



Battlestar Galactica

O mais complexo universo narrativo da ficção científica televisiva

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente texto estuda o universo narrativo de série de ficção científica de televisão *Battlestar Galactica*. Além da descrição comentada das séries de TV e do universo narrativo, utilizam-se conceitos e noções da metodologia dos estudos narrativos (estruturalistas e hermenêuticos) para interpretá-los. Conclui-se que a série faz uma síntese de temas de vários universos narrativos da ficção científica em que elementos tecnológicos se combinam com temas religiosos e espiritualistas.

Marcelo Bolshaw Gomes é Professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Email: encantador_de_serpentes@yahoo.com.br

Palavras-chave: Ciências Sociais Aplicadas; Comunicação midiática; Estudos narrativos; Seriado de ficção científica na TV

Battlestar Galactica

The most complex narrative universe of television science fiction

Abstract: This paper studies the narrative universe of science fiction series Battlestar Galactica television. Besides the description of the TV commentary and narrative universe of the series, we use the methodology concepts and notions of narrative studies (structuralist and hermeneutic) to interpret them. It follows that the series presents an overview of several topics of narrative universes of science fiction in which technological elements are combined with religious and spiritual themes.

Keywords: Social Science; Media communication; Studies narratives; Series of Science Fiction on TV

O eterno retorno

Em um passado imemorial, os seres humanos surgiram em um planeta distante chamado Kobol. Com o tempo, esse planeta não pôde mais suportar a vida e os homens, organizados em treze tribos, tiveram que procurar outros planetas em outros sistemas solares. Milhares de anos depois de doze das treze tribos estarem instaladas em colônias, inteligências artificiais utilizadas pelos humanos se tornam formas de vida dotadas de consciência própria e se revoltam contra seus criadores.

As novas formas de vida (os Cylons) então executam um plano de destruição em massa que reduz toda a humanidade a 50 mil sobre-

viventes (75 naves civis). Sem alternativa, esses sobreviventes decidem, sob a liderança do Comandante William Adama (Edward James Olmos, na segunda versão da série), da última nave espacial de guerra Galáctica, procurar pela lendária décima terceira tribo, que havia deixado Kobol antes das outras doze tribos, se dirigindo “a um planeta brilhante conhecido como Terra”.

A sinopse promete uma versão de ficção científica da tradicional procura da terra prometida e do ao retorno paraíso – presentes na mitologia judaica e cristã. Na vinheta de abertura da série original, o narrador alerta que as antigas civilizações humanas na terra têm suas raízes nas estrelas; enquanto no encerramento de cada episódio, o próprio comandante Adama afirma que está nos procurando, aos humanos descendentes da décima terceira tribo que firmaram colônia no planeta terra – bem explicado.



Temos aqui duas ideias importantes.

A primeira é que a narrativa ficcional se estrutura em duas realidades paralelas: o mundo cotidiano em que vivemos e o universo espacial em que estão nos procurando.

E a segunda ideia é que vivemos em um tempo circular e que, de uma forma ou de outra, estamos voltando para o lugar de onde viemos. E essa ideia – de que estamos em um grande ciclo cósmico, sem começo ou final, de que o passado e o futuro se encontram – está presente em várias outras estórias e narrativas de ficção científica.

As duas versões da narrativa

Em 1978, essas duas ideias foram revolucionárias e a rede de TV americana ABC lançou a série de ficção científica *Battlestar Galactica*, criada por Glen A. Larson com bastante sucesso. A série teve apenas uma temporada de 24 episódios longos, com pouco mais de 40 minutos cada um. O seriado aportou no Brasil em 1981, na TV Globo (*Galactica, Astronave de Combate*). Ainda é exibida no Brasil pelo Canal TCM.

O seriado original de 1978 foi inovador em sua época porque vestiu esse enredo mítico de eterno retorno como uma possibilidade científica real, com a grandiosidade de seus cenários e com cenas de batalha espacial de uma guerra com outra civilização. É simples, bem filmada, direta na ação e nos diálogos, foi inovadora tanto na utilização de novos efeitos especiais na televisão, como na evolução dos enredos seriados de ação e aventura com ficção científica. Em 1979, depois da série, foram lançados dois filmes: *Galactica, Astro-*

nave de Combate: O Filme (a fusão dos três primeiros episódios da série); e *Missão Galáctica: O Ataque de Cylon* (mistura de episódios 12, 13 e 14).

