

## **Carbono alterado, novas formas de vida e mente corporificada: Consciência e Complexidade nas novas séries de Ficção Científica<sup>1</sup>**

Lívia de Pádua NÓBREGA<sup>2</sup>

Leylianne Alves VIEIRA<sup>3</sup>

Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

### **RESUMO**

O artigo analisa a série estadunidense *Altered Carbon* (2018) para mapear o tratamento dado ao tema da consciência na ficção científica audiovisual seriada. Este movimento permite situar o universo ficcional dentro de um panorama maior: o contexto da ficção seriada recente do gênero, na medida em que não mais toma a questão da consciência apenas como pressuposto ou pano de fundo, mas desenvolve-a detalhadamente. Observa-se como o aprofundamento de problemáticas complexas da tecnociência se dá junto à dinâmica de complexificação narrativa do formato, o que torna as séries *sci-fi* o espaço ideal para o desenvolvimento tanto de temáticas quanto de formas narrativas caracterizadas pela complexidade, sobretudo em produções americanas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Audiovisual; Ficção Científica; Complexidade; Consciência; *Altered Carbon*.

### **INTRODUÇÃO**

Com origem na literatura, a Ficção Científica (FC, daqui em diante) estendeu-se para histórias em quadrinhos, jogos de videogame e RPG, além das possibilidades transmídia. Foi no audiovisual, porém, que encontrou sua figuração mais expressiva, no cinema e televisão - cenários em transformação com o advento do *streaming*, que instaura novos modos de produção, circulação e consumo.

Em meio a máquinas futuristas, viagens intergalácticas e manipulações temporais, as novas formas de vida têm destaque. A relação de alteridade frente a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação na Universidade Federal de Minas Gerais; Mestra em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás; Graduada em Jornalismo pela PUC-GO e História pela UFG. Bolsista Capes. E-mail: [liviapaduanobrega@gmail.com](mailto:liviapaduanobrega@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Minas Gerais; Mestra em Comunicação pela Universidade de Brasília; Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal do Ceará. Bolsista Capes. E-mail: [leylianne.av@gmail.com](mailto:leylianne.av@gmail.com)

monstros, alienígenas, autômatos, robôs, ciborgues e pós-humanos retira do ser humano uma pressuposta superioridade no universo e convoca o olhar para a condição humana. Dentre as questões suscitadas pelos modos de presença no entretenimento, o tema da consciência ocupa espaço privilegiado em produções que discutem desde a emergência da instância consciente em seres artificiais até a possibilidade de transpor memória e consciência humanas para suportes físicos. Se a tônica por muito tempo foi tomá-la como um pressuposto quase naturalizado, percebe-se nos últimos tempos o debruçar-se sobre a questão, alçada ao centro da narrativa.

Esse aprofundamento em uma temática controversa para áreas como Robótica, Inteligência Artificial, Ciência Cognitiva, Neurociência, Filosofia da Mente, entre outras, exige um detalhamento que dificilmente encontraria o devido respaldo no curto tempo de duração fílmica e mesmo no vácuo temporal entre continuações de filmes, além de outras particularidades cinematográficas.

As especificidades do formato série permitem maior elaboração no tratamento de problemáticas complexas da tecnociência, que assim podem usufruir de peculiaridades como arcos temporais longos e alternância entre formas episódicas e seriadas para criar tramas consistentes, nas quais o tema da consciência pode ser vislumbrado com densidade.

Junto à complexidade temática que se insere em um campo problemático do conhecimento, as estruturas narrativas sob as quais as histórias assentam-se também são complexificadas, em um percurso que ensaia seus primeiros passos no final dos anos 1970, fortalece-se nos 1980 e consolida-se a partir de 1990.

Diversos estudos partem da retroalimentação entre realidade e ficção. Não é esse o ponto de partida aqui. Usufrui-se das ambiguidades que a própria expressão Ficção Científica acolhe, como um gênero atravessado pela ciência, mas calcado na liberdade criativa. Considera-se então a FC como um lugar importante para colocar as questões tecnocientíficas que estão no mundo.

