

Análise de Séries Televisivas: Westworld, alienação e evasão¹

Mateus Orio²

Introdução

O presente estudo tematiza a análise da série *Westworld* (HBO, 2016) enquanto expressão figurativa da realidade. A partir dessa análise, a proposta é debater a apropriação capitalista da diversão, problematizando a sociedade contemporânea por intermédio de uma assimilação introdutória da série. Tomando então como referência as obras de Nildo Viana (2009; 2012; 2013a; 2013b) sobre o cinema, o que está proposto para esse artigo é analisar uma série de televisão buscando atribuir um significado que possibilite uma compreensão crítica da realidade. Nesse sentido, serão introduzidos também recursos teórico-metodológicos que atendam à especificidade das séries em relação ao cinema.

A partir do universo ficcional de *Westworld* é possível interpretar a realidade social contemporânea de modo que torne possível compreender a visita a parques de diversão como uma tentativa de evasão das mazelas da realidade social, bem como o trabalho enquanto alienação das classes sociais exploradas? Seguindo essa problemática, o objetivo deste estudo é analisar a série *Westworld* visando uma significação adjudicada que possibilite estabelecer uma crítica da sociedade contemporânea, evidenciando os aspectos do trabalho alienado e da evasão por meio do lazer. Trata-se aqui de uma abordagem preliminar que visa desenvolver e divulgar a produção acadêmica a respeito da relação entre capitalismo e lazer nas Ciências Humanas.

O presente estudo tem como aporte o método dialético, elaborado pelo filósofo Hegel e desenvolvido por outros autores, como Karl Marx, que será tomado aqui como referência (MARX, 1999; MARX; ENGELS, 1984). A partir dessa concepção, a realidade é entendida como o concreto, síntese de múltiplas determinações. Com isso, para se compreender o fenômeno do lazer é necessário relacionar a sua manifestação cotidiana com as demais determinações que constituem a totalidade social, como o modo de

¹ Artigo desenvolvido como resultado do projeto de pesquisa *Capitalismo e diversão: ressignificando o universo ficcional de Westworld* aprovado pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da Universidade Estadual de Goiás.

² Doutor em Sociologia. Docente de Ensino Superior no Centro de Ensino e Aprendizagem em Rede da Universidade Estadual de Goiás.

produção capitalista e com as formas de consciência dotadas de caráter sistemático, desenvolvidas por pesquisadores do lazer nas Ciências Humanas e Sociais. Nesse sentido, torna-se possível compreender o fenômeno do lazer não meramente em sua manifestação cotidiana, como também em sua existência concreta e determinada pelas suas relações com elementos relevantes da realidade social.

Partindo do método dialético enquanto recurso heurístico, partimos também do materialismo histórico enquanto recurso teórico. O materialismo histórico consiste na teoria da história elaborada a partir do método dialético. Então, para compreender o que é um filme e, por analogia, uma série, partimos de uma concepção materialista da história do cinema (Cf. VIANA, 2009). Dessa perspectiva, é necessário superar o caráter descritivo da historiografia tradicional do cinema. Assim, são incorporadas à análise categorias como totalidade, múltiplas determinações (e determinação fundamental), concreto, luta de classes, valores, entre outros.

Tendo em vista as diferentes concepções de lazer e tomando como base o método dialético, este estudo tem como alicerces: o desenvolvimento histórico dos conceitos de ócio, lazer e tempo livre; a concepção do capital recreativo (Cf. ORIO, 2019) como fração do capital que se apropria do lazer; e, além disso, a discussão do capital comunicacional (Cf. VIANA, 2007) como a fração do capital que se apropria das produções culturais, inclusive o cinema, na especificidade do capital cinematográfico, uma fração no interior do capital comunicacional. A partir disso, o presente artigo visa contribuir com futuras pesquisas que envolvam, para além da análise de séries televisivas, os produtos capitalistas destinados ao lazer.

A primeira seção deste estudo tem como pauta o capitalismo, a diversão e Westworld, discutindo os principais aspectos desses três elementos: a questão da exploração do trabalho e o mais-valor; o tempo livre, o ócio e a definição de lazer; e o delineamento geral do enredo da série Westworld. Na segunda seção, será abordada a análise fílmica e a análise de séries, enfatizando essas produções enquanto produtos sociais, determinados historicamente. Será discutida também a questão da análise fílmica no que diz respeito à busca pela interpretação correta e pela assimilação. A terceira seção traz ideias para assimilar a série Westworld enquanto uma metáfora da sociedade contemporânea, discutindo de forma introdutória a questão da alienação, da busca pela evasão e da luta pela emancipação.

