

# FICÇÃO CIENTÍFICA INFANTOJUVENIL: UMA ANÁLISE DO ÍCONE DO ROBÔ NA OBRA *OS PASSAGEIROS DO FUTURO*

KÉSIA RAFAELLE RIBEIRO ANDRADE  
Universidade Federal do Maranhão

NAIARA S. ARAÚJO  
Universidade Federal do Maranhão

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo analisar *Os Passageiros do Futuro*, de Wilson Rocha, a partir da perspectiva de Gary Wolfe (1979) em *The Known and The Unknown: The Iconography of Science Fiction*, focando sobretudo no ícone do robô. Como aporte teórico, são consideradas as contribuições de críticos como Henschel, et al. (2021), Goodbody (2021), Araújo (2022; 2014), Wolfe (2016) e Ginway (2005), enquanto críticos que abordam características da ficção científica, com foco em elementos ficcionais iconográficos que levam o leitor a refletir sobre aspectos como os impactos do uso desmedido da tecnologia no meio ambiente. Além disso, por meio dos personagens Grande Bolha e Log, propõe-se compreender como o ícone do robô, muitas vezes, retrata características sociais e culturais que dialogam diretamente com os impactos causados pelos avanços tecnológicos na sociedade como um todo.  
PALAVRAS-CHAVE: iconografia; robô; ficção científica infantojuvenil.

## CIÈNCIA-FICCIÓ CIENTÍFICA INFANTIL I JUVENIL: UNA ANÀLISI DE LA ICONA DEL ROBOT A L'OBRA *OS PASSAGEIROS DO FUTURO*

RESUM: El present estudi té com a objectiu analitzar *Os Passageiros do Futuro*, de Wilson Rocha, des de la perspectiva de Gary Wolfe (1979) a *The Known and The Unknown: The Iconography of Science Fiction*, centrant-se principalment en la icona del robot. Com a contribució teòrica, es consideren les aportacions de crítics com Henschel [et al.] (2021), Goodbody (2021), Araújo (2022; 2014), Wolfe (2016) i Ginway (2005), mentre que els crítics que aborden característiques de la ciència-ficció se centren en elements ficticis iconogràfics que porten el lector a reflexionar sobre aspectes com els impactes de l'ús excessiu de la tecnologia en el medi ambient. A més, a través dels personatges Grande Bolha i Log, es proposa entendre com la icona del robot sovint retrata característiques socials i culturals que dialoguen directament amb els impactes causats pels avenços tecnològics en la societat en conjunt.  
PARAULES CLAU: iconografia; robot; ciència-ficció infantil.

## CHILDREN'S SCIENCE FICTION: AN ANALYSIS OF THE ROBOT ICON IN THE WORK *OS PASSAGEIROS DO FUTURO*

ABSTRACT: The present study aims to analyze *Os Passageiros do Futuro*, by Wilson Rocha, from the perspective of Gary Wolfe (1979) in *The Known and The Unknown: The Iconography of Science Fiction*, focusing mainly on the robot icon. As a theoretical foundation, the contributions of critics such as Henschel, et al (2021), Goodbody (2021), Araújo (2022; 2014),

Wolfe (2016) and Ginway (2005) are considered, as critics who address characteristics of science fiction, with a focus on iconographic fictional elements that lead the reader to reflect on aspects such as the impacts of the excessive use of technology on the environment. In addition, through the characters Grande Bolha and Log, we propose an understanding of how the robot icon often portrays social and cultural characteristics that dialogue directly with the impacts caused by technological advances in society as a whole.

KEYWORDS: iconography; robot; children's science fiction.

## 1. INTRODUÇÃO

Uma escola comandada por um robô, cabines de teletransporte, androides que auxiliam estudantes nos estudos, bibliotecas holográficas e outros aparatos tecnológicos: esse é o contexto futurista em que está ambientado o livro *Os Passageiros do Futuro*, ficção científica (FC) produzida por Wilson Rocha, em 1987. A obra narra a trajetória de um grupo de amigos, cujo integrante principal é um adolescente, chamado Delon, que no ano 3000 captura um planeta anão no deserto de Zônia — aparentemente a Amazônia, que sofreu danos irreversíveis até se tornar um local sem vida. Ao perderem os habitantes desse planeta, os adolescentes viajam para o passado no intuito de encontrá-los e levá-los de volta ao seu mundo.

Nesse estranho encontro entre um mundo que já não existia e um futuro extremamente desenvolvido, representado pela chegada de Delon, um garoto do século xxx, ao ano 1987, é possível perceber o perigo que a humanidade corre de perder as suas riquezas naturais, bem como os valores e as características essenciais que nos tornam humanos, como a interação social, a empatia e a simples contemplação da natureza. A obra também retrata que o mal uso da tecnologia pode afetar, principalmente, as crianças e os jovens, por se tornarem dependentes das facilidades e comodidades trazidas pela tecnologia e por trocarem a companhia humana por aparelhos tecnológicos.

Assim, a fim de considerar alguns possíveis impactos acerca dessa problemática, propõe-se analisar os personagens Grande Bolha e Log, da obra *Os Passageiros do Futuro* (1987), por meio da observação de como sua convivência com as pessoas em 3000, em especial com um grupo de adolescentes representado pelos personagens B-Hor, Thera, Delon e Plick, afeta as interações humanas, bem como representa alguns aspectos sociais e culturais. Para isso, será realizada uma análise crítico-literária da obra, mostrando como o escritor Wilson Rocha utiliza a ficção científica para abordar essas questões.

## 2. ICONOGRAFIA DE GARY K. WOLFE: ELEMENTOS DA FC

No decorrer de uma leitura, a construção literária, com seus elementos específicos, tipo de narrativa, características dos personagens, espaço e tempo vão anunciando ao leitor o gênero que lhe está sendo apresentado (Araújo 2022). Na ficção científica, o leitor é colocado em contato com os ícones comuns em suas produções como: espaçonave, robô, alienígena, terra devastada, cidade e outros planetas, podendo a história tratar desde viagens no tempo e no espaço até a dominação do nosso planeta por uma inteligência artificial, robôs rebeldes ou alienígenas.