### **Ficção seriada**

Os temas caros à FC desenvolveram-se no que Dufour (2012) chamou de serial - uma espécie de filme dividido em episódios, existente desde 1910 na França, mas que se multiplica nos Estados Unidos até o início dos anos 1950. Tal qual o folhetim nas letras,

---

o serial possuía a estrutura em novela, na qual a narrativa é suspensa em um ponto culminante e retomada na edição seguinte.

Comumente agrupadas como produtos culturais e/ou midiáticos, as produções evidenciam a necessidade de um olhar mais atento quanto ao uso dessas expressões para se referir à FC audiovisual seriada. O que parece uma substituição de termos revela o problema de reduzir as manifestações deste tipo de entretenimento a uma expressão que implica, por dedução, um tipo de homogeneidade do gênero, difícil de ser visualizada.

As particularidades de cada suporte demonstram a fragilidade de uma expressão generalizante para se referir a obras que acionam, cada vez mais, distinções do meio. Nesse contexto, os seriados desenvolvem uma identidade independente do cinema, fomentada principalmente pelas comunidades de fãs, sobretudo após a internet.

A dinâmica estendida do formato permite maior elaboração de temas com um aporte didático – ainda que às avessas, como explanado mais adiante. Deste modo, expressões como “produtos culturais midiáticos” informam pouco sobre as séries *sci-fi*.

[...] a construção de universos narrativos fantásticos ganha uma nova dinâmica, que combina o efeito de sentido da escrita com o da recepção audiovisual. Em relação ao universo ficcional, a serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repetição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determina características próprias e específicas. Assim, a recepção em série depende tanto dos elementos fixos (ou simbólicos, subjetivos) como dos variáveis (ou informacionais, objetivos). A repetição diferenciada desses elementos simbólicos e semióticos por períodos extensos de tempo gera um gradativo acúmulo de informação sobre o universo narrativo (GOMES, 2016, p. 15-16).

A representação de novas formas de vida, subjetividades e modos de presença na ficção está à frente das possibilidades concretas da tecnociência. Não saber se um dia será possível transferir memória e consciência humanas para *hardwares*, por exemplo, não cria um limite para o *sci-fi*, já que ele retira da probabilidade a criação de mundos imaginados (RODEN, 2015). Para ele, é possível tratar uma tecnologia imaginária como potencialmente capaz de criar singularidades não humanas. O autor aponta exceções que trabalharam o adensamento de questões relacionadas à consciência, como *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, James Cameron, 1984; 1991; 2003; 2009; 2015) e *Transcendence: a revolução* (*Transcendence*, Wally Pfister, 2014). Tais filmes

requerem alguma compreensão sobre os fundamentos das problemáticas apresentadas. As respostas funcionariam como conhecimento prévio, para que não caia na fantasia.

Enquanto no cinema são poucas as produções que trazem para o primeiro plano e destrincham a consciência maquínica e novos modos de funcionamento da instância consciente humana, as novas séries tomam para si tal tarefa. A ficção seriada tem apresentado temas associados à consciência de forma cada vez mais explícita, cimentando um terreno conhecido para o público pisar.

Compreender como essas novidades atuam tem roubado a cena, como provam séries como *Humans* (Sam Vincent; Jonathan Brackley, 2015 - 2016) e *Westworld* (Jonathan Nolan; Lisa Joy, 2016 - presente). Dadas as características extensivas do formato, os criadores têm mais tempo e necessidade de trabalhar narrativamente os temas tecnocientíficos.

Isso fornece condições ideais para que a FC audiovisual seriada ofereça uma realidade necessariamente lógica e precedente do núcleo narrativo do que Baldwin (2015) chama de *novum*, consonante com o estranhamento cognitivo (TAVARES, 2015) que rege o *sci-fi*. Esse fator permite vislumbrar o tipo de recepção que tais obras preparam e cultivam, muitas vezes apelando para artifícios familiares à audiência para equilibrar a estranheza de temas áridos, que fogem dos clichês ostensivamente usados.

São introduzidos assim assuntos pouco conhecidos pela audiência, que ao longo da história vai se familiarizando com o *novum* e complexo. A associação de elementos comuns auxilia a compreensão, tornando a trama mais palatável.

