar humano. Data é o oposto do Sr. Spock, pois este fazia de tudo para negar suas emoções humanas. Mas, para os dois personagens, coube o tom de humor aos episódios.

¹⁸ O personagem Data será o foco do capítulo 3.

Figura 24 - Conselheira Deanna Troi



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Conselheira Deanna Troi, interpretada por Marina Sirkis, nasceu no planeta Betazed; os betazoides são telepatas. Entretanto, a conselheira pode sentir apenas as emoções da maioria dos seres, devido ao fato de ter herdado parte de seus dons, ou seja, sua herança materna, já que seu pai era um humano. É psicóloga e utiliza seus dons empáticos para auxiliar o Capitão Picard em suas decisões. É responsável pelo bem-estar emocional dos tripulantes da nave.

Figura 25 – Dr^a. Beverly Crusher



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Dr^a. Beverly Crusher, interpretada por Gates McFadden, nasceu em Alvéa III, uma colônia da Terra, onde, após observar sua avó improvisar um tratamento a base de ervas para salvar a colônia, decidiu tornar-se médica. Foi casada com Jake

Crusher, Primeiro Oficial do Capitão Picard, que morreu durante uma missão sob o seu comando, deixando-a só para criar o filho Wesley.

Figura 26 - Tenente Geordi La Forge



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Tenente Geordi La Forge, interpretado por Levar Borton, é o engenheiro-chefe, cego de nascença, consegue enxergar padrões de energia e faixas do espectro eletromagnético. É o melhor amigo do androide Data.

Figura 27 - Tenente Worf



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Tenente Worf, interpretado por Michael Dorn, é o oficial de segurança e Primeiro Oficial klingon da frota estelar. Quando criança foi o único sobrevivente de um ataque romulano ao planeta Khitomer. Foi adotado por um oficial da frota e viveu entre os humanos, por este motivo procura sempre manter o autocontrole, apesar de

sua natureza agressiva, preza muito as tradições de seu povo. Posteriormente foi transferido para a Estação *Deep Space Nine*.

Figura 28 - Tenente Natasha Yar



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Tenente Natasha Yar, interpretada por Denise Crosby, era a chefe de segurança da USS *Enterprise-D*, nasceu em Nova Paris, uma colônia humana que se degenerou em violência, de onde foi resgatada por oficiais da frota. Nunca conheceu seu pai e foi abandonada pela mãe aos cinco anos de idade. Venerava a frota estelar por tê-la salvo e mostrado um novo modo de vida. Sua coragem chamou a atenção do capitão Jean-Luc Picard, que a requisitou para servir na *Enterprise*, sob seu comando.

No episódio nº. 23 da primeira temporada, "*Skin of Evil*" – A essência do Mal, dirigido por Joseph L. Scanlan, roteiros de Joseph Stefano e Hannah Louise Shearer, exibido em 25 de abril de 1988, a história se passa em 2364, no qual Tasha participa do grupo avançado enviado para uma missão de resgate em Vagra II, onde é morta brutalmente por uma criatura alienígena.

Tasha reaparece no episódio nº. 63 da terceira temporada, dirigido por David Carson e roteiros de Ira Steven Behr, Richard Manning, Hans Beimler, Ronald D. Moore e Michael Piller. Exibido em 19 de fevereiro de 1990, desta vez a história se passa em 2366. Nesse episódio, Tasha retorna à série ainda como chefe de segurança da *Enterprise-D*, porém em um universo alternativo. Essa situação só é desmistificada com ajuda de Guinan, crendo que há algo errado na aparição de

Tasha viva naquele universo, garantiu ao Capitão Picard que a moça não devia existir naquela realidade. Tasha se envolve romanticamente com o primeiro oficial Richard Castillo, da *Enterprise-C*, que reaparece neste episódio. Então, ela decide partir com a *Enterprise-C*, onde pode mudar seu futuro, em vez de ficar na *Enterprise-D*, e conseqüentemente não existir mais.

Anos depois, a mesma atriz Denise Crosby volta ao seriado nos episódios “*Redemption part I*” – *Redenção, parte I*, e “*Redemption part II*” – *Redenção parte II*. O primeiro foi exibido em 17 de junho de 1991 e dirigido por Cliff Bole e *Redenção parte II*, exibido em 23 de setembro de 1991 foi dirigido por David Carson. Ambos com roteiros de Ronald D. Moore. Nesse episódio duplo, Denise Crosby surge como uma romulana ardilosa e traiçoeira na guerra civil klingon 2367-2368, na qual interpreta Serla, filha de Tasha com um general romulano. Diante da dúvida que paira na *Enterprise* sobre Serla ser mesmo a filha de Tasha, a própria Serla relata ao capitão Picard como o seu nascimento ocorreu. Segundo Serla, Tasha foi capturada por um general romulano que a transformou em sua consorte e dessa relação, Serla nasceu. Questionada por Picard sobre a existência da sua mãe e desejando vê-la, Serla diz ao capitão que sua mãe foi executada pelos romulanos, após tentar uma fuga desesperada com a filha quando tinha quatro anos de idade.

A personagem Serla, filha de Tasha, reaparece novamente em outro episódio duplo da série “*Unification, part I*” – *Unificação, parte 1*, exibido em 04 de novembro de 1991, dirigido por Les Landau e roteiro de Jeri Taylor, e “*Unification, Part II*” – *Unificação, parte 2*, exibido em 11 de novembro de 1991, dirigido por Cliff Bole e roteiro de Michael Piller. Esse episódio duplo contou também com a participação especial do ator Leonard Nimoy, interpretando Spock.

Tasha Yar reaparece na sétima temporada no episódio final da série *Star Trek – New Generation*, dirigido por Winrich Kolbe, roteiros de Brannon Braga e Ronald D. Moore, em mais um episódio duplo da série exibido em 23 de maio de 1994. Nesses episódios, o capitão Picard reencontra Tasha em meio a uma distorção do espaço-tempo provocada pela entidade Q.

Em razão das repetidas aparições da personagem Tasha durante a série, fez surgir a saga Tasha.

Figura 29 - Wesley Crusher



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Wesley Crusher, interpretado por Will Wheaton, filho da Dr^a. Beverly Crusher, é um adolescente superdotado, possui extrema facilidade em compreender conceitos de física avançada envolvendo dobras espaciais, raios tratores, repulsores etc..

Figura 30 - Guinan



Fonte: <http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR>, acesso em 03/10/12.

Guinan, interpretada por Whoopi Goldberg, pertence à raça dos El-Aurianos, uma raça de ouvintes, que após um ataque dos borgs teve seus poucos sobreviventes espalhados pela galáxia. Veste-se de forma extravagante, seu local de trabalho é o *Ten-Foward*, onde todos podem procurá-la para receber sábios conselhos. O capitão Picard confia incondicionalmente em Guinan. Com grandes mudanças internas, a federação ingressou em novas aventuras para explorar a galáxia. Alguns episódios questionam a primeira direttriz, controversa e complexa. O Império Klingon, inimigos audaciosos, agora se tornaram aliados galácticos, após um ataque romulano ao planeta Khitomer. O único sobrevivente deste ataque agora é

tripulante a bordo da nave, o Sr. Worf, que ocupa um posto de oficial tático e, ainda na primeira temporada, se torna oficial de segurança com a morte de Tasha Yar e, na mesma temporada, o Tenente La Forge assume o posto de engenheiro-chefe.

Os grandes inimigos agora são os romulanos, dissidentes dos vulcanos, que no passado eram uma raça só; mas os vulcanos decidiram erradicar a emoção, já os romulanos tornaram-se uma raça conquistadora que passa a desafiar a frota no quadrante Delta. Na metade da segunda temporada surgem os Borgs que, pela coletividade, dominavam e assimilavam as raças, alterando seus corpos trocando braços, olhos e pernas por implantes Borgs. Esta ameaça é muito bem tratada e explorada pelos roteiristas até o final da série.

A tecnologia também faz parte desta nova geração, a nave é bem maior, possui grande capacidade de batalha e algumas novidades como a separação da seção disco do posto de batalha, o teletransporte agora vem com outra concepção atingindo longo alcance. A grande novidade mesmo é o holodeck, um dispositivo que permite aos tripulantes interagir com personagens fictícios, possibilitando voltar no tempo e na história.

Diferente do capitão Kirk, Picard é mais ponderado, centrado e sempre adota suas decisões baseado nos regulamentos da frota e deixa isso claro por diversas vezes. Mesmo quando a violência parece ser o melhor caminho, Picard tira da manga o regulamento e resolve o problema de forma inteligente. Comedido em relacionamentos na vida amorosa, sempre se coloca na postura de não misturar os papéis, principalmente com os oficiais imediatos.

O personagem de Jonathan Frakes, o Comandante Riker, é muito competente, mas semelhante ao Kirk, adora se relacionar com mulheres alienígenas e não esconde que já teve um relacionamento com a conselheira da nave Troi. Sempre atento aos regulamentos da nave e às normas de segurança, se destaca também por participar de todas as missões avançadas, sempre protegendo o capitão Picard.

A primeira temporada da Série *Star Trek – New Generation* foi exibida de 1987 a 1988, no entanto, não envolveu o público, sendo considerada de pouca ação. Continha uma estrutura de roteiros que procurava imitar a série clássica, como o

episódio-piloto *Encounter at Fairpoint* (Encontro em Longínqua), exibido em 28 de setembro de 1987, dirigido por Corey Allen, teve como roteiristas D. C. Fontana e Gene Roddenberry, foi considerado um roteiro muito pobre, em matéria de ação, lembrando o do episódio em que ocorreu o sequestro de Tasha Yar. No remake *The Naked Now* (A Hora Nua), exibido em 5 de outubro de 1987, os roteiristas foram J. Michael Bingham e D. C. Fontana. Dirigido por Paul Lynch, esse episódio tentou relembrar *The Naked Time* (Tempo de Nudez) da série clássica, porém, sem sucesso.

A constante troca de roteiristas e a indecisão dos produtores, fez com que os episódios perdessem a característica original, levando essa temporada ao fracasso. Mas, nem todos os episódios foram ruins, pois dentre os episódios desta temporada alguns se destacaram, tais como: *The Heart of Glory* (O Âmagô da Glória), exibido em 21 de março de 1988, dirigido por Rob Bowman e trouxe como roteirista Maurice Hurley e história de Maurice Hurley, Herbert Wright e D. C. Fontana. Este episódio mostra o tenente Worf em conflito com klingons renegados. Outro episódio de bastante sucesso entre os fãs foi 11001001, exibido em 1 de fevereiro de 1988, o segundo episódio a falar do holodeck. Dirigido por Paul Lynch e escrito por Maurice Hurley e Robert Lewin. *The Big Goodbye* (O Último Adeus), exibido em 11 de janeiro de 1988, dirigido por Joseph Scanlan e escrito por Tracy Tormé, trata-se do primeiro episódio a falar sobre o holodeck. Esse episódio retrata as aventuras do detetive Dixon Hill, personagem preferido pelo capitão Picard nas reproduções do holodeck. Há que se pensar que essa temporada, basicamente, apresentou os personagens ao público e, apesar dos problemas enfrentados, a série ficou entre as cinco mais assistidas daquele ano e recebeu inclusive alguns prêmios. O programa-piloto da série de televisão se tornou o primeiro a ser indicado ao Hugo Award, desde 1972. Teve seis episódios indicados ao Emmy Award, no qual "11001001" levou o prêmio de Melhor Edição de Som, "*The Big Goodbye*", Melhor Figurino e "*Conspiracy*", o de Melhor Maquiagem.

A segunda temporada teve início em 1988 e foi até 1989 e, com as trocas constantes de roteiristas, os mesmos não conseguiram se adaptar ao nível de roteiros da Nova Geração e isso contribuiu novamente para que a série tivesse problemas com os seus escritores. No final da primeira temporada Rick Berman era produtor associado, mas na segunda temporada da série o mesmo assume o cargo

de coprodutor executivo, dividindo a função com Maurice Hurley. Surge então, a partir desta segunda temporada, a transição de uma fase de buscas para uma fase de assumir uma personalidade própria, ou seja, assumir a verdadeira identidade da série trazendo outros personagens e tornando-a mais apreciada para os seus fãs.

