Introdução

O curta Animatrix apresenta uma narrativa fusturista, até então fictícia, fazendo uma complexa exploração das relações entre humanos (criadores) e máquinas (criaturas) destacando vários desdobramentos na relação entre essas duas entidades em um contexto tecnológico bem avançado.

A proposta desse trabalho inclui uma análise sistemática da história apresentada no curta, utilizando os princípios da Teoria Geral dos Sistemas para análise das entidades, conjuntos, relacionamentos e objetivos envolvidos na história.

A partir desse estudo, buscaremos entender como a entropia se manifestará na dissolução das relações estabelecidas inicialmente entre humanos e máquinas, o que leva a um desfecho marcado pela guerra entre as duas entidades e a completa dominação da raça humana pelas máquinas.

Os elementos da TGS serão explorados a fim de nos permitirem o exame das complexidades das interações entre humanos e máquinas, tornando possível a identificação dos padrões emergentes e compreender as dinâmicas que levam à transformação e à quebra dos sistemas inicialmente estabelecidos.

Com isso, esperamos contribuir para uma compreensão mais profunda das implicações sociais, éticas e tecnológicas dessas interações no contexto do campo de estudo de Sistemas de Informação.