

Marcelo Bolshaw Gomes

UNIVERSOS SCI-FI AUDIOVISUAIS

Estudos narrativos transmídia II



Marcelo Bolshaw Gomes

UNIVERSOS SCI-FI AUDIOVISUAIS

Estudos narrativos transmídia II



Paraíba, 2016

UNIVERSOS SCI-FI AUDIOVISUAIS

Estudos narrativos transmídia II

Marcelo Bolshaw Gomes

2016 - Série Veredas, 36



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. 58045-180
marcadefantasia@gmail.com
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB; Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UNIMESP; JJ Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB; Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Editoração: H. Magalhães

G633u

Gomes, Marcelo Bolshaw

Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II. / Marcelo Bolshaw Gomes. - Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

102p.: il. (Série Veredas, 36)

ISBN 978-85-67732-65-7

1. Mídia. 2. Comunicação. 3. Narratologia.

I. Título

CDU: 316.774

Resistir é inútil
(Você será assimilado)
The Borgs (in Star Trek)

Sumário

Universos narrativos antes da internet	6
Breve história da sci-fi	9
Livro versus filme	15
Star Trek	20
Babylon 5	33
Stargate	45
Battlestar Galactica	60
Alien vs Predador	70
Comparações	77
Conclusão	86
Referências	87
Posfácio	98



Universos narrativos antes da internet

O presente livro compila uma extensa pesquisa descritiva, que investiga cinco universos narrativos de ficção científica audiovisual: *Star Trek*, *Babylon 5*, *Stargate*, *Battlestar Galactica* e *Alien versus Predador*. O objetivo principal é descrever a transmediação desses universos em outros suportes (livros, cinema, histórias em quadrinhos) com a participação ativa de um público específico aficionado, em um momento em que a internet ainda não era determinante no processo.

Além da descrição comentada das séries de TV e dos universos narrativos, utilizam-se conceitos e noções da metodologia dos estudos narrativos (estruturalistas e hermenêuticos) para interpretá-los. Esse trabalho dá continuidade ao livro *Mimesis e Simulação* (2015); também editado e publicado pela Marca de Fantasia. Aplicamos aqui, conceitos e noções desenvolvidas teoricamente lá.

Aqui a simulação do futuro é a própria narrativa da ficção científica. Os universos narrativos *sci-fi* são simulações da realidade condicionada pela tecnologia. E a *Mimesis* está na apropriação intertextual dos temas da ficção científica, pela concorrência dos universos narrativos em abranger os demais dentro de si.

Assim, nesse trabalho, através da *Mimesis* intertextual e simulações narrativas, desenvolve-se o conflito simulado entre ho-

mem e máquina, com vários momentos dramáticos para ambas as partes. O universo *Stargate* quis ampliar e compreender *Star Trek. Galactica* assimilou e reinterpretou os universos *sci-fi* anteriores. E o *Alien* devorou todo mundo: roubando as pirâmides (e o enredo de colonização alienígena) do *Stargate*, readaptando o tempo circular da narrativa de *Galactica*, e acrescentando ainda o clima de terror ao suspense/ação de outras séries e filmes.

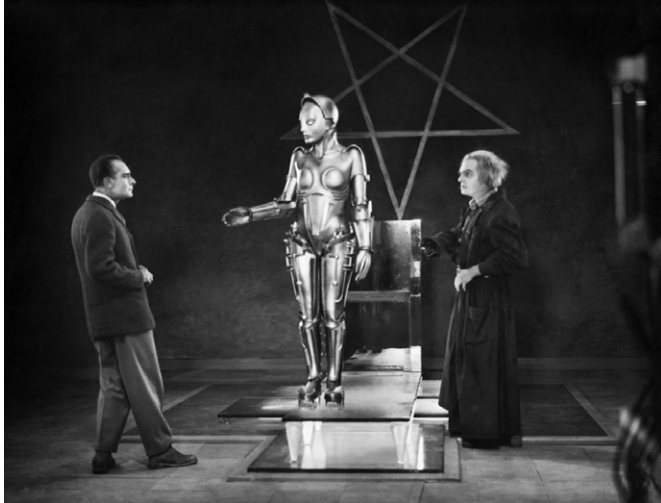
Hoje os estudos narrativos estão entrando em voga na área de comunicação em função de autores internacionais. Trabalhos como esse, no entanto, continuam sendo excluídos da reflexão acadêmica em virtude do apego aos antigos paradigmas e da colonização intelectual reinante na pesquisa científica brasileira na área.

Impossível não ressaltar e agradecer a consideração e o interesse do professor Henrique Magalhães pelo meu trabalho. E não se trata de um agradecimento meramente pessoal. É importante valorizar aqueles que conseguem ver, produzir e dar visibilidade local à produção teórica sintonizada com a reflexão global. Apenas elaborando singulares e promovendo as próprias simulações do futuro poderemos sair do subdesenvolvimento cultural a que o colonialismo quer nos confinar.

‘Se dar o direito de ser quem é’ promove a descolonização de todos, abrindo caminhos próprios e incentivando outros. Agradeço, portanto, mais do que a oportunidade de apresentar minhas ideias, ao espírito contemporâneo do professor Henrique e toda equipe da revista *Imaginário!* – associada ao Programa de Pós-Graduação em Culturas Midiáticas da UFPB – por seu tra-

balho editorial de valorização e de auto estima intelectual. Obrigado por vocês serem quem são; porque isso viabiliza que todos sejamos quem somos também.

Marcelo Bolshaw Gomes



Breve história da sci-fi

Explicar o que é a ficção científica pode não ser uma tarefa muito simples. Há muitas definições (acadêmicas e editoriais) do gênero e de suas fronteiras com outros gêneros. O livro *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy* (1986) identifica mais de 30 definições.

Identificar seu início como gênero literário também não é fácil. Há registros antigos de narrativas fantásticas sobre viagens à Lua e a outros planetas – como o *Micromégas* de Voltaire (1752). Também há romances góticos como *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Wollstonecraft Shelley, ou a obra de

Robert Louis Stevenson, *O Médico e o Monstro* (1886), nos quais a ficção científica se mistura com a literatura fantástica. Também há muitos tipos e subtipos de ficção científica (clássica, de aventura, cyberpunk, bio-punk, pós-cyberpunk) e muitas classificações possíveis para suas diferentes correntes.

Consideram-se aqui duas categorias analíticas gerais: a ficção científica ‘soft’ ou utópica, em que a tecnologia e a ação desempenham um papel secundário; e a ficção científica ‘hard’ ou distópica, em que a subjetividade é posta em segundo plano. E essa classificação compreende diferentes graus e combinações intermediárias entre os dois extremos puros.

Como gênero literário, a ficção científica começa soft ou utópica, com os romances científicos de Júlio Verne - *Viagem ao centro da terra* (1864), *Da terra à Lua* (1865), *Vinte mil léguas submarinas* (1870) - e as novelas de crítica social de H. G. Wells: *O homem invisível* (1897), *A Ilha do Dr. Moreau* (1896) e *A Máquina do Tempo* (1895).

Mas, na primeira metade do século XX, a ficção científica se torna mais ‘dura’ e surgem escritores como Isaac Asimov (1920/1992), Arthur C. Clarke (1917/2008), Aldous Huxley (1894/1963).

Também é importante ressaltar o papel das histórias em quadrinhos *Buck Rogers* (1928) de Philip Francis Nowlan e *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond. Ambos tiveram várias adaptações para o cinema e para TV e hoje existem até videogames com os personagens. Flash Gordon vai, inclusive, instituir um padrão visual e narrativo soft, que será imitado por diretores.

Desde o início do cinema, se encontra a ficção científica em filmes: *Le voyage dans la lune* (Viagem à lua) de 1902, de Marie-Georges-Jean-Méliès. Muitos livros foram adaptados ainda em preto e branco e alguns temas – como a possibilidade de uma invasão marcianos na terra – foram bastante explorados por vários filmes estadunidenses dos anos 30 e 40. O destaque é para o filme *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, que reuniu os principais elementos narrativos do gênero: a luta entre utopia e distopia, o papel da tecnologia na sociedade, a escravidão humana imposta pelo trabalho mecanizado.

Nos anos 50, a ficção científica cinematográfica será severamente ideologizada pela guerra fria entre EUA e URSS. Os filmes *Destination Moon* (1950), *O Dia em que a Terra Parou* (1951) e *The War of the Worlds* (1953) refletem essa tendência. Porém, é nesse momento também que surgem os grandes trabalhos literários de ficção científica distópica: *1984* (1948) de George Orwell e os contos de Philip K. Dick - narrativas críticas em relação ao uso social da tecnologia.

As narrativas distópicas no cinema começam na década de 60 com a ‘nouvelle vague’ na França, com *Alphaville* (1966), de Jean Luc Godard e *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut. Também merecem destaque os filmes *2001 - Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick e *O Planeta dos Macacos* (1968), de Franklin J. Schaffner. Esses filmes, além de distópicos, têm em comum uma linguagem mais popular e a ideia de que existe

um grande ciclo de tempo cósmico, sem começo ou final, que o passado e o futuro se encontram em um eterno retorno.

As narrativas distópicas se multiplicam durante a primeira metade dos anos 70 - com *THX 1138* (1970), de George Lucas; *Laranja Mecânica* (1971), de Stanley Kubrick; e *Rollerball* (1975), de Norman Jewison – entre outras.

Porém, com o lançamento do primeiro filme da hexalogia *Star Wars* (1977-2005), de George Lucas, houve uma grande popularização da ficção científica. Os especialistas, no entanto, não consideram que a obra de Lucas seja ‘ficção científica’ e sim uma narrativa de aventuras ambientada em um contexto futurista. O fato é que *Star Wars*, sendo ou não classificada no gênero, popularizou bastante a ficção científica permitindo o lançamento de outros filmes – como *Star Trek: The Motion Picture* (1979) e *Battlestar Galactica* (1979) - e iniciando um ciclo de ficção científica soft voltado para TV e para o grande público.

Reparem que nos anos 60 e na primeira metade dos 70, a ficção do tipo distópica invade o cinema *cult*, se tornando predominante nas elites culturais dos principais países do ocidente; mas, que com o ciclo televisivo, dos anos 80 em diante, parte da ficção científica voltou a ser utópica, agora voltada para o público global infanto-juvenil.

Nos anos 80 e 90, o cinema de ficção científica permaneceu crítico e distópico, agregando novos temas (clonagem, guerra biológica, nanotecnologia, realidade virtual, identidade genética): *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott; *Johnny Mnemonic* (1995),

de Robert Longo; *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol. Também nesse período começam a surgir os filmes de paradoxo temporal. Estórias sobre viagens no tempo em que uma mudança em um evento no passado pode alterar o futuro da narrativa e o presente narrativo (TAVARES, 1986). *O Exterminador do Futuro* (1984), de James Cameron; *Back to the Future* (1985), de Robert Zemeckis – são alguns exemplos de narrativas de paradoxo temporal.

Há ainda as narrativas de laço de recorrência temporal, que muitas vezes se combinam com as de paradoxo temporal. Nessas narrativas, a ação que se repete da mesma forma menos para o protagonista em um ‘laço no tempo’ (ou *timeloop*), uma situação em que o tempo corre normalmente durante um determinado período, mas em certo ponto o tempo ‘salta para trás’, de volta ao ponto inicial, como um disco de vinil riscado, repetindo período em questão. A maioria dos videogames atuais foi elaborada como narrativa de laço de recorrência temporal. *O efeito borboleta* (2004) de Eric Bress e J. Mackye Gruber é o exemplo mais conhecido desta modalidade narrativa.

A trilogia *Matrix* (1999, 2003a, 2003b), de Andy e Larry Wachowski, também trabalha com a ideia de recorrência temporal, mas dá ênfase à metanarrativa dimensional. Há duas realidades paralelas, na primeira, ilusória, vivemos nossas vidas normalmente; mas na segunda somos dominados por máquinas, que vivem de nossa energia através de um regime de dependência química e hipnose audiovisual. Neo, protagonista e narrador, é o messias virtual que tem por missão derrotar a Matrix e o grande

Programador, que controla e planeja tudo, inclusive rebeliões periódicas para otimização do sistema.

Também é importante citar os filmes *A.I. - Inteligência Artificial* (2001) e *Minority Report - A Nova Lei* (2002), ambos de Steven Spielberg, uma vez que reinterpretam velhos elementos simbólicos em um novo esquema narrativo, como é o caso do embate entre determinismo biomecânico e livre-arbítrio ético.

Livro versus filme

Joseph Campbell (1990) considerava a ficção científica como a mitologia de nossos dias, refletindo sempre temas subjetivos atuais em um ambiente tecnológico futurista. Para ele, ‘a máquina’ é o principal antagonista dessas narrativas mitológicas futuristas. A máquina é desumana, fria, impessoal. O antagonista é o ‘não humano’ - incluindo aí também os ‘alienígenas’, outros grandes vilões contemporâneos deste universo fantástico.

Quando se trata de literatura fantástica, há um grande empobrecimento e uma grande insatisfação como as adaptações audiovisuais. E a famosa frase ‘o livro é melhor que o filme’ é uma afirmação frequente quando se trata de ficção científica ou de literatura fantástica, em que o universo narrativo das histórias é uma realidade muito diferente e distante do mundo que conhecemos. A leitura, além de transmitir mais informação objetiva sobre o contexto da história, faz com o leitor imagine o universo narrado, enquanto a representação visual do cinema ‘rouba’ do público a imaginação da realidade narrada. Por isso também, em contrapartida, os universos narrados a partir da escrita são menos subjetivos que os audiovisuais, que enfatizam mais os personagens do que o mundo em que habitam.

Porém, quando o foco é a ficção científica na televisão, com sua *linguagem e produção seriada* (CALABRESE, 1987) a cons-

trução de universos narrativos fantásticos ganha uma nova dinâmica, que combina o efeito de sentido da escrita com o da recepção audiovisual. Em relação ao universo ficcional, a serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repetição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determina características próprias e específicas. Assim, a recepção em série depende tanto dos elementos fixos (ou simbólicos, subjetivos) como dos variáveis (ou informacionais, objetivos). A repetição diferenciada desses elementos simbólicos e semióticos por períodos extensos de tempo gera um gradativo acúmulo de informação sobre o universo narrativo.

O resultado é a construção de universos fantásticos, imaginados pela escrita e visualizados no cinema, que passaram a desempenhar, através da televisão e da internet, um papel analógico em relação à vida urbana, de realidade paralela em relação ao cotidiano e as rotinas diárias da sociedade industrial. Também é importante ressaltar que as expectativas do público interferem diretamente na narrativa seriada enquanto ela se desenvolve através de cartas, telefonemas, pesquisa de opinião e agora, a internet.

E esse é nossa principal intenção: demonstrar que a ficção científica na televisão serviu como um ‘laboratório de experiência’ para o processo de transmediação identificado por Jenkins (2008), destacando alguns elementos simbólicos de seus universos narrativos e de suas estórias. E durante essas quatro décadas, a produção cinematográfica de ficção científica teve uma influência intertextual

direta com as séries de televisão do gênero: temas abordados nos filmes como a clonagem, a nanotecnologia, a identidade genética, a realidade virtual migraram do cinema para TV. E a própria contradição entre uma ficção científica mais ‘dura’ e outra mais humana, também foi transposta da TV. Para tanto demonstrar essa hipótese, selecionaram-se cinco franquias de ficção científica, com estórias na televisão, no cinema, nos livros e em histórias em quadrinhos e o resultado da pesquisa foi publicado em artigos pela revista Imaginário e é resumido adiante.

