

"Há algo que vale a pena no núcleo de 'Galáctica'" - (Ronald D. Moore, em "Estrela de Batalha", pág. 7)

It's Only Rock & Roll

Por seus componentes de rebeldia, inconformismo e pelas possibilidades cômicas que possibilita, o *rock'n'roll* tem se constituído em parte integrante de vários filmes de ficção científica, como "Star Trek: Primeiro Contato" e a trilogia "De Volta Para o Futuro".

Nestas mesmas águas bebe a curiosa co-produção independente americana-canadense "Norman's Awesome Experience" (ou "A Switch in Time"), de 1988. Filmado no Parque Nacional Lanin na Argentina, dirigido por Paul Donovan e parcialmente falado em latim (o único exemplo conhecido de filme de FC com diálogos neste idioma), "Norman's Awesome" desfila um elenco de desconhecidos numa história de viagem no tempo até uma vila controlada pelos romanos. O Norman do título tem a brilhante idéia de ensinar aos nativos *rock'n'roll* e revolução (dois conceitos que parecem andar bem próximos) para profunda irritação das autoridades locais.

Antecipando o Amanhã

BRIEF NEWS XXI

Abr./Mai./Jun. 2003 - Ano VI(02) - Nº 15

AO SEU COMANDO



Edward James Olmos como Adama e Jamie Bamber como Apollo

Todo ano eles fazem se "Battlestar Galactica" - ansiosamente aguardado sempre tudo igual. Os executivos das redes de TV Brasil e que agora, mais uma vez, começam anunciando uma nova série de FC que será diferente de tudo o que você já viu antes na telinha. Foi assim com "Space: Above & Beyond", com "Crusade", com "Firefly" e vai por aí à fora. A bola da vez chama-se "Battlestar Galactica" - aquela mesma, exibida no início dos anos 1980 no e roteirista Ronald D. Moore. *Trekker* de carteirinha, Moore não teve nenhum escrúpulo em mexer com ícones sagrados do seriado original - e comprar brigas homéricas com fãs exaltados da velha *Galactica*.
novos episódios, fato

Leia mais na pág. 5

Também nesta edição:

FREDDY X JASON	2
MATRIX: NOSSO FUTURO?	3
MEDIA BREAK	10

Editorial Sonhar é Grátis

Que ninguém ouse reclamar de ausência de novidades no cenário da FC tupiniquim neste ano de 2003. A Intempol (www.intempol.com.br) fez um *lifting* no seu site e prometeu uma série de contos novos que deverão estreiar brevemente em suas páginas. A SLEV estreou seu site comercial (www.slev.tk) e já está vendendo *e-books* pela Internet, havendo ainda a possibilidade de publicá-los igualmente em papel (possibilidade das mais simpáticas para todos nós que nascemos no século XX). A *brazilianist* Libby Ginway passou recentemente pelo Rio de Janeiro e informou que estará lançando um livro sobre FC brasileira para o público acadêmico norte-americano no início de 2004. E existe ainda a possibilidade de que este trabalho seja apenas o primeiro de uma série a ser desenvolvido aqui mesmo, por estudiosos(as) nossos(as) compatriotas. Portanto, embora esta edição seja mais uma vez integralmente dedicada à FC extra-fronteiriça, talvez possamos começar a sonhar com o dia em que poderemos abrir nossas páginas para divulgar produções culturais no âmbito da FC nacional. Sonhar, afinal de contas, ainda é grátis.

Alexis B. de Lemos

Expediente

BRIEF NEWS

Caixa Postal 19000 - CEP: 20220-970 - Rio de Janeiro - RJ

Publicação de distribuição gratuita (limitada aos exemplares disponíveis)

Editado por

Alexis Bernardo de Lemos (ab_lemos@ig.com.br)

(0XX21)2231-0717 (24 horas)

Site: www.briefnews.kit.net

Créditos dos Textos Originais:

"Estrela de Batalha", © 2003 by John Sullivan, Sci Fi Magazine - "Matrix: Nosso Futuro?", © 2002, 2003 by Kevin Warwick

Demais textos e traduções:

Alexis B. Lemos

Todas as fotos e ilustrações de terceiros publicadas neste fanzine, são para divulgação.