Um ano depois, veio a série televisiva *Galáctica: Batalha nas Estrelas* (1980), em que, muitos anos depois do período narrado na primeira série e nos filmes, o comandante Adama e Galáctica chegam à terra no ano ficcional de 1980 (o mesmo ano do lançamento do filme na realidade) e a defendem de um ataque dos Cylons. A série *Galáctica 1980*, incorretamente considerada uma segunda temporada da primeira série de 1978, teve dez episódios e foi transformada em filme: *Conquista da Terra* (fusão dos episódios 1, 2, 7 e 8 de *Galáctica 1980*, e cenas do episódio 11 da série de 1978).



Ao invés de uma simples refilmagem e/ou continuação da série original de 1978, a nova série *Battlestar Galáctica* (2003-2008) optou por incorporar vários elementos narrativos de outras séries

televisivas de ficção científica, adaptando a antiga estória ao universo dramático contemporâneo, em que fatores políticos, religiosos e sociológicos dividem espaço com os efeitos especiais digitais. Ela é sombria e distópica como *Babylon 5*; tem muitas cenas de ação mescladas com mitologia como *Stargate SG1*; tem conteúdo científico como *Star Trek*.

Porém, ao contrário dessas séries, *Battlestar Galactica* não é um seriado de episódios autônomos e sim um conjunto de novelas. E o fato do remake de *Galactica* ser mais recente que as outras séries de ficção do gênero, faz com que seu universo narrativo seja mais abrangente e intertextual do que os universos de suas antecessoras. Assim, a série aperfeiçoou vários esquemas narrativos, assimilou temas, fez homenagens e se consolidou com a experiência de outras séries, incorporando inclusive a participação ativa e a produção da audiência desses universos narrativos na ampliação do seu próprio universo¹. As batalhas espaciais também são mais realistas, com ações táticas e situações bastante detalhadas do ponto de vista militar. Isto deu margem à criação de vários jogos eletrônicos de sucesso e a consolidação de um tipo de participação diferente por parte do público².

Enquanto a primeira série pode ser classificada como ‘soft’, dando ênfase à ação, com visual limpo e dando destaque a temas mitológicos, a segunda é mais ‘hard’. Adotando Ronald Dowl Moore (conhecido por dar tons sombrios a séries como *Star Trek: Deep Space Nine*) como produtor executivo e roteirista da nova série, *Battlestar*

1. V. ex: Fanfic Crossover Stories <<http://galacticafanfic.com/stories/bsgcross.html>>

2. Confira em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Battlestar_Galactica_video_games>

Galactica se tornou uma narrativa extremamente pessimista, tendo a fuga da raça humana como pano de fundo para mostrar que, mesmo em situações de extremo perigo e total falta de esperança, os humanos continuam brigando entre si. E essa mistura entre ação/aventura com a falta de esperança deu à série um tom diferente, misturando aspectos <hard> e <soft>.



Há inclusive uma disputa entre os humanos representando essa oposição dentro da narrativa: os militares seguem uma ‘ética de responsabilidade’ (o aspecto ‘hard’), e o governo civil das Doze Colônias defende uma ‘ética da convicção’ (o aspecto ‘soft’). Enquanto o comandante Adama defende sempre ações orientadas por objetivos,

como derrotar os Cylons, encontrar um novo planeta; a presidente civil das colônias, Laura Roslin (Mary McDonnell), advoga uma vida orientada por valores e crenças. Ela acredita ser a vidente das escrituras sagradas, capaz de realizar a profecia de guiar a humanidade para chegar à terra, décima terceira colônia humana, reiniciando o ciclo de evolução em que o passado se encontra com o futuro. O capitão Apolo – codinome do Lee Adama, filho do comandante Adama e um dos protagonistas principais da narrativa (Richard Hatch na primeira versão³; Jamie Bamber na segunda) – oscila entre as duas visões: a mitológica e a militar-tecnológica.

Remake inteligente

A nova versão da série de TV também mereceu um novo design de produção mais contemporâneo e transmidiático: iniciou-se com a minissérie de dois episódios em 2003, continuou durante quatro temporadas, rendeu dois telefilmes complementares (sendo que um deles, *Battlestar Galactica: Razor*, corresponde aos dois primeiros episódios da última temporada) e 3 web séries também complementares.

Vários personagens foram repaginados. O cientista Gaius Baltar, por exemplo, na primeira série é apenas um sub-vilão, traidor da raça humana, que comanda os ataques contra Galactica (John Colicos). Na série mais recente, o personagem (James Callis) é bem mais complexo, sendo manipulado sexual e afetivamente pela Cylon número seis (Tricia Helfer) de forma telepática. Baltar chega à vice-presidência do

3. Único ator da série de 1978 a participar das séries de 2003/2008, como o terrorista político Tom Zarek.

governo colonial e se torna um espião involuntário. Depois, no decorrer da série, chega à presidência e, ao invés de levar os humanos para a terra, os leva para um assentamento em Nova Caprica, aonde sofrem um novo ataque Cylon. Baltar se rende ao inimigo. Após um ano de lutas, os humanos conseguem se libertar e fugir e o cientista se torna um traidor da própria raça e um prisioneiro dos Cylons. Após trair os dois lados e sofrer vários tipos de tortura, Baltar se converte ao monoteísmo radical e se torna colaborador da dissidência Cylon, que deseja unir as duas raças em um mesmo destino.