Esses ícones recorrentes nas histórias de ficção científica são divididos em dois grupos por Gary K. Wolfe, no livro *The Known and The Unknown: The Iconography of Science Fiction* (1979). O primeiro grupo refere-se à humanidade e é constituído pelo robô e o alienígena. Já o segundo reflete aspectos do meio ambiente e inclui a espaçonave, a cidade e a terra devastada.

O primeiro ícone, o robô, aparece em muitas das obras de FC como um reflexo do próprio ser humano e através dele «[...] nos vemos refletidos nos produtos de nossa própria tecnologia»<sup>1</sup> (Wolfe 2016: 67, tradução nossa). Além disso, esse elemento também pode demonstrar o modo como determinado grupo social encara aspectos como a escravidão, as relações em que prevalecem um indivíduo superior e um submisso, o sistema patriarcal, bem como o modo como a tecnologia é encarada (Wolfe 1979: 21). Fator esse que explica como em obras americanas geralmente os robôs «servem, suplantam e substituem funções humanas» (Wolfe 1979: 154), podendo se rebelar a qualquer momento e, por causa disso, tornando relevantes as três leis da robótica, apontadas por Asimov, em *Eu, Robô* (1950):

Um robô não pode ferir um humano ou, por omissão, permitir que um ser humano venha a ser ferido. Um robô deve obedecer às ordens dadas a ele por seres humanos, exceto quando tais ordens entrarem em conflito com a Primeira Lei. Um robô deve proteger sua própria existência, enquanto tal proteção não conflitar com a Primeira ou Segunda Lei (Asimov 1950: 6).

Esse receio da hostilidade entre pessoas e máquina, seguido do esforço de prevenir que isso aconteça, não é geralmente encontrado nas obras de FC bra-

<sup>1</sup> [...] we see ourselves reflected in the products of our own technology.

sileiras. Pelo contrário, os robôs são na sua maioria representados como personagens domésticos e confiáveis, que muitas vezes acabam por desenvolver um certo afeto pelo humano que o possui, apesar de serem máquinas e, teoricamente, não serem capazes de demonstrar emoções ou sentimentos. Característica explorada em obras como *O Elho* (1965), de Clóvis Garcia; e *O Carioca* (1960), de Dinah Silveira de Queiroz.

Apesar de muitas histórias de FC descreverem um futuro cuja destruição ambiental e de grande parte dos seres vivos é iminente, algumas obras desse gênero também apresentam, por meio do ícone da cidade, uma perspectiva mais otimista de uma sociedade futurista, com grandes conquistas tecnológicas, superação de problemas como a moradia inapropriada, infraestruturas retrógradas, falta de segurança, sistema precário de saúde, entre outros. Uma espécie de «oásis de civilização» que alcança a ordem e a estabilidade sociocultural. (Ginway 2005: 80), como descrito por Wolfe (2016) a seguir:

Certamente, bastante da ficção científica se passa em áreas remotas, terrenos baldios pós-apocalípticos, ou espaço exterior, mas uma das imagens icônicas recorrentes do gênero é a da megalópole reluzente do futuro, cheia de enormes edifícios, carros voadores e autoestradas imponentes e repletas de pedestres diminuídos pela escala do ambiente<sup>2</sup> (Wolfe 2016: 168, tradução nossa).

Esse vislumbre de um mundo bem desenvolvido científica e tecnologicamente, com pessoas vivendo sob a mais plena ordem, de forma pacífica, com tecnologia suficiente para se protegerem de todos os males sociais e naturais, um futuro utópico, pode ser encontrado também em obras de FC brasileiras como *Os Visitantes do Espaço* (1963), de Jerônimo Monteiro e *Universidade Marciana* (1960), de Dinah Silveira de Queiroz.

O ícone da terra devastada apresenta um caráter didático dado sua capacidade de suscitar no leitor questionamentos a respeito do que tem sido feito com nosso planeta e como o mau uso da tecnologia tem impactado de forma negativa sobre nosso meio ambiente. Ademais, insere o gênero FC na literatura de ficção climática (Climate Fiction, Cli-Fi), por demonstrar os problemas

<sup>2</sup> Certainly, plenty of science fiction is set in remote areas, post-apocalyptic wastelands, or outer space, but one of the recurrent iconic images of the genre is that of the gleaming future megalopolis, full of enormous buildings, flying cars, and soaring highways and teeming with pedestrians dwarfed by the sheer scale of the environment.

na natureza não só como consequência do uso desmedido de recursos naturais, mas também da influência de avanços tecnológicos nas mudanças climáticas, como no livro *Fora dos Eixos*, de Julio Verne (1889); e *A Máquina do Tempo*, de H. G. Wells (1895):

A ficção sobre mudança climática é um gênero híbrido definido principalmente por seu assunto: geralmente retrata eventos climáticos extremos, seca e desertificação, inundações e aumento do nível do mar, extinção em massa de espécies, disseminação de doenças tropicais, migração ambiental, e o colapso de uma sociedade dividida entre ricos e pobres em ilegalidade e conflito armado. Combinando pesquisa factual, especulação imaginativa sobre o futuro e reflexão sobre a relação homem-natureza, caracteriza-se pelo compromisso autoral geral de promover consciência da necessidade de ação individual e coletiva [...] (Goodbody 2021: 19, tradução nossa).<sup>3</sup>

Após a Segunda Guerra Mundial, essa característica tornou-se ainda mais presente nas obras de FC, passando de «[...] uma visão essencialmente otimista de um universo conquistável, para uma mais sombria visão de pesadelo, de forças demoníacas sendo liberadas não intencionalmente pela raça humana» (Wolfe 1979: 125). Tendência seguida, principalmente, pela preocupação instaurada com os riscos de uma catástrofe nuclear durante o cenário da Guerra Fria. Além disso, esse aspecto também leva à seguinte reflexão:

Embora tenhamos a tendência de pensar que as histórias de ficção científica ocorrem em incríveis cidades futuristas, a bordo de grandes naves espaciais, ou em outros planetas, devemos lembrar que, desde o início do gênero, também houve um tipo de cenário mais sombrio e sem vida: paisagens devastadas pela guerra, desastre natural ou colapso ambiental, ou para se tornarem ruínas depois que quase todos os humanos morreram<sup>4</sup> (Wolfe 2016: 90, tradução nossa).