Star Trek (1966-2005) - no Brasil, Jornada nas Estrelas – é a franquia, criada por Gene Roddenberry, mais bem-sucedidas da história da indústria do entretenimento mundial. O núcleo da franquia é formado por seis séries de televisão: *The Original Series*, *The Animated Series*, *The Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager* e *Enterprise*. Há também doze filmes longa metragem, dúzias de jogos eletrônicos, centenas de livros e pelo menos dois museus exibindo itens de seu universo narrativo. *Star Trek* se tornou um fenômeno cult, gerando inúmeras referências na cultura global contemporânea.

A série *Stargate Atlantis* faz parte da franquia *Stargate* refere-se às produções americanas e canadenses de ficção científica que tiveram início com o longa-metragem para o cinema *Stargate*, em 1994, e que hoje incluem três teles séries *Stargate SG-1* (1997-2007 - 10 temporadas), *Stargate Atlantis* (2004-2009 – 5 temporadas), *Stargate Universe* (2009-2011 - 2 temporadas),

uma tele série de animação (*Stargate Infinity*) e diversos romances, de modo a formar um extenso universo narrativo.

Em seguida, pesquisa-se sobre universo narrativo de *Babylon 5* (1994-1999), série de televisão norte-americana criada, produzida e majoritariamente escrita por J. Michael Straczynski. A série deu origem a seis filmes para TV, 16 livros de vários autores, 14 adaptações de episódios para histórias em quadrinhos e uma série derivada, *Crusade*, que estreou em 1999 e teve apenas 13 episódios.

Investiga-se ainda o universo narrativo de *Battlestar Galactica*, franquia americana de filmes e séries de televisão de ficção científica. O primeiro seriado (1978), inicialmente exibida no canal americano ABC, rapidamente obteve êxito mundial, justificando três longas metragens para o cinema. Uma nova versão da série foi produzida em 2003, rendendo quatro temporadas. Em 2009, começa a minissérie *Caprica*, contando a história do universo narrativo de *Battlestar Galactica* 58 anos antes das histórias do seriado anterior.

E, finalmente, a franquia conhecida como *Alien VS Predador* (1979-2015), na verdade, três franquias distintas sobre o mesmo universo narrativo, envolvendo nove filmes longa-metragem, vários jogos e, principalmente, várias histórias em quadrinhos, responsáveis pela reinterpretação dos elementos simbólicos utilizados pelo cinema, dando lhes outro significado e dimensão. Aqui, no entanto, não se trata de ‘ficção científica na televisão’, ou, para ser exato, de um universo transmídia construído a partir

da serialidade da TV; e sim de um universo elaborado através de filmes, quadrinhos e games.

Mais do que examinar práticas e estratégias de transmediação, a intenção aqui é mapear conteúdos intertextuais, demonstrando que os universos narrativos da ficção científica não são apenas simulações das mudanças tecnológicas na sociedade, mas também problematizam temas existenciais, religiosos e psicológicos em suas entrelinhas. O foco da pesquisa é a relação entre homem e máquina (embora atualmente devido fusão com outros gêneros, tenham surgido novos vilões da sci-fi: zumbis, vírus, monstros etc.).



Star Trek¹

A série *Star Trek* original narra as aventuras interestelares da tripulação da USS Enterprise, uma espaçonave de exploração no século XXIII da Frota Estelar da Federação Unida dos Planetas. Os principais personagens são o capitão James T. Kirk (William Shatner), primeiro oficial comandante Spock (Leonard Nimoy) e do médico Dr. Leonard McCoy (DeForest Kelley). A série estreou em 1966 e teve três temporadas na NBC. E aventuras

1. Publicado na revista *Imaginário!* n. 3. Paraíba: Marca de Fantasia, junho de 2014, p. 137/167.

da USS Enterprise da foram continuadas pela mini seriado *The Animated Series* e seis filmes. É interessante observar que a série original não foi um sucesso imediato e chegou a ser cancelada, porém alavancada pelos filmes tornou-se gradativamente um fenômeno cultural de longa duração.

Star Trek tornou-se cultuada graças à abordagem humanista que fez de temas essenciais e à crença iluminista na ciência, na tecnologia e na democracia. A odisséia da Enterprise por galáxias ‘nunca antes navegadas’ é uma metáfora da aventura humana ao longo dos séculos no nosso próprio planeta, principalmente na era das grandes navegações e de descobrimentos de novos mundos, povos e culturas. E essa aventura traz os mais nobres ideais da modernidade, como a luta pela democracia contra a tirania e do conhecimento científico contra a intolerância e os fanatismos religiosos. E existem ainda vários aspectos econômicos, estéticos e culturais; que tornam a franquia *Star Trek* bastante relevante para os estudos narrativos: o pioneirismo em termos de ficção científica na televisão; os esquemas narrativos e discursivos que passaram a ser adotados por outros seriados de televisão; a participação da audiência através de fãs clubes e eventos periódicos; para citar os mais significativos.

Quatro outras séries televisivas foram então produzidas, baseadas no mesmo universo narrativo, porém com personagens diferentes: *The Next Generation* (1987-1994), com as aventuras da tripulação da Enterprise-D cem anos após a Enterprise original; *Deep Space Nine* (1993-1999) e *Voyager* (1995-2001), se

passando simultaneamente a *The Next Generation* (tanto parcialmente no tempo de exibição pela primeira vez na TV como também no tempo narrativo em que as histórias acontecem); e *Enterprise* (2001), se passando antes do período coberto pela série original, nas primeiras viagens espaciais humanas, quando não havia nem Federação de Planetas, nem Frota Estelar, nem a primeira diretriz. E quatro filmes adicionais foram produzidos, continuando as aventuras da tripulação da *The Next Generation*, e, mais recentemente, dois filmes (2009 e 2013) reiniciando a franquia com a então jovem tripulação da *Enterprise* original se passando em uma realidade alternativa.

The Next Generation trouxe uma nova nave, uma nova tripulação e novos adversários da Frota: os ferengi, os borg, os cardassianos, além dos já conhecidos romulanos, klingons e humanos renegados. Agora a *Enterprise* tem como missão a patrulha e a defesa do espaço da Federação e não mais a exploração do espaço desconhecido. A série foi o maior sucesso da franquia, com a participação de atores da Série Clássica, de estrelas hollywoodianas e de cientistas de renome, como Stephen Hawking.

Deep Space 9 é uma estação espacial construída com tecnologia cardassiana, próxima ao planeta Bajor, antiga colônia de Cardassia, que passou a ser ocupada pela Federação em um tratado de paz. Os bajorianos, um povo espiritualista e arcaico, consideram a Federação uma força imperialista semelhante aos seus antigos opressores. A saga começa com o drama do então comandante Sisko (Avery Brooks), nomeado para administração diplomática

da estação, para quem o novo cargo é mais um castigo que uma promoção. Até a descoberta de wormhole (uma fenda espacial) que dá passagem para o quadrante gama, o que torna a estação um dos postos avançados mais importantes do espaço. Além dos cardassianos e klingons, que querem o controle da fenda; do outro lado, no Quadrante Gama, surge o Dominion e seu exército, os Jem Hadar, que querem destruir a Federação e conquistar os Quadrantes Alfa e Beta. Há, então, uma grande guerra.

Já a série *Voyager* trata de uma nave que foi transportada para uma região distante do cosmo, o Quadrante Delta, e luta sozinha para voltar à terra, mesmo sabendo que a jornada de retorno leva 75 anos em velocidade máxima. Também é preciso destacar a presença de uma mulher no comando da nave, a capitã Kathryn Janeway (Kate Mulgrew) – um marco indiscutível no protagonismo feminino das narrativas do gênero sci-fi e das narrativas audiovisuais em geral.

E, finalmente, a série *Enterprise*, ambientada no século 22, que conta a história da primeira Enterprise (NX-01), nave comandada pelo capitão Jonathan Archer (Scott Bakula) a serviço do planeta Terra, antes da formação da Frota Estelar. A série começa em 2151 e retrata os eventos que culminam com a fundação da Federação e a guerra contra os Romulanos. No decorrer da série, surge a Guerra Fria Temporal, com diferentes alienígenas vindos do futuro para tentar modificar a história. Surge também a federação do futuro e a primeira diretriz temporal, que prescreve que os viajantes

do tempo não devem alterar o curso natural dos acontecimentos (podendo apenas impedir que os outros o façam).

Assim, a coluna vertebral da franquia *Star Trek* consiste nessas seis séries de televisão, em um total são 726 episódios produzidos em 30 temporadas de televisão para mais de 530 horas de entretenimento. Os 12 filmes de longa-metragem desempenham um papel periférico nesse conjunto e são muito intertextuais com os seriados, com os mesmos personagens e dramas, podendo ser vistos como macro episódios, com mais tempo e recursos, dentro da saga como um todo.

Os conflitos apresentados em *Star Trek* muitas vezes são alegorias de problemas contemporâneos: a série original discute questões dos anos 60, assim como as outras séries refletem problemas de suas respectivas décadas. Questões refletidas nas séries incluem: guerra e paz, lealdade, autoritarismo, imperialismo, racismo, religião, direitos humanos e o papel da tecnologia, é claro.

O papel da mulher na sociedade visto através da evolução dos episódios e das séries *Star Trek*, por exemplo, renderia um livro completo, bastante interessante. Na série original, os episódios refletiam o machismo dominante na época.

Em 1965, Gene Roddenberry, criador e produtor de *Jornada nas Estrelas (Star Trek)*, havia submetido um episódio piloto de sua nova série, produzido pelos estúdios Desilu, aos executivos do canal de TV NBC. Eles recusaram o piloto e fizeram duas exigências: que tirasse a “Número Um”, segunda em comando

na nave; e eliminassem o personagem Spock, pois tinha um ar “demoníaco”. Roddenberry concordou com a primeira exigência, pois achava que os espectadores ainda não estavam preparados para ver uma mulher em posição de comando (mas a atriz permaneceu, no papel da enfermeira Chapel). Entretanto, não concordou com a retirada de Spock².

O capitão Kirk da série original fazia um tipo meio sedutor sem escrúpulos, que usava os sentimentos de belas alienígenas em defesa dos interesses da Frota. Foi castigado, no episódio *Turnabout Intruder*, em que uma ex-namorada ensandecida se vinga tomando-lhe o corpo e o comande da nave.

Nas séries *The New Generation* e *Deep Space Nine* as mulheres conquistam o mesmo patamar dos protagonistas (e antagonistas) masculinos, porém é com a série *Voyager* e com a capitã Janeway (que trata a tripulação como se fosse sua família), que os valores femininos se tornam dominante, sem perder a competência como oficial da Frota.

Outro tema constante que evoluiu com o passar do tempo e foi uma de suas maiores e mais significantes contribuições para a história da televisão foi seu elenco multirracial e multicultural. Isso se tornou comum na televisão a partir da década de 1980, porém nos anos 1960 isso era algo controverso e arriscado. Na ponte da Enterprise havia um piloto japonês, um navegador russo, uma oficial de comunicações negra, um engenheiro escocês e

2. Fonte: Wikipedia; verbete Star Trek <http://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Trek>.

um primeiro oficial alienígena. O número de alienígenas foi aumentando nas tripulações das séries posteriores, inclusive adotando raças como foram inimigas, como os Klingon, como membros efetivos da Frota.

Também, controverso nos anos 60, foi o primeiro beijo inter-racial planejado da história da televisão americana, entre Kirk e Uhura (Nichelle Nichols, a primeira mulher afro-americana a ter um papel tão importante em uma série americana) no episódio “*Plato’s Stepchildren*”.

Nas séries posteriores esta tendência de miscigenação (e de ênfase em conflitos interpessoais) também vai evoluir em outros relacionamentos inter étnicos, incluindo vários tipos de alienígenas, chegando mesmo a beirar o bizarro. Esse foi o caso do casamento do tenente Worf (Michael Dornele), um monstruoso klingon, com a bela comandante Jadzia Dax (Terry Farrell), uma Trill, raça de larvas que possui hospedeiros simbióticos humanoides, em *Deep Space Nine*.

Além do papel da mulher na sociedade e da ideia de miscigenação étnica entre humanos e alienígenas, há alguns temas estratégicos para entender a relevância da franquia *Star Trek*: a interface homem-máquina e a primeira diretrix da Frota Estelar.

Os temas da máquina como antagonista e do papel da tecnologia no futuro são constantes. Eles estão presentes em vários episódios em todas as séries, tanto de forma explícita (como, por exemplo, no episódio *The Return of the Archons* da série original, em um computador programado para ser uma divindade de

um planeta primitivo luta diretamente contra a tripulação para manter seu controle sobre a população de nativos) como também de várias formas mais sutis, em que se discute a mecanização dos homens e a interface homem-máquina.

Na *Star Trek* original, o comandante Spock representa o conflito entre a lógica e a emoção. Ele é meio vulcano, raça treinada para ter emoções e pautar sem comportamento unicamente pela lógica; meio humano por parte de mãe.

Em *The next generation*, essa função passou a ser desempenhada por Data (Brent Spiner), um androide senciente incapaz de ter emoções e de compreender as idiosincrasias humanas. Apesar de ser oficial da Frota Estelar, Data passar por várias dificuldades no decorrer da série para ser reconhecido como uma forma de vida inteligente e vai se aperfeiçoando como ‘pessoa’. No final, consegue instalar um ‘chip de emoção’ em seu cérebro positrônico.

E, na série *Voyager*, há o personagem ‘the doctor’ (Robert Picardo), o Holograma Médico de Emergência (ou EMH para abreviar) do computador da nave. The doctor também luta para ser reconhecido como uma forma de vida, mas, ao contrário de Data, não padece de falta de emoções, chegando a ser muito dramático em seus apelos para ser considerado. O holograma instala frequentemente sub-rotinas éticas em seu programa; se envolve nos problemas afetivos de seus pacientes e até se apaixona por outros

personagens da tripulação. É um artista: canta, pinta e chegou até a escrever um romance holográfico em defesa dos direitos dos hologramas.

Também é necessário lembrar os borgs³, uma raça alienígena que assimila simbioticamente outras raças em conjunto com suas tecnologias através de implantes biomecânicos e nano robôs espalhados nos organismos assimilados. No começo da série *The Next Generation*, os borgs eram os mais próximos de uma máquina coletiva, porém com o aparecimento da rainha borg, eles se aproximaram mais da metáfora de insetos do que lógica da máquina-antagonista. Significativa é a estória de Seven of nine (Jeri Rya), uma humana assimilada pelos borgs ainda criança, que, depois de crescida, foi resgatada pela tripulação da Voyager, sendo desconectada da coletividade mental borg. Seven tem que reaprender a ser um indivíduo novamente.

No entanto, o tema chave do universo narrativo Star Trek é a primeira diretriz do regulamento da Frota Estelar, que proíbe aos seus integrantes de destruir quaisquer formas de vida inteligente, mesmo que corram perigo de morte. A primeira diretriz é a observação sem interferência. Ela não exclui a compaixão e sim o desejo de fazer justiça com as próprias mãos. É semelhante ao princípio budista da não violência ou à ‘outra face’ do cristianismo, uma vez que a Frota Estelar não pode destruir outras formas de vida mesmo que elas ameacem destruir seus integrantes.

3. Os fãs de Star Trek fizeram um documentário sobre os Borgs, a partir de várias séries: <http://www.startrek.com/watch_video/vid-borg-doc-full>.

No entanto, mais que um preceito ético que norteia a ação dos personagens, a primeira diretriz é um cânone narrativo. Tanto que foi desobedecida por todos os capitães das séries e nunca quebrada pelos roteiristas da franquia. Ela é o principal fator de conflito narrativo de cada um dos episódios de todas as séries. Isto é particularmente visível na série *Enterprise*, quando não havia ainda nem Frota nem a primeira diretriz. A tripulação do capitão Jonathan Archer aprendeu a duras penas a compreender o resultado negativo de sua intervenção bem-intencionada como uma forma destrutiva de contaminação cultural e tecnológica. Ao mesmo tempo, também conheceram a primeira diretriz temporal da frota do futuro como uma forma de manter a linha do tempo e o equilíbrio do universo.