A primeira mudança constatada foi no elenco, com a entrada da Dr^a. Kate Pulasky e de Guinan. Embora a temporada da série ainda trouxesse roteiros fracos, como no episódio *Unnatural Selection* (Seleção Artificial), exibido em 30 de janeiro de 1989, dirigido por Paul Lynch e escrito por Jhon Mason e Mike Gray, esse episódio foi um *remake* mal-disfarçado de *Deadly Years* (da série clássica), trouxe também o pior episódio já exibido *Shades of Gray* (Nuances do Passado), exibido em 17 de julho de 1989, dirigido por Rob Bowman e escrito pelos roteiristas Maurice Hurley, Richard Manning e Hans Beimler, com história de Maurice Hurley. O que eles fizeram nesse episódio foi uma junção de cenas das duas temporadas o que não agradou aos fãs.

Mesmo com esses percalços a expectativa era de dar uma nova cara para a série e isso ocorreu com os episódios *Q-Who?* (Q Quem?), exibido em 08 de maio de 1989, onde ocorre a terceira aparição de Q e a primeira aparição dos Borgs. Escrito por Maurice Hurley, dirigido por Rob Bowman. *The Schizoid Man* (O Homem Esquizoide), com roteiro de Tracy Tormé, foi dirigido por Les Landau e história de Richard Manning e Hans Beimler, sendo bastante apreciado pelos fãs. *A Matter of Honor* (Questão de Honra), exibido em 6 de fevereiro de 1989, foi o segundo episódio a falar sobre os Klingons. Com roteiro de Burton Armus, história de Wanda M. Haight, Gregory Amos e Buton Armus, sob a direção de Rob Bowman garantiu a aceitação do público fã. *The Measure of a Man* (A Medida de um Homem), exibido em 13 de fevereiro de 1989, traz o questionamento sobre a humanidade de Data. Foi escrito por Melinda M. Snodgrass e dirigido por Robert Scheerer. Com uma melhora considerável nos roteiros e a permanência dos roteiristas, surge uma nova perspectiva para a série, garantindo a sua existência na temporada seguinte.

A terceira temporada exibida de 1989 a 1990 surge como um marco na série *Star Trek – New Generation*, tendo em vista que a partir desse ponto a série assume uma nova face, diferente da apresentada anteriormente, totalmente individual e repaginada quebrou todos os elos com o que havia sido exibido até aquele

momento. Rodenberry se afasta da produção por motivo de doença e Berman assume a função de produtor executivo trazendo para a sua equipe Michael Piller, que se tornou o grande responsável pelo sucesso e afirmação da série junto ao público. Michel Piller reuniu uma equipe efetiva de roteiristas e revelou grandes nomes como os de Ronald D. Moore, Brannon Braga, Rene Echeverria e Ira Steven Behr. A série traz roteiros do próprio Piller, que retrata uma ficção científica onde é possível falar também sobre os personagens. Esses agora são retratados como pessoas comuns, apresentando suas qualidades e defeitos.

Esta temporada exibiu episódios de grande sucesso como *Yesterday's Enterprise* (Elo Perdido), exibido em 19 de fevereiro de 1990, dirigido por David Carson, com história de Trent Christopher Ganino e Eric A. Stilwell, e os roteiristas Ira Steven, Richard Manning, Hans Beimler e Ronald D. Moore. Nesse episódio, em que ocorre a aparição dos romulanos, é também o segundo episódio da saga Tasha-Sela e o terceiro que faz referência temporal, sendo considerado o melhor da temporada. *Sarek* (Sarek), exibido em 14 de maio de 1990, conta com a presença do ator Mark Leonard. Foi dirigido por Les Landau e com roteiro e história para TV de Peter S. Beagle. Outro destaque foi *The Best of Both Worlds* (O Melhor de Dois Mundos, Parte 1), exibido em 18 de junho de 1990, que foi escrito por Michel Piller e dirigido por Cliff Bole. Traz a segunda aparição dos Borgs e é referenciado no piloto de A Nova Missão. Trata-se de uma aventura ao estilo da série clássica e também um elo para a quarta temporada.

Na quarta temporada, exibida nos anos de 1990 e 1991, manteve-se o mesmo estilo da temporada anterior, contudo trouxe episódios e roteiros com conteúdo de aventura, comédia e abordando os personagens de forma mais direta fazendo com que a série se afirmasse perante a crítica e se tornasse um marco na TV norte-americana. Com 26 episódios alguns foram bem explorados como os citados a seguir: a conclusão de *The Best Of Both Worlds, Part II* (O Melhor de Dois Mundos, Parte 2), exibido em 24 de setembro de 1990, onde ocorre a terceira aparição dos Borgs. Escrito por Michel Piller e dirigido por Cliff Bole foi um sucesso entre os fãs. Episódio *Family* (Família), exibido em 1 de outubro de 1990, no qual a família do Capitão Picard aparece, foi escrito por Ronald D. Moore e teve a direção de Les Landau.

Reunion (Reencontro) episódio sobre os Klingons mais precisamente sobre o filho do Worf, Alexander, foi exibido em 5 de novembro de 1990, trouxe como roteiristas Drew Deigham, Tomas Perry e Jo Perry, e na direção um astro da série Jonathan Frakes. Em *Brothers* (Irmãos), se conhece o criador de Data e também a segunda aparição de Lore, exibido em 8 de outubro de 1990, foi escrito por Rick Berman e dirigido por Rob Bowman. *Data's Day* (O Diário de Data), exibido em 7 de janeiro de 1991, narra o casamento de Radio Corporation of America e Keiko e novamente a aparição dos romulanos na série. Roteiro de Harold Apter e Ronald D. Moore e direção de Robert Wiemer. O último episódio da série, o de nº. 100 *Redemption-I* (Redenção, Parte 1), exibido em 17 de junho de 1991, foi escrito por Ronald D. Moore e dirigido por Cliff Bole, sendo o oitavo episódio a falar dos Klingons, terceiro episódio da saga Tasha e a primeira aparição das irmãs Duras, Lursa e B'Etor, que mais tarde participariam do filme *Star Trek Generations* no cinema.

A quinta temporada foi exibida nos anos de 1991 e 1992 e é considerada uma temporada de episódios bons e outros muito ruins. Isso se deu ao fato de que, ao mesmo tempo outra série de Jornada nas Estrelas estava sendo produzida, a série *Deep Space Nine*, que tinha como produtores a dupla Rick Berman e Michael Piller. Ambos se afastaram da série *Star Trek – New Generation* e deixaram a produção desta a cargo de Jeri Taylor, que procurou destacar o aspecto dramático da série trazendo roteiros que valorizavam os personagens e suas reações diante das missões.

Os episódios de destaque desta temporada foram: *The Inner Light* (A Luz Interior), exibido em 1 de junho de 1992, com roteiro de Morgan Gendel e Peter Allan Fields e direção de Peter Lauritson, foi considerado pelos fãs um episódio excelente. Esse episódio serviu de base para o de nº. 247 “Lições”, exibido em 5 de abril de 1993. *The Outcast* (O Excluído), exibido em 16 de março de 1992, dirigido por Robert Scheerer e escrito por Jeri Taylor, mostra a paixão de Riker por um ser de sexo indefinido, ou seja, um hermafrodita.

Unification I e II (Unificação 1 e 2), episódio duplo que narra a tentativa do Sr. Spock de unificação entre os povos Vulcanos e Romulanos, ambos possuem roteiros de Taylor, sendo que o primeiro, exibido em 4 de novembro de 1991, foi

dirigido por Les Landau e o segundo, exibido em 11 de novembro de 1991, por Cliff Bole. *Ensign Ro* (Alferes Ro) foi exibido em 7 de outubro de 1991, dirigido por Les Landau, roteiro de Michel Piller e história de Rick Berman e Michael Piller, esse episódio introduziu uma nova raça na série os Bajoranos e uma nova personagem passa a fazer parte da frota, a Alferes Ro Laren. O encerramento da temporada se deu com o episódio *Time's Arrow, Part I* (Em Algum Lugar do Passado, Parte 1), exibido em 15 de junho de 1992, foi o oitavo episódio da série com referência temporal e outro com direção de Les Landau e roteiro de Joe Menosky e Michael Piller.

Exibida no período de 1992 a 1993, a sexta temporada teve como principal característica a inovação, trazendo episódios ousados que se diferenciaram das temporadas anteriores. Entram em cena duas novas tripulantes Deanna Troi e Beverly Crusher. Deanna é a conselheira da nave e Beverly, a médica. Com roteiros excelentes aliado ao talento das duas atrizes foram as principais inovações da série.

Dentre os episódios da temporada destacam-se alguns de sucesso, tais como: *Face of the Enemy* (A Face do Inimigo), exibido em 8 de fevereiro de 1993, dirigido por Gabrielle Beaumont, roteiro de Naren Shankar e história de René Echevarria, onde a *Enterprise* sai em missão contra os romulanos. Uma curiosidade é que a conselheira Deanna passa a usar um uniforme. Em *Descent, Part I* (A Queda, Parte 1), exibido em 21 de junho de 1993, dirigido por Alexander Singer, roteiro de Ronald D. Moore e história de Jeri Taylor., a Dr^a. Beverly Crusher teve um papel de destaque, no comando da nave acompanhada de uma tripulação pouco experiente numa luta contra os Borgs.

A Fistful of Datas (Por um Punhado de Datas), exibido em 9 de novembro de 1992, foi dirigido pelo astro da série Patrick Stewart e contou com roteiro de Robert Hewitt Wolfe. Nesse episódio é apresentada uma brincadeira que passa no velho-oeste, criada no holodeck e vivida por Worf, Data e Alexander. *Birthright, Part I, II* (Direito de Nascimento, Parte 1 e 2), a primeira parte foi exibida em 22 de fevereiro de 1993, dirigida por Winrich Kolbe e roteiro de Brannon Braga. A segunda parte foi exibida em 1 de março de 1993 e teve direção de Dan Curry, com roteiro de René Echevarria. No primeiro episódio ocorre uma interação com a série *Deep Space Nine* e na segunda parte Worf se torna prisioneiro no quadrante romulano.

Há também o excelente episódio *Chain of Command* (Cadeia de Comando, Parte 1), exibido em 14 de dezembro de 1992, dirigido por Robert Scheerer, roteiro de Ronald D. Moore e história de Frank Abatemarco, no qual Picard sai em missão secreta dentro do território cardassiano. Em *Chain of Command, Part II* (Cadeia de Comando, Parte 2), exibido em 21 de dezembro de 1992, dirigido por Les Landau e com roteiro de Frank Abatemarco, Picard é capturado e torturado pelos cardassianos. *Relics* (Relíquias), exibido em 12 de outubro de 1992, dirigido por Alexander Singer e com roteiro de Ronald D. Moore, merece destaque pela participação do Sr. Scotty da série clássica, episódio no qual pode-se ver as diferenças entre o mais informal personagem da série clássica com os formais tripulantes da *Enterprise* do século XXIV.

Na sétima temporada exibida nos anos de 1993 e 1994, agora com produção de Jerry Taylor, a série procurou abrir espaços e ter novas perspectivas, e essas mudanças puderam ser sentidas em *Star Trek - Voyager*. Com o amadurecimento da série, os melhores episódios foram: o excelente *The Lower Decks* (Subalternos), exibido em 7 de fevereiro de 1994, dirigido por Gabrielle Beaumont e roteiro de René Echevarria, o episódio mostra o dia a dia dos oficiais menos graduados da nave.

Preemptive Strike (Lealdade), exibido em 16 de maio de 1994, foi outro episódio dirigido por Patrick Stewart e com roteiro de René Echevarria, no qual ocorre a volta da alferes Ro Laren. *The Journey's End* (O Fim da Jornada), exibido em 28 de março de 1994, dirigido por Corey Allen e roteiro de Ronald D. Moore, esse episódio faz referência aos cardassianos e também a Wesley Crusher, filho da Dr^a. Beverly Crusher. *All Good Things...* (Tudo que é bom...), exibido em de maio de 1994, dirigido por Winrich Kolbe e com roteiro de Brannon Braga e Ronald D. Moore foi o último episódio da sétima temporada e considerado excelente, recebendo destaque de o melhor e mais importante de toda a série¹⁹.