Capitalismo, diversão e Westworld

O capitalismo é entendido enquanto um modo de produção, predominante na sociedade contemporânea, cuja especificidade é a produção de mais-valor (Cf. MARX, 1996). Já a diversão refere-se ao lazer, entendido enquanto um conjunto de atividades, realizadas pelos seres humanos em um tempo residual, destinadas à recreação (Cf. VIANA, 2014). Finalmente, Westworld é uma série de televisão do gênero ficção científica que expressa figurativamente a realidade (Cf. VIANA, 2009) retratando um parque de diversões ambientado no *velho oeste* estadunidense – remetente a meados do século XIX e início do século XX no território que hoje compreende estados como Texas, Nevada, Arizona, Utah, Novo México e Califórnia – em que os visitantes interagem com androides – seres robóticos antropomorfos altamente tecnológicos.

No que concerne ao capitalismo, tomando como ponto de partida a sociedade contemporânea, a forma como os seres humanos se organizam – suas relações sociais, a produção e reprodução da vida – é predominantemente capitalista. A partir desse modo de produção, o processo de trabalho humano é um processo de valorização em que, ao produzir bens úteis, os trabalhadores produzem também valor. Este valor é repassado aos trabalhadores apenas em parte, o restante sendo convertido em capital. A parte do valor produzido que não é repassada aos trabalhadores é conceituada como mais-valor³ (Cf. MARX, 1996) e a obtenção de lucro por meio da exploração do trabalho, da extração de mais-valor e de sua conversão em capital expressa o objetivo fundamental no modo de produção capitalista.

No processo de sobrevivência humana, colocam-se as necessidades básicas e urgências vitais que são satisfeitas principalmente por meio do trabalho. Assim, desenvolvem-se concepções acerca do tempo destinado à busca pela satisfação dessas necessidades e interpõe-se a esta discussão a questão do trabalho e seu valor. Temos então, na sociedade escravista, a ideia de ócio tido como uma prerrogativa e o trabalho como uma atividade desvalorizada. Na sociedade feudal, o ócio decorre como um privilégio dos clérigos, tendo como fundamento o cultivo da fé. Com o Renascimento, desenvolve-se uma transformação no sentido da valorização do trabalho e da condenação do ócio. Então, na sociedade capitalista, o próprio valor do ser humano passa a ser atrelado ao seu

³ Apesar de muitas das edições brasileiras virem com a tradução “mais-valia” aqui será empregada a tradução “mais-valor” por considerá-la mais precisa teoricamente e mais didática.

trabalho, bem como surgem ideias e valores que visam condenar o ócio e vincular ao trabalho o valor de dignidade. Assim, se desenvolve a ideia de lazer como uma licença do trabalho e como uma recomposição para o trabalho. Ao mesmo tempo vão sendo desenvolvidas formas de se apropriar do lazer tal como o trabalho é apropriado: visando o lucro (AQUINO; MARTINS, 2007; BACAL, 1988; MAYA, 2008; MELO; ALVES JR., 2012).

Em meio ao tempo total de que os seres humanos dispõem é efetivado o *trabalho* enquanto atividade de mediação com a natureza, a partir da qual são produzidos os bens necessários à sobrevivência. Para a efetivação do trabalho, tempo é despendido com preparação e deslocamento, este tempo é definido como *para-trabalho*. Além disso, os seres humanos precisam efetivar as *necessidades básicas* do metabolismo corpóreo e, também, despende tempo com *obrigações sociais* que dizem respeito ao convívio em sociedade. Após a realização dessas atividades imperativas, o tempo que sobra pode ser utilizado para recreação, como *lazer*. Portanto, o lazer é uma atividade de recreação realizada em um tempo residual após o desempenho do trabalho, para-trabalho, necessidades básicas e obrigações sociais (Cf. VIANA, 2014).