<sup>3</sup> Climate change fiction is a hybrid genre defined primarily by its subject matter: it typically depicts extreme weather events, drought and desertification, flooding and rising sea levels, the mass extinction of species, the spread of tropical diseases, environmental migration, and the collapse of a society divided between rich and poor into lawlessness and armed conflict. Blending factual research, imaginative speculation on the future, and reflection on the human-nature relationship, it is characterised by general authorial commitment to promote awareness of the need for individual and collective action [...].

<sup>4</sup> Although we tend to think of science fiction stories as taking place in amazing futuristic cities, aboard great spaceships, or on other planets, we should remember that since

Destarte, os cenários apresentados por meio de muitas obras de FC trazem à memória a fragilidade tanto da vida humana como de outros seres vivos. Mostrando que, ao mesmo tempo em que civilizações extremamente desenvolvidas podem surgir e trazer grandes avanços para a humanidade, também podem provocar a sua própria extinção por causa de invenções tecnológicas mal sucedidas ou catástrofes naturais advindas do irresponsável uso de recursos naturais (Araújo 2022). Tais características que podem ser observadas em obras de FC brasileiras como *Estação Espacial Alfa* (1961), de Jerônimo Monteiro; *Eles Herdarão a Terra* (1960), de Dinah Silveira de Queiroz; e *Umbra* (1977), de Plínio Cabral.

Dentre esses ícones recorrentes nas obras de FC, pode-se dizer que a figura do robô é uma das mais utilizadas e que mais chamam atenção, justamente pelo fato de, muitas vezes, refletir alguns aspectos da vida humana, bem como a relação da humanidade com as suas próprias invenções tecnológicas (Araújo 2022). Esses aspectos refletem, de certa forma, o que já é uma realidade em muitos países, a saber tecnologias como a IA, ou andróides que simulam emoções e interações humanas:

Além da neurociência cognitiva, a pesquisa da psicologia relacionada à cognição social também demonstra o desenvolvimento da robótica e vice-versa. A cognição social pode ser definida como o processamento, armazenamento e aplicação de informações sobre seres e situações sociais, e esta disciplina pode ajudar a estabelecer um papel para os processos cognitivos durante as interações sociais com robôs sociáveis. Além disso, por usar robôs sociáveis como ferramentas de pesquisa, podemos aprender mais sobre nós mesmos como humanos através de uma lente sociocognitiva. Conceitos sociais como confiança, apego, empatia, aceitação e divulgação com robôs estão sendo estudados. Além disso, o uso de robôs sociáveis está crescendo em contextos sociais complexos como aqueles encontrados na educação, serviço e setores de assistência (Henschel, et al. 2021: 13, tradução nossa).<sup>5</sup>

---

the very beginning of the genre, there has also been a darker, bleaker kind of setting: landscapes devastated by war, natural disaster, or environmental collapse or left to become ruins after nearly all humans have died.

<sup>5</sup> In addition to cognitive neuroscience, research from psychology relating to social cognition is also informing social robotics development, and vice-versa. Social cognition can be defined as the processing, storing, and application of information about social beings and situations, and this discipline can help establish a role for cognitive processes

Esse caráter mais social do robô, com a capacidade de interagir com pessoas, bem como refletir características cognitivas e psicológicas do ser humano, está também presente em obras de FC voltadas para o público infantil e juvenil, sendo explorado pela literatura brasileira, como no conto *O Menino e o Robô* (1961), de Rubens Teixeira Scavone, que será melhor abordado no próximo subtópico.

A figura do robô é apresentada de forma muito diferente nas obras de FC americanas e nas brasileiras. Enquanto nas produções norte-americanas é bem marcante a ideia do robô que se torna independente do ser humano e se rebela, trazendo riscos para a sobrevivência da humanidade, no Brasil geralmente ele é representado como uma figura dócil, que convive com as pessoas no âmbito doméstico e até mesmo desenvolve relações afetivas com seus «donos». É isso tem muito a ver com questões culturais e sociais, como menciona Ginway (2005):

Enquanto a ficção científica americana geralmente abraça a tecnologia e a mudança, mas teme rebeliões ou invasões por robôs e alienígenas, a ficção científica brasileira tende a rejeitar a tecnologia, mas abraça os robôs e acha os alienígenas como sendo em geral indiferentes ou exóticos (Ginway 2005: 40).

Como se percebe, essa diferença tem muito a ver com a relação que o país desenvolve com a tecnologia. No Brasil, ao mesmo tempo em que os avanços tecnológicos são alvo de discussão por conta dos impactos causados sobre o meio ambiente, novidades automobilísticas, tecnologias educacionais, aparelhos de lazer como a TV e os celulares são bem aceitos pela maioria das pessoas, em especial pelos jovens e crianças. Não é de admirar, então, que essa relação amistosa entre usuário e seu aparelho eletrônico seja muitas vezes refletida em obras de FC brasileiras por meio da afeição entre humano e robô.

Para exemplificar essa atitude positiva em relação ao robô representada por nossa literatura de ficção científica, pode-se citar *O Menino e o Robô* (1961),

---

during social interactions with social robots. Moreover, using social robots as research tools, we can learn more about ourselves as humans through a social-cognitive lens. Social concepts like trust, attachment, empathy, acceptance, and disclosure with social robots are being studied. In addition, the use of social robots is growing in complex social contexts such as those found in education, service, and care sectors.

uma história curta do escritor Rubens Teixeira Scavone, publicada na coleção *O Diálogo dos Mundos*. A narrativa mostra um pai que trabalha como planejador urbano interplanetário, profissão que exige que ele viaje muito, principalmente para Vênus e Marte, ficando longos períodos fora de casa, longe da esposa e do filho. No intuito de compensar o filho por sua ausência, decide comprar-lhe o último modelo de robô, presente que o garoto já queria há muito tempo, com características bem específicas: «Um robô de uso geral. Companhia para o menino... desprovido de instintos agressivos a não ser quando solicitado pela reação defensiva e ligado à onda mental de meu filho» (Scavone 1961: 47).