Não há nada de novo nesse recurso!

A narrativa escrita mais antiga que conhecemos conta à história de dois inimigos (Gilgamesh e Enkidu), que depois de se qualificarem na luta, tornam-se amigos inseparáveis. E este mesmo modelo é insistentemente repetido durante toda a multifacetada saga da Star Trek. A jornada nas estrelas, tal como foi sonhada por Gene Roddenberry, implica em ter o próprio universo como aliado, em realizar a missão humana de descobrir outros mundos, não como conquistadores ou colonizadores, mas como exploradores que pesquisam e compreendem diferentes formas de vida. Assim, o tema da diretriz número um, que proíbe aos protagonistas de destruir os antagonistas, mesmo que corram perigo de morte, a intenção compreender o inimigo e torná-lo

um aliado, é a essência ética da narrativa de praticamente todas as histórias da franquia.

Gene Roddenberry imaginou uma série de ficção científica para televisão, em que cada episódio teria dois níveis: um de suspense e aventura; e um que discutisse algum valor moral ou dilema ético. Roddenberry desejava, sobretudo, mostrar o que a humanidade poderia se transformar se aprender com as lições do passado, mais especificamente terminando com o comportamento violento e investindo em um desenvolvimento tecnológico humanizado e integrado ao meio ambiente. As histórias de Star Trek contam as aventuras de humanos e alienígenas da Frota Estelar da Federação dos Planetas Unidos. Os protagonistas são essencialmente éticos e altruístas, cujos ideais são testados em dilemas morais, científicos e tecnológicos. Os antagonistas mais que inimigos, são problemas científicos a serem solucionados ou mal-entendidos com culturas alienígenas. Cada episódio é dividido em blocos, pontuados pela narração feita a partir do diário de bordo estelar dos oficiais, sendo os primeiros de apresentação e desenvolvimento do conflito, enquanto o último bloco desfecha uma solução rápida e inesperada do confronto.

Nas séries *Star Trek*, devido à consultoria científica da NASA, há uma grande quantidade e variedade de *easter eggs*: de física teórica, de química, de biologia, de (diferentes tipos de) psicologia, de medicina, de engenharia (todas as naves tem projetos

completos e modelos), de astronomia (a geografia narrativa das séries é baseada no mapa celeste real) e assim por diante⁴.

E, por fim, as expectativas do público interferem diretamente na narrativa seriada enquanto ela se desenvolve. As narrativas seriadas de TV são abertas à participação ativa do público. E o aspecto mais relevante e interessante do fenômeno *Star Trek* é a forma de recepção organizada a partir de fãs clubes da franquia por todo mundo. Embora a organização da audiência em uma forma de público cativo fechado tenha sido posterior às exibições da série original, a participação ativa dos fãs na narrativa das séries é bastante evidente, não apenas determinando a mudança de comportamento, o desaparecimento ou maior espaço de personagens como também pela coprodução de vários tipos de elementos paratextuais: livros, almanaques, histórias em quadrinhos, sites, roupas, brinquedos e convenções anuais regulares em vários países. Toda uma subcultura internacional foi criada ao redor da franquia, envolvendo jogos, convenções anuais, formas de vestir e de falar⁵. Em inglês, a palavra ‘fã’ é um diminutivo de *fanatic*. E comportamento semirreligioso dos Trekkers,

4. Algumas tecnologias *Star Trek* que se tornaram realidade: alumínio transparente; comunicadores; Fêiser (armas de atordoamento); o programa tradutor universal; o visor de Giordi La Forge (LeVar Burton); a telepresença a distância; o tricorder (utilizado para exames médicos e para análise ambiental); entre outros.

5. Os trekkers se cumprimentam com a saudação vulcana e muitos falam o idioma dos klingon. Na internet, há inclusive um tradutor online:

<<https://sites.google.com/a/klingonword.org/klv/klingon-translator-and-dictionary>>.

aficionados em *Star Trek*, já foi até objeto de documentário⁶ e de estudos comportamentais.

Detalharam-se aqui os aspectos econômicos, estéticos e culturais que tornam a franquia *Star Trek* bastante relevantes para os estudos narrativos audiovisuais: o pioneirismo em termos de ficção científica na televisão; os esquemas narrativos e discursivos que passaram a ser adotados por outros seriados de televisão; a participação da audiência através de fãs clubes e eventos periódicos.

Agora é importante ressaltar que o universo narrativo de *Star Trek* é uma contribuição importante, não apenas para ficção científica na TV (ou mesmo da ficção científica em si, como gênero literário), mas, sobretudo, para televisão em geral e para sua linguagem seriada, pois seus elementos discursivos influenciaram outros universos narrativos transmidiáticos, em que o público passou a se organizar para produzir objetos paratextuais e interferir efetivamente na narrativa.

E o mais importante: por ser uma forma seriada de narrativa, *Star Trek* é um canteiro de experimentação; e também um campo de reflexão sobre a própria ficção científica, a evolução de seus temas centrais (a simbiose entre homem e máquina; e o mito da observação sem interferências) representa a evolução de nossa reflexão sobre o futuro e a humanidade.

6. *Trekkies* (termo pejorativo de Trekkers) é um documentário de 1997, dirigido por Roger Nygard e estrelado por Denise Crosby.



Babylon 5

A estação espacial Babylon 5 é uma colônia de O'Neill, localizada no setor estelar Epsilon Eridani, no quinto ponto de Lagrange entre o planeta fictício Epsilon III e sua lua. Com oito quilômetros de comprimento e 2,5 milhões de toneladas, girando para produzir gravidade artificial, a estação é semelhante ao enorme cilindro rotativo. O centro do cilindro é aberto, incluindo vários ecossistemas artificiais e um trem que passa por todo o comprimento da estação, cruzando áreas de convívio criadas para acomodar as diversas espécies alienígenas (setores azul, verde etc.),

com diferentes atmosferas e níveis gravitacionais. A estação é o lar para 250.000 seres vivos, cerca de cem mil humanos, sendo dois mil de soldados da Força Terrestre.

A narrativa se passa no século XXIII, dez anos após a guerra entre humanos e Minbari. A estação espacial foi elaborada para ser um ponto de encontro para as espécies inteligentes da galáxia e cujo objetivo era fomentar a paz através da diplomacia, do comércio e da cooperação. Ao invés disso, funcionando como um centro de intrigas políticas e conflitos raciais, a estação acaba se tornando, no decorrer dos acontecimentos, a causa de uma nova guerra estelar.

Criador, produtor da Warner Brothers, diretor e escritor da maioria dos episódios da série⁷, J. Michael Straczynski⁸, fez uma opção pelo realismo. Não apenas no visual (a cenografia, a fotografia, os efeitos especiais, a maquiagem dos atores alienígenas), mas também em personagens mais reais, menos idealizados e moralmente imperfeitos. Uma série sem ‘crianças ou robôs engraçadinhos’, habitada por pessoas de verdade, que “fosse um espelho do mundo real que, secretamente, ensina” - disse o produ-

7. Straczynski escreveu 92 dos 110 episódios da série, incluindo todos os 44 episódios da terceira e quarta temporadas. Outros escritores contribuíram para a série foram: Peter David, Neil Gaiman, Kathryn M. Drennan, Lawrence G. DiTillio, D.C. Fontana, David Gerrold e Harlan Ellison.

8. Straczynski, além de produtor de TV de outras séries como He-man e os senhores do universo, é roteirista de história em quadrinhos, já tendo escrito de estórias tanto para a Marvel do Homem-aranha e do Quarteto fantástico como para a DC de Super-homem e Mulher maravilha.

tor em uma referência ao ideal literário do escritor Mark Twain⁹. Além de ter personagens mais realistas com profundidade psicológica, a narrativa de *Babylon 5* também se tornou mais complexa do que a de outras séries televisivas de ficção científica porque elementos da política e da diplomacia passaram a ser discutidos em seu universo fantástico.

Enquanto a franquia *Star Trek*, a principal concorrente na TV americana nos anos 90, é ‘hegemônica e legitimadora da ordem’, ideologicamente a favor do poder constituído, ancorado nos valores universais da justiça e da liberdade, muitas vezes polarizando de modo maniqueísta as contradições morais entre o certo e o errado; *Babylon 5* se esforça para ser mais crítica e pluralista, apresentando sempre os vários lados dos diferentes conflitos que explora. Ela é uma série ‘politicamente correta’ e sem ideologia americana.

Pode-se dizer inclusive que *Babylon 5* tem várias influências distópicas da ficção científica ‘hard’, tanto estéticas como narrativas. Seus personagens são solitários, sérios e até melancólicos; o visual da estação espacial é gigantesco, sombrio e claustrofóbico; por vezes lembrando uma grande metrópole urbana, em que muitas pessoas convivem confinadas em pequenos espaços. Daí o nome de ‘babylon’.

Straczynski também foi bastante realista como produtor, dando ênfase ao planejamento da série, como um produto de te-

9. STRACZYNSKI, M. *The Lurker's Guide to Babylon 5*. <<http://www.midwinter.com/lurk/lurker.html>>.

levisão, incorporando várias técnicas e procedimentos de outros programas e mídias. Ela foi a primeira série de ficção científica a ser escrita como uma novela, com começo, meio e fim; a primeira a ser escrita em arcos, com as histórias em quadrinhos. A série *Babylon 5* consiste de um arco de história coerente de cinco anos se desenrolando sobre cinco temporadas de 22 episódios cada. Ao contrário de outras séries de ficção científica na TV na época, ela tem uma estrutura de novela, com um começo, meio e fim bem definidos. Cada episódio, além de conter uma narrativa em si, é também ‘capítulo’ de uma narrativa mais geral. *Babylon 5* foi também uma série televisiva pioneira no uso da internet.

A série empregou uma estratégia de marketing na Internet para criar um burburinho entre os leitores online muito antes do piloto ter ido ao ar, com Straczynski participando em comunidades online na USENET (newsgroup rec.arts.sf.tv.babylon5.moderated) e nos sistemas GENie e CompuServe muito antes da Web se tornar o que é hoje em dia. (...) Também durante esta época, o executivo da Warner Bros. Jim Moloshok criou e distribuiu cromos (trading cards) eletrônicos para ajudar a propagandear a série. Em 1995, a Warner lançou um website oficial da série hoje defunto portal Pathfinder.com. Em setembro de 1995, eles contrataram um fã para assumir o controle do site e moveram-no para o seu próprio domínio ¹⁰.

10. Fonte: Wikipedia, verbete: Babylon 5 <http://pt.wikipedia.org/wiki/Babylon_5>.

E, talvez o mais importante: ela foi exibida de forma que o tempo narrativo (o período de tempo da estória) coincidissem com o tempo de recepção (o período de tempo da história). Cada uma das cinco temporadas da série corresponde a um ano fictício entre 2258 e 2262. Assim, estabelecem-se cotidianos paralelos e tem-se a impressão de que um mês na vida narrativa do personagem equivale a um mês das vidas reais do público. Tal simetria narrativa de tempo, além de pioneira para época em termos de simultaneidade de TV, é também um fator importante na construção de um universo narrativo, mesmo quando assistido em DVD ou em arquivos. A regularidade dos acontecimentos narrados dá um tom de realidade à narrativa audiovisual seriada.

O planejamento da série, no entanto, não significou falta de interação com o público. Ao contrário, outras novelas em livros, histórias em quadrinhos e narrativas transversais dentro do universo ficcional da *Babylon 5*, muitas delas produzidas por fãs, acabaram influenciando o resultado final da série e, em 1999, o lançamento da nova série *Cruzade*. É como se o ‘espelho de Mark Twain’ simplesmente aprendeu (a aprender), ao invés de apenas ‘secretamente ensinar’.

No início da série, a estação está recepcionando embaixadores das diversas raças da galáxia. Cinco civilizações principais estão representadas no conselho da estação através de embaixadores: os Humanos, os Minbari, os Narn, os Centauri e os Vorlons. Algumas espécies menos poderosas da Liga dos Mundos Não Alinhados aparecem regularmente, como os Drazi, os Brakiri, os

Vree, os Markab e os Pak'ma'ra. Há também as Sombras, seres da escuridão, inimigos de todos e antagonistas em torno do qual existe a aliança das raças.

E, entre as raças mais antigas do universo Babylon 5, estão os Vorlons, arquiinimigos das Sombras, base para as lendas sobre anjos em diversos mundos, inclusive a terra. No momento inicial do seriado, os humanos do planeta Terra tinham sobrevivido a uma guerra contra os Minbari que, a despeito de sua superioridade, desistiram misteriosamente da guerra quando estavam prestes a destruir toda humanidade. Descobre-se o motivo no decorrer da primeira temporada: o comandante Jeffrey Sinclair (Michael O'Hare), encarregado da Babylon 5, é considerado pelos Minbari como sendo a reencarnação de Valen, um grande líder e herói do seu povo na guerra contra as Sombras. Concluindo que outros de sua espécie também estariam renascendo como humanos e obedecendo ao preceito Minbari que proíbe o assassinato de outros Minbari (para que essas mortes não prejudicarem a evolução espiritual de suas almas eternas), eles encerraram a guerra no momento em que as defesas da Terra estavam vencidas e tudo parecia perdido.

Gradualmente também vai se revelando que a embaixadora Delenn (Mira Furlan) tem uma missão especial: se transformar um híbrido humano-Minbari, para construir uma ponte entre as duas espécies. E, aos poucos, ela vai mudando de aparência, tornando-se mais humana e menos Minbari. O comandante Sinclair é substituído por John Sheridan (Bruce Boxleitner) no comando

militar da estação – que passa a ser o protagonista principal do seriado e par romântico de Delenn. Sinclair volta a aparecer na série como Valen, o herói Minbari.

Além das Sombras, antagonistas externos à Babylon 5, e dos diferentes tipos de aliados alienígenas inconfiáveis, antagonistas circunstanciais no eterno jogo de poder em que vive a estação; há também a Psi Corps, a corporação dos telepatas humanos da terra, que controlam a vida política do planeta e tem interesses próprios. Esse talvez seja o principal antagonista da estação, compreendida como uma protagonista de longo prazo.

Um conflito nasce entre o grupo de comando da estação e a Psi Corps. A subcomandante Susan Ivanova (Claudia Christian) é secretamente uma telepata latente que ilícitamente evitou se registrar junto à corporação. A Psi Corps também apoiou o assassinato do presidente da Aliança Terrestre, Luís Santiago, e o governo ditatorial de seu sucessor, o presidente Clark.

As Sombras parecem estar por trás de tudo. Elas são uma raça antiga e poderosa, que acordou recentemente de um longo período de hibernação e manipulam outras raças através de sua influência invisível. Durante toda segunda temporada (ano de 2259), as Sombras fomentam uma guerra entre os Centari e os Narn.

No ano seguinte, elas provocam o endurecimento da ditadura do presidente Clark e da Psi Corps, a guerra de independência de Marte, uma colônia humana explorada pela Terra. Babylon 5, em conjunto com outras colônias humanas, também declara independência da Terra. Começa a Guerra entre as Sombras (que

manipulam a Terra e os Centauri) e uma coalizão interplanetária (Babylon 5, Minbari e Vorlons, entre outros). O ex-comandante Jeffrey Sinclair retorna à estação com um plano: voltar no tempo, roubar a estação espacial Babylon 4, misteriosamente desaparecida, e enviá-la mil anos de volta ao passado para servir de base militar na primeira guerra Sombra-Minbari.

Ao voltar ao passado, Sinclair se transforma em Valen e lidera a resistência Minbari. Sheridan, após reencontrar a esposa e descobrir que ela é uma agente das sombras, destrói Z'ha'dum, o mundo natal das Sombras, e, aparentemente, morre em consequência da explosão causada por seu ataque suicida. Enquanto isso, no presente, em um confronto entre a Babylon 5 com as naves das Sombras, o chefe Michael Garibaldi (Jerry Doyle) também desaparece.