Enquanto um produto destinado ao lazer, uma série televisiva, distribuída por uma grande companhia de entretenimento, é produzida nos mesmos moldes dos chamados *blockbusters*, ou seja, filmes longa-metragem de grande orçamento. Nesse sentido, pode ser definida como uma expressão figurativa da realidade (Cf. VIANA, 2009). Um filme é uma produção coletiva de caráter ficcional que transmite uma mensagem. Além disso, um filme constitui um universo ficcional e sua especificidade envolve o uso de determinados meios tecnológicos, para expressar figurativamente a realidade (VIANA, 2012).

O universo ficcional de *Westworld* aborda a busca dos seres humanos pela diversão em um parque temático. No interior do parque *Westworld* os visitantes (chamados de *recém-chegados* ou *hóspedes*) podem passear pelas paisagens do velho oeste, caçar tesouros, confrontar bandidos, assassinar e estuprar os androides, enquanto estes (chamados de *anfitriões* ou *hospedeiros*) têm como função entreter passivamente aos visitantes.

Promovendo então o processo de ressignificação, a partir de uma analogia com a sociedade atual, a busca pela diversão dos recém-chegados pode ser interpretada como uma busca pela fuga da realidade na qual os indivíduos não têm autonomia em sua vida

pessoal ou em seu trabalho. Enquanto isso, os anfitriões apenas trabalham em prol do entretenimento daqueles que contratam os serviços, não tendo a mínima autonomia sobre seus corpos e suas ações, ou, como é enfatizado na série, sobre suas *narrativas*. Esta ausência de autonomia se expressa, em analogia com a sociedade capitalista, no processo de alienação em que os indivíduos se encontram submetidos tanto no trabalho quanto no lazer.

Análise fílmica: interpretação e assimilação

A partir do método dialético, compreender a história do cinema envolve não a descrição dos filmes e encaixe em determinados aspectos da realidade, mas sim uma análise que estabelece relações no sentido da reconstrução da realidade no pensamento. O que acontece nas abordagens mais comuns de história do cinema é a descrição técnica do conteúdo das obras, não sendo perpassada pelas determinações sociais do período em que foram produzidas. Como consequência, temos o fetichismo do cinema, no sentido de que, enquanto produto humano, aparece como se tivesse vida própria, autônomo e independente, enquanto os indivíduos que atuam na produção cinematográfica aparecem como ídolos e gênios. Dessa forma, não se tem a percepção do cinema enquanto produto social, desenvolvido por um conjunto de indivíduos em condições históricas específicas.

“A história do cinema só pode ser compreendida se inserida na totalidade das relações sociais” (VIANA, 2009, p. 55). Dessa forma, tratar da história do cinema envolve necessariamente compreender a história da sociedade. O cinema não é algo autônomo que paira sobre nossas cabeças, mas é um produto social, determinado historicamente. Compreender isso é o ponto de partida para analisar a história do cinema. No processo de produção de um filme incidem um conjunto de determinações e, para analisar esse processo, é preciso perceber essas determinações e, entre elas, distinguir quais são formais, quais são conjunturais e qual a determinação fundamental.

Diferentemente de outras obras de arte, o filme, para ser produzido, requer um conjunto de indivíduos. Uma pintura, uma escultura ou uma obra literária podem ser produzidas por uma pessoa só, já com o filme isso é praticamente impossível, pois geralmente a produção de um filme exige um conjunto de atividades distintas, bem como diversos recursos. Como as demais obras de arte também possuem caráter social, pois são determinadas também pela sociedade em que são produzidas, podemos dizer que o filme

possui um duplo caráter social: de ser determinado pela sociedade e de ser uma produção coletiva.

Um filme é uma produção coletiva de caráter ficcional que, através de meios tecnológicos de produção, transmite uma mensagem (VIANA, 2012). Um filme é um produto social e, enquanto tal, expressa determinados interesses, sentimentos e valores, ou seja, expressa determinada classe social. Além disso, um filme constitui um universo ficcional, trata-se de uma forma de arte e sua especificidade envolve o uso de determinados meios tecnológicos, para expressar figurativamente a realidade.

A interpretação correta do filme depende do filme e principalmente do intérprete. Para se chegar à interpretação correta é necessário passar por um rigoroso processo de pesquisa e estar embasado em uma perspectiva crítica. Dessa forma é que um filme pode ser interpretado em conformidade à intenção original de seus produtores.