### **Complexidade temática e narrativa**

O formato série no audiovisual caracteriza-se tanto pelo caráter episódico quanto seriado. Nas histórias episódicas a ação é iniciada e encerrada em um mesmo episódio. Há o acúmulo progressivo de informações sobre o universo ficcional, mas a compreensão não demanda que conhecimentos prévios sejam levados de um episódio a outro e evocados nas viradas de trama. Assim, os arcos temporais recobertos são, geralmente, curtos. Já nas histórias seriadas a ação desenrola-se em arcos temporais longos, que pressupõem uma trama extensa que para ser compreendida está sujeita aos conhecimentos diluídos durante o tempo de vida do programa.

Apesar de parecerem diametralmente opostas, as dinâmicas coexistem e o

equilíbrio entre elas pode ser responsável pelo sucesso ou fracasso de uma série. Para Mittell (2012) a estase dos seriados depende de saber dosar os episódios que fazem avançar os arcos da história ao mesmo tempo em que oferecem coerência ao capítulo com as pequenas resoluções de conflitos.

Desde a origem da ficção televisiva americana a balança pendia para o episódico. Mittell (2012) denomina essa nova dinâmica de ampliação do seriado de “complexidade narrativa”, um modelo diferenciado de construção e compreensão das histórias em comparação ao *storytelling* clássico. O recurso não é restrito à FC. Trabalha-se aqui, entretanto com a premissa de que a complexidade narrativa revela-se o universo ideal para o desenvolvimento de temas igualmente complexos - tais como as novidades tecnocientíficas, como a questão da consciência.

Nas experimentações televisivas, as inovações da tecnociência encontram terreno profícuo, subvertendo as regras do que pode ser tratado e o modo como isso pode ser feito. Mittell (2012) assinala que os programas contemporâneos concentram-se em dissecar questões complexas das tramas. A cultura pop, com fóruns de discussão e outras ferramentas *on-line*, forma detetives ávidos por capital cultural e midiático – o repertório em torno de programas que faz parte do que Silva (2014) chama de cultura das séries, caracterizado como uma cibertelefilia transnacional, sobretudo em relação às produções de matriz americana.

Para além dos juízos de valor que expressões como tradicional e complexo podem sugerir, Mittell (2012) considera que tanto as histórias dos moldes convencionais quanto as complexas podem corresponder em qualidade. Para ele, uma fruição multifacetada está mais associada a programas específicos que à lógica de desenvolvimento da trama. O diferencial estaria em que “[...] a complexidade narrativa oferece uma gama de oportunidades criativas e uma perspectiva de retorno do público que são únicas no meio televisivo” (MITTELL, 2012, p. 31). Ela distingue-se por não ser tão marcada pelas convenções, estando mais aberta ao experimental e menos passível de ser caracterizada por um modo de funcionamento homogêneo.

Ao redefinir as formas episódicas e preconizar o desenvolvimento de histórias de longa duração, as tramas complexas manejam o que Mittell (2012) chama de equilíbrio volátil entre as formas de encerramento e as de continuidade. Dosar essa alternância é o desafio das produções para que não apareçam disjunções entre o intensivo e o extensivo; o desvio e a coerência, algo que poderia deixar o público “[...] sem saber

direito como encaixar consistentemente os eventos dentro do mundo criado” (MITTELL, 2012, p. 38). O desenvolvimento da história ao longo do tempo é que mostrará se os pontos soltos são inconsistências ou um traço sofisticado do enredo, “esses programas são construídos sem medo de causar uma confusão temporária no espectador” (MITTELL, 2012, p. 46).

O autor observa que alguns universos ficcionais são mais autoconscientes de sua forma de narrar que outros. Tentar apreender o *modus operandi* de uma série para antecipar acontecimentos e localizar conexões formaria expectadores que “[...] não se concentram no mundo diegético proporcionado pelas *sitcoms*, mas descobrem nos mecanismos criativos e na habilidade dos produtores em garantir essas estruturas complexas uma maneira de acompanhar que Sconce denomina *metarreflexiva*” (MITTELL, 2012, p. 42, grifos do autor). Para o teórico, a reflexividade operacional convida a fruir a história ao mesmo tempo em que se pensa sobre sua construção, em uma dinâmica na qual o trunfo oscila entre o público apreciar o fato de conseguir prever a ação, mas também, por paradoxal que pareça, seja capaz de sentir contentamento em perceber que sua antecipação foi frustrada, sinalizando que os códigos daquela produção ainda não foram dominados.

