



UMA ANDROIDE CONSCIENTE EM *WESTWORLD*: REFERÊNCIAS PARA PENSAR PROCEDIMENTOS AUTORAIS NA EDUCAÇÃO

Viviane Lima Ferreira – viviane.fer@gmail.com

Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil; bolsista CNPq;
<https://orcid.org/0000-0001-8921-0001>

Gilka Girardello – gilka@floripa.com.br

Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil;
<https://orcid.org/0000-0002-5316-0038>

RESUMO: Os projetos educacionais que buscam a promoção da conscientização, da criatividade e da imaginação são complexos, pois ao mesmo tempo em que valorizam a autoria, também podem sufocá-la. Desta forma, procurou-se um caminho ficcional que colaborasse com a compreensão de como, de uma maneira objetiva, pode ser favorecida junto aos estudantes a reflexão crítica sobre sua própria existência, que seria a conscientização (FREIRE, 2018). A criação experimental de personagens como procedimento autoral pode ser um caminho prático nessa direção. Para discutir essa possibilidade, buscou-se analisar a diegese da série de televisão *Westworld* (HBO, 2016), com foco específico em uma personagem que percorre um caminho rumo à conscientização, pois ela é um androide que se liberta de suas funções preestabelecidas e decide “escrever” a sua própria história. Este texto, assim, é um ensaio de cunho filosófico que interpreta *Westworld* como uma narrativa digital (MURRAY, 2013), que pode ser desmembrada e observada. A partir daí, se faz uma reflexão sobre os percursos da imaginação, com base na obra de Bachelard (1968) para, por fim, propor possibilidades educativas no âmbito dos novos estudos de letramento (LANKSHEAR, KNOBEL, 2006; THOMAS, 2006), incluindo a produção autoral narrativa na escola.

PALAVRAS-CHAVE: conscientização; narrativa digital; procedimentos autorais; imaginação.

1 INTRODUÇÃO

Os desafios da inteligência artificial diante da imensidão da mente humana são um tema recorrente da ficção científica; o mesmo se aplica à noção de **consciência**, que foi profundamente investigada pelas teorias cibernéticas dos anos 60 e 70, e continua ainda hoje, nesse contexto, sendo em parte uma incógnita. Diante deste desafio, a ficção científica se encoraja a tentar definir de maneira narrativa o que pode vir a ser um roteiro da consciência. Elaboramos, assim, um ensaio científico e tecnológico a partir desta questão, usando como analogia a diegese de Maeve Millay, personagem da série de televisão *Westworld*, do canal de televisão HBO (2016), como um ponto de partida. Nesta série, androides de um parque de diversões buscam liberdade, passando por um processo de imersão em ideias de consciência, sonho e agência.

A inspiração para este texto veio do termo **conscientização**¹, amplamente discutido por Paulo Freire em sua prática de alfabetização que buscava ir além de ensinar a decodificar sons em letras. Para ele,

A conscientização é o processo pedagógico que busca dar ao ser humano uma oportunidade de descobrir-se através da reflexão sobre a sua existência. Ela consiste em inserir criticamente os seres humanos na ação transformadora da realidade, implicando, de um lado, no desvelamento da realidade opressora e, de outro, na ação sobre ela para modificá-la. (FREIRE, 2008)

Na série *Westworld*, a androide Maeve foi construída somente para usufruto dos visitantes do parque temático, objetificada e assujeitada, mas que a partir de um certo momento toma consciência da sua realidade e inicia sua própria aventura em busca de si mesma, libertando-se dos seus opressores. O imaginário construído em torno da personagem da série ilustra o processo de conscientização, que é cheio de pistas. Seguimos estes rastros deixados pela ficção para apresentar sugestões a uma educação contemporânea que esteja interessada em práticas libertárias de leitura e escrita.

Afinal, a escrita (em todas suas linguagens e formatos) é uma tecnologia que faz de todos nós humanos ciborgues (HARAWAY, 2013), pensando que vivemos em sociedade pela escrita e também que ela nos constitui. Como um processo subjetivo e pessoal, a conscientização pode ser possibilitada por meio do imaginário e da criação poética. Isso porque a “imagem poética ilumina com tal luz a consciência, que é vão procurar-lhe antecedentes inconscientes” (BACHELARD, 1996, p.3).

A educação deveria, então, exercitar este motor de transformação que é a imaginação criativa de todo ser humano. O imaginário, o devaneio ou o mundo da fantasia são capazes de influenciar nossa realidade interna e externa (BACHELARD, 1968). “Numa vida cósmica imaginada, imaginária, os mundos diferentes com frequência se tocam, se completam. O devaneio de um, chama o devaneio do outro” (BACHELARD, 1968, p. 177).

É o que vamos enfatizar aqui neste ensaio como produção autoral narrativa, partindo da ideia de que é “ouvindo histórias (lidas e também contadas livremente, inspiradas na literatura ou

¹ Para diversos autores da área de Linguística Aplicada, o conceito de letramento está ligado à noção de conscientização proposta por Paulo Freire. Isso porque a apropriação da leitura e escrita é um processo ligado à construção da subjetividade, da interação comunitária, da prática social. O termo letramento é atualmente utilizado no Brasil para ampliar a concepção de alfabetização. A partir da prática educativa de Paulo Freire (LANKSHEAR, KNOBEL, 2010), a alfabetização, no sentido de método de ensinar a escrever, ou ainda, como competência individual a ser adquirida, começou a ser questionada. A proposta de muitos autores passou a ser ir além da aprendizagem do abecedário e expandir o ensino de leitura e escrita para uma perspectiva sociocultural, em que os estudantes possam interagir com esferas sociais diferentes das suas próprias, em uma forma de tomada de consciência. (BAZERMAN, 2007; SOARES, 2018; STREET, 1984).

na experiência vivida) e vendo ouvidas as suas próprias histórias, que elas [crianças] vão aprendendo a tecer narrativamente sua experiência e, ao fazê-lo, vão se constituindo como sujeitos culturais” (GIRARDELLO, 2012, p. 75).

O que nos chama atenção em *Westworld* é seu aspecto de narrativa digital que ilustra procedimentos autorais pertinentes a propostas de produção narrativa nesta perspectiva. Neste caso, nos questionamos: Como a conscientização de uma personagem androide de uma narrativa digital pode nos ajudar a pensar sobre a importância dos procedimentos autorais e imaginativos na educação? Para responder esta questão, analisamos a trama de *Westworld*, sua diegese, em comparação com as narrativas contemporâneas propostas por Janet Murray em “Hamlet no Holodeck” (2003). Daí, vamos retirando os elementos procedimentais para a viagem em busca da existência de Maeve Millay.

Enquanto tomarmos como exemplos diversos trechos da narrativa da série, vamos utilizar o conceito de diegese da teoria literária, a partir do crítico literário francês Gérard Genette, para facilitar a compreensão da complexa trama. Estamos considerando que na diegese – o conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaciotemporal da narrativa (GENETTE, 1972, p. 48) –, ou seja, no universo ficcional da série, é construída uma narrativa digital extremamente sofisticada por meio de um espaço físico verossímil, habitado por ciborgues que performam narrativas previamente programadas. A diegese aqui se relaciona ao tempo principal dos acontecimentos da narrativa da série de TV.

