

Fios ovidianos nos labirintos da série *Westworld*: as múltiplas formas de “tecer o antigo em algo novo”

Ovidian Threads in the Maze of Westworld: the Multiple Ways of ‘weaving the old into the new’

Júlia Batista Castilho de Avellar

Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais / Brasil

juliabcavellar@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3676-833X>

Resumo: Numa mistura de ficção científica e faroeste, a série *Westworld*, criada por Jonathan Nolan e Lisa Joy e estreada em 2016 na HBO, coloca em cena um parque temático habitado por androides de aparência humana, os chamados “anfitriões”, construídos com o objetivo de compor um mundo ficcional regido por diversas narrativas inventadas pelos criadores do parque, destinado à diversão de visitantes humanos. Ao abordar questões atuais relacionadas à inteligência artificial, a série problematiza os limites entre ficção e realidade, bem como entre humano e máquina, de modo a suscitar reflexões sobre consciência, memória e o próprio ato de criação (seja de narrativas, seja de autômatos). Este trabalho propõe uma investigação da recepção da mitologia greco-romana na primeira temporada da série, intitulada *O labirinto* (“The Maze”), a partir do estabelecimento de diálogos com duas obras do poeta latino Ovídio: as *Metamorfoses* (especificamente os episódios de Dédalo e o labirinto e de Pigmalião) e as *Heroídes*. Tendo como enfoque a natureza metapoética das criações e o destaque conferido a duas figuras femininas em *Westworld*, a abordagem busca evidenciar, por um lado, como elementos da literatura clássica fazem-se presentes numa série atual e, por outro, como sua apresentação na série possibilita novas leituras dos episódios mitológicos ovidianos. Adicionalmente, o artigo traz reflexões teóricas sobre o fenômeno da recepção clássica, sobre a importância de serem analisadas também obras da chamada cultura de massa e sobre a possibilidade de reinterpretar as obras de Ovídio com base na estrutura das séries de *streaming*.

Palavras-chave: *Westworld*; Ovídio; Dédalo; Pigmalião; recepção clássica.

Abstract: Mixing science fiction and western, the HBO series *Westworld* was created by Jonathan Nolan and Lisa Joy and premiered in 2016. It presents a theme park inhabited by human-looking androids, the so-called ‘hosts’, who were built with the aim of



participating in a fictional world ruled by different narratives invented by the park's creators, and intended for the amusement of human visitors. The series approaches contemporary issues concerning artificial intelligence, in a way that problematizes the boundaries between fiction and reality, human and machine, in order to raise questions involving consciousness, memory, and the act of creation itself (whether of narratives, or androids). This study investigates the reception of Greek and Roman mythology in the first season of the series, “The Maze”, establishing dialogues with two works by the Latin poet Ovid: the *Metamorphoses* (the narratives about Daedalus and the labyrinth, and that-one about Pygmalion) and the *Heroides*. The main focus of my approach is the meta-poetic nature of the creations and the prominence given to two female characters in *Westworld*. This way, the paper highlights the presence of elements from Classical literature in a current TV series, as well as provides new interpretations of the Ovidian mythological episodes in the light of the series. In addition, the paper presents theoretical reflections on Classical reception, on the importance of analyzing works of mass culture, and on the possibility of reinterpreting Ovidian works based on the structure of streaming series.

Keywords: *Westworld*; Ovid; Daedalus; Pigmalion; classical reception.

1 Introdução¹

A série *Westworld*, criada por Jonathan Nolan e Lisa Joy e produzida por J. J. Abrams, foi inspirada no filme homônimo de Michael Crichton, de 1973, e estreou sua primeira temporada, intitulada “The Maze” (“O labirinto”), em 2016 na HBO.² O enredo se desenvolve em um parque temático com ambientação de faroeste povoado por androides, chamados de “anfitriões”, cujas histórias e ações são regidas pela programação de narrativas inventadas pelos criadores do parque – Arnold (Jeffrey Wright), já falecido, e Dr. Robert Ford (Anthony Hopkins). Assim, cada anfitrião

¹ Agradeço aos comentários e questões trazidos pelos pareceristas anônimos da revista, que suscitarão o aprofundamento, nesta “Introdução”, de pontos referentes à área da recepção clássica e à pertinência de se investigarem também objetos estéticos da cultura de massa. Apresentei uma versão preliminar deste trabalho em palestra intitulada “Fios ovidianos nos labirintos da série *Westworld*”, no evento “I Colóquio Internacional sobre Mitologia e História em Séries”, realizado em 2022 e organizado por uma parceria entre UFMG, UFOP e UFV. O presente artigo desenvolve e aprofunda a palestra daquela ocasião.

² O trailer oficial da primeira temporada da série pode ser visto na referência (cf. *Westworld*, 2016).

tem uma narrativa prévia, repetitivamente executada no ciclo de sua vida “artificial”, mas passível de sofrer interferências de acordo com a interação com os visitantes humanos do parque. Estes, por sua vez, têm completa liberdade para agir conforme seus desejos mais profundos, podendo até mesmo matar ou violentar anfitriões por pura diversão, visto que, nesse mundo situado para além das leis, não há julgamento superior ou limites regulatórios, e os anfitriões são programados (pelo menos na primeira temporada da série) para não matar humanos, que saem sempre vitoriosos do jogo.

O sucesso da produção, que mistura ficção científica com faroeste, vincula-se sobretudo à sua complexidade estrutural, capaz de aliar diferentes planos narrativos e temporais com um enredo repleto de pistas, retrospectivas e quebra-cabeças, o qual convida o espectador a desvendar a trama e se introduzir no labiríntico jogo narrativo criado para os androides.³ A isso ainda se soma a participação de figuras de peso no elenco, como Anthony Hopkins, Ed Harris e o brasileiro Rodrigo Santoro, além do elevado orçamento da produção – a primeira temporada custou 100 milhões de dólares (Goldberg, 2016) –, que emprega recursos técnicos e de design característicos das grandes produções cinematográficas.

No atual contexto fluorescente das séries de *streaming*, que têm angariado um público cada vez maior e se consolidado como uma forma de entretenimento e um gênero de extrema relevância no gosto comum, minha proposta é abordar a primeira temporada de *Westworld* com base nos diálogos que ela estabelece com a Antiguidade, de modo a evidenciar seu potencial enquanto obra de recepção clássica,⁴ isto é, como

³ Além de *Westworld*, a complexidade narrativa é um traço que tem sido explorado em várias séries, como *Lost*, *Dark* e *Twin Peaks*. A complexidade narrativa da série e seus efeitos no espectador são um dos principais aspectos explorados pela crítica ao abordar *Westworld*. Nesse sentido, vejam-se os trabalhos de Anaz (2018), Martins (2019) e Gonçalves (2020).

⁴ Conforme afirmam Hardwick; Stray (2008, p. 1), a recepção clássica refere-se “às formas pelas quais o material grego e latino foi transmitido, traduzido, citado, interpretado, reescrito, reconfigurado e representado” - “[...] the ways in which Greek and Roman material has been transmitted, translated, excerpted, interpreted, rewritten, re-imaged and represented”. Portanto, ela abrange desde interpretações das obras clássicas com base em contribuições teóricas recentes até traduções, adaptações e mesmo recriações nas mais diferentes mídias. Além disso, entendo a recepção das



uma recriação e reinterpretação contemporânea de mitos, personagens, *tópoi* e procedimentos narrativos presentes em obras da Antiguidade. A maior parte de estudos sobre *Westworld* se volta para as questões da complexidade narrativa ou das tensões entre realidade e ficção, mas levando em conta contribuições teóricas modernas, em especial no que concerne ao gênero série e sua relação com o público atual. Pretendo discutir esses pontos, mas sob o viés da Antiguidade, a fim de acrescentar camadas de sentido suplementares a essa produção contemporânea e, ao mesmo tempo, apontar para novas possibilidades de releitura dos clássicos com base nela. Convém destacar que a análise de diálogos entre *Westworld* e a Antiguidade latina é um tema ainda pouco discutido, tendo sido investigada até então apenas a recepção de Virgílio, particularmente da *Eneida*, em *Westworld* num artigo de Pandey (2017).⁵

Desde o estabelecimento do cinema como um dos principais meios narrativos para uma cultura cada vez mais visual, as novas mídias têm se revelado um espaço de investigação privilegiado e, sobretudo, necessário no âmbito da recepção clássica. Evidência disso são os estudos de Winkler (2009, 2017, 2020), que demonstram serem inúmeros os filmes que dialogam com o universo clássico, seja pela adaptação e transposição de obras da Antiguidade, seja por apresentarem traços ou temas análogos aos das obras antigas. Embora não se associe abertamente à área, sua abordagem pode ser vinculada à recepção clássica, e o estudioso (Winkler, 2009, p. 58) propõe uma metodologia filológica – denominada por ele de *philologia classica et cinematographica* – para a interpretação de filmes.

Não obstante, foram e ainda são frequentes as objeções de alguns classicistas à abordagem de produções audiovisuais no âmbito da recepção clássica, sobretudo quando se trata da cultura de massa, ainda

obras da Antiguidade sob um viés multidirecional e intertextual, conforme desenvolvi na ocasião da minha tese (Avellar, 2019, p. 60-117; Avellar, 2023, p. 65-121) e com base nas discussões propostas por Martindale (1993, 2013) e Fowler (1997).

⁵ A estudiosa associa o Submundo virgiliano no livro 6 da *Eneida* com espaços e eventos da série e propõe reflexões sobre aspectos metaliterários presentes em ambas as obras. Para ela, o entrecruzamento labiríntico de narrativas em *Westworld* e a complexidade estrutural da série encontram paralelo nos modos como Virgílio remodelou antigas histórias e tradições no novo enredo da *Eneida*.

que, de acordo com Wyke (1997, p. 6), já há muito os conceitos como “cultura elevada”, “a tradição”, “o cânone” de autores sancionados e “o clássico” tenham sido contestados e problematizados dentro e fora do âmbito dos Estudos Clássicos. Com efeito, segundo as abordagens mais recentes, os textos clássicos não são entendidos como uma herança sacralizada, nem como objetos a serem reverenciados ou considerados superiores às produções posteriores.⁶ Assim, para a estudiosa (1997, p. 8), desnaturalizar as distinções entre cultura elevada e cultura popular permite uma abordagem mais rica e complexa das culturas antigas e modernas, num produtivo processo de trocas entre o âmbito acadêmico e as teorias sobre cultura popular.