Após a aquisição do robô, o menino muda de semblante e fica encantado com seu novo amigo, a quem passa a tratar como um irmão. Com o tempo, a conexão entre eles se torna tão forte que o menino apenas precisava pensar em algo que o robô imediatamente já sabia o que ele queria. O robô também estava sempre à disposição do menino, «jamais se sentava» (Scavone 1961:51), como um servo sempre pronto para atender os pedidos de seu senhor, fazendo isso com prontidão e prazer.

O robô passa a desenvolver um apego ao garoto, como um pai com um filho, e os dois se tornam inseparáveis. Porém, o menino fica muito doente e o robô, a quem carinhosamente chamava de «boneco», passa a ficar dia e noite na beirada da sua cama, como se estivesse triste e preocupado, apesar de ser uma máquina. E como que perdendo a razão de «viver», após a morte precoce do garoto, o robô produz uma sobrecarga elétrica muito forte a fim de destruir a si mesmo. Após esse evento, os pais entendem que a relação dos dois era de afeto e que o robô «amava» seu pequeno dono.

A obra foi analisada no livro *Brazilian Science Fiction and the Colonial Legacy* por Araújo (2014), e por meio dessa análise é possível compreender algumas questões socioculturais refletidas na relação entre o robô e o menino que muito têm a ver com o histórico colonial e escravocrata do Brasil, quando se observa a prontidão do robô para fazer todas as vontades do garoto (parceiro de brincadeiras, amigo, cuidador, ajudante), como se sua existência girasse em torno de garantir o bem-estar de seu dono. Além de demonstrar como a convivência democrática racial em nossa sociedade é, muitas vezes, mascarada por ideologias e discursos falsos.

O robô está sempre perto do menino, pronto para fazer o que for preciso para deixá-lo feliz, como se ele mesmo não existisse por si só; a única razão de sua existência é o menino. Aqui, Scavone parece destacar os limites do «mito da democracia

racial» e do idealizado, mito paternalista do lado «bom» da sociedade escravista<sup>6</sup> (Araújo 2014: 124, tradução nossa).

Sendo assim, a dependência e relação de servidão do robô para com seu pequeno dono remete ao período escravocrata brasileiro, mais especificamente em meados do século XIX, quando, após o movimento abolicionista seguido da falta de integração do negro a nossa sociedade, se tornou muito comum a presença do escravo doméstico no âmbito familiar devido à falta de opções do que fazer com sua «liberdade». A maioria eram mulheres negras que assumiam o papel de servir tanto os filhos como os pais, garantindo o bem-estar da família, alimentação, limpeza, sempre prontas para atender no que fosse preciso e ordenado:

Se o robô representa o escravo na sociedade brasileira, suas atitudes seriam igualmente servis, uma vez que o escravo doméstico é muitas vezes descrito como dócil, amigável e submisso, quase sempre demonstrando afeto por seus mestres. Em Scavone, não há medo de comportamento rebelde do robô; em nenhuma circunstância seus pais mostram qualquer sinal de preocupação sobre a relação do filho com o robô<sup>7</sup> (Araújo 2014: 125, tradução nossa).

Assim, ao contrário de literaturas estrangeiras que pintam o robô (escravo) como alguém que a qualquer momento irá se rebelar contra seus criadores (senhores) e começar uma rebelião, Scavone constrói o papel do robô dependente, obediente e leal, enquanto o menino reflete o papel do patrão que tem consideração e afeição por seu servo, quando na verdade a relação dos dois promove benefícios em uma única direção: para o garoto. Esse aspecto ilustra a existência de uma sociedade brasileira marcada pela divisão entre

<sup>6</sup> The robot is always close to the boy ready to do whatever is necessary to make him happy, as if it does not exist on its own; the only reason for its existence is the boy. Here, Scavone seems to highlight the limits of the ‘racial democracy myth’ and the idealized, paternalistic myth of the ‘good’ side of the slave owning society.

<sup>7</sup> If the robot represents the slave in Brazilian society, its attitudes would be similarly servile since the domestic slave is often described as a docile, friendly and submissive person who almost always demonstrates affection for his/her masters. In Scavone’s work, there is no fear of rebellious behavior from the robot; under no circumstances do his parents show any sign of being worried about the relationship of their son with the robot.

classes dominantes e classes inferiores (tanto por questões econômicas quanto raciais).

Por outro lado, o comportamento de sujeição do robô também reflete o fato de o Brasil ainda ser considerado uma nação tecnologicamente dependente. Isso porque, como já mencionado, durante muito tempo o país não teve fomento à produção de uma ciência e tecnologia próprias, estando à margem do desenvolvimento e da modernização até meados da década de 80, apresentando políticas de investimento nesse campo de forma tardia, o que contribuiu para a incorporação de tecnologias de fora. Assim, segundo Araújo (2014):

A poupança interna do Brasil permaneceu cronicamente baixa, com poucos investimentos. O governo precisava de capital estrangeiro para complementar o investimento doméstico; sem apoio estrangeiro, o crescimento da inflação e os crescentes déficits do balanço de pagamentos se tornariam insuportáveis. Essa fragilidade econômica estimulou a intervenção de fora do Brasil que resultou em impotência política e dependência econômica. Embora o país tenha mostrado alguns avanços tecnológicos, foi submisso às nações desenvolvidas. Essa situação é bastante semelhante à do robô, que se comporta como escravo do menino, embora seja, em muitos aspectos, superior a ele<sup>8</sup> (Araújo 2014: 126, tradução nossa).

Esse processo de endividamento externo do Brasil se deu, principalmente, entre o governo militar e a nova república (1964-1990), período em que os investimentos em ciência e tecnologia aconteceram condicionados à dependência do país às nações desenvolvidas. Nesse período, as instabilidades econômicas que atrasaram o desenvolvimento do país e a falta de integração entre economia e tecnologia afetaram também o crescimento de pesquisas científicas. Esse cenário contribuiu para a construção da atual imagem do Brasil: um país ainda em desenvolvimento e dependente.