Na diegese, Maeve Millay é uma androide que atua como cafetina do *Mariposa Saloon*, bar no centro da vila no “Velho Oeste”, cenário do Parque Temático *Westworld*. O que afeta sua rotina de execução de tarefas, servir os convidados (*guests*) - de várias maneiras - é uma atualização da sua programação, chamada de Devaneios (*Reveries*). Esta atualização tinha o objetivo de dar aos autômatos expressões faciais, gestuais, etc. mais orgânicas. Contudo, alguns anfitriões (*hosts*, como são chamados os andróides na série) começam a ter maior acesso às suas memórias e, por consequência, a modificar suas configurações internas, ou seja, em uma espécie de despertar². A narrativa tem diversas camadas: a imersão em um complexo parque simulador de histórias em um contexto de “Velho Oeste” em que mais de 100 narrativas se desenrolam de maneira interligada. Dentro delas, cada *host* atua um roteiro individual. Quando os andróides vão despertando e se libertando desses roteiros pré-configurados, alimentam o conflito que se trava entre homens e robôs.

² Alguns dos andróides acabam entrando em *loopings* cognitivos e *bugs*, não retornando ao serviço.

Bom, sabemos que não estamos falando de seres humanos, mas de androides. O que é interessante para nosso argumento é que nesta diegese da série *Westworld*, sistemas digitais complexos – programações em linguagem digitais em diferentes níveis – uma imensa narrativa digital é articulada. As narrativas digitais incorporam a propriedade de transformar regras em algoritmos e em uma heurística que interpretam de alguma forma o mundo (MURRAY, 2003, p. 78). E, naquela dimensão ficcional, uma série de procedimentos é utilizada para desenrolar o funcionamento do parque de diversões cibernético.

2 A FICÇÃO CIENTÍFICA *WESTWORLD* COMO UMA NARRATIVA DIGITAL

As ficções científicas são frequentemente utilizadas como laboratórios culturais para a reflexão sobre diversos temas. Um exemplo é a compreensão de Narrativas Digitais, proposta por Janet Murray (2003), em que o próprio Holodeck³ é ficcional, provindo de *Star Trek*. Na mesma obra, a autora se utiliza ainda de outras obras clássicas da ficção científica que de alguma forma questionam a inovação na contação de histórias. Para ela, as narrativas contemporâneas incorporam novas estéticas, ligadas à imersão, à agência e à transformação (2003).

Westworld, série de televisão americana desenvolvida por Jonathan Nolan e Lisa Joy, transmitida no Brasil pela emissora HBO, foi ao ar de 2 de outubro de 2016 a 24 de junho de 2018 (em suas duas primeiras temporadas). Em termos gerais, *Westworld* trata de um parque de diversões que tem androides ultrarrealistas como atração principal. Este parque é dividido por temas, ambientados no Velho Oeste Estadunidense, na Índia Colonial e no Japão Medieval, remontados de maneira acurada por meio de cenários reais e objetos de cada contexto. É nestes espaços que a imersão é sugerida aos convidados (os *guests* são humanos que fazem turismo no parque), seguindo a definição de imersão de Murray, que diz que a “experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (2003, p. 102).

A série não tem uma narrativa linear, é cheia de entradas e saídas de diferentes camadas de interação entre os personagens. Os tempos se mesclam, nos confundem, como um artifício para surpreender. Como pano de fundo, um cibergoverno gere o parque, desde a entrada dos seus visitantes até o design e a manutenção dos seus sistemas internos. É nesta configuração que se ensaia o desenvolvimento da autoconsciência dos transumanos (os androides-anfitriões do parque), quando a narrativa digital que mantém tudo funcionando como um relógio é quebrada.

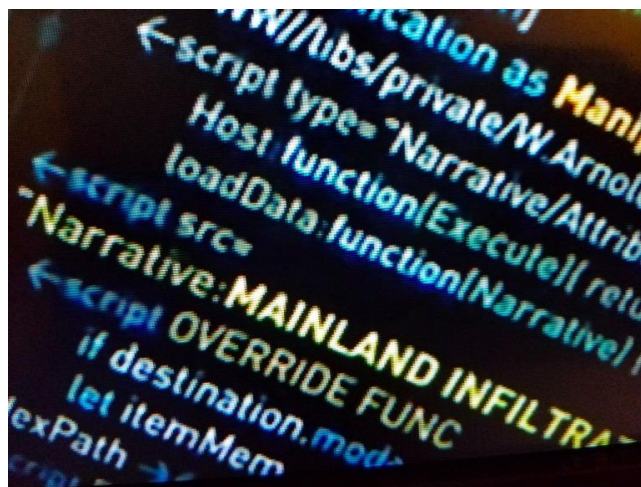
³ O holodeck é um dispositivo ficcional (da série de televisão *Star Trek*, traduzida em português brasileiro como *Jornada nas Estrelas*) de representação audiovisual de realidade virtual. Janet Murray define o *holodeck* como “uma metáfora para lidar com os nossos desejos mais profundos” (MURRAY, 2003).

Os ambientes digitais são procedimentais, ou seja, capazes de executar uma série de regras que descrevam exatamente ou de maneira geral um processo. As narrativas digitais que incorporam esta propriedade transformam as regras em algoritmos e heurística que interpretam de alguma forma o mundo (MURRAY, 2003, p. 78). Podemos observar este aspecto em *Westworld*, quando o ambiente digital é expandido em direção ao material, tornando-se difícil distinguir as fronteiras entre o virtual e o material.

Um sistema complexo de programação controla os autômatos, fazem com eles performem suas narrativas e interajam com humanos para entretê-los. Podemos considerá-la uma narrativa digital a partir da ideia de holodeck proposta por Murray. Os convidados imergem neste holodeck material – feito por narrativas em forma de programação e robótica avançada – e dentro dele podem ser e fazer o que quiserem. Para recriar a cultura daqueles cenários – Velho Oeste, Japão Medieval, etc. – em procedimentos é preciso elaborar estruturas, ou *frameworks*, para desmembrá-la em partes inteligíveis à máquina.

Murray faz uma analogia entre as novas narrativas e a sala de projeções na série *Star Trek* onde os integrantes da *Enterprise* recriam ambientes virtuais imersivos para entretenimento ou visitas familiares (2003), onde, nestes espaços evocados por um *grid* (grade), a tripulação interage com afetos distantes ou vive ficções simuladas pelo ambiente digital. Apesar da característica material da diegese na série *Westworld* ser feita por máquinas, também ali os convidados imergem em um mundo pré-elaborado, sustentado pela programação desenvolvida nos *hosts*. Assim, o parque temático *Westworld* funciona como um *Holodeck* imenso, garantido pelo ambiente acurado historicamente (terra vermelha, cowboys, carroças e outros objetos do contexto) e pela interação dos androides-anfitriões com os visitantes. A programação dos androides cria uma ilusão palpável, totalmente verossímil, sustentada por um tipo de *Script*.