Outra forma de se analisar um filme, para além da busca pela interpretação correta, é a atribuição de significado. Enquanto aquela visa reconstituir o significado original do filme, esta não chega a isso, mas produz um significado adjudicado. Assim, é possível atribuir significado a um filme de maneira intencional, objetivando expressar ou ensinar determinado tema. Desse modo, um filme pode ser empregado para expressar determinada ideia, teoria, acontecimento etc. Mas, indo ainda mais além, é possível desenvolver um processo de assimilação do filme, de modo que o intérprete extraia, de outras ideias, alguns elementos e os coloque em acordo com sua própria concepção.

A assimilação pode ser parcial ou geral. Enquanto assimilação parcial pode ter uso pedagógico, político e propagandístico. Mas, enquanto assimilação geral, o intérprete desconsidera por completo o significado original e busca articular determinado significado para a totalidade do filme de modo que ele adquira um significado político, tendo como compromisso a transformação social.

Assim, a busca da interpretação correta significa que o intérprete busca descobrir o significado original dos autores, o que quem produziu quis dizer, qual mensagem quis passar. No processo de assimilação, o assistente (ou pesquisador) busca expressar, através do filme, aquilo que considera uma mensagem importante, relevante. No primeiro caso, temos a preocupação com a fidelidade aos objetivos dos produtores; no segundo, a intencionalidade de atribuir um significado que é do assistente. (VIANA, 2012, p. 57).

Tendo em vista que um significado atribuído nunca é totalmente arbitrário, já que precisa fazer referência ao filme, a atribuição de significado pode ser útil para a análise do filme, também levando em consideração que um filme é sempre uma interpretação da realidade, sempre reproduzindo-a nem que seja minimamente. Assim, uma atribuição de significado pode revelar elementos da realidade reproduzidos no filme de forma inintencional. No caso da assimilação – uma atribuição de significado que leva em consideração o caráter social da produção do filme –, ainda que não corresponda ao significado original, ela resgata a compreensão da realidade em si, cujo filme é uma interpretação.

Quando o universo ficcional não é muito complexo é possível estabelecer uma interpretação correta apenas a partir do próprio filme, bem como de uma perspectiva crítica. Porém, em filmes mais complexos é necessário pesquisar de forma mais aprofundada, investigando a equipe de produção e seus possíveis conflitos internos. A análise do filme é desenvolvida analisando as cenas, descrevendo seu significado, identificando a trama, a situação problema, a forma como a situação problema é resolvida, identificando a mensagem central e analisando o desenvolvimento dos personagens. Uma análise equivocada pode identificar cenas complementares como sendo cenas fundamentais e passagens irônicas como se fossem literais subvertendo assim o significado do filme.

Em relação ao processo de atribuição de significado é necessário ir além do filme, captar mensagens inintencionais e inconscientes em determinado filme e usá-las para interpretar a própria sociedade. Por mais que um filme seja ficção ele é produzido por seres humanos concretos, por isso as obras cinematográficas manifestam, mesmo que em pequeno grau, as relações sociais concretas. “Assim, o primeiro passo na atribuição de significado como assimilação na perspectiva crítico-revolucionária é perceber as relações de semelhança entre a realidade social e o universo ficcional ou entre este e os processos psíquicos individuais ou coletivos” (VIANA, 2012, p. 94).

Mediante aquilo que é mostrado no filme é possível perceber valores e concepções. Na medida em que um filme mostra determinadas relações sociais é possível usá-lo para criticar essas relações mostradas, mesmo que a mensagem passada no filme não seja crítica. Se, por exemplo, um filme aborda uma sociedade do futuro em que a medicina avançou bastante, elevando a expectativa de vida da população, mas que algumas classes sociais não têm acesso a ela, isso pode expressar uma crítica social. Porém, se no decorrer

do filme há um conflito entre os grupos que têm acesso à medicina avançada e os que não têm e o desfecho apresenta a completa extinção da humanidade em decorrência desse conflito, o filme acaba por passar uma mensagem pessimista. Ou, se a trama do filme envolve meramente uma busca do personagem principal para acessar os recursos avançados de medicina para salvar outro personagem por quem tem grande afeição e no desfecho o personagem principal acaba por sacrificar sua própria vida pelo outro, então temos a exaltação de valores como individualismo, altruísmo e amor romântico, sem uma crítica social direcionada.