Desvinculam-se ainda das tramas complexas as concepções novelísticas próprias do caráter seriado. Deste modo, a trama e os eventos ocupam o lugar central em detrimento dos relacionamentos, mais afeitos ao melodrama.

Em contrapartida, na programação narrativamente complexa, o desenvolvimento da trama tem posição muito mais central, possibilitando emergir um relacionamento e um drama associado às personagens a partir do desenrolar do enredo e, dessa forma, atribui ênfase de maneira reversa às novelas (MITTELL, 2012, p. 37).

Deste modo, a compreensão depende do engajamento de longo prazo e a fruição é estimulada pela captação das referências.

Silva (2014) percebe mudanças que apontam em direção à sofisticação das narrativas, à disseminação das tecnologias de transmissão e aos novos modos de participação e crítica. Mittell (2012) atribui a emergência do modelo da complexidade a diversos fatores, entre os quais, o apelo popular, financeiro e mais autônomo oferecido pela televisão em relação ao cinema, o que faz com que grande parte dos profissionais das séries venha migrado de lá. Isso teria motivado escritores e produtores a tentar

---

oferecer algo singular na TV que legitimasse o meio – o que também fez com que se tornassem figuras centrais aí, diferente do cinema com a primazia do diretor.

Na era da TV aberta e antes da popularização de equipamentos de gravação era comum que as séries fossem exibidas fora de ordem devido aos direitos de uso. O advento da TV a cabo e do videocassete nos anos 1980 permitiu uma constância maior do público, que pôde acompanhar os seriados em ordem cronológica, ver os episódios perdidos e rever outros, inclusive para analisar momentos complexos (MITTELL, 2012).

A dedicação da audiência permitiu vislumbrar a venda de fitas, posteriormente substituídas pelo DVD e *blu-ray*, fazendo do que o autor chamou de reassistência [sic] (*rewatchability*) um fator que encoraja “[...] a ver múltiplas vezes o que antes era uma forma de entretenimento essencialmente efêmera” (MITTELL, 2012, p. 35). Silva (2014) menciona, inclusive, uma memória de séries clássicas, facilitada pela tecnologia.

Conforme Mittell (2012), a complexidade demanda um processo atento de decodificação das tramas, acionando competências cognitivas dentro de um espectro de recompensas na fruição. Tais capacidades requeridas e estimuladas nas práticas comunicativas são teorizadas por Régis (2008) como atividades de cognição que exigem do usuário mais que sua atenção. O que tradicionalmente entende-se como cognitivo passa a extrapolar os limites do estritamente mental e da produção de conhecimento baseada na reflexão. Ao contrário das ressonâncias frankfurtianas sobre o baixo valor cultural e estético dos produtos midiáticos, percebe-se uma complexificação destes, na medida em que o sistema de mídia tem o potencial de ativar o refinamento de competências de observação, sensorio-motoras, lógicas, criativas, sociais, interfaces, participação, sociabilização, capacidade associativa, resolução de problemas e aprendizado de linguagens.

### ***Altered Carbon* e seus temas**

A série produzida por Laeta Kalogridis baseada no livro homônimo do escritor inglês Richard K. Morgan estreou na Netflix em fevereiro de 2018 com dez episódios. Ambientada em um futuro distópico no ano de 2.384, conta com um cenário caro e repleto de efeitos especiais, que faz referência a *Blade Runner: o caçador de Androides* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982), evidenciando a influência intertextual entre cinema

---

e séries *sci-fi* (BALDWIN, 2015).

A trama retrata uma sociedade na qual a memória e a consciência humanas são armazenadas em um cartucho cortical, o FHD (frete humano digital), implantado pelo governo na coluna espinhal dos cidadãos quando completam um ano de idade. Em caso de morte, essa mente codificada pode ser transferida para outro corpo, chamado de capa, desde que o cartucho não seja destruído por traumatismos.