No decorrer das sete temporadas o elenco passou por diversas mudanças. Alguns atores transitaram entre uma temporada e outra, enquanto outros permaneceram durante toda a série. A atriz Denise Crosby, intérprete de Tasha Yar, decidiu deixar a série pouco antes do final da primeira temporada, sendo substituída

¹⁹ Essa análise das temporadas são observações dos fãs http://www.infantv.com.br/e_jornada.htm>. Acesso em: 02mai2012.

por Michael Dorn, intérprete de Worf, que assumiu o posto de chefe de segurança e oficial tático. Denise Crosby retornou à série interpretando Tasha Yar nos episódios "*Yesterday's Enterprise*" e "*All Good Things...*". A atriz voltou em outro episódio como a filha meio-romulana de Yar, chamada Sela. Gates McFadden, Dr^a. Beverly Crusher, foi substituída ao final da primeira temporada por Katherine Pulaski, interpretada por Diana Muldaur que permaneceu até o final da segunda temporada, quando foi retirada do programa por não ser popular entre os espectadores. A atriz Gates McFadden retornou ao papel de Crusher e permaneceu na série até o fim. Wesley Crusher, filho da Dr^a. Beverly, também foi retirado do programa, pois, segundo o próprio ator Wil Wheaton, ele se sentia frustrado em função do papel ser cada vez menor na série. O personagem Wesley voltaria a aparecer em outros episódios da série.

Abaixo quadro do elenco de atores e seus respectivos personagens, principais e coadjuvantes, do seriado *Star Trek – New Generation*, bem como os seus postos e patentes dentro da frota estelar e suas origens/espécies.

Elenco Principal

Ator	Personagem	Posto	Aparições	Espécie	Patente
Patrick Stewart	Jean-Luc Picard	Oficial Comandante	Temporadas 1 a 7	Humano	Capitão
Jonathan Frakes	William T. Riker	Primeiro Oficial	Temporadas 1 a 7	Humano	Comandante Capitão (temporariamente) Capitão (Star Trek Nemesis)
Levar Burton	Geordi La Forge	Engenheiro-Chefe	Temporadas 1 a 7	Humano	Tenente-Júnior (1ª temporada) Tenente (2ª temporada) Tenente-Comandante (temporadas 3 a 7)
Denise Crosby	Tasha Yar	Chefe de Segurança	Temporadas 1, 3 e 7	Humana	Tenente
Michael Dorn	Worf	Chefe de Segurança Oficial Tático	Temporadas 1 a 7	Klingon	Tenente-Júnior (temporadas 1 e 2) Tenente (temporadas 3 a 7) Tenente-Comandante (Star Trek Generations)
Gates McFadden	Beverly Crusher	Oficial Médica Chefe	Temporadas 1, 3 a 7	Humana	Comandante
Marina Sirtis	Deanna Troi	Conselheira	Temporadas 1 a 7	Betazoide/ Humana	Tenente-Comandante (temporadas 1 a 7) Comandante (7ª temporada)
Brent Spiner	Data	Segundo Oficial Oficial Chefe de Operações	Temporadas 1 a 7	Androide	Tenente-Comandante
Wil Wheaton	Wesley Crusher	Piloto	Temporadas 1 a 4, 5 e 7	Humano	Alferes Interino (temporadas 1 a 3) Alferes (temporadas 3 e 4) Cadete (temporadas 4 a 7) Tenente-Júnior (Star Trek Nemesis)
Diana Muldaur	Katherine Pulaski	Oficial Médica Chefe	Temporada 2	Humana	Comandante

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Trek:_The_Next_Generation, acesso em 14/10/2012.

**Elenco
Coadjuvante**

Ator	Personagem	Posto	Aparições	Espécie	Patente
Colm Meaney	Miles O'Brian	Chefe do Transporte	Temporadas 1 a 7	Humano	Suboficial-Chefe
Rosalind Chao	Keiko O'Brian	Botânica	Temporadas 4 a 6	Humana	Civil
Patti Yasutake	Alyssa Ogawa	Enfermeira	Temporadas 4 a 7	Humana	Alferes (temporadas 4 a 7) Tenente-Júnior (7ª temporada)
Whoopi Goldberg	Guinan	Bartender	Temporadas 2 a 6	El-Aurian	Civil
Michelle Forbes	Ro Laren	Pilota	Temporadas 5 a 7	Bajoriana	Alferes (temporadas 5 e 6) Tenente (7ª temporada)
Dwight Schultz	Reginald Barclay	Engenheiro	Temporadas 3 a 7	Humano	Tenente-Júnior
Majel Barrett	Lwaxana Troi	Embaixadora da Federação	Temporadas 1 a 7	Betazoide	Embaixadora
John de Lancie	Q	Nenhum	Temporadas 1 a 7	Q	Nenhuma

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Trek:_The_Next_Generation, acesso em 14/10/2012.

No próximo capítulo o objeto de análise deste trabalho será o personagem Data com a abordagem no pós-humano.

CAPÍTULO 3

DATA: HUMANO, DEMASIADAMENTE HUMANO

3.1. Pós-humano

As mudanças sofridas pelo homem e o meio em que ele vive ocorrem de forma veloz e essa mutação influencia na maneira com que o mesmo se relaciona com as máquinas que o próprio homem inventa. Com o enorme avanço nas áreas da ciência e tecnologia, observa-se que as máquinas são capazes de realizar tarefas antes feitas somente por humanos. É amplamente divulgado que os cientistas buscam criar máquinas cada vez mais inteligentes. A criação de uma inteligência artificial capaz de substituir o homem em quase todas as tarefas, senão todas, fará com que essas máquinas alcancem um estágio de “desenvolvimento mental” igual ao de seu criador. De fato, se forem considerados os computadores existentes atualmente, não será preciso esperar muito tempo encontrar essa nova realidade. Será possível que tal realidade apresente computadores tão evoluídos que tornarão os humanos obsoletos?

Hoje, num momento de questionamentos e desenvolvimento tecnológico, a humanidade passa por várias e sérias mudanças, momento em que o homem deixa o *status* antes considerado de homem moderno e passa a ocupar outro *status* no qual ele se apresenta ainda homem, mas de forma evoluída e modificada. O pós-humanismo. Isso marca o início dessa nova era e transforma o homem da forma como se conhece atualmente num outro, com um universo de possibilidades mais amplo e receptivo a todo tipo de mudança, sejam elas biológicas ou tecnológicas.

Etim.: agregação do prefixo pós- (depois de) ao termo humanismo, do lat. *humamus*, relativo ao homem. Comunicação: o termo pós-humano tem sido utilizado para designar o atual estágio de desenvolvimento tecnológico atingido pela humanidade e que questiona a própria condição do homem devido a esse imbricamento proporcionado pela tecnociência. Se o humanismo foi caracterizado pela ascensão do homem moderno, imbuído de espírito racional e organizador de um mundo rigidamente separado de sua consciência, o pós-humanismo marca o fim deste homem e anuncia um outro, cujas fronteiras com o

mundo são mais fluidas, pois encontra-se hibridizado com as tecnologias. O homem que ascende no pós-humanismo é, portanto, pós-orgânico ou pós-biológico e o mapeamento genético, juntamente com o diagnóstico de doenças baseadas no DNA, apenas, por exemplo, para outra evolução, fora do tempo de seleção e mutação. Consequentemente, esse desenvolvimento tecnológico acabou por reposicionar a própria relação do homem com sua morte. O pós-humanismo, então, está impregnado de um caráter espiritual-religioso, já que a expectativa é que as tecnologias possibilitem ao homem superar sua condição mortal. Além disso, é alimentado pelo imaginário tecnocientífico, e este, por sua vez, por pesquisas como a criogenia e a inteligência artificial. Não é à toa, portanto, que o pós-humanismo inspira-se declaradamente na ficção científica para construir suas expectativas de transformação do homem de amanhã (VIVIANI *apud* MARCONDES FILHO, 2009, p.287).

Diante dessa revolução da tecnologia e da tecnociência, a consciência do humano acerca de si próprio está cada vez mais modificada. Pode-se observar que a ciência de hoje supera todas as expectativas com relação a doenças, produzindo medicamentos altamente eficazes, desenvolvendo células em laboratório, com o objetivo de reduzir, ou até mesmo erradicar, doenças destrutivas, possibilitando ao homem garantir e obter a sua longevidade. O pós-humanismo propiciou ao homem imaginar, superar sua condição mortal e alcançar a imortalidade.

Segundo o antropólogo David Le Breton, essa exacerbação do fim do humanismo e de toda e qualquer essencialidade do ser humano é problemática, pois os aspectos concretos do homem são eliminados ou considerados inexistentes. Não apenas desaparece a singularidade humana como também as diferenciações entre animais, homens, ciborgues e máquinas. E, ao compreender o homem como um conjunto de informações, a carne passa a ser vista como empecilho. Ou seja, todo o conjunto de potências envolvido nos órgãos de sentidos e todo o universo de possibilidades do corpo são anulados em face da ampla codificação do mundo oferecida pela tecnociência. Além disso, como alertado por Le Breton, atualmente os genes são vistos como os responsáveis por todo tipo de doença e comportamentos humanos, até mesmo desajustes sociais, fazendo com que as pesquisas genéticas encaminhem-se perigosamente para a eugenia (VIVIANI *apud* MARCONDES FILHO, 2009, p.287).

Essa imaginação utópica constrói uma fantasia na qual a tecnociência propicia a criação de um homem melhorado, que em nada se diferenciara de uma máquina, por exemplo, pois os recursos tecnológicos e biológicos disponíveis favorecem alcançar

essa perfeição. Esse melhoramento genético, ou seja, a busca pela perfeição pode levar o homem a atingir mudanças melhores, mas também poderia provocar danos irreversíveis ou desagradáveis para a humanidade.

Analisando esse fenômeno pode-se citar Santos (2007, p. 19):

O próprio corpo humano está sendo afetado por essa interação homem-máquina, e a tendência é que possamos substituir órgãos humanos por órgãos artificiais. Hoje temos notícias de que uma máquina pode ler pensamento. Há pesquisas, por exemplo, que mostram um sujeito que ficou paraplégico, só movimenta os olhos, mas, com a implantação de eletrodos na área da fala e da audição dele, os pesquisadores conseguiram ver o som e a palavra correspondente ao seu pensamento (SANTOS, 2007, p. 19).

Atualmente pode-se observar vários métodos e meios de interação do homem com as máquinas, como por exemplo, pernas e braços mecânicos, marca-passos, entre outros. Tudo isso traz à tona o que se tornou símbolo do pós-humano, ou seja, o *cyborg* (ciborgue).

Segundo o pensador alemão Dietmar Kamper, aceitamos abrir mão de nossa corporalidade a fim de habitar o ciberespaço através de uma imagem, que é, na verdade, a tentativa do homem de superar a sua eternidade. Como lembra o filósofo Michel Serres, se foi a percepção da morte e da fragilidade humana diante da dor o que permitiu o surgimento das civilizações, como, então, se pode conceber uma sociedade que dissimula o sofrimento e está em busca de mecanismos para escapar da morte? (VIVIANI *apud* MARCONDES FILHO, 2009, p. 287).

Com essa tecnologia à disposição, pode-se esperar uma geração de pessoas criadas a partir de experiências genéticas, com genes melhorados a fim de se alcançar um ser humano livre de doenças ou imperfeições. Surge, então, a possibilidade de criação de novos homens, seres transformados ou melhorados geneticamente, com o objetivo de buscar e alcançar a perfeição. Diante desse universo de possibilidades há que se temer, pois o homem pode, em busca de mecanismos para escapar da morte, mudar a ideia que existe de civilização e criar, a partir dessas mudanças, um futuro totalmente novo e modificado por meio da genética e da tecnologia.

Essa fantasia aparece na ficção científica, conforme explorado nos itens a seguir.

3.2. Ciborgue na ficção científica

Ciborgue é um organismo híbrido, ou seja, um organismo constituído de algumas partes orgânicas e outras cibernéticas, normalmente com o objetivo de aumentar as capacidades por meio da tecnologia artificial.