Em ambos os casos é possível realizar o processo de “transfiguração”, que consiste em fornecer uma figuração diferente daquela mostrada na obra cinematográfica e o processo de “translação”, que consiste em tomar algo literal como metafórico ou vice-versa (Cf. VIANA, 2012). Assim, ao invés da perspectiva da extinção da humanidade, tal como colocado no primeiro caso, ou da reificação da desigualdade, tal como no segundo caso, é possível partir do universo ficcional e utilizá-lo enquanto uma metáfora da sociedade, estabelecendo uma crítica a ela e apontando alternativas. Desse modo, as diferenças no acesso à medicina avançada podem ser associadas às desigualdades sociais contemporâneas e, a partir daí, pode se estabelecer uma crítica que aponte para a superação dessas desigualdades e o conseqüente desenvolvimento de uma nova sociedade em que todos tenham acesso aos recursos medicinais de forma igualitária.

Muito do que se foi discutido a respeito da análise fílmica se aplica também à análise de séries. Alguns autores utilizam o termo “narrativa seriada” (Cf. AZUBEL, 2017), ressaltando a característica de uma história cuja narrativa é dividida em capítulos ou, dizendo de outra forma, em episódios. Nesse sentido, podemos ressaltar, como características das narrativas seriadas televisivas, as mesmas possibilidades de investimentos pelo capital comunicacional observadas nos filmes. Existem grandes equipes envolvidas, grande divulgação e premiações. Muitos membros que compõem as equipes de produção de uma série de grande divulgação – como *Westworld* – são reconhecidos por sua atuação também em filmes.

No tocante às diferenças, as séries podem ser mais extensas do que os filmes. Por serem divididas em capítulos, cada capítulo não necessariamente apresenta algum desfecho para a trama. Isso é um recurso utilizado para prender a atenção da audiência e vários recursos narrativos são também empregados nesse sentido. Porém, no que diz respeito à

produção em si, ela é coletiva, de caráter ficcional e transmite uma mensagem; constitui um universo ficcional e sua especificidade envolve o uso de determinados meios tecnológicos, para expressar figurativamente a realidade.

Dessa forma, as séries podem ser analisadas e assimiladas de forma análoga aos filmes, pois a análise é pautada pela mensagem. Como uma série pode se organizar de diferentes formas, compondo uma equipe diferente para a produção de cada capítulo, por exemplo, o processo de análise pode ser mais complexo. Se um roteirista atua no capítulo um e outro atua no capítulo dois, eles podem tentar imbuir significados diferentes na narrativa. As mudanças na equipe de produção a cada episódio podem trazer perspectivas artísticas diferentes, despertando a curiosidade dos espectadores acerca dos bastidores, bem como pode acarretar perspectivas confusas, que podem impactar negativamente na audiência.

A série em si terá uma mensagem central e poderá ter outras mensagens secundárias. Uma análise mais breve, mas não menos aprofundada, pode ter como foco apenas a mensagem central, enquanto para atingir as mensagens secundárias será necessário um processo exaustivo de análise. Da mesma forma, séries com equipes de produção mais coesas e que expressam uma narrativa mais simples demandam menos esforço na análise.

Westworld: evasão e alienação

A série Westworld apresenta um parque temático que as pessoas visitam para se divertir com robôs de aparência idêntica aos seres humanos. A narrativa apresenta inicialmente os diferentes personagens do parque, vivendo em *loops*, destinados a interagir e entreter os visitantes humanos. Cada androide possui personalidade distinta, mais ou menos violenta, conforme a sua posição na narrativa e, de modo geral, eles cumprem o papel de divertir os seres humanos através de passeios, aventuras, festejos e relações sexuais. O conflito basilar da série se dá entre os seres humanos (hóspedes) e os androides (anfitriões). Trata-se do conflito bastante abordado no cinema da “revolta das máquinas”. A particularidade de Westworld em meio a esse conflito é a questão da similaridade entre as máquinas e os seres humanos, de modo que, por meio de diversas analogias, evidencia que ambos padecem de mazelas equivalentes: a rotina da vida cotidiana, a falta de controle e a falta de alternativas.