A possibilidade de reencapamento dá, potencialmente, a perspectiva de imortalidade, o que intensifica o abismo entre ricos e pobres, característico do viés *cyberpunk* da série: em uma vida eterna, ricos têm mais tempo para acumular riquezas e pobres mais tempo para sofrer as consequências da desigualdade. Enquanto os privilegiados podem gerar clones que mantêm em ambiente climatizado para reencapar com a mesma aparência corporal, os menos favorecidos têm que se contentar com a capa disponível. O que gera situações como a de uma adolescente reencapada no corpo de uma idosa e apresentada aos pais, que têm dificuldade para identificar na senhora a filha jovem que perderam; uma avó na pele de um criminoso tatuado; e um marido que recebe a esposa em um corpo masculino, que guarda a memória dos traços femininos e desperta o conflito de um homem dividido entre o afeto sentido e a estranheza diante de um corpo desconhecido e de outro gênero.

A disparidade social faz prosperar a classe dos Matusas, pessoas abastadas que contam séculos de vida, em referência ao longevo personagem bíblico Matusalém. O tédio de uma vida longa é driblado pelos que vivem em abundância em distrações como, encapar *backups* da própria mente em animais ou em corpos de crianças, de outro gênero e até mesmo de pessoas conhecidas – de familiares a inimigos.

A história permite problematizações várias, desde questões sociais, políticas, econômicas, éticas, direitos humanos, gênero, raça, religião, entre outras, que não serão detalhadas devido ao curto espaço, que demanda atenção à tecnociência e à narrativa.

Em oposição à frivolidade dos milionários, um protagonista estoico, o descendente de japoneses e húngaros Takeshi Kovacs é despertado da pena que cumpre apagado e conservado no gelo, para reencapar no corpo de um homem branco, loiro e de olhos azuis. Preso como o único sobrevivente de um movimento contra a imortalidade – os emissários - ele é despertado para a missão de investigar o assassinato de um bilionário.

No episódio de abertura, um panorama da desorientação das pessoas que despertam em corpos estranhos a elas é apresentado: tremores, lapsos de esquecimentos

e recordações e alucinações visuais e auditivas. Após um surto inicial de agressividade, o protagonista pede um espelho, mas o local não o possui, justamente pelo fato dos antigos prisioneiros terem que se adaptar ao novo corpo.

No caso do personagem central, o envoltório recebido de um policial guarda o vício de fumar do dono original da capa – hábito detestado por Kovacs - mas também a memória de combate e a neuroquímica militar do novo portador, embaçando as fronteiras entre ser/ter um corpo. O físico melhorado de Kovacs e o braço restaurado por prótese na policial mexicana Kristin Ortega ressuscitam a problemática do ciborgue - mais comum aos filmes, como o emblemático RoboCop (Paul Verhoeven, 1987; Irvin Kershner, 1990; José Padilha, 2014).

Haraway (2016, p. 36) define que “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção”. Para ela, a fronteira entre FC e realidade é uma ilusão, sendo o ciborgue parte tanto da imaginação quanto do real. Segundo Tadeu (2016), as tecnologias ciborguianas podem ser restauradoras, normalizadoras, reconfiguradoras e melhoradoras. A presença do ciborgue convida ao questionamento do que costuma ser tido como natural. Sua heterogeneidade evidencia as possibilidades de construção e reconstrução, tanto do corpo quanto da subjetividade intrínseca a este.

A crença em uma identidade ontologicamente humana é abalada pela introdução do artificial que abala a ordem vigente. Para Thomas (2015), os ciborgues não podem simplesmente “ser”, pois sua existência sinaliza alguma intenção. Essa presença singular evoca o impacto da tecnologia na subjetividade humana. Os ciborgues evidenciam que a expressão seres híbridos não pacifica as partes envolvidas, mas constitui-se da própria tensão entre as linhas fronteiriças.

Considera-se que tanto modificações corporais (próteses, implantes, transplantes, enxertos e *piercings* das práticas de *body modification*), quanto imateriais (drogas, psicofármacos, vacinas e anabolizantes das práticas de *bodybuilding*) alteram o corpo ou a mente a partir da inclusão do artificial - o que configura basicamente todas as pessoas a um devir ciborgue, em alguma medida.