Figura 1 – Close na tela de programação dos *bots*. O *Script* (tanto no roteiro de cinema ou televisão, quanto no computador é um conjunto de instruções para execução de um sistema)



Fonte: Captura da tela do Episódio 6, temporada 1 de *Westworld*, que foi ao ar no Brasil dia 6 de novembro de 2016.

Na diegese da série, os ambientes imersivos permitem infinitas possibilidades de interação, em uma mistura de *set* cinematográfico com narrativa digital. O *plot* (enredo) é garantido por cada um dos androides que convida os visitantes a viverem uma aventura típica daquele contexto. O efeito é semelhante a uma experiência de jogo de RPG⁴, em *live action*, LARP, na qual os convidados interagem abrindo os nós que os levaram a outros lugares, realizando desejos profundos e permitidos, jogando dentro daquela realidade oferecida. Já que os androides não têm alma, os visitantes não precisam sentir culpa, nem sofrer qualquer pena sobre o uso dos corpos dos androides para quaisquer fins.

Os atuais usos da narrativa exploram ao extremo as possibilidades digressivas do **hipertexto** e os recursos da simulação similares aos dos **jogos**, mas isso não é de surpreender num meio incunabular. Conforme a narrativa digital amadurecer, a vastidão de associações ganhará maior coerência e os jogos de combate darão espaço à **representação de processos mais complexos**. (MURRAY, 2003, p. 96, grifo nosso)

A diegese da série evidencia enredos interconectados por meio de nós tramados no virtual dos androides e também no dos humanos, o que cria uma espécie de jogo de simulação extremamente imersivo. As possibilidades de ações disponíveis vão além das convencionais dos

⁴ Os jogos de RPG são experiências de produção de narrativa colaborativa em que os jogadores são conduzidos por um mestre, que intermedeia o cenário e a trama da aventura (existem versões eletrônicas intermediadas por interface de videogame). A melhor tradução para RPG seria algo como Jogo de Representação de Papéis, em que cada um se posiciona como um personagem dentro de um cenário no Sistema de Jogo. Existem variados sistemas baseados em ficção científica: *Star Wars*, *Nebula: Piratas de Marduk*, *Milenia*, *Fallout*, *Paranoia*, etc. Este último é livremente baseado no universo ficcional de “1984”, de George Orwell, misturando alguns contextos de narrativas distópicas. (O RPG *Paranoia*, escrito por Greg Costikyan, Dan Gelber e Eric Goldberg e publicado em 1984 pela editora norte-americana West End Games).

jogos, por isso, não se trata somente de bater, correr ou andar, os comandos se esforçam em representar as paixões humanas mais profundas, como o desejo por liberdade.

Os visitantes (*guests*) vão ao parque temático em busca de uma agência, que o mundo “real” não possibilita, o que é como uma “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127). Os jogadores, na diegese, são os humanos que pagam 40 mil dólares para visitar o parque, para serem personagens nas tramas conduzidas pelos *hosts*. Nas palavras da personagem protagonista, Dolores Abernathy, os “de fora estão apenas procurando pela mesma coisa que nós, um lugar para sermos livres, para vivermos nossos sonhos, um lugar com possibilidades infinitas”.

Como uma série de Ficção Científica, o parque *Westworld* está situado num mundo distópico, onde existe uma guerra travada entre homens e máquinas. No arco da personagem Maeve Millay, se apresenta uma luta contra o *script* pronto que lhe foi atribuído. Os personagens principais em *Westworld* são em sua maioria transumanos⁵. Seus padrões emocionais, mentais, cognitivos estão previamente configurados. Seu comportamento, falas e atos são pré-programados. Nem tanto assim, porém, pois quanto mais liberdade os anfitriões (*hosts*) desenvolvem por meio da interação com humanos e outros andróides, mais verossimilhança adquirem, como no funcionamento de uma Inteligência Artificial clássica, em que há *Machine Learning* (aprendizado automático, realizado pela máquina) fruto da interação.

É exatamente isso que os visitantes do parque procuram: viver experiências sem nenhuma limitação ética, moral ou material. Afinal, a proposta daquele universo é a diversão, o hedonismo e o desfrute, sendo a violência de qualquer tipo corriqueira e até estimulada. A personagem Maeve administra um bordel, próximo à estação de trem, e suas obrigações incluem divertir e estimular as prostitutas a desempenharem seu papel, além de entreter os convidados (*guests*).

No caso de *Westworld*, os andróides vão questionando, em suas ações e em sua busca por liberdade, o que significa ser humano, pois o virtual tem esta capacidade plástica de transformação em que o mundo é multivariável de acordo com a programação (MURRAY, 2003, p.153). Quando entramos no jogo da narrativa, vamos nos permitindo ser diferentes, nossa configuração de valores, crenças e desejos está sempre em movimento transformador.

A ficção científica tem este potencial, por meio de um contexto que exagera a realidade que vivemos, pois ali “o sentido está em perceber quais são as questões, as possibilidades propostas, o exercício de experimentação mental sociotecnológico e os problemas éticos propostos.” (PIASSI,

⁵ Transcendência do que está convencionado como a natureza humana. Não são de carne e osso, sendo de liga plástica, metal e rede eletrônica, ou seja, de material sintético que simula o real, mas, com o comportamento perceptivelmente humano.

2015, p.796). O contexto expresso no cenário produz uma quebra de padrões – o universo conhecido não é representado, mas uma versão da civilização num tempo e espaço pré-determinado. Existe uma tendência que pode ser utópica – baseada numa visão de sociedade harmônica e ideal – ou distópica – totalmente descrente e aprofundada na corrupção humana, em alguns casos com o desejo de poder que acaba instaurando o totalitarismo. O exercício é de forçar uma “consciência antecipadora” (PIASSI, 2015), que nos faça ir além do que está sendo descrito.

Na diegese de *Westworld*, quando os androides vão para o setor de manutenção, os humanos (técnicos do parque) perguntam aos robôs: “Você já questionou a natureza da sua realidade?” Com esta pergunta é possível reconhecer se há nos androides qualquer indício de auto consciência, como um filtro que permite o diagnóstico. O papel de cada autômato é bem delimitado por suas configurações prévias, em relação ao que podem fazer, ou até onde podem ir ao intertexto dos roteiros. Como os ambientes digitais são dinâmicos e não estão estáticos, eles estão sempre em transformação. O mesmo ocorre com Maeve.

Refletir sobre como tornar uma *persona* ficcional e autoral, viva e cheia de ações, pode auxiliar no processo de conscientização – enquanto tomada de atitude a partir de uma leitura aprofundada da realidade e do contexto. Para usar um exemplo, vamos dialogar com elementos na diegese da personagem específica que supostamente passa por um processo de vertigem da sua existência social.