Numa perspectiva semelhante, ao discutir teorias e metodologias para a abordagem do cinema no âmbito de Clássicas, Paul (2008, p. 305) também comenta sobre esse debate e apresenta três questionamentos relevantes. Primeiramente, ela problematiza os valores relativos atribuídos à cultura “baixa” ou “elevada”, questionando por que estudar a cultura popular atual seria indesejável se, já há algum tempo, a área de Clássicas incorporou a cultura popular antiga. Em segundo lugar, comenta sobre o fato de diferentes tipos de filmes receberem valorizações variadas, salientando que, embora julgamentos estéticos defensáveis possam motivar isso, muitas vezes as objeções em se abordar determinados tipos de filmes (como as produções hollywoodianas ou de cultura de massa) podem simplesmente revelar um esnobismo intelectual. Por fim, a autora questiona a perigosa ideia de que a comunidade acadêmica desfruta de uma espécie de “posse” do ensino de clássicas e do mundo antigo.

Diante disso, Paul (2008, p. 308) afirma que as adaptações cinematográficas devem ser compreendidas antes como uma interpretação da fonte antiga do que como sua dessacralização. Adicionalmente, a estudiosa (2008, p. 311) reflete sobre a contribuição do cinema para nossa compreensão do próprio fenômeno da recepção (por exemplo, enquanto metarrecepção), na medida em que filmes podem fornecer novas leituras de um texto antigo. Com isso, colocam-se em prática a inversão do direcionamento intertextual e a noção de que a recepção é uma via

⁶ Para mais detalhes sobre essa discussão, ver Wyke (1997, p. 5-8).



de mão dupla (Martindale, 1993; Hardwick, 2003, p. 4), em que a obra antiga e a obra posterior interferem mutuamente uma no sentido da outra.

Dessa forma, a possibilidade de investigar materiais situados cronologicamente para além da Antiguidade clássica constitui um convite e uma oportunidade para os Estudos Clássicos ampliarem seu escopo de atuação e estabelecerem diálogos com outras áreas do conhecimento, de modo a constantemente se renovarem, mantendo-se atentos (e não alheios) ao que se passa na atualidade. A esse respeito, convém destacar o fenômeno que Hardwick; Stray (2008, p. 3) designaram como “virada democrática” (*democratic turn*)⁷ nos estudos de recepção clássica, o qual envolve questões históricas e filosóficas. Uma delas consiste no questionamento das suposições de superioridade inerente das obras antigas e na aceitação das novas obras como possuidoras de valor autônomo e independente. Uma segunda questão foi a investigação de formas para que tanto as obras antigas quanto as recentes se tornem conhecidas entre grupos menos privilegiados, com as mais recentes servindo de introdução para as mais antigas. Finalmente, outra questão foi a inclusão da cultura popular nas formas artísticas e discursos que reconfiguram e recriam o material clássico.

Diante disso, tendo como fundamento essas perspectivas acerca da recepção clássica, proponho uma releitura ovidiana de *Westworld*, com base na análise e interpretação da série sob o viés de duas obras de Ovídio: as *Metamorfose*s e as *Heroides*. O objetivo deste estudo é identificar e demonstrar a presença de elementos clássicos e, mais especificamente, os diálogos com a poesia de Ovídio numa obra contemporânea cuja temática principal, a princípio, não tem relação direta com a Antiguidade clássica, mas que pode ser relida e reinterpretada sob o viés de um olhar ovidiano.

⁷ “The ‘democratic turn’ covers a number of issues, both historical and philosophical. The first is that assumptions about the inherent superiority of ancient works were questioned and the independent status and value of new works accepted [...]. Second, research has tracked ways in which (partly through education) both the ancient and the newer works became better known among less privileged groups, with the newer sometimes acting as an introduction to the ancient. Third, the range of art forms and discourses that used or refashioned classical material has been extended to include popular culture”.

A esse respeito, convém recordar a definição de *background Ovidianism* proposta por Winkler (2020, p. 7), a qual envolve a identificação de aspectos clássicos em filmes que não necessariamente se baseiam em obras antigas específicas, mas que apresentam elementos, temas ou personagens identificáveis como ovidianos. Assim, não pretendo traçar origens ou fontes clássicas para a série, tampouco defender que os criadores e diretores buscaram evocar ou citar as obras ovidianas em sua produção. Tendo como estímulo a presença de elementos na série que remetem à Antiguidade (por exemplo, o nome da empresa detentora do parque temático é “Delos”), o objetivo do estudo é apresentar uma interpretação ovidiana de *Westworld*, ou seja, reler a série com um olhar ovidiano, de modo a recontextualizá-la com base nesse viés e, assim, produzir novas possibilidades interpretativas graças ao diálogo com a poesia antiga. Nesse sentido, o enfoque principal será a investigação de pontos de diálogo entre as duas obras, a fim de desenvolver reflexões sobre a metapoesia, a criação artística, as tensões entre realidade e ficção e a natureza teórica do fenômeno da recepção.⁸

No que concerne às *Metamorfose*s, a abordagem se volta para duas narrativas de teor metapoético: os mitos de Déðalo (Ovídio, *Metamorfose*s, 8.152-235) e Pigmalião (Ovídio, *Metamorfose*s, 10.243-297), artistas arquetípicos, inventores de estátuas e de autômatos, passíveis de ser aproximados às personagens de Arnold e de Ford da série, que foram os criadores do parque temático, dos androides e das narrativas que os regem. No que diz respeito às *Heroides*, a discussão se concentra na constituição de duas figuras femininas que protagonizam o enredo de *Westworld*, as anfítriãs Dolores (Evan Rachel Wood) e Maeve (Thandiwe Newton), cujos processos graduais de autorreflexão e autopercepção dialogam com a posição das heroínas ovidianas enquanto escritoras de cartas elegíacas e criadoras de novas versões das narrativas tradicionais de que fazem parte. Em contrapartida a essa leitura ovidiana da série, apresento, ao final, uma proposta de reler e ressignificar Ovídio à luz de

⁸ Devido a esse recorte temático, questões políticas e culturais relacionadas ao estatuto da série de *streaming* como objeto estético da cultura de massa, também elas importantes, não serão neste momento foco de análise.



Westworld, de modo a destacar a multidirecionalidade do processo de recepção, em que as obras envolvidas dialogam mutuamente.

Como mote e ponto de partida para a investigação, evoco aqui uma fala do Dr. Ford, no momento em que discorre sobre seu papel enquanto criador de narrativas para o parque. Ele afirma: “Eu estava buscando inspiração. Não é fácil tecer o antigo em algo novo” (Temp. 1, Ep. 3, “The stray”, 34:10, legendas de Carla Prado).⁹ Ainda que a referência imediata da fala seja a criação de uma nova narrativa para os anfitriões do parque, a partir da antiga história que até então era vivenciada por eles, sugiro aqui uma interpretação metatextual, ou mesmo metateórica, do trecho. A tessitura do antigo em algo novo pode ser entendida como a própria operação efetuada em *Westworld*, que retoma elementos de textos e mitos da Antiguidade e os entretece criando novos enredos e novas personagens, no formato também novo que é a série de *streaming*. Mais do que isso, a fala ainda pode ser interpretada como uma reflexão sobre o próprio processo de recepção, no qual, por um lado, uma nova obra se constitui em diálogo com a tradição e as obras anteriores e, por outro, também uma obra antiga pode ser relida e ressignificada a partir daquilo criado posteriormente, num fenômeno capaz de transformar e “tecer o antigo em algo novo”.

2 Criadores arquetípicos, técnicas e tecnologias na Antiguidade

Um dos temas principais debatidos pela série *Westworld* é a inteligência artificial, abordada tanto em suas técnicas de criação quanto em suas implicações éticas, ao se problematizarem questões como os limites entre ficção e realidade e a distinção entre máquina e humano. Embora tal temática possa parecer moderna, ou mesmo contemporânea, o fundamento e a ideia básica de vida artificial podem ser remontados à Antiguidade, fazendo-se presentes em inúmeras narrativas mitológicas:

⁹ “I was chasing inspiration. It’s a tricky thing, weaving the old into the new”. Os trechos de diálogo da série citados em português provêm das legendas oficiais, feitas por Carla Prado, do DVD de *Westworld* lançado em 2017 pela Warner Bros. Entertainment. O original em inglês será indicado em notas.



Os historiadores tendem a traçar a ideia dos autômatos até os artesãos medievais que desenvolveram máquinas automóventes. Mas se estendermos nossas redes mais ainda, até dois mil anos atrás, encontraremos um conjunto de ideias e imagens surgidas na mitologia, histórias imaginando formas de imitar, aumentar e ultrapassar a vida natural por meio do que poderíamos chamar de *biotechne*, “vida através do artifício” (Mayor, 2018, p. 1, tradução própria).¹⁰

A estudiosa identifica e discute sobre inúmeros autômatos míticos, presentes não só nas narrativas literárias, mas também em obras de arte, artefatos e outros registros materiais, que constituiriam formas de vida artificial de origem manufaturada (e não de nascimento natural), aproximando-os da atual noção de inteligência artificial. De forma semelhante, Rossi; Russo; Russo (2009, p. 269) destacam o quanto antigos são o desejo e a ideia de produzir mecanismos automáticos e, para exemplificar o ponto, mencionam algumas invenções do deus Hefesto, como os autômatos construídos para o ajudarem em sua forja e o gigante mecânico que foi denominado Talos e era usado para vigiar a ilha de Creta. Na *Ilíada*, por exemplo, Hefesto aparece em sua forja acompanhado de estátuas de ouro que agem como se fossem humanas e o auxiliam nas tarefas:

Com uma esponja, depois, limpa o suor e as escórias do rosto,
de ambas as mãos, do pescoço robusto, do peito veloso,
e pós vestir alva túnica, sai a coxear da oficina,
num cetro forte apoiado, ladeado por duas estátuas
de ouro, semelhas a moças dotadas de vida, pois ambas
entendimento possuíam, alento vital e linguagem,
sobre entenderem das obras que aos deuses eternos são gratas.
(Homero, *Ilíada*, 18.414-420, tradução de C. Alberto Nunes).