Ao contrário do que dizem os funcionários da prisão na tentativa de acalmar os recém-acordados, “Seu corpo não é quem você é”, as situações apresentadas pelo enredo vão cadenciando a relação entre corpo e subjetividade ao tangenciar novas formas de vida que conjugam uma mente imaterial em um envoltório material. Cenas

exibem o enlouquecimento de pessoas que trocam muitas vezes de capa, demonstrando como corpo e subjetividade estão em mútua afetação. No sexto episódio, um inimigo de Kovacs utiliza a antiga capa do ex-emissário para lutar contra ele e diz, “É impossível não ver a pessoa que você era. Como uma imagem residual gravada na pele”.

Dentre as figurações mais ousadas do outro na ficção está a do pós-humano, que parte da premissa de que a vida pode ser sintetizada como informação, portanto, binária, algorítmica, virtual e imaterial. Essas produções ficcionalizam teorias como a do cientista austríaco Hans Paul Moravec, sobre a possibilidade de transferir a memória e a consciência humanas para meios físicos, atingindo uma espécie de imortalidade pela preservação do digital. Por mais que soe efetivamente ficção, tais histórias ecoam projetos como o *2045 Initiative*<sup>4</sup>, do russo Dmitry Itskov, que pretende colocar em prática teorias como a de Moravec.

As expressões Pós-Humano, Pós-Humanismo, Transhumano/Transhumanismo e até mesmo o acrônimo H+ guardam distinções significativas. Lagrandeur (2015) assinala que Transhumano e/ou Transhumanismo englobam as possibilidades de modificação humana a partir de recursos tecnológicos. O Pós-Humano seria a concretização do ideal trans de uma nova espécie humana melhorada. Já o Pós-Humanismo refere-se ao quadro teórico que reconhece a erosão do sujeito iluminista para (re)pensar o humano e sua posição no universo.

Sibilia (2015) descreve o que chama de homem-pós-orgânico como uma categoria não mais definida pelo que convencionalmente é tido como natural, mas como algo em relação íntima com o artificial. Para Carbonell (2015), o tema do pós-humano emerge com *Alien: o oitavo passageiro* (*Alien*, Ridley Scott, 1979).

*Altered Carbon* tenciona mente incorpórea e corpo sensível a partir do entrelaçamento de temas como novas formas de vida, materialidade e subjetividade. A perspectiva de uma consciência corporificada (*embodiment*) que não prescinde do físico é um dos diversos problemas que a tecnociência demanda para o mundo. O público, assim, tem a oportunidade de entrar em contato com questões do desenvolvimento tecnocientífico, ainda que em um contexto que simplifica e subverte a discussão.

No seriado, a Inteligência Artificial (IA, daqui em diante) é figurada de maneira atípica. Ao invés do Complexo de Frankenstein que atualiza o mito criatura *versus* criador e norteia a maioria das produções, as IAs da história existem em um corpo

---

<sup>4</sup> Para mais informações, ver: <http://2045.com/>.

holográfico vivificado graças a um sistema em rede. É o caso de Edgar Allan Poe, que não apenas trabalha no hotel O Corvo, mas é o próprio hotel. Com o desenvolvimento da tecnologia FHD na trama, as criaturas artificiais deixam de ser necessárias, sendo as IAs ainda existentes responsáveis por cuidar de estabelecimentos locais.

Ao romantizar questões que estão no imaginário, concebido em uma perspectiva durandiana como conjunto de atitudes imaginativas que o ser humano cria para lidar com a angústia causada diante do tempo que passa e conduz à morte (ANAZ, 2015) a FC pode ser vista como alegoria dos anseios e receios da humanidade. Na medida em que a série praticamente neutraliza o limite da finitude, a IA deixa de ser o reduto de um outro ao humano, capaz de aprimorar a condição imperfeita de um ser definido pela falta e pela morte (PORDZIK, 2015). Se a IA pode ser vista como possibilidade de aspirar à inteireza e integridade, transformando um modo de ser finito atribuído ao humano, no universo do carbono alterado tal aspiração é concretizada no próprio humano, atualizando a vontade de potência figurada no *sci-fi*.