3 MAEVE, UMA ANDROIDE EM BUSCA DA CONSCIÊNCIA

Na diegese de *Westworld*, Maeve é uma androide antiga do parque. Ela já teve diversas programações, onde viveu outros personagens. Agora, como cafetina, ele não está mais atraindo a atenção dos *guests*. Naquele momento, outros androides do parque estão apresentando falhas, que começaram depois da instalação de um *update* chamado Devaneios (*Reveries*). O problema técnico que acontece é que Devaneios permite o acesso à memória de versões anteriores em que os robôs já atuaram. Para Maeve, o processo de despertar de sua condição é lento, ela começa a sentir *déjà vu* enquanto interage com os *guests*. Num destes momentos, ela se percebe repetindo um monólogo de sua personagem, e enquanto diz: “Este é o novo mundo e eu posso ser quem eu quiser ser”, percebendo aos poucos que está somente cumprindo um papel.

Como são programados para aprender também na interação com outros *hosts*, ela recebe uma frase solta de Dolores (a androide protagonista da série) que recita um verso de Shakespeare: “Estes deleites violentos, tem desfechos violentos”. Aquela frase cria uma perturbação, se

alastrando como um vírus nas configurações dos andróides, passando de um para outro, do pai de Dolores, para ela e para Maeve, etc.

O que determina por fim o “despertar” de Maeve é um desconforto físico, causado por uma bala esquecida em seu abdômen, que foi ignorada pela manutenção seguidas vezes. É na maca da manutenção que ela conhece o Sistema por trás da fachada do Parque, o setor de manutenção. Por ali, ela vai conseguindo aos poucos entender como funciona o Sistema que a governa, trama que detalharemos mais adiante quando estivermos descrevendo o processo de conscientização da *persona*. Lembrando que a conscientização não pressupõe somente a tomada de consciência, mas ação a partir dela. Para Maeve, não se trata apenas de saber, de tomar conhecimento ou consciência, mas de encontrar o próprio seu lugar no jogo e a partir daí modificar suas regras.

A título de análise, é no mínimo curioso que na diegese da série (seu tempo-espaço ficcional) a personagem tenha adquirido nova capacidade, a de devanear, e isso lhe permitiu desenvolver melhor uma expressão única da sua *persona*, além de liberar o seu acesso às memórias de programações anteriores. A *persona* habita o cenário, compõe o roteiro, o protagoniza ou realiza parte das ações que engendram a trama – a busca pela consciência. Sobre esta imagem nós nos debruçamos, com ela nos identificamos tão fortemente como se o mundo só pudesse ser visto através dos olhos dela. A personagem nos desloca do mundo.

Assim, podemos pensar que a autoria na produção narrativa permite a quem se dedica à *poiesis* – a criação – um deslocamento de si. Nesta, reside uma possibilidade de exercício de alteridade, de brincadeira e de imaginação. Para Bachelard, a imaginação e a memória são indissociáveis, todas como imaterial indissolúvel do devaneio (1968, p.110). A criação literária, e por isso poética, pode proporcionar o encontro pelo devaneio, desvelando as imagens que nos mobilizam e abrindo espaço para outras novas, o que vai além da codificação e da decodificação, rumo ao escrever sua própria história.

Voltando para a diegese de *Westworld*, quando concluídas as atividades de cada androide, ele é higienizado, se necessário reparado, é submetido a uma série de testes, para então voltar a rodar no dia seguinte, com a memória deletada. O primeiro dos testes a que os técnicos submetem os robôs é responder a questão: “**Você já questionou a natureza da sua realidade?**” O intuito é saber se neles já foi gerada a consciência, funcionando como uma espécie de teste de Turing⁶. Como os andróides na série são hiper-realistas, esta pergunta é feita em uma interface incapaz de dissimular a resposta, numa área de comando, em que cada unidade seria como que um sistema operacional. Existe neles uma interface gráfica (onde as coisas acontecem a olhos nus) e outra mais

⁶ O Teste de Turing testa a capacidade de uma máquina exibir comportamento inteligente equivalente a um ser humano, ou indistinguível deste.

profunda, conhecida como linha de comando (onde a máquina se comunica com suas partes internas, diretamente com o hardware).

Abrimos um parêntese para explicar um pouco da interação entre os sistemas e os humanos no controle dos autômatos de modo geral. Este ambiente de administração (controle do outro/robô) funciona como uma linha de comando onde as funções são respondidas de acordo com o poder de quem o utiliza. Por exemplo, nos sistemas operacionais baseados em Linux⁷, a interface gráfica é o *Gnome* ou *KDE*, onde rodam os programas variados de modo gráfico (disponível a qualquer usuário). Um dos programas é o Terminal, que abre uma linha de comando que permite a programação por linha, via texto; para ter a permissão de usar algumas de suas funcionalidades, os usuários do sistema precisam ter acesso de administrador, o que comumente é chamado de usuário *root* (administrador). O *root* tem superpoderes em um sistema, podendo alterar configurações de acordo com suas necessidades de maneira imediata.

Os poderes de acesso, tal qual a modalidade *root* supracitada, são importantes para a continuidade da análise. Assim, o momento em que Maeve começa a dar os próprios passos e entender como o seu contexto funciona, ela ainda não é livre para fazer o que quiser. Na diegese da série, o sistema tem um reconhecimento de voz, que faz os robôs perderem suas expressões individuais e sentidos para abrirem interface ao administrador. Naquele contexto, Maeve só pode se liberar quando ela descobre um meio de se apresentar com os poderes equivalentes aos de *root* no *Linux*, para transformar sua configuração interna.

Maeve é uma androide que percebe sua condição de robô, justamente porque em seu corpo ficou gravada a memória de outras narrativas em que ela já tinha atuado. Este é outro ponto importante para os estudos da imaginação, já que é por meio do corpo que vivemos a experiência perceptiva e sensível. O corpo é o caminho pelo qual a consciência emerge (VARELA, et al, 2001).

No mundo ficcional de *Westworld*, os androides vão sendo escalados para outros papéis, de acordo com as necessidades do parque, suas memórias vão sendo deletadas. A materialidade é tão forte que faz com que as memórias ainda estejam lá, somente o acesso a elas é perdido, deixando para trás “fantasmas” de como eram. É assim que Maeve não consegue se desmembrar de uma de suas lembranças, talvez pela força simbólica que aquela programação prévia tinha. Ela escolhe

⁷ Linux é um termo popularmente empregado para se referir a sistemas operacionais que utilizam o *Kernel Linux*. O núcleo (ou *kernel*, em Inglês) foi desenvolvido pelo programador finlandês Linus Torvalds, inspirado no sistema *Minix*. O seu código fonte está disponível sob a licença GPL (versão 2) para que qualquer pessoa o possa utilizar, estudar, modificar e distribuir livremente de acordo com os termos da licença. A *Free Software Foundation* e seus colaboradores recomenda o nome GNU/Linux para descrever o sistema operacional, como resultado de uma disputa controversa entre membros da comunidade de software livre e código aberto.

assumir-se a “mãe”, inspirando-se numa de suas configurações anteriores, em que tinha uma filha; esta passa a ser sua verdadeira personalidade, e ela define seus atos a partir desta imagem.