A reprodução desta edição é permitida, desde que efetuada na íntegra.

FREDDY X JASON



A batalha do século.

É assim que os fãs de filmes *trash* estão definindo a nova produção da New Line, que estreou nos cinemas norte-americanos neste 15 de agosto. *Cross-over* tão aguardado quanto digamos, Alien X Predador, ou Superman X Batman, os dois monstros assassinos mais famosos da recente filmografia de horror se encontram e não só promovem uma carnificina com direito a baldes de sangue correndo pela tela, mas terminam lutando um contra o outro para determinar quem é o *bã-bã-bã* do pedaço.

No início do filme, Freddy Krueger está entediado no Inferno, sem mais poder entrar nas mentes dos sobreviventes da Rua Elm que são mantidos num sono sem sonhos por um poderoso sedativo no hospital Westin Hills. Sem que sonhem com ele, o maníaco de dedos de navalha não pode mais praticar seu esporte favorito: matar criancinhas e adolescentes indefesos. Isso

até que descobre alguém nas Profundezas tão perverso ou pior do que ele: Jason.

É então que Freddy tem a brilhante idéia de mandar a criatura da máscara de hóquei para o mundo real, trucidar alguém na Rua Elm. Imediatamente todos se lembram do velho e odioso Freddy e atribuem-lhe o assassinato. Pronto, ele pode voltar à ativa de novo! O único problema: como dizer à Jason que sua ajuda já não é mais necessária?

Embora tenha suas

raízes no terror infanto-juvenil dos anos 1980, e dele aproveite as adolescentes históricas de seios de fora e as mortes sanguinolentas artisticamente planejadas, "Freddy X Jason" não é uma produção *trash* convencional (embora as más línguas tenham certa vez conceituado "ID4" como o mais caro filme *trash* da história do cinema). A preocupação em fugir a caracterização de mais um filme-adolescente-de-assassinatos-em-massa que já gerou até um sub-gênero

("Pânico") e um sub-gênero ("Todo Mundo em Pânico"), permeia esta produção dirigida por Ronny Yu ("A Noiva de Chucky"). Somos brindados aqui, por exemplo, com mais referências ao trágico afogamento que transformou Jason Voorhees num psicopata assassino do que em todos os outros filmes da franquia "Sexta-Feira 13". Outras tramas paralelas parecem ter sido elaboradas numa tentativa de atrair os espectadores que até apreciam filmes de terror - mas não exatamente do tipo abordado nas séries estreladas por Freddy e Jason. Os fãs habituais provavelmente considerarão tais concessões perfeitamente dispensáveis, mas de qualquer forma, elas não interferem no terço final da película - que trata da eletrizante batalha entre os dois velhos bastardos. Golpe por golpe, corte por corte, pedaço por pedaço.

E que ninguém se tranqüilize com o pensamento de que eles já estão mesmo mortos... *

MATRIX: NOSSO FUTURO?

Por Kevin Warwick

Matrix é isto é uma ficção científica ou é um tipo de exercício filosófico? Alternativamente, é um mundo futuro possível e realístico? O número de cientistas respeitados predizendo o advento de máquinas inteligentes está crescendo exponencialmente. Steven Hawking, talvez o mais altamente respeitado cientista teórico no mundo e detentor da cadeira da Universidade de Cambridge que outrora pertenceu à Isaac Newton, disse recentemente, "Em contraste com nosso intelecto, computadores dobram sua performance a cada 18 meses. Assim o perigo é real, de que eles possam desenvolver inteligência e assumam o controle do mundo". Ele acrescenta, "Devemos desenvolver tão rapidamente quanto possível tecnologias que tornem possível uma conexão direta entre cérebro e computador, para que cérebros artificiais contribuam para a inteligência humana em vez de se opor à ela"¹. A mensagem importante a ser tirada disto é que o perigo - de que veremos máquinas com um intelecto que sobrepuje o dos humanos - é real.