Ao redor do conflito principal, a série aborda diversos personagens cujo desenvolvimento expressa diferentes perspectivas. Em relação aos hóspedes, são abordados temas como assassinato, estupro, tortura, entre outras posturas consideradas antiéticas na vida em sociedade. No que diz respeito aos anfitriões, ressalta-se a passividade – expressa no não uso da violência –, a supressão das memórias e a questão da tomada de consciência. Alguns personagens humanos tomam partido das máquinas, atuando na busca por sua tomada de consciência, enquanto alguns personagens andróides desenvolvem maior ímpeto nessa busca.

A série é ancorada no mistério, busca constantemente evidenciar a violência reprimida dos seres humanos vivendo em sociedade, pautando pela efetivação dessa violência enquanto revelação do verdadeiro caráter dos indivíduos. Da mesma forma, retrata a falta de significado das relações humanas que move os indivíduos a buscarem no parque esse significado que está ausente na sociedade. Assim, um ser humano violento, segundo a série, expressa essa violência no parque enquanto a reprime em seu convívio social.

Westworld teve seu primeiro episódio lançado em 02 de outubro de 2016. O episódio piloto da série apresenta o parque Westworld, ambientado no velho-oeste estadunidense. O conflito é evidenciado de antemão, quando alguns anfitriões apresentam defeitos que podem comprometer a segurança dos hóspedes. Em vários momentos a série mostra os anfitriões em manutenção, seja sentados de frente a um funcionário mais qualificado do parque – que os analisa por meio de perguntas; seja em macas ou jogados no chão – quando funcionários de escalão mais baixo realizam limpeza e reparos nos corpos robôs. Um aspecto importante da trama da série é que alguns personagens são apresentados como hóspedes (humanos) e outros como anfitriões (andróides), mas há alguns personagens em que essa identidade fica bastante ambígua.

Outros conflitos no decorrer dos episódios enfatizam as disputas entre os funcionários do alto escalão da empresa Delos que gerencia o parque Westworld. Esses conflitos se dão em relação à forma de lidar com os defeitos dos anfitriões, o roteiro das narrativas que eles reproduzem diariamente e o controle sobre as decisões mais importantes na gestão do parque, além de intrigas em torno da venda de informações importantes da empresa.

A primeira temporada tem como título “O labirinto” que representa os caminhos percorridos pelos anfitriões no sentido da tomada de consciência expressa na chegada ao centro de um labirinto. No decorrer dos episódios, os defeitos apresentados pelos anfitriões acabam se revelando alterações propositais que objetivam levá-los à tomada de consciência. Nos episódios finais, o verdadeiro objetivo do parque Westworld é revelado não como simplesmente entreter os visitantes, mas sim demonstrar seu verdadeiro caráter. O clímax da temporada traz violentos confrontos entre seres humanos e andróides autoconscientes. A temporada obteve sucesso, com uma média de 1,8 milhão de espectadores por episódio (STATISTA, 2022; FILMLA, 2022), e com isso os investimentos foram ampliados para a segunda temporada que teria como tema “A porta”.

Enquanto a primeira temporada custou cerca de 88 milhões de dólares, a segunda temporada custou 107 milhões (STATISTA, 2022; FILMLA, 2022). Essa temporada expandiu o universo ficcional, apresentando novos parques temáticos: Shogun World e The Raj, inspirados respectivamente no período Edo japonês e no Raj britânico. Os temas debatidos pela série avançaram da tomada de consciência dos andróides para a criação de andróides com a consciência de seres humanos existentes, problematizando a questão da vida eterna. Além disso, a série mostrou anfitriões fugindo dos parques para o “Vale Além”, também conhecido como “Sublime”, que consiste em um mundo virtual que permite aos anfitriões viver livremente longe dos humanos. O acesso ao Vale se dá pela “Porta” que dá título à temporada.

Já a terceira temporada expandiu mais ainda o universo ficcional, mostrando outros parques e abordando a saída de anfitriões do espaço dos parques para as cidades, seguindo a busca pela dominação dos seres humanos. Essa temporada marca a derrocada da série, pois teve um investimento de cerca de 100 milhões de dólares, mas apresentou uma média de 810 mil espectadores por episódio. A quarta temporada teve o investimento de 160 milhões de dólares e somente 350 mil espectadores por episódio e, com isso, a série foi cancelada dando um desfecho para os personagens principais, mas não resolvendo a questão do conflito entre seres humanos e máquinas. (STATISTA, 2022; FILMLA, 2022).