Junto de Hefesto, Mayor (2018, p. 3) considera ainda Prometeu, Medeia e Dédalo como figuras dotadas de “inventividade sobre-

¹⁰ “Historians tend to trace the idea of the automaton back to the medieval craftsmen who developed self-moving machines. But if we cast our nets back even further, more than two thousand years ago in fact, we will find a remarkable set of ideas and imaginings that arose in mythology, stories that envisioned ways of imitating, augmenting, and surpassing natural life by means of what might be termed biotechne, ‘life through craft’”.



humana, criatividade extraordinária, virtuosismo técnico e soberbas habilidades artísticas”.¹¹ A estudiosa analisa em detalhes os modos como tais personagens podem ser aproximadas de criadores do que hoje denominamos inteligência artificial. Diante dessa presença ou antecipação, já na Antiguidade, do que atualmente pode ser entendido como inteligência artificial, investigamos na sequência como a primeira temporada de *Westworld* evoca dois criadores arquetípicos da mitologia, Dédalo e Pigmalião, nas personagens de Ford e Arnold, os inventores dos androides e suas narrativas.

2.1 A criação de autômatos: Dédalo e Ford

Em razão de seus mais variados inventos e criações, Dédalo é visto, na tradição mitológica, como o “artífice arquetípico” ou o “paradigma de todos os artistas” (Sharrock, 1994, p. 87 e 92), sendo considerado “um artesão brilhante, escultor de vida artificial e inovador de incontáveis ferramentas e projetos para aumentar as habilidades humanas” (Mayor 2018, p. 103).¹² Uma de suas especialidades era precisamente a criação de autômatos, estátuas de metal capazes de se mover. Seus autômatos são referidos por Platão, por exemplo, como possuidores de movimento:

SO. Sabes por que te espantas, ou devo dizer-te? [...] Porque não prestaste atenção às estátuas de Dédalo. Mas provavelmente nem as há em vossa terra.

MEN. Mas a propósito de que dizes isso?

SO. Porque também elas, se não forem encadeadas, escapolem e fogem, ao passo que, se encadeadas, permanecem <no lugar> (Platão, *Ménon*, 97d, tradução de Maura Iglésias).

Sócrates – Corro então o perigo, meu amigo, de me ter tornado mais temível que Dédalo pela sua arte, pois, enquanto que ele fazia com que apenas as suas obras não ficassem quietas, eu, ao que parece, também faço andar as

¹¹ “[...] superhuman ingenuity, extraordinary creativity, technical virtuosity, and superb artistic skills”.

¹² “[...] a brilliant craftsman, a sculptor of artificial life, and innovator of countless clever tools and designs to augment human abilities”.



dos outros além das minhas. [...] Preferiria que as minhas palavras ficassem e se fixassem imóveis, a adquirir, além da sabedoria de Dédalo, as riquezas de Tântalo (Platão, *Eutífron*, 11d, tradução de José Trindade Santos).

Segundo Platão, as estátuas de Dédalo a tal ponto são dotadas de movimento e capazes de caminhar que poderiam escapar ou fugir caso não fossem presas por correntes. Além disso, Filóstrato, o Velho, comenta que, antes de Dédalo, a arte estatuária ainda não tinha concebido estátuas capazes de se mover (*Imagines* 1.16). Também Calístrato, em suas *Descrições* (3, 8 e 9), menciona um grupo de estátuas dançantes criadas por Dédalo, e afirma que ele as dotou de movimento e possibilitou que o ouro tivesse sensações humanas.¹³ De acordo com Mayor (2018, p. 90), essa habilidade de replicar a vida de forma autêntica contribuiu para a reputação ilustre de Dédalo enquanto criador de autômatos e, mais que isso, o tornou um inventor de vida artificial na Antiguidade. Nos termos da estudiosa,

as lendárias “estátuas vivas” atribuídas a Dédalo são de grande interesse enquanto exemplos de imaginária e genuína “vida artificial” descrita por escritores clássicos. Muitos afirmavam que as *daedala*, esculturas imitando a vida, podiam mover os olhos e fazer sons, levantar os braços e dar passos para a frente (Mayor, 2018, p. 94, tradução própria).¹⁴

Ao abordar a recepção clássica em produções cinematográficas, Winkler (2020, p. 184-186) propõe o conceito de “efeito Dédalo” ou “efeito Hefesto” para designar, em filmes, a atribuição de movimento a corpos inanimados, como robôs ou formas de metal capazes de se mover, falar ou mesmo pensar como humanos. A nosso ver, o conceito pode ser estendido também às séries de *streaming* e, no caso de *Westworld*, se manifesta no processo de criação dos anfitriões. Embora possuam a

¹³ Esses e outros textos antigos sobre Dédalo, Hefesto e estátuas moventes são discutidos por Mayor (2018, p. 85-104); Rossi, Russo e Russo (2009, p. 269); e Winkler (2020, p. 184-186).

¹⁴ “[...] The legendary ‘living statues’ attributed to Daedalus are of great interest as examples of imaginary and genuine ‘artificial life’ described by classical writers. Many claimed that daedala, life- mimicking sculptures, could move their eyes and make sounds, lift their arms, and take steps forward”.



estrutura corporal feita de metal e preenchida por um líquido branco semelhante a uma espécie de cera, eles têm aparência exterior idêntica à de humanos e foram dotados de movimento por seus criadores, assim como Dédalo fez com suas estátuas móvientes.

Nas *Metamorfoses*, de Ovídio, o mito de Dédalo engloba vários episódios envolvendo a personagem e suas criações, de forma que os relatos se encadeiam e metamorfoseiam no fluxo ininterrupto que caracteriza o poema. Dédalo é inicialmente mencionado como o construtor do labirinto, criado para encerrar o Minotauro (Ovídio, *Metamorfoses*, 8.152-182), para, em seguida, narrar-se o episódio da invenção das asas e de sua fuga de Creta com o filho Ícaro (Ov. *Met.* 8.183-235). Logo depois, expõe-se o acontecimento que precedeu e motivou a ida de Dédalo para Creta: o fato de, por inveja, ter assassinado seu sobrinho Perdiz, jovem talentoso e apto para se tornar um grande inventor (Ov. *Met.* 8.236-259). Além dessas ocorrências mais longas, que envolvem narrativas, o nome de Dédalo também é citado numa referência ao disfarce de vaca usado por Pasífae, esposa de Minos, estratégia que ele inventara a fim de que ela pudesse se unir ao touro objeto de seus desejos (Ov. *Met.* 9.742). Nesse contexto, não sem razão, são atribuídas a Dédalo *doctis artibus* (“doutas técnicas”, “doutos artifícios”, Ov. *Met.* 9.743-744), pois foi por meio delas que ele pôde inventar asas de cera, construir o labirinto e elaborar o disfarce de vaca para Pasífae.

Sem dúvida, a invenção mais célebre de Dédalo foi o labirinto. Sua estrutura complexa é descrita por Ovídio nas *Metamorfoses*:

Daedalus ingenio fabrae celeberrimus artis
ponit opus turbatque notas et lumina flexu
ducit in errorem uariarum ambage uiarum.
Non secus ac liquidis Phrygius Maeandrus in undis
ludit et ambiguo lapsu refluitque fluitque
occurrentesque sibi uenturas adspicit undas,
et nunc ad fontes, nunc ad mare uersus apertum
incertas exerct aquas: ita Daedalus implet
innumerias errore uias. Vixque ipse reuerti
ad limen potuit: tanta est fallacia tecti.
(Ovídio, *Metamorfoses*, 8.159-168).

Dédalo, famosíssimo pelo talento na técnica da construção, funda a obra, mistura os sinais e em volteios engana o olhar com a tortuosidade dos vários caminhos.

Tal como o frígio Meandro se diverte com suas límpidas águas, flui e reflui num deslizar incerto e, indo ao encontro de si mesmo, observa as águas que vêm e, voltando-se ora para a nascente, ora para o mar aberto, agita as águas inconstantes: assim Dédalo enche de volteios incontáveis caminhos, e a custo ele próprio conseguiu retornar à entrada; tão enganosa é a construção.
(tradução própria).

Os caminhos que compõem o edifício caracterizam-se por ser numerosos e tortuosos, de modo a confundir o olhar e dificultar o encontro da saída. A descrição é acompanhada por um símile com o rio Meandro e suas águas de fluxo incerto, no qual merece destaque o uso do verbo latino *ludere* para designar o movimento das águas. Além dos sentidos de “divertir” ou “brincar”, esse verbo era frequentemente usado para fazer referência à escrita de versos, à composição e à criação poética, como na expressão *ludere carmine*, que significa “versejar”, “compor versos”.¹⁵ Ora, num contexto de criação, em que Dédalo é caracterizado por possuir técnica e talento, *ars* e *ingenium*, para a construção da obra (“famosíssimo pelo talento na técnica da construção”, v. 159), é extremamente significativo o emprego desse verbo, ainda mais junto de uma imagem – o rio de águas correntes – que era muito cara aos antigos escritores como metáfora metapoética.