Garibaldi é um dos personagens chaves da narrativa. Irônico, carismático e eficiente; ele é o chefe da segurança da estação, terceiro no comando depois de Ivanova. Com o decorrer da série, descobre-se que ele foi capturado pela Psi Corps e foi programado para ser um espião involuntário dos telepatas da Terra.

Em 2261, na quarta temporada, também se descobre que os Vorlons não têm nada de anjos, quando eles passam a destruir planetas inteiros que acreditam estar «influenciados» pelas Sombras. Na verdade, tanto os Vorlons como as Sombras eram guardiãs das raças alienígenas mais jovens, que se desentenderam por questões filosóficas e passaram a usar seus protegidos como exércitos de sua disputa.

Sheridan, que era dado como morto, retorna à estação com uma aliança preciosa. Ele foi salvo pelos Primeiros, uma raça antiga, que havia escapado das disputas entre as Sombras e os Vorlons. Ajudado pelos Primeiros e por outras raças mais jovens, Sheridan atrai tanto os vorlons quanto as sombras para uma imensa batalha. Após as sombras terem sido derrotadas, Minbari é tomado por uma curta guerra civil entre as castas guerreira e religiosa. Também na Terra, os conflitos perduram. Para descobrir um vírus que ataca apenas aos telepatas, a Psi Corps liberta Garibaldi de sua programação. Ele, então, ajuda a Sheridan a derrubar a ditadura do presidente Clark e dos telepatas.

Na última temporada, em 2262, a estação estelar derrota a Terra e, em conjunto com a Liga dos Planetas Não Alinhados, institui uma nova federação de planetas, a Aliança Interestelar. O comandante John Sheridan torna-se presidente da nova organização e casa-se com Delenn, agora bastante humanizada. A capitã da Força Terrestre Elizabeth Lochley (Tracy Scoggins) assume o comando de Babylon 5. A estação, então, se torna um paraíso para telepatas fugitivos. Porém, perde o papel de ser o centro diplomático do universo.

Além de a estação espacial perder seu papel como cenário principal do universo narrativo, a série *Babylon 5*, neste ponto da história, também perde o comando narrativo da epopeia para os telefilmes e, depois, na série *Cruzade*. Dois episódios, no entanto, são importantes para entender o duplo significado da estação e da série na grande narrativa e no universo ficcional. No

episódio *The Deconstruction of Falling Stars*, o último da quarta temporada, há um interessante recurso narrativo: uma pesquisa alienígena feita por computador em futuro distante, levanta arquivos e informações sobre os eventos de 100, 500, 1000 e um milhão de anos no futuro, mostrando a influência duradoura de Babylon 5 na história da humanidade. Entre os eventos mostrados está o cenário político no final da guerra civil de 2261, um ataque nuclear à Terra envolvendo um novo governo totalitário em 2762, o resultado da queda da Terra numa sociedade pré-industrial, a perda e a recuperação do conhecimento tecnológico e a evolução final da humanidade em seres energéticos similares aos vorlons, após o Sol se transformar numa nova. E em *Sleeping in Light*, o último episódio de toda a série, vemos o comandante Sheridan à beira da morte, vinte anos após a Guerra das Sombras, em uma última viagem até à Babylon 5, antes de sua explosão. Nesse episódio, Straczynski faz o papel do técnico que apaga as luzes da estação antes de sua evacuação e posterior destruição.

Durante a quarta temporada, a série parece ter chegado ao clímax, ganhando vários prêmios e superando as séries rivais em audiência. Porém, apesar do sucesso, *Babylon 5*, depois de ver-se ameaçada de suspensão no quarto ano de produção, foi vendida para a rede TNT. A nova rede bancou o quinto e último ano de produção da série, produzindo ainda seis filmes para TV baseados em seu universo narrativo e a série spin-off *Crusade*.

Babylon 5: In the Beginning (1998) mostra, na narrativa de Londo Mollari para duas crianças Centauri, a história da Guer-

ra Terra-Minbari. *Babylon 5: Thirdspace* (1998) narra a ameaça de uma força alienígena, oriunda da antiga tecnologia Vorlon, que pode acabar com toda vida do universo. *Babylon 5: River of Souls* (1998), em que chega a estação espacial um globo contendo um bilhão de almas de uma raça já extinta. E, finalmente, o mais importante, *Babylon 5: A Call to Arms* (1999). A vitória da Guerra das Sombras teve um preço alto, uma raça comandada por Drakh libera um poderoso vírus cibernético letal capaz de destruir a Terra¹¹.

E esse é o ponto de partida da série spin-off *Crusade* (1999): a terra entra em quarentena e passa a conviver com a iminência de ser dizimada se dentro de cinco anos o vírus não for contido. E então o destroyer Excalibur sai em uma cruzada, em busca de algo capaz de curar dessa praga. A série é inspirada nos romances escritos por Jeanne Digs dentro do universo narrativo de *Babylon 5*: ‘A trilogia dos tecnomagos’.

Durante a série *Crusade*, no entanto, as relações entre a TNT e Straczynski azedaram. De um lado, a rede de emissoras exigindo mais ação na narrativa, alterando a ordem dos episódios, exigindo cores mais claras na fotografia e no figurino; de outro, Straczynski ridicularizando os burocratas da TNT dentro da pró-

11. Também há *Babylon 5: The Legend of the Rangers* (2002), concebido para ser o piloto de uma nova série, que não chegou a se realizar. Conta as aventuras de uma tripulação de Rangers convocada a escoltar um grupo de diplomatas e terminar um conflito com um perigoso novo inimigo. E ainda *Babylon 5: The Lost Tales* (2007), uma produção feita para o DVD, que contém três episódios inéditos, cada um deles focando na história de um personagem em particular.

pria série. Como fazer para explicar o fato de que os uniformes em cinza e vermelho se tornassem pretos (para cumprir as ordens da TNT)? Como a possibilidade de refilmar vários episódios foi descartada, Straczynski teve de usar a criatividade para inventar uma solução convincente.

No episódio *Appearances and Other Deceits*, a ‘Excalibur’ (a nave-protagonista que procura a cura de um vírus que infectou a Terra) recebe a visita de dois especialistas em propaganda da Terra para melhorar a imagem dos heróis. Os dois burocratas reprovam os uniformes da tripulação, bem como a própria aparência interna da nave, e resolvem adotar um esquema de cores mais apropriado à missão Cruzade (correspondente ao figurino imposto pela rede à produção do seriado). O incidente dos uniformes também alterou a ordem dos episódios, gerando um problema de continuidade de figurino na série. Existe a sequência de exibição da TNT e a sequência de episódios do produtor do seriado. E devido à má vontade de ambas as partes, não há nenhuma probabilidade de continuação da série ou de retomada de outras histórias. Devido a brigas internas, o universo de *Babylon 5* se extinguiu junto com a estação espacial que o batizou.



Stargate¹²

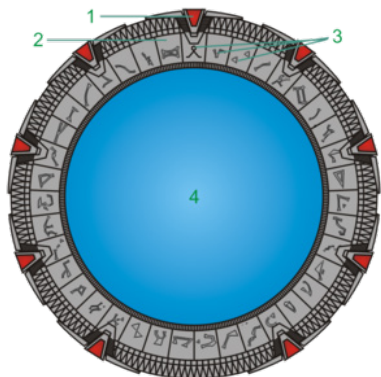
O filme *Stargate* (1994)¹³ começa em 1928 em Gizé, Egito, onde um disco gigante de pedra é descoberto na tumba do faraó. Ao passar para os dias atuais, é mostrado o arqueólogo Daniel Jackson defendendo a tese de que a grande pirâmide de Quéops não foi construída na quarta dinastia dos faraós egípcios, sendo na verdade uma nave espacial alienígena. Ridicularizado na academia, Daniel, no entanto, é convidado a participar de uma

12. Publicado na revista *Imaginário!* n. 6. Paraíba, junho de 2014. - p. 137/167.

13. No Brasil: *Stargate, A chave para o futuro da humanidade* - dirigido por Roland Emmerich, que também escreveu o roteiro em conjunto com Dean Devlin.

pesquisa científica secreta em uma instalação militar nas montanhas Creek no Colorado. Lá, associando seus conhecimentos mitológicos e linguísticos, descobre uma nova tradução para os hieróglifos egípcios, em que eles representam as constelações; descobre também que o grande anel de pedra de Gizé é na verdade um portal para estrelas (Stargate).

O portal, na verdade, um enorme aparelho anular supercondutor que permite viagens pelo “subespaço”, através de um buraco de verme estável, é ativado através de um console a frente do grande anel, que possui um disco semelhante, sendo que menor. Neste disco menor, são lançados códigos cifrados capazes de gerar <endereços estelares> para outros stargates e tele transportar instantaneamente qualquer coisa para diferentes pontos das galáxias através de ‘turbilhão de minhoca’ em que existam outros portais. O Stargate torna-se um segredo militar dos EUA.



O aparelho Stargate

- 1 – “Chevrons” ou marcadores
- 2 – Disco móvel giratório
- 3 – Hieróglifos, marcas
- 4 – Horizonte de eventos

Em uma expedição a um desses mundos, os protagonistas descobrem que todas as mitologias da terra teriam por base acontecimentos envolvendo extraterrestres que visitaram as civilizações do planeta no passado distante. Principalmente, uma espécie alienígena - os Goa'ulds - que escravizava os habitantes do Egito Antigo, se fazendo passar por deuses; usando o *Stargate* para transportar trabalhadores da Terra para outros planetas habitáveis. Em algum momento, no entanto, os humanos se revoltaram, forçando os alienígenas a fugir, e enterrado o aparelho, que seria redescoberto em 1928.

O filme *Stargate* foi lançado em 1994. Passados 14 anos, em 2008, foram lançados mais dois filmes da franquia encerrando a narrativa: *Stargate II (The Ark of Truth)* e *Stargate III (Continuum)*. No intervalo entre os filmes, a Metro Golden Mayer, detentora da franquia, desenvolveu vários produtos associados a esse universo narrativo: começou a telessérie *Stargate SG-1* (1997-2007), que durou por dez temporadas¹⁴; financiou uma telessérie de animação (*Stargate Infinity*) e diversos romances impressos. Entre esses produtos¹⁵ se destaca a telessérie *Stargate Atlantis* (2004/2008). A série foi ao ar em paralelo à série-mãe durante três anos, com várias interações entre as duas histórias

14. Tendo Brad Wright e Jonathan Glassner como produtores executivos.

15. Também houve a tentativa de dar continuidade ao universo narrativo com outras histórias, através da série *Stargate Universe* (2009-2011). Com personagens complexos, sem referências mitológicas, em uma trama de profundidade psicológica; a série, no entanto, tornou-se muito monótona em relação ao gênero de ficção científica e acabou por naufragar.

que transcorrem também no mesmo tempo ficcional – fato inédito na TV.

A série principal, *Stargate SG1*, conta as aventuras de quatro protagonistas: Dr. Daniel Jackson (Michael Shanks, substituído Na sexta temporada por Corin Nemec); coronel Jonathan O’Neil (Richard Dean Anderson); astrofísica e tenente Samantha Carter (Amanda Tapping); e Teal’c (Christopher Judge), um Goa’uld da casta Jaffá (guerreiro), que ainda no filme prefere trair seus semelhantes e aderir à revolta dos humanos contra a dominação interestelar do suposto panteão de deuses egípcios: Hórus, Amon, Rá, Osíris, Set, Apophis, entre outros.

Os Goa’ulds são larvas, que tomam corpos humanos como hospedeiros, recrutando os escravos mais fortes e belos. Ao longo da série, também surgem alienígenas aliados (os Asgardianos, em uma referência à mitologia nórdica) e outros inimigos, como os replicadores, inteligência artificiais que assimilam tecnologia de comportamento semelhante a insetos; a raça dos Wraiths, seres vampirescos que se alimentam drenando energia vital dos seres humanos; e os Giniis, humanos belicistas com ambições militares. Há também a casta de guerreiros Jaffa, que em determinado momento se rebela contra os seus senhores, Goa’ulds. A narrativa da série *Stargate Atlantis* começa no episódio *Lost City* de *Stargate SG-1* da sétima temporada (2004), onde se encontra outro portal estelar construído pelo povo conhecido como os antigos (The Ancients) na Antártica. Os construtores dos sistemas de Stargates não são os Goa’ulds, mas os antepassados da

raça humana. Através deste segundo portal, se consegue chegar à maior cidade dos antigos, Atlantis.

Nova série, novos heróis (e novos atores): John Sheppard (Joe Flanigan), comandante militar de Atlantis, devido ao seu gene Ancient consegue controlar telepaticamente a cidade; Rodney McKay (David Hewlett), cientista chefe do projeto; Teyla Emmagan (Rachel Luttrell), líder do Athosianos, seres humanos nativos da Galáxia Pegásus; Elizabeth Weir (Torri Higginson) diplomata e especialista em política internacional, governante civil da cidade nas primeiras temporadas.

Para melhor entender o conjunto de filmes, livros e séries de TV do universo narrativo Stargate é preciso compreender que ela tem uma dívida muito grande (em termos de elementos simbólicos e narrativos) com outra franquia de ficção científica: o universo *Star Trek*.

Em primeiro lugar: ambos universos narrativos mesclam ação/aventura, informação científica e moral. Os personagens sempre dão o melhor de si, não apenas do ponto de vista técnico, tentam tornar-se pessoas melhores. O encerramento das narrativas sempre tem um aprendizado ético. Ambas também têm um visual ‘clean’, são ideologicamente favoráveis aos EUA e acreditam que os deuses de diferentes religiões são na verdade formas de vida superiores, alienígenas. Ao contrário das séries ‘mais duras’, *Babylon Five/Cruzade* (1993-1999) e *Battlestar Galactica/Caprica* (2003-2009), que têm personagens mais realistas e um visual mais sombrio e claustrofóbico. Nessas séries, a tecnologia

não nos torna seres mais éticos ou sábios, nem o futuro é culturalmente melhor do que a realidade atual. Pode-se assim distinguir os dois estilos opostos de ficção científica na TV, o utópico e o distópico. *Star Trek* e *Stargate* são mais “soft”.

Há também vários atores, artistas e técnicos que participaram do universo *Star Trek* que migraram para os seriados *Stargate*, com destaque para John de Lancie atuou com ‘G’ na série *Star Trek Next Generation* e como Coronel Frank Simmons, agente secreto, em *Stargate SG1*; e o genial Robert Picardo (desculpe-me o elogio rasgado), que foi o holograma ‘The Doctor’ na série *Voyager* e ressurgiu como Richard Woolsey, comandante de Atlantis na última temporada. Há ainda várias homenagens, citações e cacos - Rodney McKay, cientista chefe de Atlantis, por exemplo, cita constante Spock e faz referências a outros personagens e a episódios de *Star Trek* em vários momentos – atestando uma grande proximidade temática e identidade narrativa de público, atores, diretores, produtores e escritores entre os dois universos narrativos.

A herança mais importante, no entanto, é a forma de organização das narrativas de modo serial, combinando a estrutura de ‘novela’, em que há uma ou diversas narrativas (entrelaçadas ou paralelas) principais que se apresentam de forma contínua e linear; e a estrutura de ‘seriado’, em que cada episódio se constitui como uma história completa e autônoma, com a repetição de elementos narrativos centrais na série. Em alguns momentos, as séries dos dois universos parecem novelas; e, em outros momentos,

seriados de episódios fechados. E a semelhança narrativa não é apenas na estrutura geral, os episódios também tem uma divisão semelhante em blocos.

Mas, há também diferenças marcantes e aperfeiçoamentos narrativos entre os dois universos. Por exemplo: *Star Trek* navega em um universo naval. As patentes, as rotinas, o próprio espírito de explorador, lembram as grandes navegações marítimas. Já *Stargate* tem a aeronáutica como referência, com grupos de ação de quatro elementos, organizados como comandos de paraquedistas.