O tenente Starbuck também foi reelaborado. Na primeira série, ele (Dirk Benedict) era um playboy irreverente, jogador inveterado, parceiro de aventuras do capitão Apollo. Na série mais recente, Starbuck



é uma mulher, Kara Thrace (Katee Sackhoff), que além de manter as características do primeiro personagem (fumar charutos, jogar cartas e desobedecer às ordens) agregou várias outras, femininas.

Os Cylons não são mais uma raça de répteis cibernéticos (como na versão de 1978), mas sim, androides criados pelos próprios seres humanos para facilitar a vida nas colônias. Alguns desses androides, detentores de autoconsciência, auxiliados pelos menos inteligentes, os centuriões, rebelaram-se contra seus mestres. Os Cylons evoluíram e passaram a mimetizar a forma humana, isto é, tornaram-se humanoides dotados de capacidade regenerativa.



Na *Battlestar Galactica* de 2003, enquanto os humanos são corruptos, mentirosos e violentos; os Cylons são mais éticos e íntegros. Assim, há uma inversão do modelo moral da série original, em que os homens são bons e os alienígenas, maus; para um modelo complexo com várias alusões ao islamismo. Os Cylons são monoteístas

radicais e os ataques suicidas à frota colonial são uma alusão à destruição das torres gêmeas de Nova Iorque, em 11 de setembro de 2001. Há, no episódio *Flesh and Bone*, um diálogo bastante impressionante em um violento interrogatório (na verdade, uma sessão de tortura) para descobrir a localização de uma bomba dentro da nave, entre a tenente Starbuck e um Cylon humanoide, que deseja ser morto para alcançar a redenção. Se materialmente destruídos, os Cylons reencarnam em novos corpos, transmitindo seus programas de dados vitais para a ‘nave de ressurreição’. Os Raiders Cylons, naves-caça, são vivos; há Cylons robôs de vários tipos e Cylons humanoides. E eles evoluem a cada ‘encarnação’. Existem doze modelos de Cylons humanoides, cada um com várias cópias. Um dos fatores de suspense da série é justamente descobrir quem eles são entre os personagens. Sete modelos são descobertos e cinco permanecem desconhecidos, gerando várias ‘caças às bruxas’, acusações falsas, desconfianças paranoicas entre os tripulantes da Galactica.

Alguns Cylons pensam que são humanos, como a número oito, Sharon Valerii (Grace Park), cujas cópias se apaixonam e têm romances com personagens humanos. A Cylon desempenha o papel de dois personagens diferentes na narrativa, Sharon “Boomer” e a Sharon “Athena”, que escolhem lados opostos no conflito.

No decorrer da série, no entanto, tanto surgem humanos que se convertem ao monoteísmo radical (como Gaius Baltar), como também aparece uma dissidência Cylon, que considera que a imortalidade de sua espécie inviabiliza o aprendizado do sentido geral da vida. A dissidência, então, se junta aos homens no projeto de loca-



lizar a terra, destrói a central de ressurreição alienígena e investe na criação de híbridos entre as espécies.

A nova série, assim, é bem mais profunda, não se limitando a aventuras de ação e batalhas espaciais: ela explora também as relações humanas em uma civilização ameaçada de extinção, na qual os humanos lutam entre si tanto como contra os Cylons, que também são sua própria criação. E a solução do conflito também é interessante: para vencer os adversários internos de cada lado, os polos opostos se juntam.

No décimo episódio da quarta temporada (*Revelations*), humanos e Cylons dissidentes chegam finalmente à terra, mas encontram tudo devastado: só há uma paisagem desolada de uma civilização destruída. O planeta se encontra na pré-história, com os homens vivendo em tribos nômades. O grupo decide destruir suas naves e viver sem tecnologias. Descobre-se ainda que Hera (uma menina híbrida, meio humana, meio Cylon) reintroduz o DNA alienígena à

raça humana: em um futuro remoto para os personagens, 150 mil anos depois da chegada ao planeta, seus restos fósseis são descobertos e ela é chamada de mãe da humanidade.

Esse futuro remoto, no entanto, corresponde aos nossos dias e as últimas cenas da série mostram os robôs que o homem desenvolve em pleno século XXI, questionando sobre o perigo do passado se repetir de novo: criarmos formas de inteligências artificiais para escravizar; que elas se rebellem contra nós; e que, depois de tentarmos destruí-las, elas acabem nos salvando novamente de nós mesmos.