Assim, os tortuosos caminhos do labirinto engenhosamente elaborado por Dédalo apontam, metapoeticamente, para os meandros do poema ovidiano, marcado pela sofisticação e refinamento poéticos, bem como pelo entretecer não linear das narrativas mitológicas. Nesse sentido, conforme afirma Winkler (2020, p. 126), o símile do Meandro no trecho não é apenas um traço tradicional do estilo épico, mas chama a atenção para o fato de que a linguagem ovidiana ilustra e exemplifica

¹⁵ A expressão aparece com esse sentido em Quintiliano, *Institutio oratoria*, 10.5.15: *Ne carmine quidem ludere contrarium fuerit* – “Não será de modo algum prejudicial o exercício lúdico de compor poemas” (tradução de A. Martinez de Rezende, 2010, p. 277).

a natureza complexa do labirinto. Enquanto artífice arquetípico, Dédalo pode ser considerado, na versão ovidiana do mito, uma metáfora para a figura do poeta ou do escritor, já que ambos inventam e criam novos e intrincados objetos artísticos.

O labirinto é uma imagem frequente na primeira temporada de *Westworld*, que se intitula, inclusive, “The Maze” (“O labirinto”). Ele aparece ora pintado em várias superfícies, como tampo de mesas ou caixas, ora esculpido no chão, ora desenhado no interior do couro cabeludo dos androides.

Fig. 1: Montagem feita pela autora a partir de captura de tela do DVD.



Fonte: Imagens do labirinto presentes na primeira temporada (*Westworld: The Maze*, Warner Bros. Entertainment Inc./HBO, Temp. 1, Ep. 1, 4, 6, 8, 10).

O sentido inicial do labirinto na série é o de um jogo destinado aos anfitriões, a fim de que possam atingir a autoconsciência, o último limiar necessário para serem considerados seres vivos e se aproximarem da existência humana. De acordo com Arnold, que desenvolveu um comando de voz para guiar os androides nesse jogo labiríntico em busca do “eu”, “a consciência não é uma jornada para cima, é uma jornada para dentro. Não é uma pirâmide. É um labirinto” (Temp. 1, Ep. 10, “The

bicameral mind”, 10:29).¹⁶ Como materialização dessa ideia, Arnold apresenta a Dolores um jogo infantil, um labirinto circular de madeira, cujos caminhos devem ser percorridos por uma bolinha de metal até se chegar ao centro. O processo de procura pelo caminho nesse brinquedo representa a busca a ser efetuada pelos anfitriões: eles devem seguir os caminhos no interior de suas mentes até encontrar o centro, que corresponde a seu “eu”, sua autoconsciência.

No entanto, para além desse jogo mais concreto, o labirinto pode ser entendido como o próprio jogo narrativo que estrutura a série, numa interpretação metapoética como aquela feita para o labirinto das *Metamorfoses*, de Ovídio. Em *Westworld*, a descontinuidade das narrativas, que misturam diferentes níveis temporais – o momento inicial de criação dos androides, antes da inauguração do parque; o momento da primeira visita de William (Jimmi Simpson), ainda jovem, ao parque; e o momento atual, quando William (Ed Harris) retorna ao parque depois de velho –, bem como o seu entrelaçamento de forma descontínua conferem à produção uma estrutura complexa, semelhante ao labirinto ovidiano (e também à trama metamórfica do poema em que ele é descrito).

Além disso, vários dos eventos apresentados na série são narrados pela memória (pouco fiável) dos androides ou pela rememoração (sem dúvida parcial) do Dr. Ford, ao modo de narrativas encaixadas na trama principal. Isso ocorre, por exemplo, com as lembranças dos anfitriões sobre suas vidas passadas (Maeve no campo com sua filha; visões tidas por Dolores) e, naturalmente, com todas as aparições de Arnold em suas interações com Dolores. Esse procedimento de narrativas encaixadas está amplamente presente nas *Metamorfoses*, visto que o narrador ovidiano por vezes transfere a voz para personagens do poema, que então assumem o papel de narradores. São exemplos disso as histórias contadas pelas miníades, no livro IV, pelas piérides, no livro V, e por Orfeu, no livro X das *Metamorfoses*.

As histórias assim encaixadas na trama principal e contadas por narradores secundários chegam ainda, em alguns momentos, a se desdobrar em mais níveis narrativos, podendo ter até mesmo narradores terciários,

¹⁶ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “Consciousness isn’t a journey upward, but a journey inward. Not a pyramid, but a maze”.

numa complexa estrutura de *mise-en-abîme*. De acordo com Conte (1999, p. 353), essa estrutura de narrativas encaixadas, proveniente da poesia alexandrina, permite que o poema ovidiano não seja uma sucessão invariável (como seria um catálogo) e promove uma multiplicação de níveis e vozes narrativas com um efeito de fuga labiríntica.

No que concerne à complexa estrutura de *Westworld*, observam-se ainda, num segundo nível ficcional, inseridas no plano narrativo maior, as narrativas criadas pelo Dr. Ford para o parque. Elas funcionam inicialmente como narrativas encaixadas, todavia, com o desenvolvimento do enredo da primeira temporada da série, acabam por se mesclar à narrativa principal e influenciá-la, a ponto de, em alguns momentos, não ser possível distinguir se os acontecimentos resultam do próprio desenrolar da série ou da narrativa criada por Ford, numa teia complexa em que se misturam realidade e ficção. Isso se reforça por não haver diferenciações estéticas significativas nas tomadas dos vários planos narrativos da série.

Enquanto criador de narrativas labirínticas, Ford é representado como um artista inventivo, que em muito se aproxima da figura de Dédalo. O paralelo fica mais evidente no terceiro episódio da primeira temporada, quando, pela primeira vez, o diretor do parque aparece no interior de seu escritório. O espaço tem paredes escuras, da cor de chumbo, e uma iluminação fraca, com luminárias retangulares distribuídas simetricamente pelo teto. Na entrada, as portas de vidro refletem as lâmpadas e as multiplicam, e se vê um letreiro luminoso com os dizeres “DR. ROBERT FORD PARK DIRECTOR”. O ambiente é povoado por cabeças de estátuas, feitas do mesmo material dos anfitriões, por estatuetas e miniaturas distribuídas em prateleiras, por réplicas de animais e por instrumentos e utensílios para design e criação de androides. As cores e os vidros conferem um caráter mais científico ao local, aproximando-o de um laboratório, mas os móveis de madeira, os objetos e os utensílios colocam em destaque o aspecto de inventividade artística, fazendo o lugar parecer um ateliê.

A cena se inicia com uma sequência de cortes rápidos, de modo a mostrar, consecutivamente, diferentes planos contendo elementos relacionados à criação: primeiro as faces ou cabeças de estátuas, depois as pequenas estatuetas, enfim, um anfitrião que toca um antigo piano.



A apresentação de cada plano é acompanhada pela introdução de iluminação, como a sugerir o começo de uma performance artística. Depois, num plano geral que mostra a entrada do escritório, a câmera em plano geral convida, por meio de um zoom progressivo, a entrada no espaço criativo do Dr. Ford.

Ademais, a apresentação da personagem como um artista é corroborada por várias de suas falas, distribuídas ao longo da primeira temporada, com reflexões acerca do processo de criação e do estatuto de inventor. No segundo episódio, por exemplo, em conversa com seu assistente Bernard, Ford afirma: “Praticamos bruxaria. Falamos as palavras certas. E criamos vida inteligente a partir do caos” (Temp. 1, Ep. 2, “Chestnut”, 17:50).¹⁷ Com efeito, há diversos comandos de voz previstos na programação dos anfitriões, expressões ou frases feitas (“as palavras certas”), proferidos para desencadear determinados tipos de comportamento, como a realização de análise, a parada das funções motoras ou a efetuação de alguma ação. Assim, por meio de palavras, Ford e sua equipe atribuem movimento aos androides e lhes conferem vida artificial.

Por sua vez, sob uma perspectiva metapoética, essa fala de Ford ainda pode ser entendida como o poder das palavras nas narrativas que ele cria para o parque. Ao reordená-las e propor novas versões das narrativas já existentes, Ford dá vida a um novo enredo a ser vivenciado pelos androides e visitantes. Inclusive, ao se referir a essa nova narrativa na qual está trabalhando, ele diz: “Uma ficção que, como toda grande história, é baseada em verdade?” (Temp. 1, Ep. 3, “The stray”, 21:51).¹⁸ Assim, a todo tempo, a série joga com as tensões entre realidade e ficção, e não é possível saber ao certo se os eventos que se desenrolam consistem na realidade vivida pelas personagens ou resultam de uma narrativa previamente construída e registrada na programação dos androides.

Por fim, a aproximação de Ford com Dédalo se corrobora pela visão que ele expressa acerca dos androides, muito ciente de sua natureza artificial de máquina ou construto. No terceiro episódio, ao observar

¹⁷ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “We practice witchcraft. We speak the right words. And we create life itself out of chaos”.

¹⁸ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “A fiction, which like all great stories, is rooted in truth?”

um de seus funcionários cobrir o corpo nu de um anfitrião enquanto o restaura e conserta, Ford afirma: “Ele não sente frio nem vergonha. Não sente absolutamente nada que não tenhamos programado” (Temp. 1, Ep. 3, “The stray”, 34:35).¹⁹ Durante sua fala, Ford estende uma faca até o rosto do anfitrião e corta sua face, mas o androide permanece impassível enquanto sangra, de modo a confirmar o ponto exposto. Nesse sentido, para Ford, os anfitriões não passam de máquinas moventes feitas à semelhança humana, assim como os autômatos construídos por Dédalo.