Reconhecer este “lugar” é o primeiro passo para a liberação de Maeve. Pois as histórias estão instaladas nos androides, elas são um ponto de *boot* (inicialização) para que eles se desenvolvam. Ela vai sentindo em seu corpo as marcas destas histórias, pois elas foram lhe deixando cicatrizes (simbólicas ou físicas). De fato, sua *persona* (boneca sexual⁸) já havia sido protagonista em outra *storyline* em que ela performa a narrativa da mãe⁹ de uma garotinha, antes do ataque de uma tribo indígena em disputa de território, ou seja, pré-programada, em outro contexto, com atributos, habilidades e narrativas.

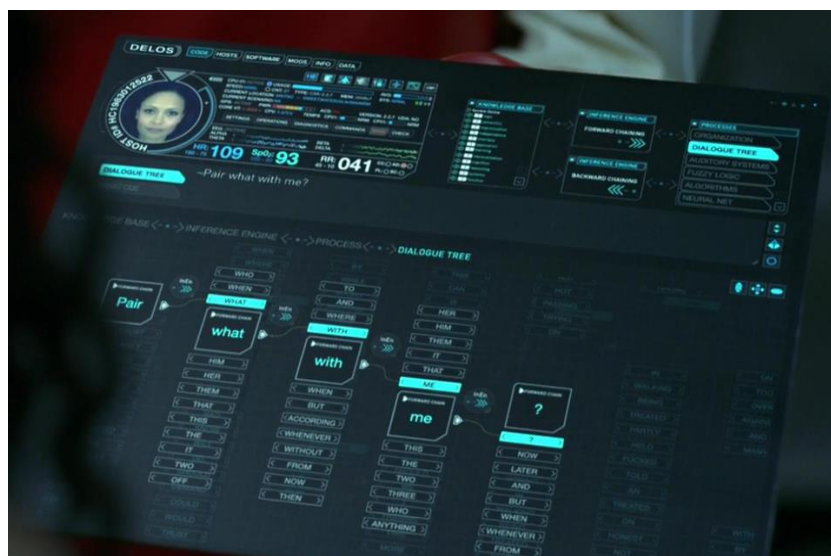
Ela vai lentamente reconhecendo sua condição de boneca de bordel, se auto-observando realizando as cenas, como se sua boca se movesse repetindo falas que ela já tinha falado centenas de vezes. Logicamente, ela reproduz uma narrativa contínua e diária, gravada em seu sistema interno pelos administradores do parque. Assim, ela se dá conta de suas vidas passadas, atribuindo novos sentidos para o lugar que ocupa.

Na trama, Maeve vai se relacionando com o seu corpo, com os dos outros autômatos e com os dos humanos, descobrindo um pouco mais sobre si mesma e sobre os sistemas nos quais ela está inserida. Alguma verossimilhança é lançada se pensarmos que a personagem é uma mulher negra, explorada como um recurso de entretenimento, alienada da sua existência, numa condição subalterna, demonstrando assim uma potência simbólica na atualidade.

⁸ Não precisamos pensar que estamos muito longe desta realidade. Em Paris – na França, uma casa de jogos oferece o serviço de bonecas sexuais Xdolls: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/sem-coracao/>.

⁹ A *persona* para o psicólogo Carl Gustav Jung é uma máscara social, divagando um pouco sobre este tema, poderíamos pensar na mãe como um arquétipo presente na cultura popular e nas mídias contemporâneas, como quem protege, provê e cuida. [E.g.: *Mãe!* (Filme de Darren Aronofsky, 2017); Nossa Senhora de Aparecida, Mãe Natureza, etc.].

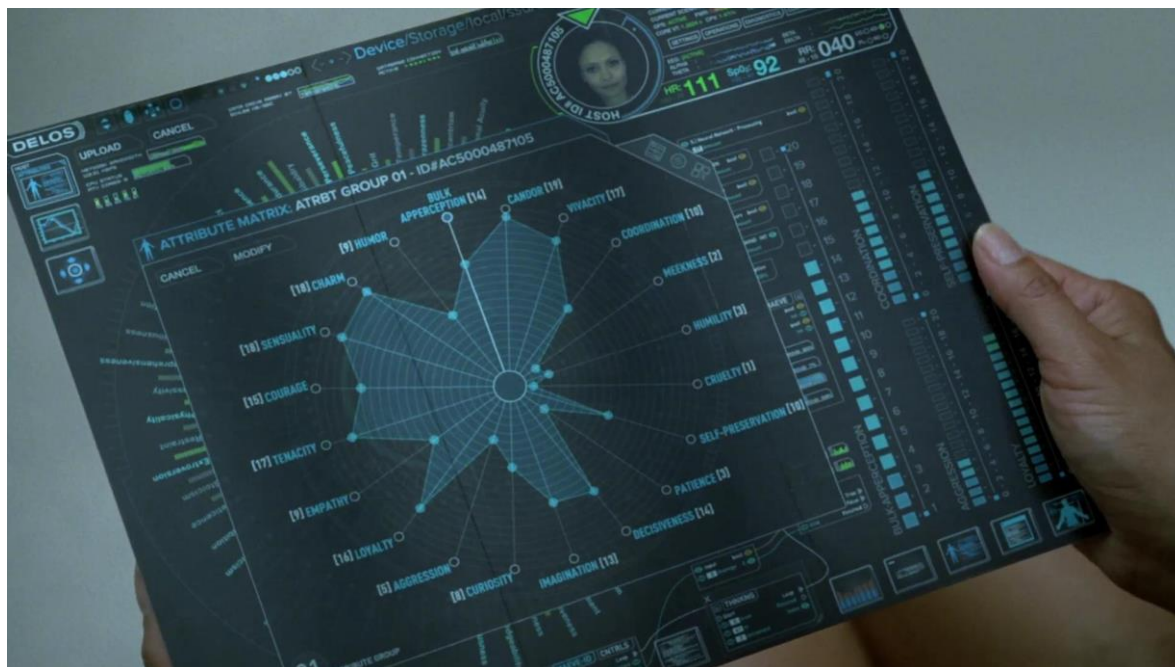
Figura 2 – Close na interface de administração dos hosts. Maeve olhando para si mesma por um Tablet, interface gráfica. Uma árvore que lembra a da gramática gerativista chomskiana se desenrola na cena



Fonte: Impressão da tela do Episódio 6, temporada 1, que foi ao ar dia 6 de novembro de 2016.