O termo “*cyborg*” foi usado pela primeira vez em 1960, nos primórdios da corrida de exploração aeroespacial, pelos cientistas Manfred Clynes e Nathan Kline em artigo sobre o funcionamento do corpo como um sistema autorregulado no espaço terrestre. O termo se popularizou com o manifesto ciborgue lançado pela antropóloga norte-americana Donna Haraway, em 1985. Segundo Haraway, o manifesto ciborgue é na verdade a construção utópica de uma criatura pós-gênero, em que as fronteiras entre o homem e o animal, entre o orgânico e o artificial, entre a natureza e a tecnologia encontram-se subvertidas. Essas fronteiras, em constante mutação, são indício também de que a distinção entre aquilo que é vivo e o que é não vivo já não é tão facilmente indetectável. Afinal onde termina o homem e onde começa a máquina? O paradigma do ciborgue designa, então, uma relação simbiótica entre o corpo orgânico e as tecnologias que podem acoplar a ele diversos modos (como próteses estéticas, corretoras, ou aperfeiçoadas do organismo, substâncias químicas, e também aparelhos de comunicação, como celulares e computadores), mas indica também uma atitude que vê como algo a ser constantemente aperfeiçoado. Além disso, como o ciborgue também não participa do processo de evolução natural, portanto é desprovido de finalidade ou *telos*, ele seria constatação de que a humanidade encontra-se no estágio do pós-humanismo, que marca o fim do corpo como *locus* do sujeito, racional e irradiador do mundo. Atualizações mais recentes no paradigma do ciborgue também passaram a compreender o homem como um conjunto de informações e mensagens, do mesmo modo que máquinas programáveis. Isso se deve em parte ao mapeamento genético e à visão de que vida é informação (pois o DNA passa a ser compreendido como sinônimo de vida) (VIVIANI *apud* MARCONDES FILHO, 2009, ps. 56-57).

Em 1972, Martin Caidin lançou “A ficção científica *Cyborg*”, relatando uma trama sobre um piloto de testes da Força Aérea americana, chamado Steve Austin que, em decorrência de um grave acidente, durante um teste, tem partes do corpo remodeladas com partes biônicas e que, após o procedimento realizado pelo Dr. Killian em seu laboratório cibernético, Steve se torna um homem com o corpo modificado, constituído por partes biônicas e partes orgânicas.

O ciborgue que Caidin criou na verdade é um produto de uma biônica reorganizada que, com a inspiração e acompanhando as ideias de Clynes e Kline, não é mais uma simples técnica de mimese da natureza, mas uma forma de retratá-la, reconstruí-la e superá-la. A história do homem biônico Steve Austin tornou-se famosa com a série de TV intitulada *The Six Million Dollar Man* ("O Homem de Seis Milhões de Dólares"), produzida e exibida entre 1974 e 1978 pela rede de televisão ABC. O homem biônico, cujo corpo natural tem seu desempenho melhorado por meio de acoplamento de máquinas, vem, desde então, sendo reproduzida à exaustão.

Biônico é um adjetivo incorporado ao vocabulário no século passado, ao tempo da exibição da série "O Homem de Seis Milhões de Dólares". Da mesma forma que a ciência biônica, artificialismos técnicos podem imitar a vida, e, no caso daquele astronauta, híbrido homem e máquina, a adaptação ou customização, como se diz atualmente, pode acrescentar poderes inesperados e ao mesmo tempo inusitados. Donna Haraway afirma os humanos vão se tornar *cyborgs* em função das próteses informacionais e dos remédios que ingerimos e isso modificará a forma como sentimos a vida.

As máquinas do final do século XX tornavam completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é exatamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumam aplicar aos organismos e às máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes (HARAWAY, 2009, p.42).

O *cyborg* relatado nessa trama de ficção científica é exaustivamente repetido em diversos contextos, não somente em séries de TV, mas também no cinema, e a imagem passada ao público é sempre benéfica, ou seja, sempre fazer crer que esse híbrido, o *cyborg*, é o "mocinho".

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo. Os movimentos internacionais de mulheres têm construído aquilo que se pode chamar de "experiência das mulheres".

Essa experiência é uma ficção quanto um fato do tipo mais crucial, mais político. A libertação depende da construção da consciência da opressão, depende de sua imaginativa apreensão e, portanto, da consciência e da apreensão da possibilidade. O ciborgue é uma matéria de ficção e também de experiência vivida – uma experiência que muda aquilo que conta como experiência feminina no final do século XX. Trata-se de uma luta de vida e morte, mas a fronteira entre a ficção e a realidade social é uma ilusão ótica. A ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues-criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados. A medicina moderna também está cheia de ciborgues, de junções entre o organismo e máquina, cada qual concebido com um dispositivo codificado, em uma intimidade e com um poder que nunca, antes, existiu na história da sexualidade (HARAWAY, 2009, p.36).

Haraway (2009) aponta que “o ciborgue - uma fusão de animal e máquina - joga na lata do lixo as grandes oposições entre natureza e cultura, *self* e mundo, que atravessam grande parte de nosso pensamento”. A autora reflete também que durante muito tempo as mulheres foram forçadas a acreditar que eram fracas, que deveriam ser submissas, emotivas e incapazes de pensar. Se isso fosse verdade o movimento feminista não teria ocorrido. Isto significa que homens e mulheres são construídos e, da mesma forma que os ciborgues, podem ser reconstruídos. Esta simbiose já está implícita na pós-modernidade e, o ciborgue moderno é amorfo, pois tratamos com ele e suas novas fases todo dia.

O ciborgue é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica, com o trabalho não alienado. O ciborgue não tem qualquer fascínio por uma totalidade orgânica que pudesse ser obtida por meio da apropriação última de todos os poderes das respectivas partes, as quais se combinariam, então, em uma unidade maior. Em certo sentido, o ciborgue não é parte de qualquer narrativa que faça apelo a um estado original, de uma “narrativa de origem”, no sentido ocidental, o que constitui uma ironia “final”, uma vez que o ciborgue é também o *telos* apocalíptico dos crecentes processos de dominação ocidental que postulam uma subjetivação abstrata, que prefiguram um eu último, libertado, afinal, de toda dependência – um homem no espaço. As narrativas de origem, no sentido “ocidental”, humanista, dependem do mito da unidade original, da ideia de plenitude, da exultação e do terror, representados pela mãe fálica do qual todos os humanos devem se separar – uma tarefa atribuída ao desenvolvimento individual e à história, esses gêneros e potentes mitos tão fortemente inscritos, para nós, na psicanálise e no marxismo. Hilary Klein argumenta que tanto o

marxismo quanto a psicanálise, por meio dos conceitos de trabalho, individuação e formação de gênero, dependem da narrativa da unidade original, a partir da qual a diferença deve ser produzida e arregimentada, num drama de dominação crescente da mulher/natureza. O ciborgue pula o estágio da unidade original, da identificação com a natureza, no sentido ocidental. Essa é uma promessa ilegítima, aquela que pode levar à subserviência da teleologia que o concebe como guerra nas estrelas (HARAWAY, 2009, ps.38-39).

Haraway dividiu a ficção científica dos ciborgues em três categorias ou quebra de fronteiras, em que a singularidade humana era mais respeitada. A primeira aponta a separação do homem do animal, sendo que até então as pessoas não observaram este fator. A segunda, aquela entre o animal-humano (organismo) e a máquina, cada um de seu lado, para formar o *cyborg*. E finalmente a terceira é um arranjo ou complemento da segunda, isto é, a fronteira entre o físico e o não físico, voltado mais para a física quântica propagada em séries de TV, que abordam a ficção científica a serviço das forças governantes.

Barbrook (2009) relata os *cyborgs* descritos tanto pelos Estados Unidos da América como pela extinta Rússia que, na guerra fria disputavam o domínio global. Os EUA defendendo o capitalismo venceram apenas por alguns detalhes, porém esse não é o objeto desse trabalho, de um lado os EUA com o seu *cyborg* capitalista e do outro lado a URSS, com seu *cyborg* defendendo o socialismo. Ambos com grandes tecnologias baseando-se e defendendo seus pontos de vista por meio de seus *cyborgs*, imaginavam a criação de exércitos cibernéticos sempre com o objetivo de servir o homem. Um exemplo disso é a ideia do famoso e desejado robzinho que faz tudo para o homem num estalar de dedos.

O que é ainda mais estranho é que – segundo as profecias feitas há mais de quatro décadas – eu já viveria neste futuro maravilhoso. No mundo desenvolvido, essa longevidade futura acabou por criar uma proximidade com as previsões dos visionários da computação. Na infância, diziam-nos que essas máquinas seriam capazes de um dia racionar – até de sentir emoções – como seres humanos. Algumas características mais populares nas histórias de ficção científica são as inteligências artificiais. As audiências cresceram com imagens de robôs amigos e leais como Data em *Jornada nas Estrelas*, e monstros mecânicos cruéis, como o androide de *O Exterminador do Futuro*. Essas fantasias de ficção científica são motivadas por confiantes previsões de

proeminentes cientistas da computação. Em 2006, o sítio da Internet da Honda ostentava o modelo atual de seu robô Asimo como sendo o precursor das máquinas conscientes que, no futuro, serão capazes de executar tarefas complexas, como cuidar de idosos ou apagar incêndios. Alguns cientistas da computação acreditam, inclusive, que a invenção da inteligência artificial é uma questão espiritual. Na Califórnia, Ray Kurzweil e Vernor Vinge esperam pacientemente desde os anos 1980 pela singularidade: a Encarnação do Robô redentor. Inspirados por dinheiro ou misticismo, todos esses defensores da inteligência artificial compartilham a convicção de que conhecem o futuro da computação e tem como objetivo chegar lá o mais rápido possível (BARBROOK, 2009, ps.34-35).

O robô “serviçal” propagado e sonhado, propriamente dito, ainda não surgiu e se surgiu não foi divulgado, mas inconscientemente, as pessoas têm interações diárias com vários robôs, tais como: celulares, automóveis, aviões, *notebooks*, *tablets* e computadores pessoais. Como já relatado anteriormente, a presença dessas máquinas no nosso cotidiano ainda sofre controle e, muitas ainda encontram-se adormecidas, esperando o momento oportuno de serem apresentadas à humanidade, mas num futuro não muito distante, farão parte do dia a dia em todos os lugares do mundo.

Há que se pensar que se um robô fizer exatamente tudo o que é feito pelo homem, portando todas as sensações humanas e se comportando como um humano, tudo pode acontecer. Será que a humanidade está preparada para lidar com isso? De que maneira será tratado esse ser criado pelo homem? Os robôs terão o mesmo tratamento dado ao ser humano?

O que se deve ter em mente é que se os robôs forem criados à semelhança do homem eles serão capazes de seguir regras e também serão capazes de ditar e estabelecer regras da mesma forma que os humanos. Mas, será que eles seriam capazes de seguir as regras já existentes? Há quem diga que o homem, ao criar máquinas com tamanha complexidade e funcionalidade, estaria correndo risco de extinção ou até mesmo de ser substituído por essas máquinas.

O fato é que se eles forem realmente parecidos com os humanos também serão dotados da capacidade de se revoltar e, sendo assim, nada os obrigaria a seguir as mesmas regras seguidas pelos homens.

3.1.1. Robôs

Segundo Regis (2012), “os autômatos são os artefatos que mais interrogam o humano e sua capacidade de intervenção no mundo. A humanidade imagina e desde a antiguidade busca criar vidas artificiais”.

A vida artificial parece ser um terreno extremamente profícuo para uma inquietação filosófica das mais angustiantes: a própria condição de existência humana. Mais que interrogar, os autômatos desafiam o humano, o vigor de seu saber e os limites de sua intervenção na natureza (REGIS, 2012, p.62).

Já os robôs da ficção científica não se assemelham em nada com os robôs das linhas de produção, pois estes são projetados para a realização de tarefas repetitivas e específicas, sem a preocupação com a boa aparência, tendo em vista que, normalmente, são braços mecânicos, animais etc.. O principal objetivo na criação dos robôs de linha de produção é alcançar o máximo desempenho de uma função previamente estabelecida no momento da construção. Já os robôs ficcionais mostram e devem mostrar formas mais corporais, tendo em si a constituição de seres artificiais, mas com a aparência de seres humanos para passar mais emoção aos telespectadores.