2.2 Pigmalião em *Westworld*: a ânsia por tornar humanos os androides

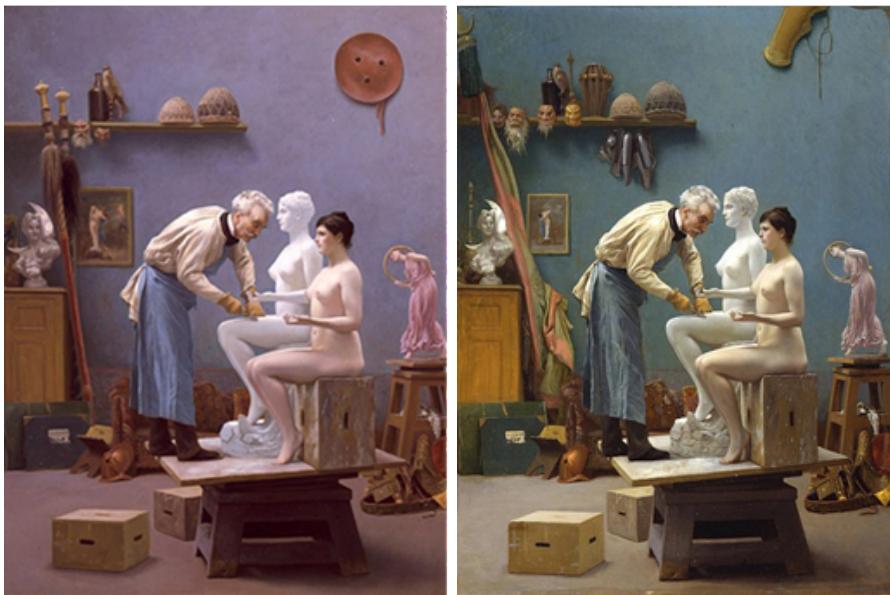
Outro célebre artista mitológico vinculado à estatuária e presente no poema ovidiano é Pigmalião. Sua história aparece no livro X das *Metamorfoses* e consiste em uma narrativa encaixada, contada por Orfeu. Pigmalião, que era escultor, vivia solteiro por considerar as mulheres viciosas, até que um dia esculpe em marfim a forma de uma mulher e se apaixona pela estátua, tamanha era sua perfeição. Nas celebrações em honra a Vênus, ele roga para ter uma mulher semelhante à escultura que construirá, e a deusa, compadecida do artista, insufla vida à estátua e a transforma em mulher de carne e osso.

O mito de Pigmalião foi amplamente revisitado pela tradição artística, e entre suas mais célebres representações posteriores está o diptico de pinturas *Pigmalião e Galateia*, de Jean-Léon Gérôme (1890). No entanto, a fim de estabelecer conexões entre o mito de Pigmalião e *Westworld*, evoco aqui outro par de pinturas de Gérôme: *O artista e sua modelo* (1894) e *Trabalhando em mármore* (1890). As duas pinturas são uma representação do próprio artista durante seu fazer artístico, enquanto esculpe uma estátua em mármore, denominada *Tanagra*, que ele de fato executara em 1890. O curioso é que, no plano de fundo (à esquerda) de ambas as pinturas representando Gérôme e sua escultura, podem-se observar exatamente os quadros *Pigmalião e Galateia*, que ele pintara em 1890. Essa citação dos próprios quadros instaura um paralelo entre o escultor mitológico e o próprio Gérôme, num jogo de autoalusão

¹⁹ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “It doesn’t get cold, doesn’t feel ashamed. It doesn’t feel a solitary thing that we haven’t told it to”.

e autorreferencialidade que suscita reflexões sobre o fazer artístico, a representação e o estatuto do artista.

Fig. 2: *L'artiste et son modèle* (1894), Fig. 3: *Travailler dans le marbre* (1890),
de Jean-Léon Gérôme. de Jean-Léon Gérôme.



Fonte: Imagem em domínio público:
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Gerome-Haggin-The-Artist-and-His-Model.jpg>

Fonte: Imagem em domínio público:
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Working_in_Marble_\(Gerome\).jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Working_in_Marble_(Gerome).jpg)

Em mais de um momento, *Westworld* evoca as pinturas de Gérôme esculpindo sua estátua e, por consequência, também a pintura *Pigmalião e Galateia* situada no plano de fundo dos quadros (e a narrativa mitológica que originou a pintura). A semelhança mais imediata consiste na pose e na nudez com que os androides sempre aparecem quando estão sendo restaurados, as quais correspondem à posição da estátua Tanagra na pintura. A ocorrência mais significativa a esse respeito é a apresentação, no décimo episódio, do momento em que Dolores é criada por Arnold. Em pose bastante similar à de Tanagra (a única diferença diz respeito à posição das mãos), Dolores está sentada sobre a mesa de operações do laboratório de Arnold. Seu corpo é ainda uma estrutura de metal, mas o rosto, o colo e os antebraços com as mãos já foram preenchidos pela cera branca que torna

os androides com aparência semelhante à humana. Arnold está de pé à sua frente e a observa. Na série, inclusive, o enquadramento e a distribuição das personagens no plano são similares às duas pinturas de Gérôme.

Fig. 4: Arnold e Dolores.



Fonte: *Westworld: The Maze*, Warner Bros. Entertainment Inc./HBO, Temp. 1, Ep. 10.
Captura de tela do DVD.

Antes, porém, já no quinto episódio de *Westworld*, Dolores tinha aparecido na posição de Tanagra, enquanto contracena com o Dr. Ford. Na ocasião, ele faz algumas reflexões sobre o processo criativo e afirma a Dolores: “Você está no meu sonho” (Temp. 1, Ep. 5, “Contrapasso”, 17:20),²⁰ isto é, um sonho de criação e inventividade artística e tecnológica. Esse tipo de comentário aponta para questões meta-artísticas e criativas suscitadas também pelos quadros de Gérôme. Não obstante, imediatamente depois, na mesma cena, Ford esclarece ter sido Arnold quem construíra Dolores.

Esse ponto é retomado de modo mais desenvolvido na cena já mencionada, quando se narra, no último episódio, o “nascimento” de Dolores a partir de lembranças registradas na memória da anfitriã. Tendo-se o rosto da anfitriã em primeiro plano, com os olhos ainda fechados,

²⁰ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “You’re in my dream”.

Arnold a manuseia e ajusta os últimos detalhes na pele de seu colo antes que ela desperte. Dolores acorda e se assenta diante de seu criador, na mesma posição da Tanagra de Gérôme. A alusão a essa pintura é, indiretamente, uma evocação também do mito de Pigmalião, com quem o próprio Gérôme tinha-se identificado. Nessa linha de raciocínio, portanto, Arnold poderia ser aproximado da figura de Pigmalião.

Nas *Metamorfoses*, toda a narrativa do mito de Pigmalião é permeada por uma reflexão sobre o fazer artístico, que deixa transparecer a concepção de que a obra é a tal ponto imbuída de arte (ou perícia técnica), que essa possa ocultar a si mesma e, assim, produzir um objeto que se passe por verdadeiro e se confunda com a realidade:

Interea **niueum** mira feliciter arte
sculpsit **ebur** formamque dedit, qua femina nasci
nulla potest: **operisque sui concepit amorem.**
Virginis est uerae facies, quam uiuere credas,
et, si non obstet reuerentia, uelle moueri:
ars adeo latet arte sua. Miratur et haurit
pectore Pygmalion simulati corporis ignes.
Saepe manus operi temptantes admouet, an sit
corpus an illud ebur: nec adhuc ebur esse fatetur.
(Ovídio, *Metamorfoses*, 10.247-255, grifo da autora).

Enquanto isso, esculpiu habilidosamente e com admirável técnica **o branco marfim** e deu-lhe uma beleza com que mulher alguma pode nascer: **e se inflamou de amor por sua obra.**

O aspecto é de verdadeira virgem, que acreditarias estar viva e desejar, se o pudor não impedisse, mover-se:

a tal ponto a arte se oculta com sua arte. Pigmalião se maravilha e padece no peito os fogos por um corpo imitado.

Amiúde move até a obra suas mãos tateantes, para saber se aquilo é um corpo ou marfim: e ainda não confessa ser marfim. (tradução própria).

Na descrição, de tal modo a obra se assemelha à natureza, que a estátua é nomeada “verdadeira virgem” e faz crer que está viva. O fazer artístico fundamenta-se numa sofisticação técnica capaz de ocultar a si

mesma e encobrir o caráter de obra produzida, permitindo que essa seja tomada como a própria realidade. Seria, portanto, uma imitação perfeita da natureza. Nessa perspectiva, o mito de Pigmalião nas *Metamorfoses* suscita questões quanto ao estatuto da criação artística, as relações entre realidade e ficção, a possibilidade de a criação ser uma imitação tão perfeita da realidade que a supera e adquire vida própria. Ora, todos esses pontos são elementos-chave também em *Westworld*, que problematiza os limites entre humano e máquina, e também entre ficção e realidade, mas no contexto da ficção científica e da inteligência artificial.²¹

As aproximações entre Dolores e a estátua construída por Pigmalião não são desprezíveis. Na descrição ovidiana, a escultura feita de marfim tem como característica marcante a sua brancura (*niveum ebur*). Além disso, a maleabilidade do material e a acurácia técnica levam o próprio escultor a duvidar de sua artificialidade e a estender as mãos até a estátua para se certificar se ela é de carne ou de marfim. De modo semelhante, em *Westworld*, os androides são fabricados a partir de um material branco maleável, que lhes confere a aparência de verdadeiro corpo humano. Nesse sentido, eles são a concretização da máxima ovidiana de que a “arte se oculta com a própria arte”, a ponto de o próprio Arnold, conforme relatado por Ford, enxergar vida nos anfitriões. Ford diz: “Ele depositou toda a esperança nesta obra. A busca pela consciência o consumiu totalmente. Mal falava com as pessoas, só anfitriões. Na sua alienação, ele via alguma coisa neles. Ele via algo que não existia” (Temp. 1, Ep. 3, “The stray”, 39:27).²²

Assim como Pigmalião desejava que sua escultura fosse uma mulher verdadeira, Arnold aspirava a que os anfitriões fossem capazes de atingir a consciência, por considerar que isso os tornaria vivos e, em termos mentais, equivalentes a humanos. Ambas as personagens se encantam por suas próprias criações e as tratam como humanas.

²¹ Panic-Cidic (2017) discute na série *Westworld* as noções de construção da realidade e de hiperrealidade, bem como o conceito de *simulacra*, com base em elementos teóricos de Slavoj Žižek, Umberto Eco e Jean Baudrillard.

²² Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “He put all his hopes into his work. His search for consciousness consumed him totally. Barely spoke to anyone, except to the hosts. In his alienation, he saw something in them. He saw something that wasn’t there”.