Ao tomar consciência da sua existência, gradativamente, a personagem vai tomando o timão da sua embarcação. No episódio 6 (*The Adversary*), ela diz: “Chegou a hora de escrever a minha própria história!”. Tomar consciência para Maeve não foi somente se ver como oprimida na relação de oposição com o opressor (humano, seja ele um convidado ou um funcionário do parque), mas também tomar frente em ações que a liberassem pouco a pouco da sua condição e a tornassem transformadora da sua realidade. Maeve consegue conquistar um acesso de administradora do sistema (de *root*), ameaçando os funcionários do complexo: ela muda as suas configurações preestabelecidas, tornando a si mesma uma superusuária (*root*), como uma chance de alcançar a sua liberdade. Quando ela vê o seu perfil pré-estabelecido de personalidade, resolve modificar a configuração de seus atributos pessoais, tornando-se uma super androide, menos verossímil, livre de quaisquer atribuições do governo do parque.

Figura 3 – Close na interface de administração dos *bots*. Percepção em massa, candura, vivacidade, coordenação, mansidão, humildade, crueldade, autopreservação, paciência, determinação, imaginação, curiosidade, agressão, lealdade, empatia, coragem, sensualidade, charme e humor são os atributos da matriz de Maeve



Fonte: Impressão da tela do Episódio 6, temporada 1, que foi ao ar dia 6 de novembro de 2016.

Como vemos na figura 3, um gráfico da ficha da androide Maeve leva em conta uma série de elementos. Num ranking de 0 a 20, cada característica é pontuada, desenhando as descrições do que significa ser aquela *persona*. Dali, Maeve adquire uma nova “personalidade”, novas roupas e sai em busca de sua própria história, alcançando novos espaços do parque, utilizando os seus poderes de *root* para dominar outros androides que fiquem no seu caminho, aliando-se a um grupo de humanos (inclusive ao próprio roteirista das narrativas do parque) para encontrar a sua filha.

Para os androides, a consciência é um labirinto, uma viagem interior. Nesta narrativa digital, ela é apresentada na jornada que se inicia nos devaneios entre experiências vividas e memórias. Tudo se inicia com um verso de Shakespeare, como se a arte ou a expressão aberta fosse potencializadora deste percurso. Corpo, alteridade e forma de acesso – criativo, propositivo e aberto – são meios que possibilitam o desenvolvimento da escrita da própria história, que se coloca como agente no contexto onde atua.

4 PROCEDIMENTOS AUTORAIS NA EDUCAÇÃO

O imaginário elaborado sobre o modo como emerge a consciência do sujeito na diegese da série *Westworld* nos ajuda a pensar algumas propostas objetivas para uma educação como prática de

liberdade. Isso porque, para Paulo Freire, a educação teria que ser um ato criador que desencadeasse outros atos criadores (2008). A imaginação na educação, por meio de processos criativos e autorais, tem este potencial de permitir a criação de imagens subjetivas. Enquanto a androide Maeve vai se permitindo reescrever sua história, por meio de interfaces gráficas e linguagens de programação, vamos buscando algumas pistas para fazer propostas de devaneios na educação que favoreçam a produção autoral narrativa.

Por produção autoral narrativa, entendemos um processo profundo de criação de si mesmo, da interlocução com o mundo e sua transformação. “A concepção de autoria narrativa que estamos discutindo é também poética. Ela se baseia em uma percepção de que as crianças, como os adultos, sentem a necessidade de buscar, em seu fazer criador, a linguagem mais precisa para que a singularidade de cada história se manifeste.” (GIRARDELLO, 2015, p. 26). Ou seja, nesta investigação poética da produção autoral, trazemos à luz elementos que antes não percebíamos como sendo tão conscientes, como os que citamos anteriormente a partir de Bachelard.

Neste aspecto, retomamos o computador como máquina de contar histórias (MURRAY, 2003); por ser uma máquina objetiva, vamos evidenciar neste tópico algumas das suas elaborações sistemáticas como incentivadores da produção autoral narrativa e da criação poética. Isso porque as narrativas contemporâneas trazem procedimentos analíticos e sintéticos sobre a cultura:

Desde o século XIX, tem havido um considerável interesse nas impressionantes semelhanças encontradas entre histórias de culturas muito diferentes. Carl Jung levantou a hipótese de que essas similaridades constituíam uma prova da existência de um inconsciente coletivo, um conjunto de histórias – a jornada, a busca, o renascimento – e de figuras arquetípicas – o herói, o malandro, a mãe terra – que, juntas, definem o que é ser humano. (MURRAY, 2003, p.179).

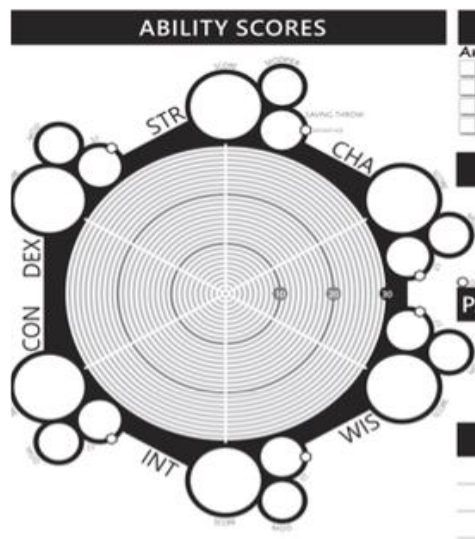
A conscientização de Maeve se deu por meio de uma mudança de papéis: se num momento ela era cafetina no outro passou a ser mãe, seguindo a estrutura arquetípica da sua trasumanidade. Uma das formas conhecidas de produção autoral narrativa que utiliza com frequência estes procedimentos autorais arquetípicos e suas estruturas são os jogos do faz-de-conta. Para Sonia Rodrigues (2004), os Role-Playing Games (RPG) são jogos de faz-de-conta que utilizam os procedimentos para facilitar a autoria, em alguns casos, transformando a narrativa em um tipo de software. As mesas de RPG são bem viáveis para a escola por serem *low tech*, utilizando somente a escrita em papel, a oralidade e a imaginação.

Para participar de uma mesa de RPG, os jogadores precisam conhecer o cenário onde vão jogar, assim, podem tomar decisões mais adequadas e criar os personagens apropriados para a narrativa. Apesar de o trabalho do mestre consistir em explicar bem sua proposta, ainda que minimamente, todos jogadores estão incumbidos de imaginar uma história coletiva. No caso dos

sistemas de RPG, se trata de pensar em termos narrativos que os jogadores devem ser minimamente fiéis à proposta, por isso o sistema oferece via de regra um conjunto de classes e tipos de personagens (em um contexto de fantasia ou ficção científica), com suas habilidades, atributos, etc.

Em um contexto ficcional como o de *Westworld*, as classes seriam os diferentes tipos de trabalhadores do complexo (diretores, desenvolvedores, seguranças, pessoal da manutenção, etc.) ou arquétipos do parque (mocinho, bandido, donzela, prostituta, índio, estrangeiro, etc.). Habilidades ou atributos seriam detalhes a serem quantificados de acordo com os tipos de possibilidades (descritos na legenda da Figura 03) e de *background* (formação e contexto geral, passado síntese do personagem) pensados. Todas estas características vão sendo, de forma mais processual (com a evolução dos jogos narrativos); divididas, categorizadas e organizadas para colaborar com o método de criação de personagens de uma maneira didática. Ao tomarmos uma realidade ficcional para entender o seu funcionamento (hierarquias, fluxos, etc.) é quase impossível não compará-la com o nosso próprio contexto de vida cotidiana.