Caprica, série spin-off

Com a série *Caprica* (2009), a sofisticação narrativa se torna ainda mais complexa sem perder a simplicidade das narrativas de ação. *Caprica* também explica vários elementos narrativos do universo *Battlestar Galactica*: descobre-se, por exemplo, que os Cylons são resultado da digitalização do código genético do DNA humano em avatares de um jogo virtual. As ‘duplicações virtuais’ de Zoé Graystone e Tamara Adama – mortas em um atentado terrorista – não sabem que são entidades virtuais e se fundem em um único androide, a primeira Cylon, ganhando mobilidade no mundo real. Enquanto isso, o grupo fundamentalista ‘Soldados do Uno’, seita da qual Zoe faz parte, deseja o algoritmo de duplicação genética dos avatares para ressuscitar militantes mortos em seus atentados suicidas como uma forma concreta de alcançar a imortalidade.

Assim, a série explica também o fato, presente na narrativa desde a primeira série de 1978, dos Cylons serem monoteístas em oposição



aos humanos politeístas, cultuando deuses semelhantes aos gregos: Atena, Júpiter etc.

O mais importante, no entanto, é a oposição entre atualidade e realidade virtual dentro da narrativa – uma influência da literatura cyberpunk e do cinema dos anos 90. Parte significativa da estória acontece no ciberespaço através de hologramas.

Caprica mistura ação, aventura, intriga empresarial, sexo, tecnologia, comportamento, violência e política em uma estória de ficção científica. ‘Caprica’ também é uma das doze colônias, mais precisamente a colônia que sobreviveu ao genocídio promovido pelos Cylons e fugiu em busca da Terra. A série se desenvolve basicamente

nesta colônia e conta a história da humanidade 58 anos dos eventos narrados em *Battlestar Galactica*, em uma sociedade ainda não muito diferente da nossa atualmente.

Conclusão

As novelas *Battlestar Galactica/Caprica* têm forte influência de temas mais contemporâneos de ficção científica (genética, programação, biotecnologia) e um modelo narrativo voltado para ação. Há histórias diferentes em diferentes mídias (webséries, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos), como também participação ativa de público. O universo *Battlestar Galactica* é a síntese de uma tendência da ficção científica na televisão.

O universo narrativo dá ênfase à questão do eterno retorno do tempo. Na verdade, essa questão perpassa todas as narrativas estudadas e ultrapassam o próprio discurso do gênero da ficção cientí-



fica. A ficção científica como gênero é um esquema narrativo, uma estrutura aberta que configura sua linguagem através das narrativas. Cada nova narrativa absorve, assimila e reproduz as narrativas anteriores, acrescentando alguns detalhes, suprimindo outros, alterando seu enquadramento.

Os Cylons como máquinas-antagonistas do universo *Battlestar Galactica* em sua versão mais recente, por exemplo, se aperfeiçoaram graças ao comportamento coletivo de outros vilões, como os Borg do universo *Star Trek* e dos replicadores do universo *Stargate*. Também assimilaram a tecnologia cyberpunk da vida virtual. Aos poucos, os vilões alienígenas do tipo monstros, répteis e insetos foram dando lugar a antagonistas mais cibernéticos, híbridos entre o homem e a máquina.

Estamos sempre contando a mesma história e a última estória tem sempre (que ter) o poder de compreender e explicar todas as anteriores.

Referências

Galactica: Astronave de Combate (1978–1979) “Battlestar Galactica” (original title) TV Series | 60 min | Sci-Fi, Action, Adventure. Creator: Glen A. Larson; Stars: Lorne Greene, Richard Hatch, Dirk Benedict.

Battlestar Galactica (2003) TV Mini-Series | 183 min | Action, Adventure, Drama Stars: Edward James Olmos, Mary McDonnell, Katee Sackhoff.

Battlestar Galactica (2004–2009) TV Series | 44 min | Action, Adventure, Drama. Creators: Glen A. Larson, Ronald D. Moore; Stars: Edward James Olmos, Mary McDonnell, Jamie Bamber.

Battlestar Galactica: Blood & Chrome (2012) TV Movie | 94 min | Action, Sci-Fi | 9 November 2012 (USA) Director: Jonas Pate; Writers: Michael Taylor (creator), David Eick (creator). Stars: Luke Pasqualino, Ben Cotton, Lili Bordán.

Caprica (2009–2010) TV Series Creators: Remi Aubuchon, Ronald D. Moore; Stars: Eric Stoltz, Esai Morales, Paula Malcomson.