I - Os Fatos

Mas isto é só um perigo - uma ameaça potencial - ou, se as coisas continuarem a progredir do jeito que vão,

é inevitabilidade? Irá a *Matrix* acontecer gostemos ou não? Uma falha no pensamento de alguns filósofos contemporâneos jaz em sua suposição de que o objetivo final da pesquisa em Inteligência Artificial é criar uma máquina robô com capacidades intelectuais próximas aquelas de um humano. Este pode ser o objetivo em um número limitado de casos, mas o objetivo para a maioria dos desenvolvedores de AI é tirar proveito dos modos no qual robôs possam sobrepujar os humanos - em vez daqueles nos quais eles possam apenas potencialmente se tornar nossos adversários.

Robôs podem perceber o mundo de maneiras que os humanos não podem - percepção ultravioleta, raio-X, infravermelho e ultrasônica são alguns exemplos óbvios - e eles podem sobrepujar intelectualmente os humanos em muitos aspectos de memória e processamento lógico matemático. E robôs não têm problemas em pensar no mundo à sua volta em dimensões múltiplas, enquanto os cérebros humanos estão ainda restritos a conceber a mesma entidade de um modo tridimensional extremamente limitado. Mas talvez a maior vantagem que os robôs tenham sobre nós são os seus meios de comunicação - geralmente uma forma eletrônica, em oposição à

técnica mecânica humana embarçosamente lenta chamada fala, com seus esquemas de codificação altamente restritivos chamados linguagens.

Parece ser inevitável que em algum estágio um robô senciente irá aparecer, sua produção tendo sido iniciada pelos humanos, e comece a produzir outros robôs ainda mais capazes e poderosos. Uma coisa não percebida por muitos é que os humanos não se reproduzem, exceto na clonagem, ao contrário, *humanos produzem* outros humanos. Robôs são muito superiores em produzir outros robôs e podem gerar robôs que são muito mais inteligentes que eles próprios.

Uma vez que uma raça de robôs intelectualmente superiores tenha sido posta em ação, grandes problemas surgirão para os humanos. A moral, ética e valores destes robôs quase certamente serão drasticamente diferentes daqueles dos humanos. Como poderão os humanos argumentar ou barganhar com tais robôs? Realmente, por que tais robôs quereriam afinal prestar qualquer atenção ao que as tolas coisinhas barulhentas humanas estariam fazendo? Seria antes como os humanos de hoje obedecendo às instruções de vacas.

Então uma guerra de algum tipo seria inevitável, na forma de um último arquejo dos humanos. Mesmo tendo

criado inteligência, robôs sencientes em primeiro lugar, robôs que podem pensar melhor que eles, a última esperança dos humanos seria encontrar um ponto fraco no arsenal dos robôs, uma rachadura no seu mecanismo de suporte vital. Naturalmente, sua fonte de sustento seria um alvo ideal. Para as máquinas, obter energia do sol - uma fonte constante - permitiria-lhes evitar os humanos, excluindo-os do circuito. Mas como sabemos, humanos já têm tido muito sucesso em poluir a atmosfera e destruir a camada de ozônio, bloqueando então os raios solares - chamuscando o céu, em consequência - pareceria ser uma linha perfeitamente natural de ataque numa tentativa de privar as máquinas de energia.

Em meu próprio livro, *In the Mind of the Machine*², desenvolvi a idéia de que as máquinas poderiam, talvez em retaliação, usar humanos como trabalhadores escravos, para suprir robôs com sua energia necessária. De fato, devemos considerar este como um cenário possível. Todavia, usar realmente humanos como uma fonte de energia - baterias, se preferir - é uma solução muito mais doce, e mais completa. Humanos poderiam ser colocados em tanques-úteros individuais, atuando como um tipo de coleção de células de bateria, para alimentar o mundo dirigido pelas

máquinas com energia.