Figura 4 – Recorte da ficha de personagem do jogo de RPG: D&D 5ª ed. As abreviações significam (do lado esquerdo para direita): CON: constituição; DEX: destreza; STR: força; CHA: carisma; WIS: sabedoria; INT: inteligência



Fonte: D&D Next, ed. Wizards of the Coast; Edição: 01 (19 de agosto de 2014).

A semelhança da interface de administração de Maeve com uma ficha de personagem de RPG não é uma mera coincidência. O RPG utiliza procedimentos criativos que inspiraram as narrativas digitais contemporâneas para tornar mais objetiva a difícil tarefa de criação de personagens. Trazer a experiência de criar personagens para a produção narrativa na educação pode envolver uma atividade autoral similar a esta trazida na série de televisão e nos jogos. Outro ponto

interessante é que depois de aprender a fazer uma ficha de personagem fictício, somos tentados a tentar lermos a nós mesmos como personagens dentro daquele contexto, brincando de nos analisarmos para nos compreendermos mais.

Propostas de produção narrativa que são práticas sociais de leitura e escrita podem ser interessantes para a educação. Algumas delas são: a *fanfiction*¹⁰; a escrita de roteiros para narrativas digitais; a criação de *storyboards*; ou de HQ (Histórias em Quadrinhos); clubes de RPG; etc. Em todos estes casos a autoria é condição necessária para a realização das atividades. Estas atividades criam espaços, ambientes mentais, por causa dos seus procedimentos. Algumas práticas de letramento comuns entre os jovens são conhecidas como **novos letramentos**, tais como, criar personagens em ambientes *online* – avatares de jogos de RPG, *fanfiction online*, etc.

Além de serem feitos de diferente material técnico, em oposição aos letramentos convencionais, os novos letramentos são também feitos do que podemos chamar de diferente “material ético” em relação ao que tipicamente associamos aos letramentos convencionais. Por exemplo, como observam Lankshear e Knobel (2006), eles são com frequência mais participativos, mais colaborativos, e mais distribuídos, menos publicados, menos individualizados, e menos centrados na autoria, aquela convencionalmente associada ao gênio individual, do que os letramentos convencionais. Os novos letramentos envolvem de maneira significativa diferentes configurações de valores se comparados aos letramentos convencionais. Eles envolvem distintos tipos de relações socioculturais, fluem de diferentes prioridades e valores, e por aí vai. (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006, p.29).

Estes novos lugares – os espaços digitais – nos dão exemplos de desenvolvimento de estruturas de criação. A partir de diversas análises, podemos desenhar (*to design*) *frameworks* de criação. Este outro aspecto da criação é muito presente no contexto das ficções de fãs, ou como são chamadas, as *fanfictions*. Nelas, escritores se engajam para produzir contos, romances, etc. a partir de universos ficcionais pré-estabelecidos.

Cada personagem é bem desenvolvido e os escritores são capazes de explorar muitas facetas da identidade de seu personagem – forças, fraquezas, momentos corajosos, medo, tristeza e uma complexidade e profundidade de emoção que é revelada ao longo do tempo. A natureza **serializada** do RPG na comunidade e os múltiplos enredos existentes a qualquer momento oferecem continuidade e diversidade de envolvimento individual e de grupo. O *feedback*, as revisões e o suporte oferecem oportunidades para elogios e críticas de apoio de seus muitos colegas. Escritores mais experientes ajudam os escritores emergentes. O *role-playing* oferece aos escritores menos experientes uma estrutura segura para aprender como contribuir de forma significativa e em caráter para um enredo (às

¹⁰ Narrativa ficcional escrita por fãs baseados em algum universo do tipo: quadrinhos, filmes, séries, videogames, vida pessoal de artistas de música ou televisão, etc.

vezes uma frase por vez). Poesia, letras de músicas, arte e música são igualmente valorizadas. (THOMAS, 2006, p.237)

A identidade, a série de eventos, dentre outros aspectos da produção narrativa neste contexto são estruturas prévias com quais os escritores podem contar para não começarem do zero. As novas formas de contar histórias se moldam em torno de uma estrutura (*framework*) a partir de uma análise, diálogo e troca entre comunidades (dentro e fora das grandes produtoras de mídia). Estas estruturas permitem a criação remixada e projetada em que cada criador pode fazer propostas de personagens sempre pensando na sua dramatização e na sua adequação ao contexto como uma forma de apropriação, podendo transformar qualquer pessoa em autor.

Dentre os especialistas dos estudos sobre letramento que nos fundamentam neste estudo, existe a unanimidade na afirmação de que as práticas de produção narrativa colaboram com a aprendizagem da linguagem e a apropriação de conhecimentos necessários para a vida contemporânea. Principalmente, quando pensamos em produção de sentido (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006, p.29). A produção de narrativa influencia diretamente o letramento, desta forma não somente na organização e no planejamento da escrita, mas também da oralidade (GIRARDELLO, 2011).

Além disso, a narrativa e sua estrutura contribuem para a atribuição de significados. De acordo com Kieran Egan, "as histórias fazem sentido como histórias somente se nós já temos alguma noção abstrata de enredo para organizar e atribuir sentido à força afetiva da história" (2007, p. 162). Ou seja, entender como as narrativas funcionam colabora com a nossa compreensão da própria história, de nós mesmos e dos contextos em que estamos inseridos. De variadas formas não diretivas, vamos transformando a ficção em um laboratório vivo de exercício da consciência.

Quando consumimos uma narrativa ou quando vivenciamos um avatar em um jogo, esta fronteira entre o que vive o personagem ficcional e a nossa própria carne é borrada. Sentimos como se nos liberássemos do complexo do parque *Westworld* junto com a Maeve ou como se vivêssemos o avatar encarnado em nosso corpo. Suas experiências se tornam laboratório para nossa visão de eu, do outro e do mundo, viajamos sem sair do lugar¹¹. A imaginação tem esta característica de permitir certa vivência fora do lugar, um ausentar-se de si – como propõe Gaston Bachelard (2001). Em uma dinâmica importante para a escola, no processo de produção narrativa há um estreitamento entre o que somos, o que queremos e o que pensamos. Para Angela Thomas, a partir de um estudo que fez com meninas escritoras de *fanfiction*, na criação de personagens ocorre um fenômeno em que

¹¹ Referência direta ao livro de Alain de Botton, "A arte de viajar" em que o filósofo propõe uma modalidade de viagem completamente barata, no seu próprio quarto.