Na narrativa ovidiana, Pigmalião se maravilha com a estátua, arde de amores e busca tocá-la. Ele “lhe oferece presentes agradáveis a moças” (*grata puellis/ munera fert illi*, Ov. *Met.* 10.259-260) e “também cobre os membros com vestes” (*ornat quoque uestibus artus*, Ov. *Met.* 10.263).

O comportamento de Arnold em relação a Dolores corresponde em diversos pontos às ações do Pigmalião ovidiano. Em suas interações com a anfitriã, ela aparece sempre vestida, em contraste com os demais diálogos entre anfitriões e humanos fora do ambiente do parque, nos quais os androides aparecem nus. Além disso, no terceiro episódio, em uma das frequentes conversas entre Arnold e Dolores, ele lhe dá de presente um exemplar do livro *Alice no País das Maravilhas*. Mais a frente, nesse mesmo episódio, Arnold expressa seu maravilhamento em relação a Dolores, dizendo estar fascinado por ela.

Ora, em dois momentos na primeira temporada (episódios 9 e 10), Arnold estende as mãos até Dolores e toca-lhe o rosto. Esse ato é bastante significativo no último episódio, pois é acompanhado da seguinte afirmação de Arnold: “Você está viva” (Temp. 1, Ep. 10, “The bicameral mind”, 11:18).²³ Uma vez que Dolores foi capaz de completar o jogo do labirinto projetado por Arnold para os androides atingirem a consciência, ele não mais a vê como uma máquina ou um robô, mas sim como uma vida (ainda que artificial) dotada de consciência e, sob esse aspecto, equivalente a uma vida humana.

Um último ponto merece destaque na aproximação proposta entre Arnold e Pigmalião. Nas *Metamorfoses*, o mito do escultor não é contado pelo narrador ovidiano, mas por Orfeu, ao modo de uma história encaixada, havendo uma transferência da voz narrativa. De forma similar, em *Westworld*, todas as informações sobre Arnold nos chegam de modo indireto, uma vez que ele falecera 35 anos antes do tempo da narrativa principal. Assim, todas as aparições de Arnold ocorrem ou pela memória de Dolores ou por falas do Dr. Ford, e a imagem que nos chega dele é altamente parcial, filtrada pelas visões de outras personagens. Isso contribui para o jogo ficcional da série, visto que não é possível afirmar com certeza se as representações de Arnold de fato correspondem ao que

²³ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “You’re alive”.

aconteceu, ou se seriam construções discursivas ou imagéticas criadas por Dolores e Ford. Essa indeterminação se agrega a diversas outras tensões entre real e ficcional que perpassam a série e colocam em debate o estatuto do real, do sonho, da criação ficcional, para desembocar em questões como “o que nos define como humanos?” e “o que nos torna reais?”.

3 Figurações do feminino nas *Heroides* e em *Westworld*

Essas intrincadas relações entre realidade e ficção, bem como os limites do real, podem ser observados na constituição de duas personagens femininas de protagonismo na série: Dolores, que fora construída por Arnold e que, ao fim da primeira temporada, é a única anfitriã que efetuou por completo o jogo do labirinto e foi capaz de encontrar o percurso para atingir a consciência; e Maeve, a anfitriã que gerencia um bordel e que, ao descobrir seu estatuto de máquina, inicia um processo de autorreflexão e de questionamento da realidade. Essas duas personagens têm em comum o fato de assumirem, em diversos momentos da série, um papel de narradoras, ou mesmo de criadoras das narrativas de que participam.

Sob esse aspecto, elas podem ser aproximadas das heroínas mitológicas ou literárias que protagonizam as *Heroides*, de Ovídio. Essa obra ovidiana consiste em uma coletânea de 21 cartas elegíacas (ou elegias em forma de carta), nas quais a voz poética é transferida para personagens da tradição literária e mitológica, como Penélope, Fedra, Dido, Ariadne, Medeia, Safo, entre outras (além de três heróis), as quais falam em primeira pessoa e desempenham papel de poetas. No primeiro grupo de cartas (I-XV), essas mulheres estão afastadas de seus amados e escrevem para eles, em tom de lamento, a fim de tentar convencê-los a voltar.

Conforme destaquei em outra ocasião (Avellar, 2019, p. 174-175; Avellar, 2023, p. 182-183), mais do que praticar a ação de escrever, as heroínas de Ovídio assumem um papel de “autoras”, o que envolve uma atividade de criação e invenção poética. Ao se tornarem o eu poético que fala nas *Heroides*, elas propõem novas versões das narrativas mitológicas de que participam, remodelam-nas sob a perspectiva feminina. Isso possibilita a problematização das versões tradicionais e mais difundidas do mito, que,

em geral, transmitem um ponto de vista masculino acerca dos fatos.²⁴ Desse modo, as heroínas fazem uso da escrita para criar, de modo imaginativo, novas versões de suas histórias, além de transferirem para um contexto amoroso e elegíaco os eventos que antes foram contados por narrativas de natureza épica ou trágica, caracterizadas por um tom elevado e grandioso.

Também em *Westworld*, algumas personagens femininas ganham protagonismo e assumem a função de narrar ou criar suas histórias. Já no primeiro episódio, Dolores desempenha o papel de narradora ao discorrer sobre o que pensa a respeito do seu mundo. Ela afirma: “Algumas pessoas escolhem ver o lado feio do mundo... O caos. Eu escolho ver a beleza. [...] Por acreditar que existe uma ordem em nossos dias, um propósito.” (Temp. 1, Ep. 1, “The original”, 02:47).²⁵ Na sequência, os acontecimentos que se desenvolvem têm Dolores como centro, e são apresentados sob sua perspectiva. O episódio acompanha as tarefas e ações cotidianas da personagem, de modo a apresentar sua rotina e sua visão acerca do mundo.

Entre os acontecimentos, merece destaque o reencontro de Dolores com Teddy, que retorna depois de ter estado ausente durante algum tempo. O *tópos* da separação e da espera feminina, que constitui um dos elementos estruturadores das *Heroides*, aparece aqui como elemento essencial do romance entre Dolores e Teddy. Diferentemente, porém, das heroínas ovidianas, para as quais a espera é vã e mal fadada, no caso de Dolores, Teddy volta, mesmo que temporariamente. Não obstante, o romance entre os dois, de acordo com a narrativa previamente programada do parque, nunca poderá se consolidar, o que reforça o *tópos* da ausência. Teddy frequentemente afirma que precisa acertar contas do passado para poder merecer Dolores, muito embora ele próprio não saiba ao certo do que se trate. Na verdade, conforme o Dr. Ford esclarece mais à frente, em uma

²⁴ Jolivet (2001, p. 1) discorre sobre a presença de um olhar feminino nas *Heroides*. Spentzou (2003) e Fulkerson (2005) abordam a questão das vozes femininas nas *Heroides* como meio de resistência, defendendo que essas mulheres obtêm poder por meio da escrita. Em oposição a essas opiniões, Lindheim (2003) acredita que a obra constrói imagens homogeneizadoras das mulheres, pois são representadas segundo o olhar masculino de Ovídio.

²⁵ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “Some people choose to see the ugliness in this world... The disarray. I choose to see the beauty. [...] To believe there is an order to our days, a purpose”.



das interações com o androide no terceiro episódio, Teddy não possui um passado, mas foi programado para sentir uma culpa da qual nunca se livrará.

Ainda no episódio de abertura, após a primeira sequência de cenas envolvendo o casal, que termina com os dois sendo mortos, a voz em *off* de Dolores finaliza sua exposição sobre o que pensa a respeito de seu mundo, e se inicia, então, a repetição desse mesmo ciclo de eventos. Isso evidencia a ficcionalidade dos acontecimentos e seu caráter de construto, corroborado pela exibição de uma maquete do parque temático e da própria reconstrução dos androides. Ou seja, o mundo sobre o qual Dolores expressa seu ponto de vista e a história que narra de sua vida são, na verdade, construtos ficcionais, distintos da realidade. O primeiro episódio explora essa ficcionalidade por meio de quatro repetições do mesmo ciclo cotidiano de Dolores, que se inicia com o rosto da anfitriã em primeiro plano, logo no momento em que ela desperta e abre os olhos. No entanto, cada uma das repetições contempla pequenos elementos de diferença.

Esse mesmo ciclo é retomado no terceiro episódio, porém com uma diferença fundamental. Diante do anúncio de Teddy de que não poderia permanecer com Dolores e que teria que partir novamente e se separar dela, a anfitriã oferece uma resposta inesperada: “E se eu não quiser ficar aqui? Às vezes sinto que o mundo lá fora está me chamando” (Temp. 1, Ep. 3, “The stray”, 17:04).²⁶ Assim, diferentemente da postura inicial de espera, Dolores parece tomar a iniciativa de modificar o curso de sua história. Isso fica expresso no desenrolar dos episódios seguintes, em que a personagem abandona a posição de espera e parte numa jornada rumo à mudança. Essa alteração de posicionamento, porém, coincide com a efetuação de alterações nas narrativas que regem os androides. Desse modo, não é possível saber ao certo até que ponto a nova postura de Dolores resultou de uma escolha sua ou de uma mudança na programação e na narrativa que rege suas ações.

Algo similar pode ser observado na trajetória da personagem Maeve, que, já no segundo episódio, acorda enquanto estava sendo consertada e, a partir disso, toma consciência de sua existência artificial.

²⁶ Legendas de Carla Prado. Original em inglês: “What if I don’t want to stay here? It’s just sometimes feel like the world out there is calling me”.

Por meio do estratagema de induzir a própria morte diversas vezes, a fim de poder retornar ao setor de restauração, Maeve consegue se reprojetar em relação a seus atributos, aumentando sua inteligência e diminuindo a dor. Nesse processo em que remodela a si mesma, ela passa a acreditar que está no controle e que detém o poder sobre sua própria história. Com efeito, no oitavo episódio, diante do assalto que o grupo liderado por Hector efetua, Maeve modifica o rumo dos acontecimentos ao narrar ao xerife como ele deve agir, impedindo-o de se opor ou enfrentar o bando. A personagem assume um papel de autoridade diante dos demais androides, pois suas falas tornam-se comandos de voz para reger o comportamento deles. Com esse poder, ela instaura novas narrativas, numa espécie de posição autoral, e até planeja sua fuga do parque com o auxílio dos anfitriões que recruta.