A ideia de Atlantis, por exemplo, como um paraíso perdido no passado e uma possibilidade no futuro, tem uma longa tradição de pensadores utópicos¹⁶ e foi adotada para dar uma nova arquitetura espacial e narrativa, baseada em diversos ‘centros’: a terra, Atlantis e os planetas com portais estelares – ao invés de uma nave explorando o universo. Os produtores/escritores de *Stargate* colocaram o mito da cidade de Atlantis na origem (como cidade perdida no passado) e sua utopia no final da história (como

16. Santo Agostinho, no livro *A Cidade de Deus* (1980), retoma a ideia de utopia platônica (a república ótima) em uma perspectiva histórica. Para ele, a Cidade de Deus (a realidade inteligível) existe paralela à Cidade dos Homens (a realidade sensível). Ao ser expulso do paraíso, o homem dissociou os dois mundos e o retorno à Nova Jerusalém será a reunificação das cidades. Santo Agostinho colocou a utopia platônica, o sonho da sociedade perfeita, como um objetivo histórico da humanidade. Por volta de 1500, a ideia de uma sociedade perfeita é despida de qualquer caráter teológico (com Morus, Bacon, Campanella) e passa ser resultado da organização racional das instituições e do progresso econômico promovido pela tecnologia. Para Erasmo de Roterdã (2002), a estória da queda de Adão e Eva é uma metáfora da catástrofe histórica de Atlantis.

destino coletivo, como local de chegada do desenvolvimento ético e tecnológico da humanidade no futuro). E, diga-se de passagem, não de uma história não linear e contínua, mas sim de uma narrativa descontínua e simultânea, que se desenvolve em vários planos através de uma rede intergaláctica de portais estelares.

Nos primórdios da ficção científica, no século XIX, sonhou-se com utopias tecnológicas, sem trabalho manual e classes sociais; mas, com o tempo, foram as distopias tecnológicas que povoaram a imaginação da ficção científica se tornando predominantes nas narrativas do gênero literário e audiovisual. As distopias são sociedades em que as máquinas escravizam os homens, reduzidos a engrenagens mecânicas do sistema. A cidade distópica é semelhante ao uma enorme penitenciária em que todos estão presos. A partir dos anos 80, com a literatura cyberpunk – *Neuromancer* (1984) de William Gibson, por exemplo – surge o ciberespaço em oposição ao espaço urbano. E a distopia tecnológica passou a ser entendida como uma relação entre a cidade e o corpo (AMARAL, 2014).

Aperfeiçoando ainda mais esse esquema narrativo da realidade distópica versus a utopia virtual, o filme *Matrix* (1999) traz de volta o modelo da caverna de Platão, segundo o qual o mundo objetivo é uma ilusão e a mente, a verdadeira realidade. Nessa interpretação do modelo, no entanto, não há utopia e sim realidade virtual mascarando a distopia tecnológica.

Na contramão dessa tendência histórica da ficção científica ‘hard’, está à cidade utópica descrita em *Stargate Atlantis*. Também há uma analogia entre o corpo e a cidade, com uma mons-

truosa arquitetura de catedral, porém, ao invés de uma penitenciária superlotada, a Atlantis parece uma escola, em que todos se esforçam para aprender ciência/tecnologia e para melhorar como seres humanos.

Segundo a narrativa de *Stargate*, Atlantis foi construída há milhões de anos no planeta Lantea pelos os Ancients (ou Antigos), uma civilização avançada de antepassados dos seres humanos que queria povoar a galáxia. Cinco a dez milhões de anos atrás, devido a uma praga na Galáxia Via Láctea, eles foram forçados a fugir para a Galáxia Pegasus. Depois de encontrar um inimigo poderoso conhecido como os Wraith e estar em guerra com eles por mais de cem anos, os Antigos foram derrotados e forçados a submergir a sua mais evoluída cidade, no fundo do oceano.

A expedição do projeto Stargate, liderada pela Dra. Weir, chega à cidade dos Antigos e rapidamente se encontra em uma situação difícil: os escudos que impedem a água de entrar na cidade começam a falhar devido à falta de energia provocada pela ativação de vários sistemas, inoperantes por centenas de anos. Sem contato com a terra, a expedição busca fontes alternativas de energia para cidade nos planetas vizinhos e conhece uma pacífica raça humanoide, os Athosianos, e seus predadores, os Wraiths, raça que no passado derrotaram os Antigos.

Enquanto isso, a cidade Atlantis, prevendo a falência dos escudos e a eminente inundação, decide automaticamente emergir até a superfície do oceano. A manobra impede a destruição

da cidade, mas a coloca em situação vulnerável em relação aos Wraiths, que foram acidentalmente despertados de sua hibernação e preparam-se para uma nova ‘colheita’ de seres humanos.

Os recém-chegados descobrem também que parte dos controles e defesas da cidade é ativada telepaticamente por indivíduos que possuem o ‘gen’ dos Antigos em seu DNA. Começam então uma pesquisa terapêutica genética capaz de fazer com que essa capacidade possa ser desenvolvida por mais integrantes da expedição – além de continuarem buscando, nos planetas próximos, geradores de energia atlantes (chamados de ZPM) para restauração dos escudos da cidade.

A defesa da cidade e a própria sobrevivência de seus moradores dependem de não apenas de conseguirem decifrar a tecnologia dos Antigos, mas de se tornar pessoas melhores, que superam seus problemas pessoais e sociais para trabalhar em equipe.

No episódio *Hide And Seek*, na primeira temporada, por exemplo, Dr. McKay, o primeiro a desenvolver o ‘gen ancient’ através da terapia genética, ativa telepaticamente um artefato que estabelece uma versão individual do escudo da cidade, tornando-se indestrutível. Porém, o escudo também não permite a ingestão de líquidos e alimentos e McKay não consegue desativá-lo. Dra. Weir desconfia que se trate de um bloqueio subconsciente – o que realmente acontece. Diante de uma tarefa perigosa indesejada, McKay desativa involuntariamente o escudo e, em seguida, decide cumprir a tarefa, fazendo o dispositivo funcionar voluntariamente. Ou seja: para manipular a tecnologia

Antiga não basta entendê-la intelectualmente, é preciso também ter consciência dos próprios desejos, conhecer seus medos e ter coragem de superá-los.

Enquanto na cidade distópica na ficção científica New Age, a tônica é a melancolia, o pessimismo e o desinteresse pelos problemas dos outros; na cidade utópica, todos são altamente motivados a superar seus próprios problemas e interagir em grupo. Todos tentam ser, além de autossuficientes, solidários. A ‘política’ da cidade assim o exige.

Outro paralelo curioso é a forma de colocar a atividade política. Nas cidades distópicas, sempre há um colega ativista do protagonista envolvido com protestos contra o sistema, que acaba pego ou morto, fazendo o herói se alertar para as injustiças e o regime de escravidão tecnológica em que vive. Em Atlantis, a política é de cooperação e de produção de consensos democráticos. A relação entre civis e militares, entre os burocratas da terra e a expedição no espaço, e entre seres de diferentes espécies é trabalhada de forma a valorizar o diálogo, a negociação, os acordos. Em uma de suas primeiras missões, a expedição Atlantis conhece os Geniis - uma civilização humana militarista com um nível de tecnologia 1950, que ainda não conhece a tecnologia nuclear - e tenta, em vão, chegar a um pacto contra a raça Wraith, inimiga de ambos.

Após várias peripécias, que não vamos detalhar aqui, a expedição se prepara para evacuar o planeta contra o ataque iminente Wraith. Mas, um contingente militar da Terra chega para ajudar

a defender a cidade tempo suficiente para uma nave de batalha da Terra (construída com tecnologia asgardiana, Daedalus) chegar ao local e combater os inimigos em pé de igualdade. A temporada termina com a cidade ainda sob o cerco dos Wraiths. Na segunda temporada, a expedição evita ser derrotada Wraiths, fazendo-os acreditar que Atlantis foi destruída e recupera contato regular com a Terra, bem com os escudos de invisibilidade da cidade graças a um novo gerador ZPM.

A terceira temporada da série traz um novo e importante inimigo: os Asurans (em uma referência aos demônios da mitologia hindu) ou os “autorreplicar nanobots” (como foram definidos cientificamente pelos antigos Atlantes), também conhecidos como Replicadores. Eles são formas artificiais de vida que assimilam tecnologia, podendo assumir várias formas externas. Foram criados pelos antigos Atlantes para derrotar os Wraiths, mas devido a erros na sua programação, os nano robôs se rebelaram e passaram a assimilar e destruir tudo, inclusive seus criadores. Os replicadores também emulam (mimetizam cópias) tudo que destroem: máquinas, pessoas, animais, naves. Unidades em rede tem memória coletiva e evoluem de formas simples a sistema biomecânicos complexos em pouco tempo. Eles surgem no episódio *Progeny*, emulando uma cópia de Atlantis habitada pelos antigos.

Enquanto a raça Wraith tem um comportamento instintivo coletivo que lembra o dos insetos gregários (formigas, abelhas), os replicadores são lógicos, aliás, eles são programas auto

reprogramáveis de tecnologia atlante que assimilaram outras tecnologias alienígenas. Wraith e replicadores representam os dois grandes tipos de antagonistas não humanos nas histórias de ficção científica: o monstro (a inteligência coletiva animal) e a máquina (a inteligência artificial descentralizada). Para vencer esses inimigos e governar a cidade ancestral, nossos protagonistas desenvolvem uma terceira forma de inteligência coletiva, humana, centrada na ética, no aprendizado da vida para vida e nos sentimentos positivos pelo próximo e por si mesmo. Uma inteligência coletiva que supere tanto o nosso condicionamento biológico de rebanho (representado nas narrativas por vampiros e zumbis) como também repense a mecanização da vida em rotinas, a industrialização das necessidades coletivas de consumo (representada por vários tipos de máquinas miméticas do mal). Em Atlantis, luta-se contra a sociabilidade selvagem dos bichos, contra a lógica das máquinas das grandes cidades distópicas e pela integração das diversidades em um conjunto funcional e complexo. A noção de ‘cidade inteligente’ sugere a missão institucional gerar e gerir essa nova inteligência coletiva.

‘Inteligência’ é a capacidade de resolver problemas. ‘Inteligência coletiva’ é a capacidade de solucionar problemas complexos através de diversidades, na combinação de diferentes habilidades, competências e saberes. A inteligência coletiva, no entanto, não é meramente uma contribuição quantitativa das informações de todas as culturas. Ela deve ser sobretudo qualitativa no

sentido de inventar e formar novas competências para própria rede de relações que a produziu.

A grande analogia entre Atlantis e a vida urbana das grandes metrópoles, no entanto, é representado através do contraste entre as realidades extraordinária e ordinária de seus personagens. O episódio *Sunday*, por exemplo, mostra um dia de folga dos habitantes de Atlantis na terra (indo pescar como gente comum ou vendo seus familiares, que sabem apenas que participam de um projeto militar secreto e nem imaginam o universo Stargate), ou também, em *Outcast*, quando Sheppard vai para a Terra para participar do funeral de seu pai e encontra um replicador. Em *The Real World*, quando Dra. Weir acorda em um hospital psiquiátrico e todos ao seu lado dizem que ela está tendo alucinações sobre Atlântis e sobre um projeto militar secreto chamado Stargate. Nessas ocasiões, a série de ficção científica dialoga com outros gêneros narrativos (como investigação policial, suspense psicológico, dramas familiares, por exemplo) e várias situações do cenário contemporâneo são vistas através do olhar de um universo fantástico.

Em alguns momentos da narrativa, Atlantis se transforma em uma gigantesca nave espacial. E no último episódio da quinta temporada, a cidade-nave Atlantis finalmente chega ao planeta Terra, após derrotar a última nave Wraith, caindo na baía de São Francisco, na Califórnia, EUA. O fantástico invade o real. A cidade nas narrativas atuais não é um mero cenário ou ambiente em que os acontecimentos se dão, ela é um ‘quase personagem’.

Quando em narrativas de ficção científica distópicas, a cidade é um elemento narrativo que enquadra os personagens na modernidade urbana; e que, às vezes, se confunde com o antagonista. Mas, na ficção científica utópica, a cidade-nave é a protagonista central. E Atlantis é uma cidade que entra em quarentena por conta própria, que guarda jogos inacabados capazes de decidir o destino de planetas, como no episódio *The Game*. Para Platão, não pode haver um homem justo em uma cidade injusta. Apenas a cidade justa pode produzir homens justos. É a cidade que ajusta seus cidadãos e produz uma inteligência coletiva entre seus diferentes grupos.



Battlestar Galactica

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 sobreviventes (75 naves civis). Sem alternativa, esses sobreviventes decidem, sob a liderança do Comandante William Adama (fulano, na primeira série; Edward James Olmos, na segunda versão), da última nave espacial de guerra Galactica, 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 retorno paraíso – presentes na mitologia judaica e cristã. Na vinheta de abertura da série original, o narrador alerta para 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.

Há 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 outras narrativas.

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

Um ano depois, veio a série televisiva *Galactica: Batalha nas Estrelas* (1980), em que, muitos anos depois do período narrado na primeira série e nos filmes, o comandante Adama e Galactica 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 *Galactica 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 *Galactica 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 Galactica* (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 universo¹⁷.

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 público¹⁸.

17. Veja em: Fanfic Crossover Stories <<http://galacticafanfic.com/stories/bsgcross.html>>.

18. Veja em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Battlestar_Galactica_video_games>.

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 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 a 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 realizar a profecia de guiar a humanidade para chegar a terra, décima terceira colônia humana, reiniciando o ciclo de evolução em que o passado se encontra com o futuro. O comandante Apollo – codinome do Lee Adama, filho do comandante Adama e um dos protagonistas principais da narrativa (Richard Hatch na primei-

ra versão¹⁹; Jamie Bamber na segunda) – oscila entre as duas visões: a mitológica e a militar-tecnológica.

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 três webséries 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) manipulado sexual e afetivamente pela Cylon número seis (Tricia Helfer) de forma telepática. Baltar chega à vice-presidência do governo colonial e se torna um espião involuntário, antes de se tornar um colaborador inimigo voluntário. O tenente Starbuck também foi reelaborado. Na primeira série, ele (Dirk Benedict) era um playboy irreverente, jogador inveterado, parceiro de aventuras de Apolo. 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 regras militares) agregou várias outras, femininas.

19. Único ator de 1978 a participar das novas séries, como o terrorista político Tom Zarek.

Os Cylons não são mais uma raça de répteis cibernéticos (como na versão de 1978), mas sim, andróides criados pelos próprios seres humanos para facilitar a vida nas colônias. Alguns desses andróides, 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 extremamente éticos e verdadeiros. Assim, há uma inversão do modelo moral da série original, em que os homens são bons e os alienígenas, maus; para personagens complexos 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 lentamente para alcançar a redenção. Na verdade, se materialmente destruídos, os Cylons reencarnam imediatamente em novos corpos, transmitindo seus programas de dados vitais para ‘nave de ressurreição’. Os Riders Cylons, naves-caça, são vivas; há Cylons robôs de vários tipos e Cylons humanoides. E eles evoluem a cada ‘encarnação’.

Existem doze tipos de Cylons humanoides, alguns com várias cópias. Alguns pensam que são humanos, como a Cylon núme-

ro 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” Valerii e a Sharon “Athena” Agathon, que escolhem lados opostos no conflito. Um dos fatores de suspense da série é justamente descobrir quem eles são entre os personagens. Sete tipos são descobertos e cinco permanecem desconhecidos, gerando várias ‘caças as bruxas’, acusações falsas, desconfianças paranoicas entre os tripulantes da Galactica.

No decorrer da série, no entanto, tanto surgem humanos que se convertem ao monoteísmo (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 localizar 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 opostos se juntam.