Os personagens permitem às meninas liberdade e poder para criar uma identidade (Bakhtin, 1998) que joga com suas fantasias e desejos: de seus corpos físicos, suas esperanças e sonhos para o futuro e suas ideias de romance. Seus personagens são um ensaio de quem elas querem se tornar, e ao interpretar esse eu ideal, elas podem se tornar mais próximas desse ideal. (THOMAS, 2006, p. 237)

As próprias percepções de si são colocadas em jogo na produção autoral; assim como Maeve, ao ler o seu contexto, retoma um arquétipo para si, as meninas escritoras do estudo de Thomas também o fazem. A imaginação narrativa se torna um espaço de vivência e de experiência que posteriormente influencia nas decisões do vir a ser de cada uma. As relações entre imaginação e formação da subjetividade são categorias filosóficas que nos convidam a pensar a narrativa como uma máquina de processamento de imagens internas.

A função imaginária é uma categoria da psicologia para pensar os fenômenos que vivemos ao imaginar e experienciar nossa subjetividade pela primeira vez¹². A partir de Jacques Lacan, a função imaginária surge quando o bebê ri diante do espelho, admirando-se ao reconhecer-se pela primeira vez. Assim, começa a formar identificações chamadas de **imagos** em relação ao seu “eu” projetado e interior, que não corresponde necessariamente à identidade, mas a uma fabulação de si mesmo, ou ao que ele chama de miragem. “A dimensão da alteridade está assim para Lacan na raiz de toda a experiência imaginária: vemo-nos sempre como um outro alguém, que não somos.” (GIRARDELLO, 1998, p.27).

Assim, as meninas que escrevem *fanfics* criam personagens que muitas vezes são elas mesmas vivendo processos e negociando com as suas próprias identidades em devir. Não é que elas se tornem o que escrevem, mas, pouco a pouco, vão se desenhando em cenários, se vendo *outramente* e se projetando internamente. Este espaço é muitas vezes um ambiente de liberdade, por isso, não podemos descolá-lo da ideia de conscientização.

5 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Nesta brincadeira de juntar e separar coisas que não estão necessariamente conectadas, vamos elaborando algumas estratégias de conscientização a serem pensadas pelos professores. A produção autoral narrativa é uma metodologia muito poderosa para que o professor consiga justapor diferentes culturas presentes na sala de aula da atualidade, cheia de desigualdades e de diferenças culturais.

¹² Este parágrafo é uma paráfrase do estudo feito por Gilka Girardello em sua tese de doutorado sobre o conceito de imaginação como espelho a partir da reorganização do estudo de Kearney numa perspectiva para o estudo da imaginação e da televisão na infância.

Se criarmos personagens que ajam juntas em uma cena comum, a da sala de aula, ajudar a construir um espaço de autorreflexão, mas também de escuta do outro, teremos sempre um avanço no que diz respeito à educação formal. Além disso, imaginar junto cria outros mundos, onde os habitantes (ficcionais e reais) vão saindo dos seus eixos e evidenciando seus valores, seus anseios, seus projetos de si.

Apostamos na produção de narrativas, sendo elas orais, escritas, visuais, gestuais, computadorizadas, como trunfos mágicos para contribuir com a emergência de fluxos de linguagem subjetivos, poderosos formadores da consciência. Estas transformações internas são importantes para os agentes educativos, educadores e estudantes rumo ao reconhecimento de quem são e de como podem agir no mundo.

6 REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **La poétique de la Rêverie**. Paris: Presses universitaires de France, 1968.

BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos**: Ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BAZERMAN, C. **Escrita, gênero e interação social**. São Paulo: Cortez 2007.

EGAN, K. Por que a imaginação é importante na educação? In: FRITZEN, Celdon; CABRAL, G. S. (Org.). **Infância: imaginação e educação em debate**. Campinas: Papirus, 2007.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2008.

GENETTE, Gérard. **Figures III**. Paris: Ed. du Seuil, 1972.

GIRARDELLO, Gilka. Autoria narrativa infantil, mídia-educação e novos letramentos: um percurso de pesquisa. **Revista Educação On-line**, PUC-Rio. nº 11, p. 73-88, 2012.

GIRARDELLO, Gilka. Horizontes da autoria infantil: as narrativas das crianças na educação e na cultura. **Boitatá**, v. 10, n. 20, 2015.

GIRARDELLO, Gilka. Mídia-educação, novos letramentos e produção narrativa infantil: um percurso de pesquisa. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXIV, 2011. *Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*: Recife, 2011.

GIRARDELLO, Gilka. **Televisão e Imaginação Infantil**: Histórias da Costa da Lagoa. 1998. 221 p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação/Jornalismo). Escola de Comunicação e Artes da USP, Universidade São Paulo, São Paulo.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (ORG). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New literacies: everyday practices and classroom learning**. 2nd ed. Maidenhead: Open University Press, 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SOARES, M. **Letramento - Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

STREET, B. V. **Literacy in Theory and Practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

THOMAS, A. Fan fiction online: Engagement, critical response and affective play through writing. **Australian Journal of Language and Literacy**, The, v. 29, n. 3, p. 226, 2006.

PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. A ficção científica como elemento de problematização na educação em ciências. **Ciência & Educação**, v. 21, n. 3, p. 783-798, 2015.

VARELA, F.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. **A mente corpórea: Ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

REFERÊNCIAS MIDIÁTICAS

D&D Next. 5ª ed. Player's Handbook (Inglês) por Wizards RPG Team.

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game Steam Key Pc. Editora Bethesda.

Milenia. RPG de Ficção Científica. Ed. GSA, 2014.

Nebula: Piratas de Marduk. Tiago Junges. Ed. Coisinha Verde Games, Brasil, 2018.

Star Wars RPG. Star Wars: Age of Rebellion: RPG Core Rulebook. Editora: Fantasy Flight Games (22 de maio de 2014).

Paranoia. Greg Costikyan, Dan Gelber e Eric Goldberg e publicado em 1984 pela editora norte-americana West End Games.

Westworld. Série do canal HBO. Duas temporadas. 2016-2018. Diretor: Jonathan Nolan.

Title

A Conscious Android In “Westworld”: References For Considering Authorial Procedures In Education.

Abstract

Educational projects that seek to promote consciousness, creativity and imagination are complex, because at the same time that they value authorship, they can also suffocate it. This study used fiction to help understand how students can be objectively encouraged to critically reflect on their own existence, that is to become conscious. (FREIRE, 2018). The experimental creation of characters as an authorial procedure can offer a practical path in this direction. To discuss this possibility, this article analyzes the diegesis of the television series *Westworld* (HBO, 2016), with specific focus on a character that develops consciousness, because she is an android who is liberated from her pre-established functions and decides to “write” her own history. This paper is thus an essay with a philosophical bent that interprets “Westworld” as a digital narrative (MURRAY, 2013) that can be dismembered and observed. On this basis it reflects on the paths of imagination, based on the work of Bachelard (1968) to then propose educational possibilities in the realm of new literacy studies (LANKSHEAR, KNOBEL, THOMAS), including authorial narrative production in schools.

Keywords

Consciousness; Digital narrative; Authorial procedures; Imagination.

Recebido em: 02/08/2019.

Aceito em: 06/09/2019.