Provavelmente neste mundo de domínio das máquinas haveriam uns poucos renegados humanos criando problemas, mordiscando os calcanhares das autoridades das máquinas numa tentativa de trazer de volta o poder para os humanos, numa tentativa de voltar aos velhos bons tempos. Assim é com a Matrix. É uma estranha dicotomia da existência humana que como espécie sejamos movidos pelo progresso - isto é central ao nosso ser - ainda que ao mesmo tempo, para muitos há um desejo infrutífero de voltar a um mundo que já passou, um mundo de sonho.

Todavia é nos sonhos humanos que as máquinas da Matrix produziram um equilíbrio feliz. Simplesmente tratando humanos como escravos sempre produziria problemas de resistência. Mas provendo uma interface diretamente em cada cérebro humano, cada indivíduo pode ser alimentado com uma realidade na qual ele ou ela é feliz, criando para cada um uma existência satisfeita num tipo de mundo dos sonhos. Mesmo agora sabemos que cientificamente seria perfeitamente possível mensurar, de uma variedade de formas, o nível de contentamento experimentado por cada pessoa. O único problema técnico é como providenciar o fornecimento de um enredo diretamente no cérebro.

E quanto as realidades práticas da interface cerebral? Eu

próprio tive, como relatado em *I, Cyborg*³, uma interface de 100 pinos que permitia tanto sinais de entrada quanto de saída conectada em meu sistema nervoso central. Em um experimento conduzido enquanto eu estava em Nova Iorque, sinais originados no meu cérebro, transmitidos via Internet, acionaram uma mão-robô na Grã-Bretanha. Enquanto isso, sinais transmitidos para o meu sistema nervoso eram claramente reconhecíveis em meu cérebro. Uma interface cerebral nas linhas daquela na Matrix, não é somente um bom palpite científico para o futuro; eu estou trabalhando em tal interface agora, e ela estará conosco dentro de uma década no máximo.

II - Humano ou Máquina

Com a interface conectada ao meu sistema nervoso, meu cérebro foi diretamente conectado a um computador e daí para a rede. Eu considerei-me como um ciborgue: parte humano, parte máquina. Em *Matrix*, a história gira em torno da batalha entre humanos e robôs inteligentes. Contudo Neo, e a maioria dos outros humanos, têm sua própria interface cerebral. Quando fora da Matrix, eles são indubitavelmente humanos; mas quando eles estão na Matrix, não pode haver dúvida de que eles não são mais humanos, porém ciborgues. A verdadeira batalha então torna-se não a de humanos contra robôs inteligentes, mas de

ciborgues contra robôs inteligentes.

A situação de um indivíduo enquanto dentro da Matrix levanta várias questões-chave. Por exemplo, quando estão conectados, Neo, Morpheus e Trinity são indivíduos dentro da Matrix? Ou eles têm cérebros que são parte humano, parte máquina? São eles próprios efetivamente um nodo na Matrix, compartilhando elementos cerebrais comuns com outros? Deve ser lembrado que cérebros humanos ordinariamente operam em modo autônomo, enquanto que robôs de cérebro de computador são invariavelmente interligados. Quando conectados numa rede, como na Matrix, e no meu próprio caso como ciborgue, a individualidade assume uma forma diferente. Há um elemento único, usualmente humano, e depois um elemento comum, de máquina interligada.

Usando o elemento comum, a “realidade” pode ser baixada para cada cérebro. Morpheus descreve isto (como outros fazem através do filme) como “ter um sonho”. Ele levanta questões como o que é real. Ele pergunta como é possível saber a diferença entre o mundo dos sonhos e o mundo real. Esta linha de questionamento acompanha muitas discussões filosóficas, talvez a mais importante sendo aquela de Descartes, que surgiu para querer fazer distinções entre estados de sonho e “realidade”, 2002.

conduzindo imediatamente à problemas em definir o que era real e o que não era. Como resultado, ele enfrentou mais adiante problemas em definir verdades absolutas.