No que tange à utilização de Westworld como metáfora da sociedade contemporânea, a primeira temporada é exemplar. Em síntese, a série apresentou os anfitriões como alienados em suas narrativas diárias, sendo oprimidos pelos visitantes dos parques sem terem consciência dessa opressão. Os hóspedes, por outro lado, à guisa de

evasão nos parques, expressavam toda a sua violência, fruto da miséria cotidiana que viviam fora dos parques. Dessa perspectiva, a série expressa o trabalho alienado como também a busca pela evasão, representados, respectivamente, nos anfitriões e nos hóspedes, sendo que com o desenvolvimento dos episódios a série passa a expressar também a alienação dos seres humanos, cujas vidas cotidianas também são marcadas pela falta de controle.

Outra forma de assimilação da série consiste na ilustração da luta pela emancipação, tanto por parte dos anfitriões quanto por parte dos hóspedes, mas que por se tratar de objetivos distintos, bem como de personagens com ideais diferentes, essa luta acaba se revertendo em uma luta de seres humanos contra as máquinas. Nesse aspecto, alguns personagens tomam partido da dominação dos androides enquanto seres superiores; outros tomam partido da dominação dos seres humanos, ressaltando o caráter de criadores e, portanto, mercedores do domínio; e outros ainda, tomam partido de uma convivência harmoniosa entre androides e humanos. Essas três perspectivas em vários momentos são personificadas em um ou outro personagem que busca efetivar sua missão, enfatizando a questão do individualismo, bastante presente em produções audiovisuais estadunidenses.

Assim, enquanto ilustração da luta pela emancipação, os androides podem ser vistos como uma classe social subordinada e os seres humanos como a classe social dominante. Da mesma forma que na sociedade contemporânea a luta de classes apresenta como tendência a destruição da sociedade capitalista, essa tendência pode também ser interpretada a partir da série. Nesse sentido, o desfecho dessa luta pode desembocar tanto na instauração de uma nova sociedade emancipada, como de uma sociedade caótica, pautada na violência de todos contra todos.

Considerações finais

O presente estudo foi lançado à discussão do que é um filme e da importância do método dialético para superar o caráter descritivo da história do cinema. Dessa forma, entende-se que tratar da história do cinema envolve compreender a história da sociedade. A interpretação correta de um filme ou série requer pesquisa aprofundada e é possível também a atribuição de significado, que pode ser parcial ou geral. Uma atribuição de significado pode revelar elementos da realidade reproduzidos no filme de forma inintencional. Para desenvolver a análise é necessário compreender a totalidade do

universo ficcional, destacando as mensagens transmitidas. Em relação à atribuição de significado, o primeiro passo é perceber as relações de semelhança entre a realidade social e o universo ficcional, de modo que é possível partir do universo ficcional e utilizá-lo enquanto uma metáfora da sociedade, estabelecendo uma crítica a ela e apontando alternativas.

Diferentemente de outras obras de arte, o filme – e, neste caso específico, a série – é uma produção coletiva, pois envolve um conjunto de atividades – além de demandar um conjunto de recursos – que dificilmente podem ser realizadas por um indivíduo sozinho. Dessa forma, reafirma-se o filme enquanto produção social, no sentido de que não é algo sublime que surgiria enquanto uma manifestação do espírito de gênios especiais, mas sim uma produção coletiva, que envolve um conjunto de indivíduos e relações sociais de produção. O filme é, portanto, um produto social concreto, desenvolvido em uma sociedade concreta, a sociedade capitalista. Compreender o processo de produção cinematográfica, seu desenvolvimento e, conseqüentemente, sua mercantilização é importante para desenvolver a análise fílmica.

Desse modo, é possível transformar as produções artísticas em instrumentos de luta cultural ao atribuir a elas significados críticos, reforçando valores confrontantes em relação aos valores dominantes. Isso favorece o processo de desmistificação da realidade, com a crítica das ideologias em direção à compreensão aprofundada das relações sociais. Assim, afirma-se a possibilidade de uma interpretação correta do filme, levando em consideração os objetivos e contexto social da equipe de produção, bem como de usar o filme enquanto uma contribuição para a compreensão e crítica da sociedade, a partir da atribuição de significado.