A ficção científica esteve fortemente presente nas produções de *Hollywood* a partir do século XX, pois nunca se produziu tantos filmes sobre robôs como se produz agora. Os robôs protagonistas são semelhantes aos seres humanos, possuem características e aparência humanas, porém são feitos de metal. Outra característica bastante adotada é a de robôs dóceis, meigos e até mesmo engraçadinhos, tudo isso para agradar o público e, no fundo, amenizar ou até mesmo apagar a ideia que os humanos traziam dos robôs de antigamente, pois estes apresentavam perigo à humanidade. Nos filmes produzidos anos atrás, os robôs eram seres superiores, extremamente fortes e quase indestrutíveis e, em todos os filmes ou séries, eles tentavam tomar o poder e controlar o mundo.

Um exemplo de robô da atualidade é o apresentado no filme Wall-E que não tem aspecto humano, mas possui características humanas. Esse filme americano produzido em 2008 pela *Pixar Animation Studios* mostra um robzinho, num futuro distante, criado para limpar a terra coberta de lixo deixado pelos homens após anos de consumo excessivo. Na história o simpático robzinho se apaixona por uma “sonda robô” chamada Eva, vinda do espaço para sondar a Terra a fim de verificar se a Terra tornou-se um planeta novamente habitável. Wall-E se apaixona por Eva e a segue para o espaço, onde, juntos, numa aventura impressionante, mudarão o destino da humanidade.

Na ficção científica de 40 anos atrás predominavam os robôs pesadões, cheios de luzinhas, enormes paquidermes metálicos que eram capazes de se emocionarem, se apaixonarem, sentirem medo, se perderem em divagações filosóficas; robôs muitas vezes mais “humanos” do que muitos personagens de carne e osso. (...) Para os personagens humanos, ele era um ajudante leal e eficiente: sua mente só conseguia fornecer respostas curtas e simples às questões mais complicadas, o que lhes dava um certo ar de candura e, às vezes, uma pose filosófica (TAVARES, 1986, ps. 62-63).

Sempre que os robôs são inseridos nos filmes ou séries, eles desempenham um papel de cuidado com os seres humanos, como por exemplo, na série *Perdidos no Espaço* exibida entre os anos 1965-1968. Neste seriado, em vários episódios, o robô protege os componentes da família Robinson, principalmente, o caçula Will Robinson, demonstrando afeto para toda a família.

Ainda nesta luta para conquistar a simpatia dos homens pelos robôs e afastar o medo recorrente de que a criatura se rebele e domine o criador, surge um fã de ficção científica, chamado Isaac Asimov, que mostra a sua revolta contra o que muitos chamam de “complexo de Frankenstein”. A partir disso, começa a escrever uma história sobre um robô que não oferece perigo algum à humanidade e a publica em dezembro de 1940, na revista *Super Science Stories*.

Na história narrada por Asimov, Robbie é um robô-babá que cuida de uma menina chamada Glória. A total confiança da criança nos cuidados do robô desperta ciúmes em sua mãe, que teme também que ele a machuque. Mesmo com o pai

insistindo que o mesmo não fará mal à garotinha, a mãe, por fim, consegue mandar o robô embora. O pai, então, tenta substituir a ausência do robô por um cão, porém, sem sucesso. Rendido aos pedidos insistentes de Glória, o pai volta à fábrica de robôs para escolher outro robô para a filha e encontra Robbie em uma sessão da fábrica. Glória, quando o vê, dispara ao seu encontro, no entanto, neste mesmo momento um veículo de carga está em sua direção e irá atingi-la. Qualquer movimento humano seria incapaz de salvá-la, mas Robbie a salva do acidente e a abraça fortemente. Diante dessa cena, a mãe permite o retorno do robô à sua casa, pois percebe o carinho do robô pela filha.

Outro ponto importante para Asimov era mostrar a fidelidade e segurança dos robôs convivendo com os humanos. Os robôs de Asimov tinham cérebros positrônicos, que os tornavam compatíveis com os humanos, inclusive na fala. Com a descoberta dos pósitrons²⁰, antes mesmo do lançamento de Robbie, derivou o nome de cérebro positrônico. Outro robô que utiliza esse tipo de cérebro é Data, Tenente-Comandante na série *Star Trek New Generation* (1987-1993), objeto de estudo neste capítulo.

Não me ocorreu chamá-los “computadores” [] Os pósitrons se revelaram como partículas fantásticas e nos sugeriam uma série de visões sobre a “antimatéria”. Devido a isso, achei que “cérebros positrônicos” era uma expressão que soava bem. Tais cérebros não seriam essencialmente distintos de cérebros eletrônicos, exceto pelo fato de que os pósitrons poderiam ser produzidos em cerca de um milionésimo de segundo e logo aniquilados pelos elétrons que haveriam a sua volta independentemente do ponto da Terra onde ele estivesse. Isso me deu a noção de que os pósitrons poderiam ser responsabilizados pela velocidade dos pensamentos (ASIMOV, 1991, p.14).

Ainda neste contexto, Asimov, em sua quarta história, publicada em março de 1942 na *Astounding Science Fiction*, cria três regras essenciais e fundamentais da robótica. Foi a primeira vez que alguém usou essa terminologia, fato este que atribuiu a

²⁰ Esse processo é denominado processo elétron-pósitron, sendo ambos gerados a partir da energia de fótons. A existência do pósitrons foi postulada pela primeira vez em 1928 por Paul Dirac. Em 1932, o positrão foi observado por Carls David Anderson (prêmio Nobel de física de 1936 pela descoberta), que lhe deu o nome. Anderson também sugeriu, sem sucesso, substituir o nome electrão para *negatrão*. Fonte: Wikipédia.

Asimov a invenção da palavra robótica. As leis criadas por Asimov são regras de conduta que deverão ser respeitadas e seguidas pelos robôs.

Primeira: um robô não pode fazer mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer tipo de mal [___]
 Segunda: um robô deve obedecer às ordens dos seres humanos, a não ser que entrem em conflito com a primeira lei. [___] Terceira: um robô deve proteger a própria existência, a não ser que essa proteção entre em conflito com a primeira ou a segunda lei (ASIMOV, 1994, p.128).

Segundo Asimov, essas leis foram criadas para garantir o convívio em harmonia entre os robôs e seres humanos, estabelecendo regras de condutas sociais e morais. Asimov acredita que com a existência das três regras fundamentais da Lei da Robótica, os robôs jamais perderão o controle, serão fiéis e leais aos humanos, que se sentirão seguros em relação aos robôs. Para garantir o controle e a eficácia dessas regras comportamentais, os robôs sairiam de fábrica com as três leis gravadas na memória ROM (*Read Only Memory*), ou seja, em seus cérebros positrônicos essa memória estaria protegida

3.1.2. Androides

Nas décadas de 40 e 50, em franco desenvolvimento da Biologia Molecular e da Cibernética, os robôs idealizados pela ficção científica, além de características humanas, começam a ter semelhanças físicas, dando origem aos androides.

A palavra androide teve origem na língua inglesa em 1727, após relatos de experiências, ou melhor, supostas tentativas de Albertus Magnus (1200-1280), alquimista, que tentou criar um homem artificial (CLUTE; NICHOLIS, 1995, p.34).

O termo androide foi utilizado pela primeira vez na ficção científica em 1936 por Jack Williamson, em "*The Cometeers*".

O uso atual do termo androide, em geral, denota robôs que reproduzem a aparência humana, podendo ser produzidos com substâncias orgânicas ou revestidos com materiais sintéticos que imitam fielmente musculatura e pele. Autênticas reproduções humanas, androides são

considerados seres mais evoluídos que os robôs e, frequentemente, alcançam níveis de complexidade mental e até mesmo emocional que rivalizam com os humanos (REGIS, 2012, p.152).

Os robôs, até a década de 40, como relatado anteriormente, eram criados com o objetivo de realizar tarefas que, na maioria das vezes, eram muito limitadas. O homem, então, usando a imaginação e os recursos atuais, conseguiu transformar o que antes era visto como uma máquina, em robôs melhorados de tal forma que chegam a confundir, os chamados andróides. Já existem essas criaturas, que reproduzem fielmente quase todas as funções desenvolvidas ou desempenhadas pelo homem. Em determinadas situações, chegam a ser considerados verdadeiros substitutos do homem, tanto que é difícil acreditar que se está diante de um robô. Essas surpreendentes criaturas da engenharia moderna podem ser encontradas em feiras e eventos do gênero, onde é possível total interação, tendo em vista que eles dispõem de recursos que permitem essa interação.

Os robôs certamente estão no limite do humano, mas sua natureza mecânica permite a manutenção de fronteiras bem delineadas. Mas os andróides não possuem nenhuma diferença biológica em relação aos humanos. Por ofenderem diretamente a prerrogativa divina da criação de seres vivos orgânicos, os andróides sempre parecem mais perigosos que os robôs humanoides. Os autores tradicionalmente relacionados ao período denominado *New Wave* produziram obras marcantes sobre andróides e sua relação com humanos (REGIS, 2012, p.152).

Robert Silverberg, em sua obra “A Torre de Vidro”, de 1970, cria uma raça de andróides com sentimentos humanos, tais como: medo, prazer sexual e amor. Unidos desses sentimentos se revoltam com a sua situação de subordinação aos seres humanos e realizam um movimento de emancipação, revivendo a metáfora da criatura conquistando o criador. Mas, na verdade, o que os andróides desejam é a liberdade.

Com as limitações políticas e sociais, impostas aos artistas na década de 60, muitos abraçavam a ficção científica como causa para expressar os seus sentimentos e desejos ocultos. A ficção era uma válvula de escape para aqueles que desejavam transpor os limites das regras sociais impostas para a época.

Thomas Disch (1998, p.52) pondera que o *slogan* da ficção científica na década de 60 é “A realidade é uma muleta”. A *New Wave* expressa o profundo mal-estar do indivíduo com a cultura, descreve a falência dos controles sociais e da utopia moderna. Parece ser o movimento da ficção científica que se coloca no limiar entre modernidade e atualidade. Os enredos não conseguem disfarçar a opacidade nas fronteiras ontológicas e epistemológicas. Os autores não conseguem evitar a dilaceração pelas questões do que é humano, o que é o pensamento (ou sua forma religiosa – a alma ou espírito) e o que é emoção. Ao problematizar as relações entre subjetividade, tecnociência e futuro, as narrativas da *New Wave* tendem a substituir o otimismo por incertezas quanto ao futuro. Surgem também profundas indagações sobre o presente e a percepção da própria realidade. As obras de Philip K. Dick recordamos para você por atacado (DICK, [1965] 1991) – conto no qual foi baseado o filme *O Vingador do Futuro* – e *O caçador de andróides* (DICK, 1989) – que originou o filme *Blade Runner: o caçador de andróides* – são significativos do período (REGIS, 2012, ps.153-154).

O filme “*O Vingador do Futuro*” exibido na década de 1990²¹ é um exemplo clássico dessa transposição, que apresenta, como personagem central Douglas Quail, interpretado por Arnold Schwarzenegger, que sonha em conhecer Marte, mas na realidade a vida que Quail leva na Terra não passa de uma vida criada em sua mente, ou seja, é uma ilusão criada por um implante de memória artificial encomendado pelo próprio Quail. Com esse implante ele passa a fazer uso de uma droga, a narkidrina, que proporciona esses delírios. Nesse filme pode-se observar que a ilusão e a ideia de realidade se confundem, pois o personagem fica preso e perdido em meio a lembranças de uma vida que realmente existiu e uma outra criada e gerada pelo implante.

“*The Terminator*” – O Exterminador do Futuro foi outro filme de grande sucesso e também estrelado por Arnold Schwarzenegger. Mais um filme americano dirigido por James Cameron e exibido em 1984. Na obra de ficção científica, um ciborgue (androide cujo esqueleto é recoberto por tecido vivo) com inteligência artificial, designado *Cyberdyne Systems Model 101-800 Séries Terminator*, é transportado no tempo, de 2029 até ao dia 12 de maio de 1984, com o objetivo de alterar o curso da História e consequentemente, o futuro.

²¹ Em 2012 foi produzido um *remake* de *O Vingador do Futuro*.