<sup>8</sup> Brazil's domestic savings remained chronically low, with few investments. The government needed foreign capital to supplement domestic investment; without foreign support the growth in inflation and the mounting balance-of-payment deficits would become unbearable. This economic fragility stimulated intervention from outside Brazil which resulted in political impotence and economic dependence. Although the country had shown some technological advances it was submissive to the developed nations. This situation is quite similar to that of the robot which behaves like the boy's slave although it is in many aspects superior to him.

Esses aspectos de um Brasil escravocrata, com injustiças raciais e tecnologicamente dependente observados por Scavone, podem ser encontrados ainda em outras obras de FC nacional, como em *Zinga, o Robô* (1963), de André Carneiro e *O Duelo* (1961), de Antônio Olinto. Entretanto, outras características referentes à integração da ciência e tecnologia no nosso país também são refletidas em nossa literatura, como os impactos em nosso meio ambiente, a influência sobre os relacionamentos humanos e as mudanças causadas em áreas como a comunicação e a educação.

### 3. UMA ANÁLISE DO ÍCONE DO ROBÔ NA OBRA *OS PASSAGEIROS DO FUTURO*

Nascido no Rio de Janeiro em 1931, Wilson Rocha formou-se em Direito, mas destacou-se no teatro e na TV como produtor, dramaturgo, roteirista, diretor e escritor. Na televisão, foi responsável por dirigir episódios de *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*, além de contribuir com projetos como *Seu Quequé*, *Olhai os Lírios do Campo*, *Pirlimpimpim* e *Planct-Plact-Zuum*.

Enquanto escritor, dedicou-se a obras infantojuvenis de destaque, com uma mistura de elementos realistas e fantásticos, como *O Piano Pirado*, *O Perigo me Procura*, *Um Gnomo na Minha Horta*, além de produções com características do gênero FC como *O Filho das Estrelas*, *Os Robôs dos Botões Iônicos* e *Os Passageiros do Futuro*. Obras que tinham um caráter reflexivo a respeito do desmatamento, os impactos tecnológicos sobre o meio ambiente e os relacionamentos humanos.

O livro *Os Passageiros do Futuro* (1987) traz uma narrativa ambientada no ano 3000, que retrata um mundo extremamente avançado no que diz respeito à ciência e tecnologia. Além de apresentar crianças e adolescentes como pessoas bioenergéticas, ou seja, superdotadas e com habilidades muito à frente do nosso tempo: leitura de pensamentos, capacidade de se teletransportar e aptidão para realizar cálculos que até o século atual nem mesmo cientistas renomados conseguem fazer. É o que se pode perceber neste trecho da obra, quando o narrador apresenta os principais personagens:

B-Hor, por exemplo, é hipercerebral, com uma capacidade incrível de raciocínio e dedução, fruto de sua extrema rapidez e facilidade para assimilar informações e

transformá-las em conclusões lógicas e práticas. Seu inseparável amiguinho Plick é aparentemente um menino frágil, mas se destaca dos outros pela propriedade que seu corpo tem de fornecer qualquer tipo de energia, capaz de movimentar máquinas e aparelhos, o que faz dele uma espécie de gerador. A encantadora Thera, colega dos dois, desenvolveu em si própria, a partir de sua preferência pelos estudos de entomologia, uma extraordinária capacidade de mimetismo — isto é, como os insetos que se defendem mudando de forma e de cor, Thera também consegue adaptar-se ao meio ambiente, transformando-se e tornando-se igual a outras coisas, e mesmo pessoas (Rocha 1987:5).

É nesse meio que se encontra Delon, um adolescente entre 12 e 14 anos, cujos melhores amigos estão também nessa faixa etária: B-Hor, Thera e Plick. Os quatro jovens estudam na escola futurista GSL, comandada pelo robô Grande Bolha, e que é referência em educação e responsável por «colocar na linha» os jovens e crianças da época. Nessa escola futurista, além de não haver troca de conhecimento entre professor-aluno, brincadeiras foram substituídas por regras, e a única relação existente é entre o aluno e o computador, sendo que este último «[...] não dava aos aprendentes nenhuma chance de brincar despreocupadamente [...]. Hoje, no ano 3000, só a sabedoria importa» (Rocha 1987: 5). Sendo a Grande Bolha, portanto, o centro do processo de formação educacional, dando as ordens e gerindo o sistema de ensino:

Não havia contato direto com professores, personalidades eminentíssimas, que passavam seus ensinamentos aos programadores do GLS, os quais, por sua vez, abasteciam a Grande Bolha com as últimas novidades culturais e científicas. A partir daí, as crianças aprendiam por si próprias, através de instrumentos acoplados ao núcleo do supercomputador (Rocha 1987: 6).

Dessa forma, o GLS, juntamente com a Grande Bolha, não só era responsável por transmitir conhecimento aos jovens e crianças, como era também uma espécie de «[...] Grande Laboratório da Sapiência, para onde eram encaminhadas as crianças do século xxx» (Rocha 1987: 5) para garantir seu desenvolvimento enciclopédico e moral. Porém, por causa de todo esse controle garantido, principalmente, por meio do robô-diretor, muitas vezes os alunos não tinham oportunidade de vivenciar as travessuras e peraltices comuns nessa fase. A exemplo disso, certa vez, quando Delon e seus amigos optaram por tirar uma folga da escola e ir para suas «férias de autocrítica», se teletransportaram para o

Deserto de Zônia e aprontaram algo que seria apenas o início de uma grande aventura: sequestraram e ampliaram um planeta-anão, resultando no desaparecimento dos habitantes daquele mundo e numa série de transgressões:

- Fuga ao aprendizado sob falso pretexto
- Uso indevido de colônia termal
- Não-cumprimento do compromisso de autocrítica
- Não-documentação de autocrítica
- Uso indevido de equipamento
- Interferência no equilíbrio astral
- Captura de planeta
- Sonegação de informação
- Ampliação ab-cósmica não-autorizada
- Utilização não-autorizada de laboratório
- Guarda indevida de planeta
- Intranquilização de civilização
- Clandestinidade
- Irreverência
- Indisciplina
- Desobediência a regulamentos...etc... etc...etc... (Rocha 1987: 23).