Em *Westworld*, o desenvolvimento da trama mostra os anfitriões tomando consciência e lutando contra a opressão dos hóspedes e, com a expansão do universo ficcional, demonstrou-se que fora dos parques os hóspedes viviam vidas repetitivas, nas quais não tinham controle. A série tematiza os conflitos entre seres humanos e andróides em torno da dominação, mas ressaltando justamente a falta de significado das relações humanas. Para além da resolução das jornadas dos personagens principais, *Westworld* permite uma analogia com a sociedade capitalista contemporânea em que, tal como os anfitriões, as pessoas são alienadas do controle de suas vidas em seu trabalho. Da mesma forma, muitas pessoas procuram em parques de diversões e no lazer em geral uma fuga

dessa vida alienada. Assim, Westworld, sendo uma interpretação da realidade, possibilita a sua utilização como uma metáfora para resgatarmos a compreensão da própria realidade e, com isso, efetivar uma crítica social.

Em meio à busca pela evasão em uma sociedade em que impera a alienação, a possibilidade da luta pela emancipação está sempre à espreita. Ainda que o modo de produção capitalista tenha determinados períodos de relativa estabilidade, os conflitos entre as classes sociais não deixam de existir e são aguçados pelas frequentes crises. Essas crises demonstram que os momentos de estabilidade não trazem consigo a superação das

REFERÊNCIAS

AQUINO, Cássio Adriano Braz; MARTINS, José Clerton de Oliveira. Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Mal-estar e Subjetividade*, v. 7, n. 2, p. 479-500, 2007.

AZUBEL, Larissa. Análise Fílmico-Compreensiva da Narrativa Seriada: Uma Proposta Metodológica para a Leitura do Imaginário em Séries de TV. *INTERCOM*, v. 40, 2017.

BACAL, Sarah. *Lazer. Teoria e pesquisa*. São Paulo: Loyola, 1988.

FILMLA (Estados Unidos). *Production Retrospective*. 2022. Disponível em: <https://filmla.com/>. Acesso em: 11 nov. 2022.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *A ideologia alemã*. São Paulo: Hucitec, 1984.

MARX, Karl. *O capital*. Crítica da economia política. Livro primeiro. Tomo 1. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

MARX, Karl. Para a crítica da economia política. In: MARX, Karl. *Os pensadores Marx*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. p. 23-54.

MAYA, Paulo Valério Ribeiro. Trabalho e tempo livre: uma abordagem crítica. In JACQUES, Maria da Graça C., et al. org. *Relações sociais e ética* [online]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2008. p. 31-47. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/6j3gx/pdf/jacques-9788599662892.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

MELO, Victor Andrade de; ALVES JR., Edmundo de Drummond. *Introdução ao lazer*. 2. ed. Barueri (SP): Manole, 2012.

ORIO, Mateus. *Capital recreativo*. A apropriação capitalista do lazer. Curitiba: CRV, 2019.

STATISTA (Estados Unidos). *Average ratings of HBO series 'Westworld' in the United States from 2016 to 2022, by season*. 2022. Disponível em:

<https://www.statista.com/statistics/741818/westworld-viewership-usa/>. Acesso em: 11 nov. 2022.

VIANA, Nildo. *A concepção materialista da história do cinema*. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

VIANA, Nildo. A formação da esfera artística. *Sociologia em Rede*, v. 3, n. 3, p. 62-72, 2013a.

VIANA, Nildo. A mercantilização do lazer. *Espaço Livre*, Goiânia, v. 9, n. 18, p.56-68, jul-dez. 2014. Disponível em: <<http://redelp.net/revistas/index.php/rel/issue/view/rec18/showToc>>. Acesso em: 08 mar. 2017.

VIANA, Nildo. Capitalismo e cinema. *Revista Alceu*. Rio de Janeiro: PUC-RIO, v. 14, n. 27, p. 66-76, 2013b.

VIANA, Nildo. *Cinema e mensagem*. Análise e assimilação. Porto Alegre (RS): Asterisco, 2012.

VIANA, Nildo (org.). *Indústria cultural e cultura mercantil*. Rio de Janeiro, Corifeu, 2007.

WESTWORLD. Direção de Jonathan Nolan e Lisa Joy. Produção de J. J. Abrams. Intérpretes: Evan Rachel Wood, Thandie Newton, Jeffrey Wright. Música: Ramin Djawadi. Estados Unidos: Hbo Entertainment, 2016. 28 episódios (60 min.), son., color..

Texto aprovado para publicação em 22 de abril de 2022.