E esses seriam traços constitutivos do *self*, tanto *Blade Runner* quanto no conto em questão. É preciso considerar que nas obras de Dick a memória pode ser apagada, reprogramada e substituída por memórias artificiais, apontando para a indiferenciação entre realidade e ficção. A memória não é constituinte do ser, mas aquilo que pode conduzir à confusão sobre a própria identidade (REGIS, 2012.p.155).

Outra produção que se tornou um *Cult Movie*, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (O Caçador de Andróides) foi o romance de ficção científica, escrito por Philip K. Dick, em 1968. Esse romance retrata uma história no final da Guerra Mundial Terminus, quando o ambiente na Terra se tornou impróprio para os seres vivos. Devido à poeira radioativa, fator de grande parte das mortes, os sobreviventes que ainda persistem em viver na Terra devem usar roupas de chumbo para se proteger e retardar os problemas causados pela poeira radioativa que, após longo período de exposição, deforma as características genéticas e acarreta desequilíbrio mental. O governo, por sua vez, estimula imigrantes que optam por morar na Terra recebem um robô humanoide, ou seja, um androide orgânico que, dentro deste contexto, se torna uma besta de carga desses humanos sobreviventes.

Em 1982, Ridley Scott adaptou a obra para o cinema. *Blade Runner* (Perigo Iminente) protagonizado por Harrison Ford, foi considerado grande sucesso nas telas de cinema.²²

Scot Bukatman defende que quando a memória real emerge, leitor e protagonista são levados a ponderar sobre as relações de desdobramentos entre mente, memória e ser. O autor segue a linha de argumentação de Giuliana Bruno, que aposta na centralidade da memória para a construção do *self* no filme *Blade Runner*: o caçador de andróides: "replicantes são programados com memórias artificiais (e seus totens visuais, fotografias) para torná-los indistinguíveis dos humanos" (BUKATMAN *apud* REGIS, 2012, p.155).

Nesse ambiente inóspito, os animais não existem, pois são criações elétricas, e a revelação da sua artificialidade seria motivo de vergonha para o seu proprietário. A

²² Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Ca%C3%A7ador_de_Andr%C3%B3ides. Acesso em: 02/01/2013.

religião tem o nome de mercerismo, devido à presença de Wilbur Mercer, seu profeta vivo cuja conexão com os seus fiéis se dá por uma caixa preta onde os seguidores inserem as mãos. O personagem central de caçadores de androide é Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, um caçador de androides sem muita convicção que se apresenta na Terra, mesmo sendo ilegal, com o objetivo de caçar os androides, tarefa que se torna cada vez mais difícil, tendo em vista que os androides são biologicamente iguais aos humanos, bem como sua capacidade intelectual.

Os tipos androides Nexus-6 refletiu Rick, superavam todas as classes de humanos especiais em termos de inteligência. Em outras palavras, os androides equipados com a nova unidade cerebral Nexus-6 haviam, a partir de um ponto de vista grosseiro, pragmático prático, evoluído além de um grande – embora inferior – segmento da humanidade. Com todas as boas ou más consequências. Em alguns casos, o criado tornara-se mais hábil do que seu senhor. Novas escolas de realização, contudo, como por exemplo, o teste de empatia Voigt-Kampff, surgiram como critérios para julgá-los. Um androide, por mais dotado que fosse de pura capacidade intelectual, não podia entender a fusão que, rotineiramente, ocorria entre os seguidores do mercerismo – uma experiência que ele, e virtualmente todo o mundo, incluindo debiloides subnormais, conseguiam realizar sem dificuldade (DICK *apud* REGIS, 2012, p. 157).

O que diferencia os seres vivos em relação aos androides é a empatia, sentimento que existia somente na comunidade humana, embora se encontrasse inteligência nas demais espécies sobreviventes e em níveis diferentes. Para Regis (2012), a empatia é uma projeção do outro no sujeito, ou seja, a relação com o outro é constituída na singularidade da humanidade e do sujeito.

A teoria do entulho é extremamente semelhante ao conceito de entropia na segunda lei da Termodinâmica, formulada por Clausius. Nos enredos de Dick, as teorias científicas geram impactos profundos sobre as condições de produção de subjetividade. Tal como na teoria da informação, em que a informação reduz a entropia, na obra de Dick, o mercerismo e a fusão que ocorre na caixa de empatia são as únicas armas que combatem o entulho. Se os humanos, até mesmo os especiais, são capazes de participar da fusão, significa que os humanos estão em campo do não entulhamento e os androides fazem prosperar o entulho. O especial Isidore explica sensações que a caixa de empatia produz: “é a posse mais pessoal que uma pessoa pode ter! É uma extensão de seu corpo. É a maneira como você toca os seres humanos, a maneira como deixa de estar sozinho (DICK *apud* REGIS, 2012, p. 159).

Em *Blade Runner*, durante toda a trama, os androides se esforçam para ser cada vez mais parecidos com os humanos e, na maioria das vezes conseguem, exceto pela ausência de um sentimento, a empatia. Embora desconheçam esse sentimento, demonstram o desejo de serem reconhecidos como seres vivos. Os androides questionam a religião e até mesmo a empatia sentida pelos humanos, inclusive submetem insetos e animais a outros tipos de sensações na tentativa de provar que pode existir outro tipo de empatia. Esse assunto está diretamente relacionado ao personagem Data, Tenente-Comandante da série *Star Trek New Generation*, objeto de estudo deste trabalho, um androide que vive entre os tripulantes da nave estelar e possui os mesmos conflitos apresentados pelos androides de *Blade Runner*, pois questiona os sentimentos humanos e não esconde a sua curiosidade e interesse em compreendê-los.

3.1.3. Computadores

Tal como relata Regis (2012, p.163), “o computador como cérebro eletrônico capaz de realizar cálculos à velocidade da luz escapou quase que inteiramente aos escritores de ficção científica”.

Uma das características da ficção científica é desenvolver autômatos com semelhança aos humanos. Geralmente eles são narrados com cérebros eletrônicos, surgindo então como uma espécie de “inteligência artificial”, ou seja, um cérebro humano preservado e armazenado em um corpo mecânico. Diferentemente, os computadores dispensam este corpo e são apresentados em caixas ou em local imóvel com características bem diferentes de robôs e androides, pois possuem diversos circuitos complexos e aparência fria, tornando-se, conseqüentemente, insensíveis.

Os computadores, por não apresentarem uma forma convencional, não possuem a empatia despertada pelos robôs e androides que, embora não sejam humanos, projetam simpatia e até mesmo sentimentos nos humanos.

Se os robôs sempre foram encarados com simpatia pela ficção científica contemporânea, já não se pode dizer o mesmo dos computadores. Grande parte das obras desse tipo descreve o horror, o tédio ou a desumanização de um mundo controlado por máquinas inteligentes (ASIMOV, 1985, p.175).

Asimov defende que a inteligência artificial tem condições de administrar beneficentemente alguns países. Em “Colossus 1980”, de Joseph Sargent (1969), a história se desenvolve com a construção de Colossus pelos EUA. Colossus é um supercomputador desenvolvido para cuidar da defesa do território americano, no entanto, no dia de sua ativação, descobre que a União Soviética também tem um supercomputador semelhante ao dos EUA. O curioso nesta história é que em determinado momento os supercomputadores se unem para erradicar o mal do mundo. O contexto do mundo nesta época era a guerra fria que se estabelecia entre os países EUA, “capitalismo”, e União Soviética, “socialismo”. Diante desse conflito novamente surge o receio de que o mundo, num futuro não muito distante, poderia ser dominado por computadores.

Em *Star Trek* série clássica, exibida no período de 1966 a 1969, no episódio nº. 23 da primeira temporada *The Return of the Archons* (A Hora Rubra), o Capitão Kirk ao investigar o planeta Beta III constata que toda a população do planeta possui um semblante passivo e sem vontade própria. As cidades se assemelham às da Terra no século XIX. Esta sociedade é controlada por Landru, um ser onipresente, mas nunca visto. No desenrolar do episódio, o Capitão Kirk descobre que Landru é um computador, o mesmo é destruído e a população do planeta é libertada do controle exercido por ele.

Regis (2012) retrata a relação entre homem e máquina e revela, também, o medo e a insegurança do homem acerca dessas criações.

Ao se posicionarem no limiar do humano, robôs, andróides e computadores indagam sobre o que define o humano o corpo físico, a constituição biológica, as emoções, a percepção sensorio-motora, o pensamento, a consciência de si, e que relação existe entre esses elementos. Os robôs de Isaac Asimov são humanoides, sentem e comportam-se como humanos, mas não possuem a mesma constituição biológica. Philip K. Dick procura caracterizar a singularidade humana a

partir das emoções como o desejo e a empatia. Porém, a mínima chance de que seus andróides – dotados de estrutura biofísica idêntica à humana – também possuam emoções causa-lhe profunda angústia (REGIS, 2012, p.170).

Pode-se observar que os escritores exploram na ficção científica o fato de computadores não possuírem forma corporal, isto é, não possuem os mesmos elementos dos robôs e dos andróides, mas mesmo sem esses fatores, não deixam de externar este fascínio.

3.3. Data

Há muitas interrogações acerca do que diferencia o homem das criaturas artificiais. Em pleno século XX, os criadores dessas geniais obras da engenharia moderna ainda se deparam com os seguintes questionamentos: o que é a vida? Quem tem o poder de criá-la? Qual o limite para essas criaturas?

Esses questionamentos dão margem a perguntas que o homem, na maioria das vezes, não é capaz de responder. A tecnologia avançada permite ao homem criar coisas e projetar sonhos só alcançados na ficção científica. Há estudos que comprovam ser possível a criação de seres tão inteligentes e com recursos capazes de colocá-los em igualdade de condições aos humanos.

Mas não pode sonhar com suas belas paisagens ou sentir prazer de caminhar sobre suas praias. No século XX, quando robôs e computadores passam a realizar tarefas cognitivas, um novo matiz é adicionado à problematização dos seres artificiais. As questões: o que é vida? e quem tem o poder de gerá-la? Soma-se à intrigante pergunta: o que podem os seres criados artificialmente? (REGIS, 2012, ps.170-171).

Nos filmes de ficção científica os elementos que diferenciam o homem da máquina são: inteligência, autopercepção e a consciência. O homem possui esses três elementos, mas quem garante que alguns andróides não poderiam possuí-los?

É comum nas histórias de ficção científica que o desejo de se tornar humano seja a primeira característica demonstrada por robôs e computadores “alcançam o estágio de consciência”. Desejar já é uma característica demasiadamente humana, frequentemente nossos duplos anseiam por desfrutar de práticas humanas como o direito à liberdade e a experiência de ter emoções. O androide Data, de *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração*, deseja ter emoções humanas; David, de *AI Inteligência Artificial*, deseja tornar-se humano para ser aceito por sua mãe; Hal 9000, de uma odisséia no espaço, deseja se unir aos criadores do homem para se tornar humano (REGIS, 2012, p.171).

Esse assunto é brilhantemente abordado em *Star Trek New Generation* no episódio *The Measure of a Man* (O Valor de um Homem), exibido em 13 de fevereiro de 1989, onde se pode observar que a ficção científica permite aos androides elementos e condições que os colocam em igualdade aos humanos. Data é um androide a bordo da nave *Enterprise*, respeitado por todos como um oficial tripulante da nave, se relaciona com os demais tripulantes que possuem vínculo afetivo com ele. Data tornou-se parte daquela sociedade e, conseqüentemente, recebe o mesmo tratamento dispensado aos demais.

No episódio em questão, a *Enterprise* recebe a bordo da nave um oficial da frota estelar, especialista em robótica, comandante Bruce Maddox, que pretende realizar uma experiência com o Tenente-Comandante Data. A experiência consiste em desmontar o androide a fim de desvendar o segredo do seu cérebro positrônico, pois, segundo o especialista, esse tipo de cérebro é uma das maiores criações do cientista Noonien Soong e tornou-se objeto de seus estudos e pesquisas. Após desvendar os segredos da construção de Data, Maddox pretende dar início à multiplicação dessa obra da engenharia e almeja a construção de muitos outros androides, com os mesmos recursos, que servirão a bordo das naves estelares da frota. Data, porém, ao saber dos detalhes da pesquisa, se recusa a participar do experimento. O comandante Maddox declara que Data, por ser uma máquina, é propriedade da frota estelar e não tem escolha, pois o comando da frota decidiu retirá-lo da *Enterprise* e torná-lo parte do programa de pesquisa. Ao saber do ocorrido, Picard pergunta a Data se é desejo dele participar desta pesquisa e o androide declara que não, pois não acreditava nessa pesquisa, uma vez que os fatos apresentados por Maddox não tinham relevância.