Afeito aos seres humanos, Poe alude à Síndrome de Pinóquio, que tematiza a máquina que se crê ou deseja tornar-se humana. A criação de robôs na ficção quase sempre foi motivada por sua utilização como escravos – o próprio termo vem do tcheco *robota*, que alude ao trabalho compulsório. Em uma sociedade desigual na qual o labor é designado à parcela desfavorecida da população, a mão de obra robótica é facilmente substituída. Até mesmo o mote da exploração sexual de robôs femininos dá lugar a ambientes nos quais os mais ricos dão vazão a experiências como fazer sexo com mulheres que eles matam antes, durante ou depois do ato sexual.

### ***Altered Carbon em narrativa***

A construção narrativa de *Altered Carbon* compõe personagens de significativa complexidade, redondos (GANCHO, 1991), dotados de características psicológicas coerentes e diversificadas. Takeshi Kovacs, mesmo sendo um personagem construído em torno de silêncios e informações não reveladas imediatamente ao espectador, é guiado por ações que permitem que sobreviva, ao mesmo tempo em que tenta não machucar as figuras do bem, que lutam contra os corrompidos.

Apenas alguns episódios contêm narração. O narrador personagem (GANCHO, 1991) traz elementos que situarão o espectador em relação à narrativa. Ao explicar a

relação dos personagens com as capas, uma das principais especificidades do enredo, a narradora explica: “Você troca de pele como uma cobra. E a deixa para trás, esquecida”. Dada a complexidade da narrativa, apenas o desenrolar dos capítulos vai fazer perceber que frases como esta fazem parte de aulas, ministradas por Quellcrist Falconer, que explicam aos emissários como lidar com a resistência ao sistema. Nos episódios narrados por Takeshi Kovacs pode-se ter acesso a algumas de suas percepções acerca das tramas envolvendo os demais personagens. No entanto, como característica da narrativa, pouco há de literalidades: é necessário avaliar as ações dos personagens e conjugá-las, mesmo em episódios diferentes, a fim de perceber as nuances do enredo.

A narrativa nos apresenta uma interessante relação entre a memória e o passado. Para além da contundente crítica à história sempre construída pelos vencedores, colocando no esquecimento as perspectivas dos vencidos, no caso os emissários, temos acesso a estes pontos de vista por meio de *flashbacks*. As lembranças são disparadas, na narrativa, por meio de cenas observadas pelo personagem e escolhas que ele deve tomar para escapar de situações que o aprisionam ou torturam, por exemplo.

O que surpreende, dada a complexidade narrativa (MITTELL, 2012), é que um mesmo acontecimento do passado é retomado pela narrativa em momentos diferentes. Se na primeira recordação somos apresentados a um fragmento pontual, em um retorno nos é apresentado o contexto no qual aquele evento aconteceu. As tramas, portanto, vão sendo construídas paralela e seriadamente. Exige-se daquele que acompanha a construção da narrativa a atenção a detalhes. Além disso, os *flashbacks* posteriores podem mostrar que conduziram o espectador a um erro de interpretação inicial.

Há que se destacar que o texto lida de forma diferenciada com o tempo. Tratamos de uma narrativa na qual alguns dos personagens estiveram desacordados por mais de dois séculos. Neste caso, temos personagens que possuem memórias mais recentes de anos longínquos que outros. Mescla, portanto, tempos cronológicos e psicológicos diversos: ao passo que conta cronologicamente algo que se desenvolve no presente da narrativa, se utiliza do retorno ao passado para complexificar a narrativa.

Especialmente quando tratamos de narrativas que se passam no futuro (tomando o nosso tempo como referência), a verossimilhança é um fator imprescindível para o sucesso do entendimento da trama. Em *Altered Carbon*, há traços das relações humanas conforme assimiladas na contemporaneidade que são utilizadas como mote para as ações dentro da narrativa. Mesmo passados séculos, é o interesse de cunho romântico

que leva as personagens a agirem. Da mesma maneira, as relações familiares ensejam mudanças e ações. A tecnologia, por sua vez, também assume um papel importante. A dificuldade em morrer definitivamente, por exemplo, causa uma reação de desapego à capa que justifica as ações das personagens: se temer a morte faz parte da vida, não temê-la altera as reações sociais.