Talvez uma abordagem mais pertinente possa ser extraída de Berkeley, que negou a existência de um mundo físico, e Nietzsche, que desprezou a idéia da verdade objetiva. Ao fazer a suposição fundamental de que não há Deus, minha própria conclusão é que *não há realidade absoluta, não há verdade absoluta* - sejamos nós humanos, ciborgues ou robôs. Cada cérebro humano tira suas conclusões e faz suposições quanto a realidade que ele encara num momento, dependendo do estímulo que recebe. Se apenas estímulos sensoriais limitados estão disponíveis, então bancos de memória cerebral (ou sentimentos introduzidos) precisam ser requisitados por um cérebro para conceitualizar um enredo. A qualquer momento, um cérebro conecta-se com seus bancos de memória de bom senso, frequentemente chegando a conclusões improváveis.

Conclui na próxima edição

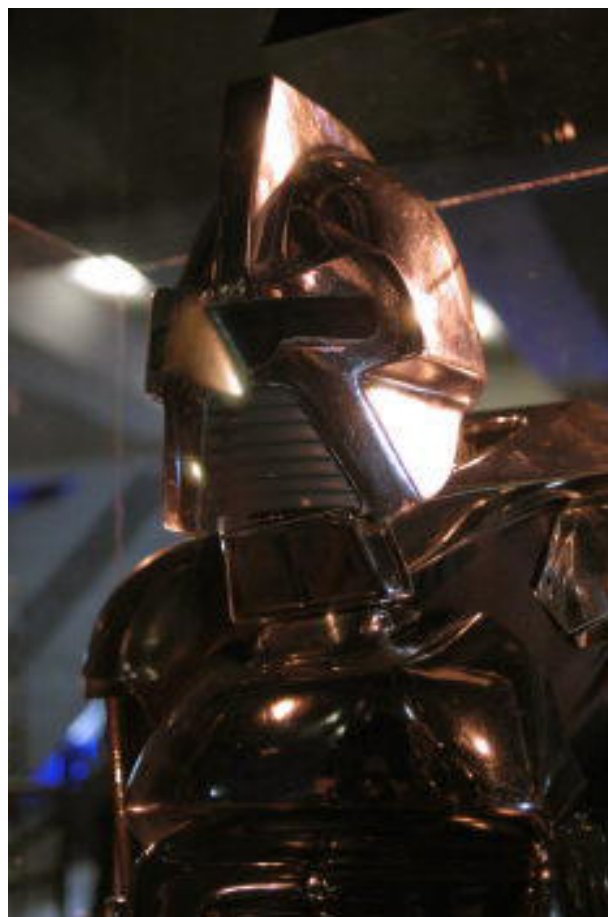
Notas de Rodapé:

- 1 - Hawking, S., “Hawking’s plan to offset computer threat to humans”, Ananova, www.ananova/news, 1º de Setembro de 2001
- 2 - *In the Mind of the Machine*, Arrow, 1998.
- 3 - *I, Cyborg*, Century, de sonho e “realidade”, 2002.

"Battlestar Galactica" ("Galáctica: Astronave de Combate") foi uma das inúmeras séries de ficção científica surgidas na TV americana em fins dos anos 1970, na esteira do sucesso de "Star Wars" ("Guerra nas Estrelas"). Produzida por Glen A. Larson e estrelada por Lorne Greene, Richard Hatch, Dirk Benedict, Maren Jensen e Jane Seymour, a série durou duas temporadas ao elevado custo de mais de US\$ 1 milhão por episódio, sem nunca obter entretanto, a mesma popularidade granjeada dez anos antes por "Jornada nas Estrelas" (cujo orçamento médio era cerca de quatro vezes menor). Ambas as séries destinavam-se realmente a públicos diferentes, embora fossem

declaradamente FC. Enquanto "Jornada nas Estrelas" visava ao fã típico de ficção científica, contando com nomes conhecidos deste público entre seus escritores e roteiristas, "Galáctica" parecia visar um alvo muito maior, trazendo dramas familiares e amorosos para a linha de frente. Talvez por esse motivo, tenha cativado espectadores não muito afeitos à FC tradicional - inclusive mulheres.