Diante disso, o espectador é levado a crer, junto com a própria Maeve, que a personagem atingiu um nível de autoconsciência que a torna apta para tomar as próprias decisões e reger sua vida. Não obstante, no décimo episódio, é revelado que todas as escolhas feitas por Maeve nesse sentido foram, na verdade, resultado de uma modificação em sua narrativa, conforme assinalam os dados em seu histórico de androide. Ou seja, as ações que ela julgou ter planejado por conta própria não seriam nada mais do que uma nova programação inserida em sua narrativa.

Essa tensão entre a autonomia das personagens para criar e controlar suas ações e a existência de um outro nível com domínio sobre a narrativa é um aspecto estrutural que também aproxima a série das *Heroides* ovidianas. Nas *Heroides*, de acordo com o que propus anteriormente (Avellar, 2019, p. 128; Avellar, 2023, p. 133), podem ser identificados pelo menos três níveis de autoria diferentes: há um autor empírico, Públia Ovídia Násio, escritor romano situado num âmbito extratextual; há, em cada uma das epístolas, um eu poético distinto, que consiste nas diferentes heroínas que assumem a voz poética e desempenham um papel de personagem-poeta; e há, entre uma e outra instância, uma figura autoral “Ovídio”, elemento comum de coesão e organização das cartas, que nos permite identificá-las como pertencentes a uma mesma obra e um mesmo autor, precisamente por terem características estilísticas semelhantes e estarem reunidas em uma mesma coletânea. Assim, ainda que haja uma transferência da voz poética para as



heroínas mitológicas, as *Heroides* mantêm o estilo elegíaco característico de Ovídio, como se o poeta falasse por trás dessas mulheres.

Uma estrutura semelhante em níveis de autoria pode ser depreendida de *Westworld*. No plano extratextual, situam-se os criadores da série, Jonathan Nolan e Lisa Joy. No plano intratextual, por sua vez, as personagens de Dolores e Maeve, enquanto narradoras e modificadoras de suas narrativas, podem ser comparadas às heroínas mitológicas ovidianas, que apresentam suas histórias sob novas perspectivas. No entanto, por trás delas, há a figura do Dr. Ford, inventor das narrativas para o parque temático. Desse modo, por um lado, as personagens assumem um papel criativo e ganham autonomia enquanto narradoras de episódios ou poetas escritoras de cartas em versos. Por outro, todavia, paira sobre elas uma figura autoral ovidiana ou fordiana. Na série, essa dupla autoria é responsável por instaurar verdadeiras aporias narrativas, que suscitam a curiosidade do espectador ao instigá-lo a desvendar o que é realidade, o que é ficção e quais são, enfim, os limites do real. Problematiza-se até que ponto os androides têm autonomia, mas, com essa problematização, sugere-se ainda um outro questionamento: até que ponto os humanos têm controle sobre suas próprias vidas?

4 Um novo olhar: Ovídio em série

As relações entre a poesia de Ovídio e o cinema são assunto amplamente explorado e discutido. Já em 1979, Italo Calvino, em seu texto “Ovídio e a contiguidade universal”, atribuiu às *Metamorfoses* um “princípio cinematográfico” devido à potência visual das transformações narradas (2007, p. 37-38). Em contexto brasileiro, Augusto de Campos afirma que as *Metamorfoses* podem ser consideradas “o grande *thriller* cinemascópio (em 15 livros) da literatura latina” (1988, p. 191). Mais recentemente, Martin Winkler (2020) oferece em seu livro *Ovid on Screen: A Montage of Attractions* uma verdadeira enciclopédia sobre a recepção das obras ovidianas nas mais variadas produções cinematográficas, bem como constrói uma história do cinema segundo uma perspectiva ovidiana.

Sem dúvida, são inegáveis as possibilidades de aproximação entre as obras de Ovídio e o cinema. Não obstante, parece-nos igualmente



apropriado relê-las e repensá-las à luz do gênero audiovisual da série de *streaming*, sobretudo em termos estruturais. Nesse sentido, proponho como reflexão final a possibilidade de interpretação das *Metamorfoses* e das *Heroides* segundo uma coloração serial. Cada um dos 15 livros das *Metamorfoses* poderia ser entendido como um episódio de uma série, composto por narrativas costuradas, que se metamorfosam umas nas outras, e que ora se sobrepõem, ora se desenvolvem em paralelo. De modo semelhante, cada carta elegíaca da primeira parte das *Heroides* (I-XV) poderia constituir um episódio individual de outra série, que apresentaria eventos semelhantes de abandono, separação ou ausência, mas narrados cada um deles por uma personagem distinta, embora suas narrativas também se sobreponham e encontrem pontos de coincidência, reminiscências e alusões mútuas.

A complexidade estrutural das narrativas labirínticas, tão em voga em séries atuais como *Westworld* e *Dark*, já era característica das *Metamorfoses* ovidianas. Seu proêmio anuncia que serão cantados corpos mudados em novas formas desde as origens do mundo até os próprios tempos do poeta.²⁷ No entanto, com o desenrolar do poema, a narrativa se mostra cronologicamente descontínua. Há inserções de narrativas encaixadas, prolepses e analepses, desvios da narrativa principal para transferir a voz a alguma personagem, autoalusões e referências intratextuais. Essa descontinuidade fragmentária da linha narrativa, traço observável nas *Metamorfoses*, é um ponto fundamental nas séries com narrativas complexas, que assim angariam a atenção e o engajamento do público.

Além disso, como nas séries em que, ao fim de um episódio, a narrativa permanece aberta e sem resolução, o término de um livro nas *Metamorfoses* não é estanque, e não coincide necessariamente com o fim do mito que está sendo contado, o qual frequentemente ultrapassa os limites de um livro para continuar em outro (record-se, por exemplo,

²⁷ Ovídio, *Metamorfoses*, 1.1-4, tradução própria: “O ânimo impele a cantar as formas mudadas em novos/ corpos; ó deuses, pois também vós a mudastes,/ inspirai minha empresa e, desde a origem primeira/ do mundo até meus tempos, contínuo poema fiai!” – *In noua fert animus mutatas dicere formas/ corpora; di, coeptis, nam uos mutastis et illa,/ adspirate meis primaque ab origine mundi/ ad mea perpetuum deducite tempora carmen!*

o mito de Faetonte, que começa no fim do livro I e continua no início do livro II). Igualmente, também as narrativas encaixadas no poema ovidiano são responsáveis por interromper momentaneamente a narrativa principal para introduzir novas narrativas, que passam a se desenrolar em coexistência. Essa aproximação das *Metamorfoses* a uma série é reforçada pela caracterização da obra em seu proêmio como um *carmen perpetuum*, um “poema contínuo”. Os mitos narrados se entrelaçam uns aos outros de modo ininterrupto, com transições às vezes quase imperceptíveis, num fluxo narrativo acelerado, que geralmente pausa apenas nos momentos de descrição das transformações dos seres, o que novamente a aproxima das narrativas complexas das séries de *streaming*.

Essa série das *Metamorfoses* poderia, ainda, ser dividida em temporadas, cada uma delas correspondendo a um dos blocos de cinco livros que a crítica tendeu a identificar como unidades dentro da obra. Rieks (1980, p. 95), por exemplo, propõe que a construção do poema se fundamentou em uma estrutura de grupos de cinco livros (*Pentadenstruktur*), que abordariam, respectivamente, o tempo primordial dos deuses, a época dos heróis e, finalmente, os tempos históricos. Conforme destaca o estudioso, essa estrutura, inclusive, é explicitada em duas menções feitas às *Metamorfoses* na poesia de exílio ovidiana dos *Tristia/Tristezas*, que designa a obra como “três vezes cinco volumes das formas mudadas” – *mutatae, ter quinque uolumina, formae* (Ovídio, *Tristia* 1.1.117; 3.14.19). As *Metamorfoses*, assim, poderiam corresponder a uma série de três temporadas.

No que concerne às *Heroides*, é igualmente possível pensar em uma estrutura de três temporadas com cinco episódios, ao menos no que se refere às cartas simples (I-XV). Holzberg (2002, p. 77), com base em Pulbrook (1977) e Stroh (1991), defende que a obra apareceu em três rolos de papiro, cada um com cinco elegias. Essa organização estrutural em grupos de cinco elegias permite a identificação de paralelos entre cartas de heroínas de cada um dos blocos da obra. Nas epístolas de Briseida (III), Hermíone (VIII) e Hipermnestra (XIV), por exemplo, as personagens desempenham um papel de cativas ou capturadas contra sua vontade. Fedra (IV) e Dejanira (IX) causam involuntariamente a morte de seus amados; Fílis (II) e Dido (VII) se suicidam e deixam inscritos



em suas cartas versos para seus epítáfios; Hipsípile (VI) e Medeia (XII) são abandonadas e traídas pelo mesmo herói, Jasão.

Esses ecos intratextuais²⁸ nas *Heroides* e as inúmeras relações entre epístolas individuais conferem à obra complexidade estrutural. Sua organização assemelha-se a camadas que se sobrepõem, evocando umas às outras, de modo a estabelecer paralelos, mas também a interferir mutuamente na leitura das epístolas, que ganham novas significações se relidas umas à luz das outras. Essa estrutura não linear, mas fundada em repetições e ciclos, é mais um ponto de aproximação com as chamadas narrativas complexas que caracterizam as séries de *streaming* atuais.

Nesse sentido, do mesmo modo que produções contemporâneas como *Westworld* podem ser interpretadas sob o viés da Antiguidade, também Ovídio pode ser ressignificado a partir dos olhares atuais. Releer os clássicos consiste exatamente em reinterpretá-los e remodelá-los a partir de novos instrumentos, novas técnicas e novos artifícios, a ponto de se poder pensar em um Ovídio em série. Isso faz com que, a cada nova leitura dessas obras, nós possamos acrescentar camadas de significação suplementares e, com isso, como sugerem as palavras do Dr. Ford, possamos “tecer o antigo em algo novo”.