Após esse episódio, os jovens são incumbidos de procurar o povo desaparecido, sendo que «A Grande Bolha lhes tinha dado um prazo para trazerem de volta o povo desaparecido, ou serem definitivamente expulsos do GLS» (Rocha, 1987: 32). Sendo assim, na tentativa de desfazer o erro que haviam cometido e após procurarem os desaparecidos em vários lugares, inclusive voltando a Zônia, os meninos chegam a sua última tentativa, utilizando de cálculos e telepatia que, no final, após um erro de cálculo cometido pelo robô doméstico de B-Hor, acabam resultando em algo inesperado: uma viagem no tempo.

Assim, Delon acaba indo parar em 1987 e seus amigos em 1710, experiência que levaria os quatro adolescentes a conhecer uma humanidade retrógrada, com uma tecnologia muito atrasada, mas que ainda tinha uma natureza exuberante, relacionamentos humanos saudáveis e pessoas vivendo com liberdade de expressão e comunicação, coisas quase raras no ano 3000, pois os avanços científicos e tecnológicos haviam transformado as pessoas em seres extremamente regrados e dependentes de suas próprias invenções. Aspecto esse que, mesmo tendo melhorado a vida humana em relação à segurança,

conhecimentos, infraestrutura, privou muitas crianças e adolescentes de vivenciarem experiências próprias de suas idades e de conviverem com a natureza.

Dentre os ícones geralmente presentes nas obras de ficção científica, o robô talvez seja o mais explorado, visto que ao mesmo tempo em que representa a nossa capacidade de criar tecnologias novas, também demonstra as nossas limitações frente ao desconhecido. O robô também reflete o controle do ser humano sobre outras criaturas animadas, mas também a sua vulnerabilidade e dependência em relação a elas. Aliás, em muitas produções do gênero, essa figura ora é apresentada como estando sujeito a seu criador (cientista), ora alguém que se rebela contra ele e se mostra mais inteligente. É o que ratificam as palavras de Wolfe (2016):

Como vimos, a ficção científica muitas vezes lida com ideias, mas na imaginação, essas ideias podem ser condensadas em imagens familiares ou ícones. Claro, um desses ícones é o robô, um emblema clássico das sombras imaginativas ocupadas pela ficção científica entre o conhecido e o desconhecido, o orgânico e o mecânico, o humano e o outro. O robô é nosso servo na exploração de mundos misteriosos, mas também é um mundo misterioso em si mesmo; na verdade, pode chegar o dia em que seu funcionamento não é mais compreendido nem mesmo por seus criadores. Em suma, é uma imagem clássica e convincente que incorpora as esperanças e medos que parecem estar constantemente em diálogo na ficção científica<sup>9</sup> (Wolfe 2016: 66, tradução nossa).

Essa ideia do robô criado para servir à humanidade, mas que em seguida evolui a ponto de se tornar independente dele levando o criador a perder o controle sobre sua própria criação e tornar-se sujeita a ela, a suas regras e sistemas, é bem explorado por Wilsom Rocha em *Os Passageiros do Futuro* quan-

<sup>9</sup> As we've seen, science fiction often deals in ideas, but in the popular imagination, these ideas may be condensed into familiar images or icons. Of course, one such icon is the robot, a classic emblem of the imaginative shadowland occupied by science fiction between the known and the unknown, the organic and the mechanical, the human and the Other. The robot is our servant in exploring mysterious worlds, but it is also a mysterious world in itself; indeed, the day may come when its workings are no longer understood even by its creators. In short, it is a classic and compelling image that embodies the conflicting hopes and fears that seem to be constantly in dialogue in science fiction.

do ele apresenta para o leitor dois personagens icônicos: Log e a Grande Bolha. O primeiro sendo um modelo ultrapassado de robô, atrapalhado, distraído, tem 60 anos de idade e pertencente ao jovem B-Hor:

Log era um robô distraído. Produzido há sessenta anos, era tido como ultrapassado em comparação com seus semelhantes de 3000. Por isso ficara à disposição das crianças, já que os adultos preferiam robôs mais atualizados. Só B-Hor o sabia utilizar, fazendo Log funcionar com a máxima eficiência. Em companhia de B-Hor, Log se transformava numa supermáquina, parecendo gente (aliás, era mesmo um robô do tipo andróide, com mecanismos exteriores à mostra), muitíssimo inteligente. Os amigos de B-Hor achavam Log engraçado e simpático, apesar de ele ser antigo e trapalhão. E Log os ajudava nos estudos. Tendo uma capacidade incomum para memorizar qualquer coisa, o robô sempre lhes lembrava o que esqueciam (Rocha 1987: 31).

Percebe-se que Log é uma espécie de babá do B-Hor e de seus amigos, fazendo sempre o que lhe é ordenado. Ao mesmo tempo, é impressionante observar que, apesar de ser uma máquina tão antiga, seu funcionamento e capacidade de armazenamento e memória são eficientes. Mas há ainda outra característica de Log que chama atenção, sua sujeição e lealdade a B-Hor e a seus amigos que, em alguns momentos da obra, são traduzidos como afeição, aspecto curioso por se tratar de um robô, tal aspecto é bem enfatizado por Araújo (2014). Além disso, ele demonstra certo temor em relação a seu pequeno dono, como se observa no contexto a seguir:

Todos confiavam na memória de Log, quando ele registrava alguma coisa, mas, dessa vez, ele não registrara. Acionou todos os circuitos e unidades de sua central de processamento, recorreu ao depósito de algoritmos e não houve meios de achar a efeméride perdida. Em vez de confessar a verdade, teve medo de B-Hor, que uma vez já o deixara totalmente desativado, guardado semanas dentro de um armário (Rocha 1987: 35).