Data, então, levanta a seguinte questão: se o fato de reproduzir um androide, considerado uma obra extraordinária da engenharia, traria benefícios e sucesso para o futuro da frota, por que não substituíam a visão dos demais tripulantes da nave por implantes oculares cibernéticos iguais aos utilizados pelo comandante La Forge, tendo em vista que os implantes cibernéticos utilizados por ele são mil vezes melhores se equiparados ao órgão biológico?

Picard tenta intervir e impedir que Data fosse levado, porém sem sucesso. Por sorte está a bordo da nave uma oficial da advocacia geral da frota, Phillipa Louvois, que diante desse impasse marca uma audiência, que terá decisão de julgamento, para decidir se Data tem o direito de se recusar ou não. Instaurada a corte, o Capitão Picard atuará como advogado de defesa e o comandante Riker, mesmo contra a sua vontade, será o acusador. Phillipa, a juíza, avisa Riker que, se perceber falta de empenho por parte dele, ao atuar contra Data, dará o caso por encerrado, concedendo ganho de causa a Maddox. Iniciadas as argumentações, Riker pulveriza as colocações de Picard e, numa atuação brilhante, tenta provar a todos que Data não passa de uma simples máquina, construída por um humano e condicionada a agir sob os comandos previamente estabelecidos e, pode a qualquer momento, ser desligado por um homem. É estabelecido um recesso a pedido de Picard que, diante dos argumentos apresentados por Riker, já se vê derrotado.

Picard vai ao bar da nave conversar com Guinan, uma *bartender* pertencente a uma antiga raça alienígena considerada muito sábia e expõe o caso a ela. Guinan argumenta com Picard e diz que se essa decisão fosse favorável a Maddox, o que ele pretendia seria muito prejudicial para essas criaturas criadas, pois construir uma raça inteira de androides para servir nas naves seria o mesmo que submetê-los à condição de escravos. Nesse argumento de Guinan, Picard percebe a oportunidade que precisava para reverter o caso. Todos retornam ao julgamento e Picard, então, reproduz o argumento de Guinan e convence o plenário. No seu argumento Picard prova aos presentes que, Data, embora seja uma máquina, possui inteligência e autopercepção, e esses dois elementos o tornavam consciente. Sendo assim ele preenchia dois dos três requisitos estabelecidos pelo próprio Maddox para diferenciar o homem da máquina.

Picard convence todos com o seu argumento. A juíza encerra o julgamento e declara que Data é um ser senciente e que não é propriedade da frota, portanto, possui direitos. Com essa decisão Data consegue o direito de se recusar formalmente de participar das pesquisas do comandante Maddox, que contrariado, é obrigado a aceitar a decisão da corte e ver o androide voltar a ocupar seu posto na *Enterprise*.

Esse episódio de *Star Trek* traduz um sentimento comum encontrado nos androides da ficção científica, o desejo de tornar-se humano ou ter o direito de ser reconhecido como tal. Como resultado do processo instaurado nesse episódio o que Data conseguiu não foi o direito de se tornar humano, mas sim o direito de ter os mesmos direitos dispensados aos humanos, como por exemplo, o direito de escolha.

Hoje as interrogações que geram mais angústias referem-se ao grau de autonomia do humano – até que ponto somos programados? – e à diferença entre nós e a tecnologia – até que ponto podemos nos imbricar com a máquina sem deixar de ser humanos? Em relação aos robôs a indagação é: o que fazer se a consciência “emergir” a partir das pesquisas de inteligência artificial, vida artificial e ciências cognitivas. É a questão apresentada por Philip K. Dick em o caçador de androides: pode uma máquina cibernética suficientemente pensante e consciente possuir a si mesma (ter autonomia/liberdade)? Não é sem motivos que o conceito de autonomia – como comportamento produzido por mecanismos interno e autogerados – é um dos mais relevantes para os cientistas que trabalham com vida artificial (BODEN apud REGIS, 2012, p. 171).

Cuter (2007) questiona: “será que todo o aparato mecânico dos robôs lhes permite ter exatamente as reações que temos, existe algo que podíamos chamar de consciência? Há vida por trás dos olhos de um androide? Será que os androides vêem o mundo da mesma forma que nós o vemos? Será que nos comportaríamos em relação a eles da mesma maneira que nos comportamos em relação a outros humanos?”

No filme *Blade Runner*, por exemplo, se discute exatamente isso, ou seja, se esses androides devem ser tratados como seres vivos com direitos iguais ou como meras máquinas. O fato é que a tecnologia avança numa velocidade estrondosa e a engenharia moderna fornece subsídios aos cientistas e pesquisadores para que consiga desenvolver cada vez mais máquinas, robôs, ciborgues, androides etc.,

capazes de realizar feitos incríveis. Essas máquinas reproduzirão não somente os gestos humanos, mas, também, os sentidos humanos, como ouvir, falar, pensar, possuir e provocar sentimentos.

Ao interrogar o que é vida e o que é pensar por meio do esmaecimento das bordas que diferenciavam os humanos de seus artefatos, a ficção científica oferece uma nova forma de relação com a tecnologia. Os dispositivos técnicos deixam de ser meras ferramentas ou próteses que favorecem ou prejudicam o conhecimento da verdade do sujeito; as tecnologias de informação são modos de constituição do humano (REGIS, 2012, ps.171-172).

A humanidade caminha para uma era de transformações e o futuro, com grande certeza, será o construído pelos avanços da medicina, ciência e tecnologia. Ao buscar soluções para os males da humanidade e na ânsia de prolongar ou melhorar a vida dos seres humanos, nessa nova era o espaço será dividido com seres modificados geneticamente e transformados pela engenharia e tecnologia avançada. Nessa revolução tecnológica, a raça humana terá acesso a informações antes desconhecidas, ou melhor, conhecidas apenas na ficção. O homem será inspirado cada vez mais pela ficção científica a investigar e explorar essas novas tecnologias, tornando possível a criação de seres híbridos, androides e robôs capazes de executar tarefas em igualdade com o homem.

O personagem Data, analisado nesse capítulo, traduz a essência do tema em questão, pois embora seja um elemento da produção científica sabe-se que, mais cedo ou mais tarde, inspirará algum arquiteto da ciência que antecipará essa revolução tecnológica e apresentará à humanidade algo antes conhecido apenas na ficção e, nesse futuro, o homem e a máquina serão considerados uma só coisa – criaturas.

Com base nos estudos apresentados e antecipando esse futuro de incríveis criações, *Star Trek – The Next Generation*, no episódio de nº. 85 da quarta temporada, apresenta um dia na “vida” de um androide. Esse episódio leva à reflexão sobre os sentimentos humanos e até que ponto eles podem ser inseridos ou transferidos para um ser artificial. O tema é brilhantemente retratado nesse episódio, conforme se pode ler abaixo.

O Dia de Data (*Data's Day*) foi exibido em 7 de janeiro de 1991, dirigido por Robert Weimer e contou com roteiros de Harold Apter e Ronald D. Moore. O episódio começa com Data assumindo o comando da ponte no turno da noite. Em seu diário pessoal ele deverá registrar detalhes de um dia seu a bordo da nave *Enterprise*. Esses registros deverão ser enviados ao diretor da divisão de cibernética da frota estelar, Comandante Bruce Maddox, e, nas anotações, Data deve dar ênfase à questão da amizade.

Nesse episódio são narradas duas subtramas sendo, uma delas o casamento do chefe Miles O'Brian com a botânica Keiko Ishikawa. Ocorre que, em conversa com Data, Keiko diz que não quer mais se casar com O'Brian, pois entende que deveria estar feliz no dia do seu casamento, mas ela não está, ao contrário, sente-se muito infeliz. Ela, então, pede a Data para falar com O'Brian e dizer que ela cancelou o casamento, que não quer mais se casar. Data estranha a situação, mas acredita que não haverá maiores problemas e que O'Brian aceitará bem o fato, pois sabe que ele faria tudo para ver Keiko feliz. Data encontra O'Brian e La Forge conversando e os interrompe para dar a notícia. Ao saber do cancelamento do casamento O'Brian fica enfurecido e nada contente com a atitude de Keiko. Data considera La Forge o seu melhor amigo e diz a ele que não entende porque O'Brian ficou tão nervoso, pois achou que o cancelamento do casamento seria uma boa notícia e que o faria feliz. Giorgi pede para Data deixar que ele dê a notícia da próxima vez. Mais tarde, em conversa com Worf, enquanto escolhe o presente de casamento para Keiko e O'Brian, Data descobre que faz parte do ritual de um casamento humano, dançar.

Olhando os registros da nave ele descobre que a Dr^a. Crusher é dançarina e que inclusive participou de concurso de dança. De posse desta informação ele procura a Dr^a. Crusher e pede a ela para ensiná-lo a dançar. A princípio, a Dr^a. se recusa, mas depois concorda desde que ninguém da nave saiba, pois não quer mais ser reconhecida como a doutora dançarina. Data e a Dr^a. vão para o holodeck e começam a ensaiar. A dança escolhida pela doutora é sapateado e rapidamente Data aprende a sapatear. Nesse momento Data pergunta à Dr^a. Crusher se ele está pronto para dançar no casamento de O'Brian e Keiko. A Dr^a. Crusher fica surpresa e diz a Data que

sapateado é inadequado para dançar em casamentos e que vai lhe ensinar outro estilo de dança mais apropriado. Data tem dificuldades em aprender, uma vez que para assimilar a dança precisa olhar constantemente para os pés da Dr^a. Crusher. A aula é interrompida, pois a Dr^a. é chamada à enfermaria para ajudar no nascimento de um bebê. Data continua a sua aula, mas agora com uma parceira holográfica.

O chefe O'Brian procura Data e pede a ele para conversar com a Keiko e tentar convencê-la a se casar com ele. Data procura Keiko, mas ela não quis conversar. Data então resolve conversar com a conselheira Troi para tentar entender a decisão de Keiko. A conselheira pede para ele se afastar e diz que, mesmo ele sendo amigo do casal, o melhor que ele pode fazer é deixar que eles resolvam essa situação sozinhos.

Simultaneamente, a outra subtrama inclui uma embaixadora vulcana chamada T'Pol, que está numa missão sigilosa para negociar a assinatura de um tratado de paz com o império romulano. A *Enterprise* levará a embaixadora até zona neutra onde ocorrerão as negociações com a nave romulana. Durante o processo de teletransporte, devido a um mau funcionamento, a embaixadora morre. Picard lamenta a morte da embaixadora e determina que Data faça uma análise do equipamento de teletransporte e durante a análise Data descobre que a embaixadora não morreu, pois o teletransporte acusa que a transferência foi concluída com sucesso. Picard determina que a nave romulana seja interceptada. A *Enterprise* encontra a nave romulana, e Picard então questiona seu capitão a respeito da embaixadora. Nesse momento uma segunda nave romulana aparece e as duas ameaçam atacar a *Enterprise*. O capitão da nave romulana informa a Picard que a embaixadora na verdade era uma espiã a serviço do império romulano e ameaça destruir a *Enterprise*. Picard prefere se retirar para evitar um acidente de grande proporção.

Paralelamente, Keiko e O'Brian fazem as pazes e o casamento ocorre como planejado e é celebrado pelo capitão Picard. Mais tarde, na enfermaria, o capitão Picard e Data visitam o mais novo membro da tripulação, o bebê que nasceu durante o momento em que a nave estava em perigo diante dos romulanos.

O androide Data registra todas essas informações no seu diário e relata ao comandante Maddox que, gostaria de compartilhar as emoções humanas como intuição, sexto sentido, humor, sexo, raiva, ódio e desejo de ser amado. No entanto, embora não sinta nada disso uma coisa que ele consegue entender muito bem é a necessidade da amizade. Data encerra o episódio dizendo:

Ser humano não é apenas uma questão de ser carne e osso, mas sim uma forma de pensar, agir e sentir, então, tenho esperança de encontrar algum dia a minha humanidade. Até lá, vou aprender, continuar a mudar, crescer e tentar me tornar mais do que sou.