Esta narrativa subverte a estrutura básica do enredo, na medida em que faz caminhar a narrativa central a partir de uma narrativa precedente. Além disso, o conflito originalmente imposto aos personagens centrais vai sofrendo significativas alterações ao longo dos episódios, à medida que as investigações avançam. De forma sumária, os últimos entraves são apresentados e resolvidos, demonstrando o que será tratado em uma possível próxima temporada: a busca por uma personagem do passado, pelo amor, por aquela que, mesmo tendo criado a imortalidade, passa a renegá-la, Quellcrist Falconer.

### **Considerações finais**

Tomou-se a série *Altered Carbon* (2018) como objeto de análise para traçar as coordenadas de um cenário mais amplo: o panorama das séries recentes, sobretudo estadunidenses. Caracterizadas pela complexidade narrativa, que desenvolve as tramas subvertendo os elementos do *storytelling* clássico, esta mudança é esboçada em histórias dos mais diversos gêneros.

Percebe-se, entretanto, que nas produções *sci-fi*, o recurso alia-se ao desenvolvimento de temas complexos da tecnociência, como as questões que envolvem a consciência. A temática sempre esteve presente na FC, porém, mais como um pressuposto quase naturalizado ou pano de fundo de um todo maior. As novas séries, caracterizadas pela complexidade narrativa, trazem a questão para o primeiro plano, desenvolvendo-a de forma aprofundada a partir de tropos didáticos que auxiliam na elaboração da discussão colocada.

No caso de *Altered Carbon*, trata-se da possibilidade de transferência da memória e consciência humanas para suportes físicos – uma espécie de chip que pode ser encapado e reencapado em corpos chamados de capas. A tensão entre mente imaterial e corpo material entrelaça novas formas de vida, corpo e subjetividade. A discussão de uma mente corporificada está consonante com debates atuais sobre como a

instância consciente não prescinde da corporeidade. Assim, o público tem acesso às questões que a tecnociência demanda para o mundo – como as concepções de mente corporificada – ainda que de em um contexto que simplifica e subverte a discussão.

Desta forma, não parte-se da FC como um estilo pautado pela realidade ou vice-versa – ainda que isso possa ocorrer – mas tão somente como um lugar importante para se colocar as questões da ciência e tecnologia que estão no mundo. Essa característica não a diminui, antes, entende-a a partir de todas as ambiguidades que a expressão Ficção Científica pode sugerir: um gênero atravessado pela ciência, mas calcado no lúdico. Nesse contexto, o formato das séries posteriores ao final dos anos 1970, aparece como universo ideal para desenvolver temas e formas narrativas caracterizadas pela complexidade.

## REFERÊNCIAS

ANAZ, S. Matrizes arquetípicas da cultura midiática: o imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: Intercom, 2015.

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

CARBONELL, Curtis D. A contest of tropes: screened posthuman subjectivities. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. E-book. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2015.

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

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 1991

GOMES, Marcelo Bolshaw. **Universos sci-fi: Estudos narrativos transmídia II**. João Pessoa, PB: Marca de Fantasia, 2016.

---

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

LAGRANDEUR, K. Androids and the Posthuman in Television and Film. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. E-book. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2015.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, Ano 5, n. 2, jan./jun. São Paulo, 2012.

PORDZIK, Ralph. Biopleasures: Posthumanism and the technological imaginary in utopian and dystopian film. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. E-book. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2015.

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

RODEN, David. Post-singularity entities in film and TV. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. E-book. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2015.

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

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

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. *In*: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertingens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

TAVARES, B. Prefácio. *In*: OLIVEIRA NETO, João Matias de; SHIRUKAYA, Wander. (Orgs.) **Diacronia**: ensaios de comunicação, cultura e ficção científica. João Pessoa, PB: Marca de Fantasia, 2015.

THOMAS, Rhys Owain. Terminated: The Life and Death of the Cyborg in Film and Television. *In*: HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (Orgs.). **The palgrave handbook of posthumanism in film and television**. E-book. United Kingdom: Palgrave Macmillan, 2015.