A relação entre B-Hor e Log, portanto, mostra a tendência que algumas obras seguem de apresentar o robô como um servo de seu criador ou dono, auxiliando-o nas tarefas do dia a dia ao mesmo tempo em que o obedece e lhe proporciona proteção, deixando clara a superioridade do ser humano sobre a máquina, como aponta Henschel et al. (2021):

A ficção científica nos inspirou ainda mais a conceber um futuro onde robôs autônomos ajudam em todos os aspectos das nossas vidas diárias, embora os robôs que conhecemos através de filmes como *Ex Machina* ou *Robot & Frank* continuem a demonstrar uma visão de um futuro distante, sejam eles retratados como ajudantes e companheiros, ou vilões (Henschel, et al. 2021: 9, tradução nossa).<sup>10</sup>

Na obra de Wilson Rocha, essa diferença de papéis entre ser humano e robô também pode ser observada em alguns trechos referentes a Log, como quando ele é o único que presencia a viagem no tempo de Delon e o narrador se refere ao robô como «alguém», entre aspas, deixando claro que «esse alguém não era um ser humano: era um robô» (Rocha 1987: 38). Ainda em outra situação, a inferioridade de Log é apresentada da seguinte forma:

— Mas alguém precisa ficar aqui, para dar retaguarda. Disfarçar nossa ausência. Vão dar por falta: o GLS, nossas famílias... Ninguém vai entender. — Principalmente agora, que estão nos cobrando o povo do planeta-anão! — lembrou Plick.

— Pois é. Mais essa!

— Que tal eu? — disse uma voz tímida, por trás de B-Hor. — Esqueceram-se de mim? Era Log. B-Hor ainda estava muito zangado com ele.

— Você, não! Chega de robô trapalhão! Eu quero gente! Alguém responsável! (Rocha 1987: 50)

Sendo assim, fica claro o papel de sujeição da tecnologia em relação ao ser humano por meio do personagem Log. Mas e a Grande Bolha? Que papel desempenha nessa narrativa? Esse personagem é um robô independente, que dita as regras, tem conhecimento incomparável, consegue demonstrar sentimentos, é temido pelas crianças e jovens da época, até mesmo por adultos. Sua função é manter a ordem entre os pequenos cidadãos e prepará-los para a realidade avançada à qual pertencem. Suas características refletem as palavras de Wolfe:

<sup>10</sup> Science fiction has further inspired us to conceive of a future where autonomous robots help with every aspect of our daily lives, although the robots we are familiar with through films like *Ex Machina* or *Robot & Frank* remain a vision of the distant future, whether they are depicted as helpers and companions, or villains.

A figura do robô obriga-nos a confrontar a questão do que significa ser humano, e como as ciências da inteligência artificial, tecnologia médica e comunicações continuar a avançar, pode muito bem ser uma questão que teremos de abordar na realidade num futuro razoavelmente próximo. Se veremos ou não o tipo de humanoides mecânicos dessas histórias, já estamos diante de mentes artificiais e máquinas que começaram a mudar a forma como vivemos e interagir com o mundo ao nosso redor<sup>11</sup> (Wolfe 2016: 72, tradução nossa).

Nesse sentido, o impacto da inteligência artificial e a sua influência sobre o modo como percebemos o mundo ao nosso redor fica bem evidente em *Os Passageiros do Futuro* quando os pais do ano 3000 confiam a formação tanto moral quanto educacional de seus filhos a um robô. Aliás, se o mundo nesse século é tecnologicamente muito avançado, com crianças e adolescentes que têm desenvolvido capacidades sobre-humanas, como a telepatia, nada melhor do que uma máquina extremamente evoluída para guiá-los nessa sociedade.

Sendo assim, pode-se dizer que a Grande Bolha representa um paradoxo e a tendência que, muitas vezes, o ser humano tem de desenvolver novas tecnologias, mas tornar-se dependente delas. Às vezes, até mesmo sujeitando o seu dia a dia e seus relacionamentos a essas invenções, como se todos os aspectos de sua vida dependessem delas, numa espécie de «culto à tecnologia», em que o centro de suas atividades são os aparelhos, as redes sociais, etc. Essa imagem pode ser percebida num trecho da obra em que a Grande Bolha é descrita da seguinte forma:

Os quatro estavam sentados no chão, sobre o claro piso de alumínio. Não havia bancos nem cadeiras no amplo salão vazio. O objetivo dessa extrema simplicidade era destacar a imponência quase brutal da solene, imensa, negra e complicada máquina que chefiava os destinos do GLS. A Grande Bolha, com sua cúpula enorme e brilhante, envolvendo o complexo e intrincado mecanismo, de certa forma parecia um monumento a algum deus, apoiado nos degraus de um altar. Ninguém

<sup>11</sup> The figure of the robot forces us to confront the fundamental question of what it means to be human, and as the sciences of artificial intelligence, medical technology, and communications continue to advance, it may well be a question that we will need to address in reality in the reasonably near future. Whether or not we ever see the kind of mechanical humanoids of these stories, we are already facing artificial minds and smart machines that have begun to change the ways in which we live and interact with the world around us.

se aproximava desses degraus, onde estavam os franqueadores de processamento, um conjunto chamado Multicom (Rocha 1987: 24).

Percebe-se que o robô que comandava a escola e a formação moral das crianças da época era tratado como alguém que estava acima até mesmo dos pais, aliás, eles mesmos obedeciam às ordens da Grande Bolha, sua orientação era superior à deles. Até mesmo decisões referentes a escolhas de funcionários para a escola GLS eram feitas pelo supercomputador. Como pode-se perceber nesse trecho em que o pai de Delon pede que a função de Grão-Programador seja concedida pelo robô a ele:

Só ficara um pouco encabulado na hora de transmitir o pedido de todos os pais do GLS, que desejavam que o chefe-supremo do GLS o nomeasse Grão-Programador, mas não podia trair a confiança deles. De qualquer forma, não acreditava que a Grande Bolha aceitasse a indicação. Terminara o trabalho de digitação com o que julgava importante: pedindo ao supercomputador que trouxesse de volta do passado os quatro amigos e que os perdoasse. Programou tudo isso e ficou esperando, pronto para o que desse e viesse. Levou muito tempo até que a Grande Bolha dissesse alguma coisa. Ela parecia estar assimilando todas aquelas informações, procurando digeri-las antes de tomar uma decisão (Rocha 1987: 115-116).