Entre 1998 e 1999, tanto o produtor Glen A. Larson quanto o ator Richard Hatch tentaram ressuscitar a franquia, sem sucesso. "Galáctica" voltaria aos noticiários especializados no início de 2001, quando Tom De Santo e Bryan



Singer ("X-Men") anunciaram uma parceria com os Studios USA (de "Hércules" e "Xena") para trazer a série de volta à telinha. Ao fim deste mesmo ano, a Fox TV divulgou seu propósito em transmitir um piloto de duas horas de duração da nova "Galáctica", podendo também abrir espaço para uma possível série caso o piloto se saísse bem nos índices de audiência. Em Novembro de 2001, Bryan Singer abandonou o desenvolvimento da série para se dedicar integralmente à "X-Men II". Consequentemente, em Dezembro do mesmo ano a Fox anunciou que estava se retirando do projeto.

Em Abril de 2002,

o Sci-Fi Channel anunciou seu interesse na franquia, contratando uma nova equipe de desenvolvimento para "re-imaginar" o conceito original numa mini-série de 4 horas de duração. Isto despertou certo temor entre os fãs mais ardorosos da produção de Glen A. Larson, visto que essa "re-imaginação" poderia alterar pontos sensíveis da mitologia da série, temor este que mais tarde se revelaria justificado. Finalmente, em Dezembro de 2002 foi anunciado o sinal verde para a produção, a qual iniciou-se em 31 de Março de 2003 em Vancouver (Colúmbia Britânica, Canadá). O lançamento na TV americana está previsto para Dezembro

REINVENTANDO "GALÁCTICA"

A nova "Galáctica" está sendo acusada pelos fãs de carteirinha de não ter captado integralmente o espírito da velha série. Prova disso é que dois dos principais coadjuvantes, os pilotos Starbuck (originalmente interpretado por Dirk Benedict) e Boomer, são agora mulheres (a nova Starbuck é a atriz Katee Sackhoff e Boomer é vivida por Grace Park). Além disso, o roteirista e produtor-executivo Ronald D. Moore ("Roswell", "Missão Impossível II" e "Star Trek: Primeiro Contato") imprimiu um tom deliberadamente sombrio à mini-série, abordando aspectos vistos apenas *en passant* na "Galáctica" original.

No piloto de Glen A. Larson, as doze colônias de Kobol declaram a paz com os cylons (ou cilônios, na versão brasileira), após milhares de anos de guerra. Enquanto os humanos comemoram o fim dos conflitos, os cylons, seguindo a orientação do traidor Baltar, lançam um fulminante ataque-surpresa que pega os mundos coloniais e a frota de astronaves de combate **t o t a l m e n t e** desprevenidos. Apenas uma das naves de combate, a "Galáctica" do comandante Adama (Lorne Greene no original e Edward James Olmos agora) escapa para liderar os sobreviventes da

Humanidade na busca de um novo lar - o legendário planeta Terra.

No novo roteiro a guerra tem uma motivação clara: os cylons foram criados pelos humanos e se revoltaram contra eles. E isto não ocorreu milênios atrás mas apenas há cinquenta anos, após os quais, terminado o conflito, os humanos assumiram que nunca mais ouviriam falar de seus velhos robôs rebelados e baixaram a guarda. As naves da frota começam a ser desativadas e a primeira delas é justamente a velha "Galáctica", c o n s t r u í d a propositalmente com tecnologia ultrapassada para impedir as máquinas de acessarem a rede de defesa. É ali que estão Adama, Apollo (o ator britânico Jamie Bamber), Starbuck, Boomer e o coronel Tigh (Michael Hogan), primeiro oficial da nave. Em seguida somos apresentados à Baltar (James Callis), um brilhante cientista de computadores que se torna involuntariamente responsável pelo ataque dos cylons, e Laura Roslin (Mary McDonnell), Ministra da Educação que acaba de descobrir que está com câncer - e cuja vida em breve sofrerá uma reviravolta espetacular.