No contexto civilizatório cibercutural, a consciência acerca do ser humano está constantemente reconfigurada por novas descobertas e mudanças que fazem com que a imagem do humano se altere.

No trilho das profecias de McLuhan, os dispositivos móveis como *tablets* e iPhones se constituem uma extensão do corpo humano e introduzem novas atitudes de se conceber o humano.

Se tomarmos como premissa que o pós-humano é um estágio após o humano, então saberemos que todas as características que antecedem o pós-humano são inerentes ao humano. Mas se todos nós sabemos o que caracteriza um ser humano, o que será que constituiria um ser pós-humano? Afinal, ser pós-humano é algo a acontecer ou já se dá no presente? Ou mais, sempre existiu a ideia do pós-humano um estágio a ser alcançado pelo humano, ou uma nova representação do humano? Isso é uma ideia arcaica ou contemporânea (CARVALHO apud BINGEMER, 2012).

Tecnologias não são mais meras extensões do homem, mas são incorporadas, assimiladas em sua própria estrutura, tornando-o não mais uma vítima, mas parte do próprio processo, se apropriando da tecnologia para superar seus limites. É decretado o “fim da barreira da pele”. Os relacionamentos entre o humano, o natural e o construído, a partir daí, se tornam altamente maleáveis.

Diante de toda essa alucinante mutação pela qual passa o ser humano, que ainda nem deu conta de sua humanidade e já se aventura por “transhumanidades” e

“pós-humanidade”, é de perguntar se toda essa passagem pelo crivo implacável das novas tecnologias realmente fazem os humanos mais humanos. Talvez quem possa responder acertadamente a isso é o grande pensador polonês Zygmunt Bauman, que tem mostrado que tudo que dá sentido à vida humana está se liquefazendo e escorrendo entre as mãos. E que tudo aquilo que dá consistência e solidez à condição humana está sendo deixado para trás, suplantado por uma concepção de humano baseada em conectividade em que as relações se reduzem a sensações seduzidas e voláteis.

Portanto, sem querer ser anacrônico é preciso pensar o pós-humano com cautela. Ele pode levar ao esquecimento do ser humano. Mais ainda: pode fazer esquecer que ainda há muitas pessoas lutando para conseguir gozar e praticar os chamados direitos humanos e não ter sua vida ameaçada por uma morte prematura, devido à injustiça que reina nas estruturas deste início de século e de milênio.

CONCLUSÃO

Após uma jornada de investigação na qual foi possível vislumbrar a imbricação da ficção e realidade observa-se que a ficção científica nada mais é do que a busca do homem em transformar suas angústias e anseios em realizações.

A ficção científica em conjunto com o imaginário proporciona essa realização, pois por meio dela o homem consegue no campo da fantasia superar expectativas e explorar caminhos que, na realidade, seria impossível. Os recursos tecnológicos e os avanços apresentados nas mais diversas áreas propiciam essa realização.

Considerando os conceitos explorados neste trabalho pode-se perceber que o imaginário tecnológico está presente na vida das pessoas da mesma forma que se apresenta na ficção científica.

Por meio da ficção científica o homem busca igualar-se às máquinas, pois estas possuem uma característica invejada pelos seres humanos, a imortalidade. O que ocorre é uma inversão de valores em que os homens querem se tornar seres híbridos e as máquinas da ficção científica, por sua vez, se tornarem seres humanos.

O seriado televisivo *Star Trek: New Generation* aborda esse aspecto por meio do personagem androide Data. O androide nutre o desejo de se tornar humano e, mesmo conhecendo todas as fragilidades humanas, sonha viver essas emoções.

Fazendo um comparativo com a realidade, com todos os avanços da ciência e tecnologia, o homem segue na contramão do que acaba de ser dito, pois a sua maior angústia é saber que o seu corpo é frágil e delicado e, sendo possível, usará de todos os recursos disponíveis para prolongar ou melhorar suas condições de existência.

Diante da análise apresentada o homem desconhece a sua própria natureza, portanto, não há que se falar em pós-humano quando nem ao menos sabe o que é ser humano.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Denize. **Imagem (ir)realidade**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2006.

ASIMOV, Isaac. Introdução. In: ASIMOV, Isaac; WARRICK, Patrícia; GREENBERG, Marin (Ed.) **Máquinas que pensam**. Porto Alegre: L&PM, 1985.

_____. **Sonhos de robô**. Rio de Janeiro: Record, 1991.

_____. **Visões de robô**. Rio de Janeiro: Record, 1994.

BARBIER, René. Sobre o imaginário. **Revista Em Aberto**, Brasília, ano 14, nº. 61, jan./mar. 1994, ps.15-22.

BARBROOK, Richard. **Futuro Imaginário das Máquinas Pensantes a Aldeia Global**. Rio de Janeiro: Petrópolis, 2009.

BOECHAT, Walter. **A Mitopose da Psique - Mito e Individuação**. São Paulo, Vozes, 2008.

CARVALHO, M. S. Além dos Limites da Pele: Uma Breve Introdução ao Tema do Pós-humano, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, in BINGEMER, Maria Clara Lucchetti. www.intercom.org.br. Disponível em http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod_noticia=9158&cod_canal=44. Acesso em: 02 de janeiro de 2013.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição e o imaginário da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, Caps. 3 e 4, ps. 139-257.

CLUTE, Jhon; NICHOLLS, Peter (Ed.). *The encyclopedia of science fiction*. New York: St. Martin's Griffin, 1995.

CONTRERA, Malena Segura. **O Mito na Mídia: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação**. São Paulo: Annablume, 2000.

_____. **Mediosfera: meios, imaginário e desencantamento do mundo**. São Paulo: Annablume, 2010.

CORTELLA, Mario Sergio. **Qual é a Tua Obra**. São Paulo: Vozes, 2008.

CUTER, João Vergílio Gallerani. Entrevista especial. Revista Caros Amigos. Ed. 36. 2007.

DICK, Philip K. **O Caçador de Androides**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1989.

DURANT, Gilbert. **O Imaginário: Ensaio Acerca das Ciências e da Filosofia da Imagem**. Rio de Janeiro: Difel, 1990.

_____. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Ed. 70, Lisboa, 1995.

_____. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**. Introdução à Arquetipologia Geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ESQUENAZI, Jean Pierre. **As Séries Televisivas**. Lisboa Editora Texto & Grafia, 2011.

FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **Os computadores também sonham?** Para uma Teoria da Cibercultura como Imaginário. Disponível em <http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Felinto.PDF>. Acesso em: 02/04/12.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. Sociedade Tecnológica: de Prometeu a Fausto, IN: **Contracampo IV**. Niterói: UFF (Instituto de Arte e Comunicação Social), Janeiro de 2000.

FIKER, Raul. **Ficção Científica, ou uma Épica da época?** Porto Alegre: L&PM 1985.

HARAWAY, Donna. **Antropologia do Ciborgue**. São Paulo: Autêntica, 2009.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna: Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural**. São Paulo: Edições Loyola, 1989.

ISER, Wolfgang. **O Fictício e o Imaginário: Perspectivas de uma Antropologia Literária**. Rio de Janeiro Ed. UERJ 1996.

LAGRÉE, Michel. **Religião e Tecnologia: a benção de Prometeu**. Bauru: Edusc, 1999.

LÉVY, Pierre, **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **A Inteligência Coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp. 1993.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das Tribos**. O declínio do individualismo nas sociedades de massa. 3ª. Ed. Rio de Janeiro: Forense. 2000.

MANERA, Roberto. Máquinas como nós? In: Pós-humano. O desconcertante mundo novo. **Revista Caros Amigos Especial**. Ano XI, número 36, novembro 2007, página 1.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Dicionário da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

MIKLOS, Jorge. **A Construção de Vínculos Religiosos na Cibercultura: A Ciber-Religião**. 1ª. ed. São Paulo: Ideias e Letras, 2012.

MORIN, Edgar **O Paradigma Perdido: A Natureza Humana**. Sulina Europa – América, 1991.

MOSCOVICI, Serge. **A Máquina de Fazer Deuses**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1988.

NIMOY, Leonard. **Eu sou Spock**. São Paulo: Editora Mercuryo, 1997.

NOGUEIRA, Salvador; ALEXANDRIA, Susana. **Almanaque Jornada nas Estrelas**. São Paulo: Aleph 2009.

OLIVEIRA, Fátima Régis de; PIZZI, Fernanda; GONÇALVES, Márcio Souza. Ciborgue: humano e comunicação. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**. CISC - Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. São Paulo, n. 06, ps. 144-160, nov2004.

PARENTE, André. (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34. 1993.

REGIS, Fátima. **NÓS, CIBORGUES**. Curitiba: Champagnat, 2012.

_____. **Tecnologias de informação e comunicação, ficção científica e imaginário tecnológico**. X SIPEC - Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste, UERJ / INTERCOM - Rio de Janeiro / RJ. (2004).

_____. **Os Autômatos da Ficção Científica: Reconfigurações do Imaginário Tecnológico e das Tecnologias da Informação e da Comunicação**. VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. UERJ/INTERCOM - Rio de Janeiro / RJ. (2004).

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.

ROCHA, João Carlos. **O universo das formas míticas em Star Trek – Jornada nas Estrelas**. 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Instituto de Ciências Sociais e Comunicação – Departamento de Comunicação Social. Universidade Paulista – UNIP. São Paulo, 2001.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às Teorias da Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

_____. **As Teorias da Cibercultura: perspectivas, questões e autores**. Porto Alegre. Sulina, 2011.

RUIZ, Castor. **Os paradoxos do imaginário**. Ed. Unisinos, 2003.

SANTOS, Jair Ferreira dos Santos. Entrevista em Revista Especial Caros Amigos – Pós-Humano: O desconcertante mundo novo. Ed. 36, 2007.

SERRES, Michel. **Júlio Verne a ciência e Homem Contemporâneo**, Rio de Janeiro. Editora Bertrand Brasil 2007.

SHATNER, Willian; KRESKI, Chris. **Jornada nas Estrelas, Memórias dos filmes** Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. 1998.

SILVA, Juremir Machado. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina 2003.

_____. **O Imaginário é uma Realidade** Disponível em <http://200.144.189.42/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/285/217>>. Acesso em: 20/09/12.

SILVERBERG, Robert. A Torre de Vidro. Sintra: Europa-América 1980.

SODRÉ, Muniz. **A Ficção do Tempo**: Análise da Narrativa de Science Fiction. Petrópolis: Vozes, 1973.

SUPPIA, Alfredo. **A Metrópole Replicante Construindo**: um Diálogo entre Metropolis e Blade Runner. Juiz de Fora UFJF 2011.

TAVARES, Bráulio. **O que é Ficção Científica**. São Paulo: Brasiliense, 1992.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

TURCHERMAN, Ieda. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**. CISC - Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. São Paulo, nº. 02, ps. 105-124, mar2003.

WIENER, Norbert. **Cibernética e Sociedade**. São Paulo: Cultrix, 1979.

SITES

A NOVA GERAÇÃO – STAR TREK. Disponível em: <http://www.trekbrasilis.org/classico/tng/index.htm>>. Acesso em: 12mai2012.

DADOS DOS PERSONAGENS DA SÉRIE NOVA GERAÇÃO. Disponível em: http://www.ussventure.eng.br/LCARS-Terminal_net_arquivos/series/stng-person.htm>. Acesso em: 16mai2012.

EPISÓDIOS. Disponível em:

<http://jornadanasestrelas.com/index.php?pag=menu&id_menu=109>. Acesso em 17abr2012.

JORNADA NAS ESTRELAS. Disponível em:

<http://www.jornadanasestrelas.com/index.php?pag=menu&id_menu=248>. Acesso em 30abr2012.

OS FÃS DE JORNADA NAS ESTRELAS NO BRASIL. Disponível em:

<<http://www.scarium.com.br/artigos/simao02.htm>>.. Acesso em 15abr2012.

OS TREKKERS. Disponível em: <<http://ussbrazil.com/index3.html>>. Acesso em: 07mai2012.

TEMPORADAS. Disponível em: <http://www.infantv.com.br/e_jornada.htm>. Acesso em: 02mai2012.