No décimo episódio da quarta temporada (*Revelations*), humanos e Cylons dissidentes chegam finalmente à terra, mas encontra 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, jogando-as no Sol, e viver de modo simples, 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 atualmente, em pleno século XXI, questionando sobre o perigo do passado se repetir de novo. Criamos formas de inteligências artificiais para escravizar; elas se rebelaram. E, depois de tentarmos destruí-las, são elas que acabam nos salvando de nós mesmos.

Com a série *Caprica* (2009), a sofisticação narrativa se torna ainda mais complexa sem perder a simplicidade das narrativas de ação: descobre-se que os Cylons são resultado da digitalização do código genético do DNA humano em avatares de um jogo virtual. As ‘cópias’ 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 dos avatares para ressuscitar militantes mortos em seus atentados suicidas como uma forma concreta de alcançar à 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 da colônia que sobreviveu ao genocídio promovido pelos Cylons e fugiu em busca da Terra. A série desenvolve basicamente nesta colônia e conta a história da humanidade 58 anos dos eventos narrados em *Battlestar Galactica*, em um mundo semelhante ao nosso.

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 (web, quadrinhos, jogos), como também participação ativa de público. Seu universo narrativo dá ênfase à questão do eterno retorno do tempo, mas também às questões da simbiose entre homem e máquina e a dupla realidade narrativa.

O universo *Battlestar Galactica* é a síntese de uma tendência da ficção científica na televisão.



Alien vs Predador

Alien (1979), dirigido por Ridley Scott e protagonizado por Sigourney Weaver só se tornou possível graças ao sucesso comercial de *Star Wars* e é uma experiência bem-sucedida de mesclar ficção científica com os gêneros cinematográficos de suspense e terror. O título do filme refere-se a uma criatura alienígena altamente agressiva que persegue e mata um a um, seis dos sete, tripulantes de uma nave espacial.

Dan O'Bannon escreveu o roteiro do filme baseado em vários trabalhos anteriores de ficção científica e terror. O Alien foi criado pelo pintor H. R. Giger, enquanto Ron Cobb e Chris Foss criaram os aspectos humanos do filme. Jean Giraud (Moebius) também trabalhou no projeto, desenhando as roupas espaciais criadas pelo figurinista John Mollo. O'Bannon foi o roteirista

do projeto *Dune*, de Jodorowsky, onde conheceu esses artistas que colaboraram com a concepção visual diferenciada de *Alien*²⁰. Os personagens, por exemplo, têm uma média de idade acima dos filmes de ação, são ‘pessoas normais’, trabalhadores – facilitando a identificação com o público.

O sucesso de *Alien* criou uma franquia de livros, quadrinhos, jogos e brinquedos, como também três sequências narrativas, roteirizadas por James Cameron: *Aliens* (1986), *Alien 3* (1992) e *Alien Resurrection* (1997) – todos com bastante sucesso, seguindo o mesmo modelo do terror.

Já os filmes de ação *O Predador* (1987) - com Arnold Schwarzenegger, dirigido por John McTiernan – e *Predador 2* (1990) – com Danny Glover, dirigido por Stephen Hopkins; foram um retumbante fracasso de público e de crítica. Neste segundo filme, no entanto, começa um cruzamento das duas franquias (ambas da 20th Century Fox): há uma cena em que aparece um crânio Alien na sala de troféus de caça na nave do Predador.

O conceito de *Alien versus Predador*, no entanto, começou em 1989 em um quadrinho da Dark Horse Comics e foi posteriormente adquirido pela 20th Century Fox²¹. Geralmente, as narra-

20. Mais sobre Dune do Jodorowsky, v. <<http://neahq.blogspot.com.br/2014/11/dune-2013.html>>.

21. *Aliens vs Predator comics* fazem parte do cruzamento franquia originada e publicada pela Dark Horse Comics. De acordo com as notas que acompanham as primeiras *Aliens versus Predator graphic novel*, a ideia original de combinar os Aliens com Predators foi o resultado de uma sessão de brainstorming entre os criadores da banda desenhada (o editor Chris Warner é especificamente creditado) no final de 1980.

tivas de ficção científica reúnem três situações: seres desprovidos de tecnologia, os protagonistas e seres detentores de mais tecnologia que os humanos. O conceito coloca esse elemento intertextual dentro da cadeia alimentar interplanetária – mesclando os gêneros de terror, suspense, ação e ficção científica.

A história *Alien vs Predador* passou por todas as mídias antes de ser filmada em 2004: já foi uma série de revistas em quadrinhos de sucesso, um livro, uma linha de brinquedos, vários videogames (veja relação no final), trilha sonora (do jogo para PC) e, até, um jogo de cartas. E, muitas dessas iniciativas não partiram dos detentores da franquia. Paul W. S. Anderson, que dirigiu e roteirizou o primeiro filme, introduziu uma visão antropológica à narrativa, descrevendo um cenário em que os predadores ensinaram civilizações humanas antigas a construir pirâmides e usaram a Terra para seus rituais de passagem a cada 100 anos, em que os deuses (predadores) utilizavam humanos como hospedeiros de serpentes (aliens) para caça competitiva.

Na estória, os membros de uma expedição acabam acordando a serpente mãe (alien-rainha) de sua longa hibernação e começa a colocar ovos que vão até a câmara de sacrifício para eclodir os ovos e as larvas (feito aranhas) incubarem embriões nos corpos das vítimas até eles eclodirem, matando os que ficaram lá presos. Começa então uma infestação dos aliens pela pirâmide. A movimentação atrai os predadores, que chegam do espaço e tentam debelar a infestação alienígena. Quando tudo parece perdido, a protagonista consegue fazer uma aliança com o chefe dos preda-

dores e no final os aliens são derrotados. No entanto, o líder dos predadores morre e é infectado pelos aliens.

Aliens vs Predador: Requiem (2007), dirigido pelos irmãos Greg e Colin Strause, continua imediatamente após o final do primeiro filme; mostrando os predadores levando o corpo do líder morto na luta contra a rainha-alien na Antártica de volta para o planeta natal, até que da barriga dele, nasce uma mutação do alien nascido de um predador, híbrido das duas espécies. O novo alien, então, mata todos os tripulantes da espaçonave, que cai na Terra, no interior dos Estados Unidos. Os predadores, no entanto, conseguem pedir reforços antes de morrer e uma nova batalha começa.

Como *Alien vs Predador* é uma sequência dos filmes do *Predador* e da série *Alien*, os produtores foram cautelosos para não serem contraditórios com a continuidade das franquias – que de fato voltaram a produzir histórias próprias como *Predadores* (2010), em que humanos (principalmente mercenários e bandidos) são raptados da terra para serem caçados em outro planeta; e *Prometheus* (2012), o quinto filme da franquia *Alien*²².

A ideia de que a humanidade é resultante de uma colonização extraterrestre é recorrente na ficção científica audiovisual, presente em vários universos narrativos, como *Stargate* e *Galactica*. Mas, a versão de *Prometheus* (2012) é a mais verossímil.

22. A 20th Century Fox confirmou a sequência de *Prometheus* – o sexto da franquia *Alien* dirigida por Ridley Scott. Mas, como Scott também está desenvolvendo a continuação de *Blade Runner*, *Prometheus II* deve ficar para 2016.

O filme se passa na segunda metade do nosso século, em 2089, em um tempo anterior a primeira estória de *Alien*, contando a estória da nave estelar Prometheus, que investiga um mapa estelar descoberto através da mitologia comparada de várias civilizações antigas da Terra. A narrativa tanto explica vários acontecimentos dos filmes, como também deseja explicar as origens da humanidade.

A expedição espacial Prometheus é financiada pela Weyland Corporation, a mesma empresa que financiou a exploração científica da pirâmide na Antártica no filme *Alien vs Predador* e que implantou um androide traidor na nave mineradora no primeiro filme de *Alien*. A tripulação procura as origens da humanidade, porém ao invés de um deus bondoso, encontra na verdade um antigo e perigoso inimigo que pode causar a extinção da espécie humana.

O nome ‘Prometheus’, que se refere ao filme e à nave espacial de exploração, sugere uma intriga mais complexa. Na mitologia grega, Prometeu roubou o fogo sagrado dos deuses e o deu aos homens, sendo punido severamente. Pensa-se logo que os aliens podem ter transferido tecnologia dos predadores para os humanos, desequilibrando as forças dominantes da cadeia alimentar, dando uma chance as presas finais de enfrentarem os predadores intermediários.

Alien vs Predador popularizou conceitos e ideias intertextuais de outras narrativas da sci-fi, retirando a ficção científica de seu gueto nerd e alcançando um público mais voltado para os

filmes de ação e terror. A ficção científica como gênero é um esquema narrativo, uma estrutura aberta que auto configura sua linguagem através das narrativas, podendo ser comparada a um alienígena predador. Cada nova narrativa absorve, assimila e reproduz as narrativas anteriores, acrescentando alguns detalhes, suprimindo outros, alterando seu enquadramento.

O universo narrativo não usou a TV nem o computador para se desenvolver, mas apenas o cinema, as histórias em quadrinhos e os jogos. O conceito central do universo foi criado pela audiência a partir de duas franquias cinematográficas e foi desenvolvido em outras mídias, principalmente em jogos eletrônicos, antes de voltar ao cinema. O que o sucesso do universo *Alien vs Predador* demonstra é que, se por um lado, os universos narrativos da ficção científica elaborados pela televisão funcionam como um laboratório de experiência para o processo atual de transmediação das narrativas; por outro, essa utilização coletiva de várias mídias em colaboração com o público trilha rumos inesperados e a televisão apenas espelha intertextualmente esse processo em evolução. ^{Por isso,} *Alien vs Predador* também tem uma ‘textura diferenciada’ (em termos de repetição e inovação durante o tempo) das narrativas televisivas e audiovisuais da internet, que são mais fragmentadas e frequentes. Seu universo narrativo tem um ‘timing’ mais lento, aberto à imaginação e à recontextualização de outras narrativas ou de outros temas intertextuais da sci-fi. É uma ‘textura temporal’ mais próxima a da escrita/literatura e dos seus universos narrativos.

É melhor serializar, em um segundo momento, uma narrativa transmídia que transmediar depois um universo narrativo originalmente construído para TV. Surgem contradições e questões de continuidade em virtude da multiplicidade de enredos, além do desgaste provocado pelo excesso de exposição dos personagens.

Tudo isso nos levou a repensar o projeto de investigação inicial dos universos narrativos e transmediação, ainda muito centrado na linguagem seriada da televisão e nas possibilidades de segmentação e interatividade da internet; e a adotar um modelo mais abrangente de universo narrativo: um ‘imaginário coletivo’, um sistema cultural de referências intertextuais que orienta e desafia seus participantes a imaginar e a interferir na narrativa.

Comparações

Descreveram-se aqui diferentes universos narrativos de ficção científica: *Star Trek*, *Babylon 5*, *Stargate*, *Battlestar Galactica* e *Alien vs Predador*. Também se detalhou a presença desses universos em outros suportes (livros, cinema, histórias em quadrinhos) sempre com a participação ativa de um público específico aficionado.

Com as séries *Star Trek*, discutiu-se a evolução de alguns temas específicos, além de se problematizar a primeira diretriz da Frota Estelar, que prescreve a não interferência em universos alienígenas.

Com as séries *Babylon 5* e *Stargate Atlantis* colocou-se a questão da política como uma relação entre distopia e utopia, entre cidade e o corpo. Atlantis, a cidade utópica, produz inteligência coletiva, prepara seus cidadãos para que eles superem seus problemas e trabalhem em equipe para superar os problemas sociais (ou militares no caso de guerras alienígenas). *Babylon 5* representa a tentativa de paz e de democracia política entre as diferentes raças do universo. Seu visual sombrio, e seus personagens melancólicos e solitários lembram as cidades distópicas da ficção científica dura, que representam a sociedade em que as máquinas aprisionam e controlam a humanidade, em que a ‘mecanicidade’ que engendramos, nos enquadra e limita.

Com o universo *Battlestar Galactica/Caprica* expõe-se os temas do eterno retorno e da simbiose entre homem e máquina.

Se considerado em relação à literatura e ao cinema, o ciclo televisivo de ficção científica dos anos 90 é ‘soft’ e o Alien é um retorno ao ‘hard’ – embora com um antagonista biológico. Mas se compararmos os universos narrativos entre si, veremos que os universos *Star Trek* e *Stargate* também podem ser classificados como ficção científica ‘soft’, pois enfatizam o aspecto humano em sua forma mais idealizada; enquanto *Babylon 5/Cruzade* e *Battlestar Galactica/Caprica* são ficção científica ‘hard’, uma vez que são mais críticas em relação ao poder, ressaltando mais os aspectos negativos da tecnologia na sociedade.

Também se leve em conta que a polaridade ‘hard/soft’ não corresponde necessariamente à polaridade ‘utopia/idealismo x distopia trágica’, podendo haver utopias-hard e distopias-soft. É preciso ainda reconhecer que a associação entre utopia e sci-fi soft tem geralmente caráter ideológico: *Star Trek* e *Stargates* são totalmente pró-americanos, *Babylon 5* tenta ser politicamente neutro e *Galactica* justifica o terrorismo islâmico através dos Cylons.

Além disso, a distinção entre ‘soft’ e ‘hard’ para caracterizar a predominância ou não de elementos tecnológicos nas narrativas, só é válida para antagonistas mecânicos. Quando o vilão é um zumbi, um mutante ou um monstro; essa distinção faz menos sentido.

Há muitos temas recorrentes nas narrativas clássicas de ficção científica, que as séries televisivas trabalham de várias formas, testando modelos de outras narrativas e evoluindo dentro

do próprio tema. Como é o caso do forte espírito antirreligioso (em que as divindades são sempre alienígenas cultuados por seres menos desenvolvidos) ou como o tema da *viagem no tempo*.

No universo Star Trek, por exemplo, há viagens temporais em quatro dos filmes longa-metragem, cinco episódios na *série original*, um na *série animada*, onze em *The Next Generation*, nove em *Deep Space Nine*, onze na *Voyager* e oito na *Enterprise*. E, há vários métodos de viajar no tempo.

Nas séries original e animada, existe um portal (o guardião da eternidade) por onde indivíduos podem voltar no tempo. Também existe a possibilidade de inverter a polaridade do motor de dobra e levar a nave toda para o passado.

Em *The Next Generation*, surge o personagem 'Q' (John de Lancie) um ser de poderes ilimitados que tenta testar a tripulação da *Enterprise*, inventando provas, que frequentemente envolvem viagens espaço-temporais. Há ainda os buracos negros, distorções e fendas espaciais; transe místicos de vários personagens; entre outros modos.

Não nos cabe aqui discutir a possibilidade dessas metodologias de viagens do ponto de vista da física teórica e sim do ponto de vista discursivo, isto é, como o tempo (passado, presente e futuro) está organizado como narrativa. E, nessa perspectiva discursiva, há duas tecnologias de viagens no tempo são mais importantes: o tele transporte temporal (aqui entendido como um paradoxo temporal narrativo) e o holodeck, o ambiente de simulação holográfica das naves.

No último episódio da última temporada da série *The Next Generation*, os tripulantes da Enterprise entram em contato com a guerra fria temporal, com aliados vindos do futuro para impedir que seus inimigos modifiquem o passado alterando a linha do tempo, tema que será desenvolvido durante toda a última série da franquia, a *Enterprise*. Essa narrativa de paradoxo temporal, importada de outros trabalhos de ficção científica, foi possível no universo Star Trek graças a uma solução bem simples: o teletransporte, presente desde a série original, ‘terá’ seus parâmetros ampliados no futuro, permitindo viagens no tempo. No tempo retratado na série *Enterprise*, a tripulação ainda tem medo de usar o teletransporte normal.