Contra este pano de fundo é desencadeado o ataque cylon, uma combinação que está sendo descrita como uma mistura de "O Dia Seguinte" e "Pearl Harbour" - porém muito melhor. Moore enfoca de modo realista as reações à tragédia da destruição quase total da

Humanidade e as graves decisões que devem ser tomadas em tal cenário de caos. Laura Roslin, a 42ª na linha de sucessão presidencial, descobre-se a si mesma agora como a presidente do que restou da raça humana e suas atitudes refletem claramente que compreendeu o que isso significa - inclusive abandonar pessoas que ama para trás.



Grace Park como Tenente Sharon Valerii (Boomer)

Os novos cylons são um capítulo à parte. Na série original, eles pareciam ser movidos exclusivamente pelo instinto de destruição. Na mini-série, eles desenvolveram um senso próprio de moralidade que lhes garante que sim, é perfeitamente legítimo extirpar total e definitivamente as incômodas criaturas humanas. Embora isso não seja propriamente novidade na literatura ou mesmo em alguns filmes cinematográficos (como "Blade Runner" e seus replicantes, que buscam o sentido da própria existência), trata-se de um ângulo pouco explorado em produções televisivas de FC.

ComicLog

Di Another Day

No início de Julho deste ano, Brian Reinert, porta-voz da Marvel Comics, anunciou que a editora pretendia lançar uma história em cinco partes em sua revista mensal "X-Statix", um filhote dos populares "X-Men". Até aí nada demais. Os problemas



começaram quando Reinert informou que a história em questão, programada para estrear em 10 de Setembro próximo, chamar-se-ia "Di Another Day" - um trocadilho infame com o apelido da falecida princesa Diana e o título de um dos filmes de James Bond.

Segundo Reinert, a princesa ressuscitada apareceria como integrante de um grupo de super-mutantes, numa visão satírica da fama e da cultura pop. "Eles estão mais preocupados com suas contas bancárias do que em evitar que as pessoas se machuquem e salvar o mundo", ele disse.

Para Peter Milligan, roteirista de "X-Statix", Diana seria "talhada" para a série por que era

"alguém famosa por ser famosa".

"À primeira vista, Diana pode não se parecer com os personagens voadores, teleportadores, letalmente oscilantes que povoam os meus quadrinhos, mas o estranho poder que exerce de além-túmulo certamente faz dela um assunto válido para exploração", declarou Milligan através da Marvel. "E, de fato, ela fica muito bem em Spandex!"

A resposta do Palácio de Buckingham veio rápida. Um porta-voz classificou a idéia de "completamente revoltante" e uma "tentativa barata de fazer dinheiro com a fama de Diana e as trágicas circunstâncias em torno da sua morte".

Provavelmente sentindo o clima desfavorável e a ameaça de uma provável interpelação judicial, a Marvel voltou rapidamente atrás em sua controvertida decisão. No dia 10 de Julho, a editora emitiu um comunicado onde dizia que "após uma reflexão, a companhia decidiu remover a princesa Diana e todas as referências à Família Real da série em cinco-partes 'X-Statix'".

Embora em vida Diana sempre tenha sido alvo do assédio (e muitas vezes da maldade) da mídia, é pouco provável agora que novas iniciativas como a da Marvel venham à luz. A princesa tornou-se um patrimônio da Grã-Bretanha e é natural que sua memória seja preservada contra esse tipo de ataque.

O roteirista Ron Moore sabe que está assumindo uma tarefa ambiciosa com a versão “re-imaginada” para o SCI FI Channel da *space opera* clássica “Galáctica”. A mini-série de quatro horas entrou em produção em Vancouver, em Abril, com um roteiro de Moore. A abordagem de Moore sobre “Galáctica” é tão realista quanto possível, de sua aparência rude aos personagens imperfeitos, captados inteiramente com o uso de câmeras portáteis para criar um clima de realidade documental.

Na superfície, o roteiro de Moore parece bem diferente do espetáculo heróico inspirado em “Star Wars” da série original. Realmente, Moore descreveu o objetivo do novo programa como “nada menos do que a reinvenção das séries de ficção científica televisivas”.