Deve-se destacar que o pai de Delon não só respeitava a superioridade da Grande Bolha como também demonstrava insegurança, até mesmo nervosismo perto do robô. Talvez por considerá-lo mais evoluído ou até mesmo mais inteligente que ele, capaz de tomar decisões mais assertivas. Aspecto esse apresentado de forma tão clara que até mesmo a solução para trazer os meninos de volta do passado para o ano 3000 foi dada pelo robô, pois nenhum dos pais foi capaz de resolver o problema sozinho.

Dessa forma, a superioridade da Grande Bolha demonstra, ao mesmo tempo, a capacidade que humanos têm de criar tecnologias incrivelmente avançadas, capazes de melhorar aspectos de sistemas essenciais, como a educação e a saúde, mas ao mesmo tempo tornando-se eles mesmos dependentes e sujeitos de suas próprias invenções, e enfrentando as consequências que isso traz para suas relações interpessoais.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise aqui proposta, é possível perceber o caráter reflexivo e, por vezes, antecipatório do gênero literário ficção científica. Esses aspectos são refletidos por Wilson Rocha (1987) na obra *Os Passageiros do Futuro*, quando ele apresenta em sua narrativa um mundo futurista, com jovens e crianças enfrentando realidades tecnológicas que, atualmente, já são motivos de precaução e discussão por especialistas das áreas de educação, psicologia e sociologia.

Sendo assim, é possível perceber por meio dos personagens Grande Bolha e Log dois robôs com personalidades e funções distintas, uma reflexão acerca do futuro que talvez a humanidade construa com base na sua relação com a tecnologia. Assim, pode-se dizer que Log representa o nosso lado mais humano, por meio do seu afeto e empatia que sente por seu dono e os amigos dele. Ao mesmo tempo, ainda traz a ideia de que a tecnologia existe porque nós a criamos e a controlamos.

Por outro lado, Grande Bolha retrata a superioridade das invenções tecnológicas da humanidade sobre ela mesma, pois, ao passo que o ser humano inventa cada vez mais aparelhos eletrônicos e aprimora as tecnologias já existentes, ele mesmo vai se tornando dependente e sujeito a elas, como se sua rotina e sua vida girassem em torno disso. Como consequência, os valores humanos vão se perdendo, as interações sociais vão sendo trocadas pelas telas e controles, e a natureza vai sendo impactada pelos resquícios de objetos descartados.

É perceptível como o autor Wilson Rocha propõe uma reflexão sobre aspectos que em 1987 já eram considerados e, hoje, no século XXI, são ainda mais discutidos e ainda mais evidentes após avanços e evoluções numa sociedade cujo excesso de tecnologia tem agravado questões como relacionamentos interpessoais e preservação ambiental. Esse caráter antecipatório da ficção científica encontrada na obra *Os Passageiros do Futuro* incita maior atenção às discussões aqui apresentadas, bem como ratifica a relevância da FC enquanto produção literária que não só entretém, como também nos leva a refletir.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Cristiano N. (2016). *Psicologia do Cotidiano: como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje*. Porto Alegre: Artmed.

- ARAÚJO, Naiara S. (2014). *Brazilian Science Fiction and the Colonial Legacy*. São Luís: Edufma.
- ARAÚJO, Naiara S. (2022). «Brazilian Contemporary Science Fiction: An Analysis of Carlos Orsi's *Tempos de Fúria* (2005)». *International Journal of Language and Literature*, 10 (2), 1-8.
- CAUSO, Roberto S. (2003). *Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil, 1875 a 1950*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- COELHO, Nelly N. (1985). *Panorama Histórico da Literatura Infanto-Juvenil nas Décadas de 70/80*. São Paulo: Quíron.
- COELHO, Nelly N. (2000). *Literatura Infantil: Teoria, Análise, Didática*. São Paulo: Moderna.
- GINWAY, Mary E. (2005). *Ficção Científica Brasileira: Mitos Culturais e Nacionalidade no País do Futuro*. Trad. Roberto de Sousa Causo. São Paulo: Devir.
- GODOY, Sandra R. M. F. (2018). *A percepção da família diante da vulnerabilidade do adolescente na era digital* [dissertação de mestrado]. Lorena: UNIFATEA.
- GOODBODY, A. (2021). «Cli-Fi beyond the American thriller: cultural and aesthetic alternatives in climate change fiction since 2010». Bruno Echauri Galván; Julia Ori (eds.). *Literatura y naturaleza: voces ecocríticas en poesía y prosa*. [S.L.]: Sociedad Española de Literatura General y Comparada, 19-30.
- HENSCHTEL, Anna; LABAN, Guy; CROSS, Emily S. (2021). «What Makes a Robot Social? A Review of Social Robots from Science Fiction to a Home or Hospital Near You». *Current Robotics Reports*, 2, 9-19.
- LEONARDO, Edivaldo Marcondes (2007). *A ficção científica no Brasil nas décadas de 60 e 70 e Fausto Cunha* [dissertação de mestrado]. Campinas: Unicamp.
- MONT'ALVÃO JÚNIOR, A. (2009). «As definições de ficção científica da crítica brasileira contemporânea». *Estudos Linguísticos*, 38 (3), 381-393.
- PEREIRA, Renato P. (2019). *Brasil Especulativo: Ciência e Brasilidade na Ficção de Jerônimo Monteiro* [tese doutorado]. São Paulo: USP.
- ROCHA, Wilson (1987). *Os Passageiros do Futuro*. São Paulo: Ática.
- SOUSA FILHO, V.G. de (2020). *Adolescentes em busca de sentido: Logoterapia e aconselhamento*. Curitiba: Appris.
- WOLFE, Gary K. (1979). *The Known and the Unknown: The Iconography of Science Fiction*. Kent: Kent State University Press.



Copyright © Késia Rafaelle Ribeiro Andrade and Naiara Sales Araújo Santos, 2024. This document is under a Creative Commons Attribution-Non commercial-No Derivative Works 3.0 Unported License. To see a copy of this license click here <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode>.