Aliás, tudo na série *Enterprise* é meio retrô: o design das naves, o visual dos atores, a sátira ao próprio americanismo e o texto recheado de *easter eggs* retroativos, isto é, informações que explicam eventos futuros (na linha de tempo da narrativa) que telespectador já viu nas séries anteriores. Esse efeito narrativo (de encontro do futuro com o passado para explicar o que seria o tempo presente da narrativa principal) também foi utilizado nos últimos filmes da franquia.

À primeira vista, o teatro holográfico de simulação virtual chamado de holodeck (nas naves) e de holosuites (nas estações espaciais) não é uma modalidade de viagem no tempo, mas sim representações fiéis de outros ambientes históricos dos diferentes mundos do universo narrativo Star Trek. É utilizado, não apenas para diversão, mas para terapia e autoconhecimento. Há também

aplicações científicas. Podem-se simular operações cirúrgicas em alienígenas pouco conhecidos ou experiências de misturas químicas perigosas com os motores de dobra das naves espaciais.

Do ponto de vista narrativo, o teatro holográfico permite contar uma estória dentro de outra, com os personagens das séries assumindo outros personagens do drama holográfico.

Porém, com o transcorrer das séries, o universo holográfico começa a se materializar cada vez mais, chegando várias vezes a se igualar ontologicamente com a realidade (ou melhor, com a realidade do universo narrativo), tornando as viagens holográficas no tempo ‘reais’; e os hologramas, como *The Doctor*, personagens vivos²³.

Um tema correlato às viagens do tempo, que foi gradativamente se aperfeiçoando na ficção científica televisiva é o do ‘hiperespaço’. O hiperespaço é um elemento hipotético presente em praticamente toda ficção científica, utilizado para as naves espaciais viajarem a uma velocidade acima da luz. Geralmente é descrito como uma

23. Aqui também se pode perceber uma evolução do tema, começando com os distúrbios psicológicos do tenente Reginald Endicott Barclay III (Dwight Schultz) até o reconhecimento interplanetário dos direitos dos hologramas como formas de vida, defendido com veemência por *The Doctor* no final da série *Voyager*. Na série *The Next Generation*, o tenente Barclay se torna viciado em simulação holográfica, prestando um inestimável serviço aos portadores de deficiência mentais e dependentes químicos ao discutir seus problemas (bulling, paixões platônicas, confusão entre a realidade e o holodeck) e qualidades (técnicas e pessoais) no âmbito de uma nave da Frota Estelar. E na série *Voyager*, o mesmo personagem, muitos anos depois, tem um papel fundamental no retorno da nave à terra, teletransportando uma cópia holográfica de si mesmo até a *Voyager*, sendo então considerado integrante de honra de sua tripulação.

dimensão alternativa, um universo sem espaço ou tempo, eternamente presente, coexistente à realidade do mundo.

Muitas vezes também, o hiperespaço é associado à teoria de cordas e à teoria da relatividade para justificar viagens no tempo. Foi inventado por Issac Asimov e é utilizado como artifício narrativo por todas as séries aqui estudadas com variações. O universo narrativo *Stargate* utiliza o termo subespaço (underspace); as novelas *Galactica*, o hiperespaço está presente nos saltos FLP.

Aliás, o universo *Stargate* tem uma diferença mais importante em relação às viagens no tempo/espaço de diversos outros seriados de ficção científica audiovisual, as séries *Stargate* tem como tempo ficcional o presente. E essa referência na realidade do presente (no ‘aqui-e- agora’) tem dois desdobramentos importantes.

O primeiro é que as narrativas acontecem em três cenários interdependentes (a atualidade, as sociedades humanas com menos conhecimento tecnológico e os mundos alienígenas mais desenvolvidos). Discute-se simultaneamente o passado, o presente e o futuro da humanidade. Tal estrutura narrativa já existia em *Star Trek* (e em outros seriados de ficção científica), porém através de viagens do tempo mirabolantes, de mecanismos de simulação virtual ou do contato com civilizações mais ‘atrasadas’ e/ou mais ‘adiantadas’ do ponto de vista tecnológico nos planetas visitados.

O segundo desdobramento do tempo ficcional referenciado no presente atual é o efeito de sobreposição entre a realidade em que vivemos e o universo narrativo, gerando (ou apostando) em uma ‘teoria da conspiração’.

Quando assistimos à trilogia *Matrix*, por exemplo, imaginamos que podemos estar vivendo em uma realidade virtual, quando na verdade estamos sendo aprisionados por máquinas.

Quando assistimos às séries *Stargate*, imaginamos que realmente a força aérea dos EUA pode estar, na atualidade, em contato com alienígenas de diferentes tipos, desenvolvendo projetos secretos para proteção do planeta.

Ambas narrativas, *Matrix* e *Stargate*, utilizam a ideia de dupla realidade para sugerir a existência de uma dimensão fantástica paralela ao universo sensorial, mas de modos e lados distintos. *Matrix* é distópico; *Stargate*, utópico.

A dupla realidade é um elemento narrativo das histórias fantásticas, em que o mundo dos sonhos ou dimensões paralelas contrasta com a realidade. Mas, a solução cyberpunk da realidade virtual é um artifício narrativo relativamente novo na ficção científica. Em *Galactica*, os Cylons são programas gerados a partir do escaneamento de DNA humanos para criação de avatares inteligentes em jogos virtuais.

Outro tema intertextual chave na elaboração dos universos narrativos sci-fi é o da assimilação. Assimilar o inimigo é derrotá-lo e ser assimilado pelo inimigo é perder a humanidade. Os borgs das séries *Star Trek*, os replicadores do universo *Stargate*, os Cylons do universo *Battlestar Galactica* – todas são máquinas-antagonistas cujo objetivo é assimilar e emular biotecnologia humana (entre outras).

Assimilação por antagonistas-máquinas, no entanto, é apenas um lado da questão. Frequentemente, os protagonistas também têm estratégias de assimilação de seus inimigos. Um bom exemplo é na série *Stargate Atlantis* quando a expedição percebe que não basta se equiparar aos construtores da cidade, pois eles foram derrotados pela raça Walt. É preciso dar um passo adiante, atacando o ponto fraco de seus inimigos: a necessidade de alimentação.

E boa parte da segunda temporada é dedicada ao tema de desenvolvimento de um retrovírus que seja capaz de transformar um indivíduo da raça Wraith em um ser humano. No entanto, acontece novamente o contrário: John Sheppard se transforma em Éramos, uma forma mista entre humano e Wraith. Alguns episódios depois, quando Sheppard volta ao normal, uma versão mais desenvolvida do retrovírus é utilizada em um writ e ele se torna 'Michael', um Wraith que não necessita 'se alimentar'.

Michael propõe uma aliança com a Atlantis para tornar todos os Wraiths sem necessidades de alimentação da energia humana, mas trai a cidade com a intenção de criar uma raça híbrida superior. E a estratégia de defesa de integração do estrangeiro (o não humano) à cidade, de assimilação do Outro no Self, de compreender o inimigo pelo lado de dentro e tentar integrá-lo em si mesmo, fracassa e o conflito é levado até o final da estória.

Esse é outro tema recorrente na mitologia sci-fi, desenvolvido (de outros modos e formas) por outros seriados. O tema agora é posto em seu estado bruto como 'devoração'. Não se trata mais

de uma metáfora (como a antropofagia cultural) ou de uma duplicação – como no caso dos enredos envolvendo clones ou ‘trocas de corpo’ – a assimilação agora é alimentar e/ou sexual.

Conclusão

Ao longo do texto, observou-se a evolução dos temas da simbiose entre homem e máquina; do mito da observação sem interferências, do impacto entre a realidade e a imagem holográfica; de representação do tempo e de seus paradoxos narrativos; e da assimilação do outro como uma luta pela própria sobrevivência.

Ressaltou-se também que esses temas perpassam todas as narrativas estudadas e ultrapassam o próprio discurso do gênero da ficção científica – centrado na luta entre homem e máquina.

A ficção científica como gênero (literário e audiovisual) 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 elementos, suprimindo outros, alterando sua perspectiva narrativa.

E o mais importante que a ficção científica audiovisual ensina: estamos sempre contando a mesma história e a última estória tem sempre (que ter) o poder de compreender e explicar todas as anteriores. Afinal, nos ciclos cósmicos do eterno retorno, o fim se encontra com o início!

Referências

AMARAL, Adriana. Explorando as sombras da distopia philipkdickiana – de como o cinema technoir legitimou o status cyberpunk de Philip K Dick. In: **404notfound**, Ano 4, vol. 1, n. 39, abril de 2004. Publicação do Ciberpesquisa - Centro de Estudos e Pesquisas em Cibercultura, ISSN 1676-2916. Editor: André Lemos. http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtFound/404_39.htm

AGOSTINHO, Santo. **A Cidade de Deus**, Tradução: Oscar Paes Leme. Editora Vozes: Petrópolis, 1990.

BAITELLO JR, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma**. Esboços para uma Teoria da Mídia. São Paulo: Paulus, 2010.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. **O Poder do Mito**. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. Tradução Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

GENETT, Gerard. **O Discurso da Narrativa**. Lisboa: Vega, 1972.

GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984.

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Comunicação e Hermenêutica – apontamentos para uma teoria narrativa da mídia*. Revista **Comunicação Midiática**, v.7, n.2, p.26-46, maio/ago. 2012.

_____. *A máquina, a imagem e a primeira diretriz (da Frota Estelar): três temas do universo de ficção científica “Star Trek”*. Revista **Imagário!** n. 3. Paraíba: dezembro de 2012, p. 5-34. ISSN 2237-6933.

_____. *A utopia da cidade inteligente: análise narrativa do seria-*

do de TV *Stargate Atlantis*. Revista **Imaginário!** n. 6. Paraíba: junho de 2014, p. 137-167. ISSN 2237-6933.

_____. *O mestre dos sonhos contra as tecelãs da intriga*. Revista **Imaginário!** n. 05. Paraíba: Marca de Fantasia, 2013a.

_____. *Os pergaminhos de Amphipolis*. **Revista Temática**. Ano IX, n. 10. João Pessoa: UFPB, 2013b.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix & Edusp, 1976.

GREIMAS, A. J. e COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1989.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**, trad. de Susana Alexandria, 1ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

KUDEKEN, Victoria Sayuri F. S. *Os Princípios da Narrativa Transmídia nas Produções de Batman*. Revista **Anagrama**: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 8, Edição 2. São Paulo: USP, julho-dezembro de 2014.

LEVY, Pierre. **Tecnologias da Inteligência** – o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

LOWY, Michael, SAYRE, Robert. **Revolta e melancolia**. O romantismo na contramão da modernidade. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a Sério**. São Paulo: Senac, 2009.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Popular**. Lisboa: Vega, 1978.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa** – tomos I, II e III (1983; 1984; 1985); tradução: Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus: 1994; 1995; 1997.

ROTTERDÃ, Erasmo de. **Elogio da Loucura (Encomium Moriae)**. Tradução base: Paulo M. Oliveira. Versão para eBook eBooksBrasil.com, 2002.

SCHOEREDER, Gilberto. **Ficção científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

SITCHIN, Zecharia. **O Livro Perdido de Enki: Memórias e Profecias de um Deus Extraterrestre**. Coleção Crônicas da Terra. Título original: The Lost Book of Enki: Memoirs and Prophecies of on Extraterrestrial God ©2002 by Zecharia Sitchin. Digitalizador: Nascav (Espanha). Revisão alternativa por Silent Hunter - 05/02/04 v3.0: 27/03/05. http://www.luzdaconsciencia.com.br/livros/o_livro_perdido_de_enki.pdf.

_____. **O 12º. PLANETA**. Tradução de Ana Paula Cunha. Editora Best Seller, 1976. http://www.hlage.com.br/E-Books-Livros-PPS/O_12-Planeta_Livro_Zecharia%20Sitchin-1976.pdf.

TAVARES, Braulio. **O que é ficção científica**. Coleção primeiros passos. 2a. edição, n. 169. São Paulo: Brasiliense, 1992.

WOLFE, Gary K. **Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship**. Greenwood Press, 1986.

Referências audiovisuais

Séries Star Trek

Star Trek (série original). Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 50 minutos; Criador: Gene Roddenberry; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Desilu Productions (mais tarde pela Paramount Television); Produtores executivos: Gene Roddenberry, Gene L. Coon, John Meredyth Lucas, Fred Freiberger; Elenco: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley; música: Alexander Courage; Exibição: NBC; Formato de exibição: NTSC (480i);

Transmissão original: 8 de setembro de 1966 – 3 de junho de 1969; Nº de temporadas: 3; Nº de episódios: 79.

Star Trek: The Animated Series. Formato: Série de desenho animado; Gênero: Ficção científica; Duração: 30 minutos; Criador: Gene Roddenberry; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Diretores: Hal Sutherland, Bill Reed; Produtores executivos: Gene Roddenberry, D. C. Fontana, Norm Prescott, Lou Scheimer; Elenco: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley; música: Yvette Blais, Norm Prescott; Exibição: NBC; Formato de exibição: NTSC 480i; Transmissão original: 8 de setembro de 1973 – 12 de outubro de 1974.

Star Trek: The Next Generation. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45 minutos; Criador: Gene Roddenberry; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Gene Roddenberry (1987-1991), Maurice Hurley (1988-1989), Rick Berman (1989-1994), Michael Piller (1989-1994), Jeri Taylor (1993-1994); Elenco: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, LeVar Burton, Denise Crosby, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis, Brent Spiner, Wil Wheaton, Diana Muldaur; música: Alexander Courage, Jerry Goldsmith; Emissora de televisão original: Síndicação; Formato de exibição: NTSC 480i 4:3; Transmissão original: 28 de setembro de 1987 – 23 de maio de 1994; Nº de temporadas: 7; Nº de episódios: 178.

Star Trek: Deep Space Nine. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45min; Criador: Rick Berman, Michael Piller; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Ira Steven Behr, Rick Berman, Michael Piller; Elenco: Avery Brooks, Rene Auberjonois, Nicole de Boer, Michael Dorn, Terry Farrell, Cirroc Lofton, Colm Meaney, Armin Shimerman, Alexander Siddig, Nana Visitor; música: Dennis McCarthy; Emissora de televisão original: Síndicação; Formato de exibição: NTSC

480i 4:3; Transmissão original: 3 de janeiro de 1993 – 2 de junho de 1999; Nº de temporadas: 7; Nº de episódios: 176.

Star Trek: Voyager. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45 minutos; Criador: Rick Berman, Michael Piller, Jeri Taylor; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Rick Berman, Jeri Taylor, Kenneth Biller, Brannon Braga; Elenco: Kate Mulgrew, Robert Beltran, Roxann Dawson, Robert Duncan McNeill, Jennifer Lien, Ethan Phillips, Robert Picardo, Tim Russ, Jeri Ryan, Garrett Wang; música: Jerry Goldsmith; Emissora de televisão original: UPN; Formato de exibição: NTSC (SDTV); Transmissão original: 16 de janeiro de 1995 – 23 de maio de 2001; Nº de temporadas: 7; Nº de episódios: 172.

Star Trek: Enterprise. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45 minutos; Criador: Rick Berman, Brannon Braga; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Rick Berman, Brannon Braga, Manny Coto; Elenco: Scott Bakula, John Billingsley, Jolene Blalock, Dominic Keating, Anthony Montgomery, Linda Park, Connor Trinneer; música: Diane Warren, Dennis McCarthy; Emissora de televisão original: UPN; Formato de exibição: 720p; Transmissão original: 26 de setembro de 2001 – 13 de maio de 2005; Nº de temporadas: 4; Nº de episódio: 98.

Babylon 5

STRACZYNSKI, J. Michael. **The Babylon 5 Scripts of J. Michael Straczynski**, Vol. 1, 2, 3 e 4. Paperback, 454 pages. New York: Synthetic Worlds, 2005.