Referências

ANAZ, Sílvio Antonio Luiz. Construindo séries de TV complexas: a concepção diegética de *Westworld*. *Revista Famecos*, v. 25, n. 2, Porto Alegre, p. 1-17, 2018. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/28492>. Acesso em: 08 nov. 2025.

²⁸ As relações intratextuais nas *Heroides* são discutidas por diversos estudiosos. Jacobson (1974), por exemplo, assinala paralelos entre as epístolas em seu célebre estudo sobre a obra; Fulkerson (2005) propõe que as heroínas formam uma comunidade de mulheres que leem as cartas umas das outras e se modelam entre si para escrever; e Ugarte Mendía (2016) discorre sobre o caráter exemplar desempenhado por algumas heroínas em relação a outras.



AVELLAR, Júlia B. C. de. *Uma teoria ovidiana da literatura: os Tristia como epitáfio de um poeta-leitor.* 2019. 611 f. Tese (Doutorado em Estudos Literários) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/30644>. Acesso em: 08 nov. 2025.

AVELLAR, Júlia B. C. de. *Uma teoria ovidiana da literatura: os Tristia como epitáfio de um poeta-leitor.* Belo Horizonte: Relicário, 2023.

CALVINO, Italo. Ovídio e a contiguidade universal. In: CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos.* Trad. N. Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 31-42.

CAMPOS, Augusto de. Metamorfoses das *Metamorfoses.* In: CAMPOS, Augusto de. *Verso, reverso, controverso.* São Paulo: Perspectiva, 1988. p. 191-198.

CONTE, Gian Biagio. *Latin Literature: A History.* Traduzido por Joseph Solodow. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999.

CRICHTON, Michael. *Westworld.* EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1973. DVD (88 min.).

FOWLER, Don. On the Shoulders of Giants: Intertextuality and Classical Studies. *Materiali e discussioni per l'analisi dei testi classici,* Pisa, n. 39, p. 13-34, 1997.

FULKERSON, Laurel. *The Ovidian Heroine as Author:* Reading, Writing, and Community in the *Heroides.* Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

GÉRÔME, Jean-Léon. *L'artiste et son modèle.* 1894. Pintura. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Gerome--Haggin--The-Artist-and-His-Model.jpg>. Acesso em: 08 nov. 2025.



GÉRÔME, Jean-Léon. *Pygmalion et Galatée*, 1890. Pintura. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Jean-L%C3%A9on_G%C3%A9rôme,_Pygmalion_and_Galatea,_ca._1890.jpg. Acesso em: 08 nov. 2025.

GÉRÔME, Jean-Léon. *Travailler dans le marbre*, 1890. Pintura. Disponível em: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Working_in_Marble_\(Gerome\).jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Working_in_Marble_(Gerome).jpg). Acesso em: 08 nov. 2025.

GOLDBERG, Lesley. HBO's 'Westworld,' With \$100 Million Price Tag, Faces Huge Expectations. *The Hollywood Reporter*, Los Angeles, 1 out. 2016. Disponível em: <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/hbos-westworld-100-million-price-934347>. Acesso em: 08 nov. 2025.

GONÇALVES, Heitor Pereira Gomes. *Labirintos narrativos: a produção de sentidos por meio da composição narrativa da série Westworld*. 2020. 100 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Jornalismo) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/30845>. Acesso em: 08 nov. 2025.

HARDWICK, Lorna. *Reception Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

HARDWICK, Lorna; STRAY, Christopher. Introduction: Making Connections. In: HARDWICK, Lorna; STRAY, Christopher (ed.). *A Companion to Classical Reception*. Oxford: Blackwell Publishing, 2008. p. 1-9.

HOLZBERG, Niklas. *Ovid. The poet and his Work*. Tradução de G. M. Goskgarian. Ithaca: Cornell University Press, 2002.

HOMERO. *Ilíada*. Tradução de C. A. Nunes. São Paulo: Ediouro, 2001.

JACOBSON, Howard. *Ovid's Heroides*. Princeton: Princeton University Press, 1974.



JOLIVET, Jean-Christophe. *Allusion et fiction épistolaire dans les Heroïdes*: recherches sur l'intertextualité ovidienne. Roma: École Française de Rome, 2001.

LINDHEIM, Sara H. *Male and Female*: Epistolary Narrative and Desire in Ovid's *Heroides*. Madison: The University of Wisconsin Press, 2003.

MARTINDALE, Charles. Reception – A New Humanism? Receptivity, Pedagogy, the Transhistorical. *Classical Receptions Journal*, v. 5, n. 2, p. 169-183, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1093/crj/cls003>.

MARTINDALE, Charles. *Redeeming the Text*: Latin Poetry and the Hermeneutics of Reception. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

MARTINS, Ana Cabral. Westworld: televisão complexa, narrativas puzzle e paratextos. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, v. 6, n. 1, p. 132148, 2019. Disponível em: <https://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/460>. Acesso em: 08 nov. 2025.

MAYOR, Adrienne. *Gods and Robots*. Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology. Princeton/Oxford: Princeton University Press, 2018.

NOLAN, Jonathan et. al. (2016). *Westworld: O labirinto*. Produção: J. J. Abrams, Jonathan Nolan e Lisa Joy. EUA: Warner Bros. Entertainment Inc./HBO. 3 DVDs (619 min.), son., color. [1ª temporada].

OVID. *Metamorphoses*. Edited by Hugo Magnus. Gotha: Friedr. Andr. Perthes. 1892. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.02.0029>. Acesso em: 08 nov. 2025.

OVÍDIO. *Tristia/Tristeza*. Tradução de Júlia B. C. Avellar. Belo Horizonte: Relicário, 2023.



OVIDIUS. *Amores. Epistulae. Medicamina faciei femineae. Ars amatoria. Remedia amoris.* R. Ehwald ed. ex Rudolphi Merkelii recognitione. Leipzig: Teubner, 1907.

PANDEY, Nandini. *Virgil in Westworld.* Revisiting the Roman Underworld through HBO's sci-fi western thriller. 2017. Disponível em: <https://eidolon.pub/vergil-in-westworld-b148ee5b1429>. Acesso em: 08 nov. 2025.

PANIC-CIDIC, Natali. "Have you ever questioned the nature of your reality?" – A philosophical enquiry to HBO's *Westworld* (2016). Trabalho apresentado no contexto do Seminário de Mestrado "How plastic and artificial life has become – Robots, Androids, Cyborgs". Düsseldorf: Mestrado em Comparative Studies, Heinrich Heine Universität, Düsseldorf, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/320623574_Have_you_ever_questioned_the_nature_of_your_reality_-_A_Philosopical_Enquiry_to_HBO's_Westworld_2016. Acesso em: 08 nov. 2025.

PAUL, Joanna. Working with Film: Theories and Methodologies. In: HARDWICK, Lorna; STRAY, Christopher (ed.). *A Companion to Classical Reception*. Oxford: Blackwell Publishing, 2008. p. 1-9.

PERSEUS Digital Library. Cood. Gregory R. Crane, Tufts University. Perseus Collection – Greek and Roman Materials. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/collection?collection=Perseus:collection:Greco-Roman>. Acesso em: 08 set. 2020.

PHILOSTRATUS THE ELDER, PHILOSTRATUS THE YOUNGER, CALLISTRATUS. *Philostratus the Elder, Imagines. Philostratus the Younger, Imagines. Callistratus, Descriptions.* Tradução de Arthur Fairbanks. Loeb Classical Library 256. Cambridge: Harvard University Press, 1931.

PLATÃO. *Eutífron, Apologia de Sócrates, Crítion.* Tradução, introdução e notas de José Trindade dos Santos. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1993.



PLATÃO. *Mēnon*. Texto estabelecido e anotado por John Burnet; tradução de Maura Iglésias. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Loyola, 2001.

QUINTILIANO. Educação Oratória. Livro X. Tradução de Antônio Martinez de Rezende. In: REZENDE, Antônio Martinez de. *Rompendo o silêncio: a construção do discurso oratório em Quintiliano*. Belo Horizonte: Crisálida, 2010. p. 161-319.

RIEKS, Rudolf. *Zum Aufbau von Ovids Metamorphosen*. Würzburger Jahrbücher für die Altertumswissenschaft. p. 85-103, 1980. Disponível em: <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/wja/article/view/26624>. Acesso em: 08 nov. 2025.

ROSSI, Cesare; RUSSO, Flavio; RUSSO, Ferruccio. *Ancient Engineers' Inventions. Precursors of the Present*. Nova York: Springer, 2009.

SHARROCK, Allison. *Seduction and Repetition in Ovid's 'Ars Amatoria'* 2. Oxford: Clarendon Press, 1994.

SPENTZOU, Efrossini. *Readers and Writers in Ovid's Heroides: Transgressions of Genre and Gender*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

UGARTEMENDÍA, Cecilia. *A exemplaridade do abandono: epístola elegíaca e intratextualidade nas Heroides de Ovídio*. 2017. 169 f. Dissertação (Mestrado em Letras Clássicas) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8143/tde-08022017-113033/pt-br.php>. Acesso em: 08 nov. 2025.

VIRGÍLIO. *Eneida brasileira*. Tradução de Manuel Odorico Mendes. Campinas: Unicamp, 2008.

WESTWORLD | Trailer [vídeo]. HBO Brasil, YouTube, 18 de julho de 2016. 1min37s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g8fGM01m2TQ>. Acesso em: 08 nov. 2025.



WINKLER, Martin. *Cinema and Classical Texts: Apollo's New Light*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

WINKLER, Martin. *Classical Literature on Screen: Affinities of Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.

WINKLER, Martin. *Ovid on Screen: A Montage of AtTRACTIONS*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.

WYKE, Maria. *Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema, and History*. London: Routledge, 1997.