Stargate

Stargate SG-1. Formato: Série; Duração 43 min.; Criador(es) Brad Wright, Jonathan Glassner. País de origem: Canadá/Estados Unidos; Idioma original: Inglês. Produtor(es): Jonathan Glassner (1-3), Brad

Wright (1-10), Robert C. Cooper (5-10), Joseph Mallozzi (8-10), Paul Mullie (8-10), Richard Dean Anderson (1-8), Michael Greenburg (1-8), Elenco: Richard Dean Anderson, Amanda Tapping, Christopher Judge, Don S. Davis, Michael Shanks, Corin Nemec, Ben Browder, Beau Bridges, Claudia Black; Tema de abertura: Joel Goldsmith (compositor); Exibição Emissora de televisão original Showtime (temporadas 1–5). Syfy (temporadas 6-10); Transmissão original: 27 de julho, 1997 – 13 de março, 2007; N.º de temporadas: 10; N.º de episódios: 214 (lista de episódios) Stargate Atlantis

Stargate Atlantis 2004; Formato Série; Duração 43min.; Criador(es): Brad Wright, Robert C. Cooper; País de origem: Canadá/Estados Unidos; Idioma original: Inglês; produtor(es) Brad Wright, Robert C. Cooper, Joseph Mallozzi; Paul Mullie, Elenco: Joe Flanigan, Torri Higginson, Rachel Luttrell, Rainbow Sun Francks, David Hewlett, Jason Momoa, Paul McGillion. Amanda Tapping, Jewel Staite; Robert Picardo; Tema de abertura Joel Goldsmith; Exibição Emissora de televisão original Sci Fi Channel Formato de exibição HDTV; Transmissão original 16 de julho de 2004 - 9 de janeiro de 2009. N.º de temporadas: 5. N.º de episódios 100

Battlestar Galactica

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.

Alien versus Predador

Alien (no Brasil, Alien, o 8º Passageiro e, em Portugal, Alien - O 8º Passageiro) é um filme norte-americano de 1979 dirigido por Ridley Scott. Elenco: Tom Skerritt (Capitão Dallas); Sigourney Weaver (Ripley, a protagonista); Veronica Cartwright (Lambert); Harry Dean Stanton (Brett); John Hurt (Kane, que se torna o hospedeiro do Alien); Ian Holm (Ash, o androide); e Yaphet Kotto (o Alien).

Aliens (no Brasil, Aliens, O Resgate e em Portugal, Aliens: o Reencontro Final) é um filme de 1986 produzido pelos Estados Unidos e Reino Unido, dos gêneros terror, ficção científica e suspense, dirigido por James Cameron. Elenco: Sigourney Weaver (Ellen Ripley); Carrie Henn (Rebecca “Newt” Jordan); Michael Biehn (Dwayne Hicks); Paul Reiser (Carter J. Burke); Lance Henriksen (L. Bishop); Bill Paxton (soldado W. Hudson); William Hope (tenente S. Gorman); Jenette Goldstein (soldado J. Vasquez); Al Matthews (sargento A. Apone); Mark Rolston (soldado M. Drake); Ricco Ross (soldado R. Frost); Daniel Kash (soldado D. Spunkmeyer).

Alien 3 é um filme estadunidense de 1992, dos gêneros ficção científica e terror, dirigido por David Fincher. É o terceiro filme da série Alien. Elenco: Sigourney Weaver (Ellen Ripley); Charles Dance (Clemens); Charles S. Dutton (Dillon); Paul McGann (Golic); Brian Glover (Andrews); Ralph Brown (Aaron); Danny Webb (Morse); Christopher John Fields (Rains); Holt McCallany (Junior); Lance Henriksen (Bishop II).

Alien: Resurrection (no Brasil, Alien - A Ressurreição e em Portugal, Alien: O Regresso) é um filme dos Estados Unidos de ficção científica de

1997, dirigido por Jean-Pierre Jeunet. Elenco: Sigourney Weaver (Ellen Ripley); Winona Ryder (Annalee Call); Ron Perlman (Johner); Dominique Pinon (Vriess); Gary Dourdan (Christian); Michael Wincott (Elgyn); Kim Flowers (Hilliard); Dan Hedaya (General Perez); J.E. Freeman (Dr. Wren); Brad Dourif (Gediman); Raymond Cruz (Distephano); Leland Orser (Purvis).

Alien vs Predator (br/pt: Alien vs. Predador) é um filme de ficção científica lançado em 2004 produto nos Estados Unidos, Itália, Alemanha e Canadá, dirigido por Paul W. S. Anderson e com roteiro de Paul W. S. Anderson, Dan O'Bannon, Ronald Shusett e Shane Salerno. Sanaa Lathan (Alexa Woods, guia com experiência na região antártica e protagonista do filme); Lance Henriksen (Charles Bishop Weyland, o bilionário chefe das Indústrias Weyland); Raoul Bova (Sebastian De Rosa, um arqueólogo); Ewen Bremner (Graeme Miller), Colin Salmon (Maxwell Stafford); Tommy Flanagan (Mark Verheiden, u mercenário); Joseph Rye (Joe Connors); Agathe De La Boulaye (Adele Rousseau); Carsten Norgaard (Rustin Quinn); Sam Troughton (Thomas Parkes); Ian Whyte (Predador chefe “Scar”); Tom Woodruff, Jr. (Alien “Grid”); Petr Jákl (Stone); Pavel Bezdek (Bass); Kieran Bew (Klaus); Carsten Voigt (Mikkel); Jan Pavel Filipensky (Boris); Adrian Bouchet como Sven, membro da equipe de exploração; Andy Lucas (Juan Ramirez).

Aliens vs Predator: Requiem, abreviado como: AVP:R (br: Alien vs. Predador 2 / pt: Aliens vs Predador 2) é um filme americano de ficção científica lançado em 2007 dirigido pelos irmãos Strause, Colin Strause e Greg Strause. Elenco: Steven Pasquale (Dallas Howard); Reiko Aylesworth (Kelly O'Brien); Ariel Gade (Molly O'Brien); Kristen Hager (Jesse); Gina Holden (Carrie); Robert Joy (Coronel Stevens); Johnny Lewis (Ricky Howard); John Ortiz (Xerife Eddie Morales); Liam James (Sam); David Paetkau (Dale Collins); Sam Trammell (Tim O'Brien); Ian Whyte (Predador); Tom Woodruff Jr. (Alien); Chelah Horsdal (Darcy); Meshach Peters (Curtis); Matthew A. Ward (Mark); Michael Sucháneck

(Nick); David Hornsby (Drew); Chris Martin (Deputado Ray); Kurt Max Runte (Buddy); James Chutter (Deputado Joe).

O Predador (no original em inglês: Predator) é um filme norte-americano de suspense, ficção científica e terror de 1987. Elenco: Arnold Schwarzenegger (Major Alan “Dutch” Schaeffer); Carl Weathers (Capitão George Dillon); Bill Duke (Sargento Michael “Mac” Elliott); Jesse Ventura (Sargento Blain Cooper); Sonny Landham (Sargento William “Billy” Sole); Shane Black (Sargento Richard Hawkins); Richard Chaves (Tenente Jorge “Poncho” Ramirez); R.G. Armstrong (General Homer Phillips); Elpidia Carrillo (Anna Gonsalves); Kevin Peter Hall (O Predador);

Predador 2 (br: Predador 2 - A Caçada Continua / pt: Predador 2) é um filme de ficção científica americano lançado em 1990, dirigido por Stephen Hopkins. É a sequência do filme de 1987, mas sem o diretor John McTiernan e o ator Arnold Schwarzenegger. Elenco: Danny Glover (Tenente Michael “Mike” Harrigan); Gary Busey (Agente Especial Peter Keyes); Rubén Blades (Detetive Daniel “Danny” Archuleta); Maria Conchita Alonso (Leona Cantrell); Bill Paxton (Jerrold “Jerry” Lambert); Robert Davi (Capitão Phillip “Phil” Heinemann); Adam Baldwin (Agente Especial Garber); Kent McCord (Capitão B. Pilgrim); Morton Downey Jr. (Anthony “Tony” Pope); Calvin Lockhart (King Willie); Kevin Peter Hall (O Predador).

Predators (Predadores, no Brasil e em Portugal) é um filme de ficção científica, ação e terror de 2010 dirigido por Nimród Antal e produzido por Robert Rodriguez. O terceiro filme na série Predator, é estrelado por Adrien Brody, Topher Grace, Alice Braga, Laurence Fishburne e Danny Trejo. Elenco: Adrien Brody (Royce); Alice Braga (Isabelle); Laurence Fishburne (Noland); Topher Grace (Edwin); Danny Trejo (Cuchilo); Derek Mears (Predador crucificado); Brian Steele (Predadores Berserker e Falconer); Carey Jones (Predador Tracker), também chamado de Flusher; Mahershalalhashbaz Ali (Mombasa); Oleg Taktarov (Nikolai); Walton Goggins (Stans); Louis Ozawa Changchien (Hanzo).

Prometheus é um filme norte-americano de 2012 dirigido por Ridley Scott, escrito por John Spaihts e Damon Lindelof. Elenco: Noomi Rapace como Elizabeth Shaw; Michael Fassbender como David; Charlize Theron como Meredith Vickers; Idris Elba como Capitão Janek; Guy Pearce como Peter Weyland; Patrick Wilson como pai de Elizabeth Shaw; Rafe Spall como Milburn; Logan Marshall-Green como Holloway; Sean Harris como Fifield; Kate Dickie como Imora; Emun Elliott como Chance; Benedict Wong como Ravel; Vladimir 'Furdo' Furdik como Mercenário (Vladimir); James Embree como Mecânico.

Jogos

Alien vs Predator (SNES): Lançado em 1993 para o Super Nintendo pela Activision, um jogador, estilo de luta Final Fight, jogador controla um Predador.

Alien vs Predator: The Last of His Clan: Lançado em 1993 para Game Boy pela Activision, similar ao jogo do SNES.

Alien vs. Predator (arcade): Arcade desenvolvido em 1994 pela Capcom, dois jogadores simultâneos, estilo de luta Final Fight, podendo escolher entre quatro personagens: Os Predadores “Warrior” e “Hunter”, e os humanos “Lieutenant Linn Kurosawa” e “Major Dutch Schaefer” (batizado com o nome do personagem de Arnold Schwarzenegger em Predator).

Alien vs Predator (Jaguar): Lançado em 1994 para Atari Jaguar, desenvolvido pela Rebellion Developments e publicado pela Atari. É um jogo de tiro em primeira pessoa onde o jogador pode controlar o Alien, o Predator, ou um Fuzileiro.

Aliens versus Predator: Jogo de computador desenvolvido pela Rebellion e publicado pela Fox Interactive em 1999. Tiro em primeira pessoa.

Aliens versus Predator 2: Continuação do jogo de 1999, lançada em 2001 também pela Fox e Rebellion. Teve um pacote de expansão, Aliens versus Predator 2: Primal Hunt.

Aliens versus Predator: Extinction: Jogo de estratégia em tempo real lançado em 2003 para PlayStation 2 e Xbox. Publicado pela EA Games.

Aliens vs Predator: Requiem (jogo): Jogo do PlayStation Portable lançado em 2007 pela Sierra Entertainment, desenvolvido pela Rebellion. Jogo de ação em terceira pessoa.

Aliens vs Predator (2010): Jogo de tiro em primeira pessoa para computador, PlayStation 3, e Xbox 360. Desenvolvido pela Rebellion, publicado pela Sega.

Posfácio

Conteúdo mitológico

O mais inacreditável foi descobrir que o mesmo conteúdo mitológico utilizado nas séries televisivas de *Stargate*, *Battlestar Galactica* e nos filmes do universo de *Alien vs Predador* deriva da obra: *Crônicas da Terra* de Zecharia Sitchin.

Segundo o *livro perdido de Enki* (2002), compilação de centenas de tabuletas traduzidas da antiga escrita cuneiforme, os Anunnakis vieram do planeta Nibiru (o décimo segundo planeta do nosso sistema solar) em suas carruagens celestes para terra a procura de ouro para corrigir um desequilíbrio em seu planeta. Para minerar o metal, criaram e escravizaram outra espécie de seres – os Igigi. Eles, no entanto, se rebelaram contra os Anunnakis. Foi então que Enki sugeriu a criação da humanidade, inseminando o DNA Anunnaki a espécies de símios. Porém, os homens também se rebelaram e os alienígenas decidem acabar com todos, através de um dilúvio. Enki, sempre dissidente, conta aos homens dos planos dos Annunakil e os ensina a fazer um submarino e um banco de dados genéticos para sobreviver a catástrofe e repovoar a terra.

O fato dos deuses serem astronautas não é tão interessante quanto a síntese mitológica que a narrativa engendra, explican-

do toda mitologia ocidental. As descobertas arqueológicas de Sitchin apontam para uma convergência mitológica em torno da cultura suméria. Além de antecipar várias passagens da Bíblia (Adão e Eva, Caim e Abel, a torre de Babel, o final dos tempos), as religiões babilônicas também têm temas comuns aos Vedas, às narrativas egípcias e ao panteão astrológico da mitologia grega.

A cultura suméria é a base da maioria das culturas antigas ocidentais, um sistema de crença complexo que antecipa e compreende outras mitologias posteriores, dela derivadas. E os mitos sumérios, assírios e babilônicos têm muitas versões e interpretações, em que os deuses trocam de nomes e de papéis, se fundem em um só deus ou se dividem em dois.

Os universos audiovisuais de sci-fic aqui estudados se apropriam de diferentes modos da mitologia suméria.

Battlestar Galáctica, por exemplo, tem vários personagens com nomes de divindades zodiacais e segue um esquema macro temporal semelhante da mitologia suméria, principalmente a oposição filosófica entre Destino e Sorte; entre a defesa da liberdade e de que somos nós que fazemos nosso destino ou a obediência cega aos ciclos e suas determinações, repetindo o passado no futuro.

Na franquia do *Alien*, Ridley Scott inclusive admite abertamente à influência das ideias de Sitchin no projeto *Prometheus* – não apenas em relação à origem extraterrestre da humanidade, mas também em relação à existência de outras espécies alienígenas, que guerreavam entre si antes do aparecimento do homem.

As séries Stargate são a versão mais completa e literal da mitologia suméria interpretada por Sitchin; do ‘complexo de Prometeu’ e da liberdade furtada pelos anjos decaídos e partilhada com a humanidade. Seus livros são utilizados tanto em detalhes como no enredo da narrativa. Porém, os nomes dos planetas e das espécies alienígenas são trocados por divindades egípcias (Amom Rá, Osiris, Isis, Horus, Set).

Nessa interpretação velada, os Asuras persas são semelhantes a Lúcifer, aos titãs gregos e aos gigantes do gelo nórdicos do *Ragnarök* (o crepúsculo dos deuses germânicos), seres primordiais rebeldes em relação à criação, em virtude dos quais a liberdade (ou insubmissão da consciência do bem e do mal) chegou até os homens, tornando-os uma espécie transgressora e destrutiva.



Marcelo Bolshaw Gomes é jornalista, doutor em ciências sociais e professor de sociologia da comunicação na graduação de jornalismo, publicidade e rádio/TV e de metodologia científica em pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da

UFRN. Escreve sobre teoria narrativa e séries de TV e histórias em quadrinhos.

Escreveu vários livros, entre os quais: *Um mapa, uma bússola* (2000); *Espiritualidade Contemporânea* (2001); *Decifra-me ou te devorarei* (UFRN, 2006); *O Hermeneuta – uma introdução ao estudo de Si* (UFRN, 2010), *O Encantador de Serpentes* (inédito); *Mimese e Simulação* (Marca de Fantasia, 2015) *Devaneios da Investigação Simbólica* (UFRN, 2016); e *Lugar comum* (Marca de Fantasia, 2016).

Marcelo Bolshaw Gomes

UNIVERSOS SCI-FI AUDIOVISUAIS

Estudos narrativos transmídia II