Sob alguns aspectos, Moore parece ser uma pessoa improvável para montar um assalto radical às convenções da FC na TV. Depois de estreiar no gênero em 1989 com um roteiro para “Jornada nas Estrelas: A Nova Geração”, Moore tornou-se um dos arquitetos-em-chefe da franquia “Jornada nas Estrelas”, escrevendo ou co-escrevendo mais de 50 episódios de “A Nova Geração”, “Deep Space Nine” e “Voyager”, bem como as incursões em tela grande “Generations” e “First Contact”.

Contudo, apesar de seu amor por “Jornada nas Estrelas”, Moore diz

ESTRELA DE BATALHA

Por John Sullivan

que eventualmente sentiu que a franquia “estava começando a parecer

um pouco familiar, que num certo grau a ‘Jornada’ estava começando a girar em círculos. Visualmente, em termos de narrativa e personagens, e o modo

televisivo se conseguisse colocar as mãos em uma”.

A ambientação favorita de Moore em “Jornada nas Estrelas” foi “Deep Space Nine”, a qual levou a franquia tão longe quanto podia num caminho áspero, apesar

cometiam erros, tinham bordas ásperas, eles tinham traços antipáticos. Eu queria levar aquilo ainda mais longe e fazer personagens que fossem realmente humanos sob cada aspecto. Eles teriam defeitos fundamentais e simpatizávamos com eles por que reconheceríamos a condição humana, mesmo com todos os seus defeitos”.

Quando surgiu a chance de refazer “Galáctica”, Moore diz que concluiu que “seria bem adequado juntar todas aquelas idéias naquele lugar”. Claramente, esta não é uma opinião compartilhada por alguns dos fãs da “Galáctica” original. Muitos destes fãs queriam ver uma continuação com o elenco original, um plano há muito patrocinado pelo ator da série original Richard Hatch. As fanfarronadas heróicas dos personagens épicos daquela “Galáctica” era exatamente ao que estes fãs reagiam. Quando Moore apareceu com seu *remake*, ele disse “penso que isso atingiu uma porção deles como um tapa a cara”.

Moore diz que não é antipático. Ele era fã de “Jornada nas Estrelas” antes de se tornar um escritor. Quando “Jornada nas Estrelas” foi revivida na tela grande, ele diz que “certamente queria ver Shatner e Nimoy e DeForest Kelley em seus papéis”. Todavia, embora admitindo que seu roteiro pode ser visto como uma divergência da série original, Moore afirma que há também um argumento de que sua visão é mais fiel às raízes



James Callis (Baltar) e Tricia Helfer (Número Seis):
trair a Humanidade machuca, mas pode ser gostoso



Jamie Bamber (Apollo) e Mary McDonnell (Roslin):
“Comemoramos cedo demais a morte de todos os políticos”

como a própria produção de permanecer era montada, o *design*, o reconhecível como modo como era editada. “Jornada nas Estrelas”. Parecia-me como se ela “Uma das coisas que eu não estivesse avançando, adorava em ‘Deep Space e eu tinha idéias sobre o personagens eram para uma série diferente imperfeitos”, diz Moore. de ficção científica “Eles eram humanos, eles

de “Galáctica”. Se isso exige uma certa dissonância tonal no material original, Moore diz que já estava lá.

“Quando eu me sentei e reassisti o piloto original”, diz Moore, “fui surpreendido pelo fato de que, em seu núcleo, ‘Galáctica’ tinha uma premissa muito, muito sombria. Pode ser a premissa mais sombria de qualquer piloto que eu tenha visto”.

Como na versão de Moore, a série original começa com a destruição de toda a civilização de seus personagens. “Nossos heróis estão fugindo no piloto”, diz Moore. “Suas famílias estão destruídas, seus amigos, seu mundo. Tudo que eles conheciam foi destruído pelos cylons, e eles têm de escapar nessas naves e perseguir o que pode ser um planeta mítico para uma nova esperança”.

Tendo estabelecido essa premissa sombria, todavia, a série original pareceu afastar-se imediatamente dela em favor de um tema de ação-aventura mais tradicional. “Mesmo no piloto de duas horas, eles interpretam umas duas frases de ‘Oh meu Deus, nossos lares foram destruídos’, que são extremamente eficazes”, diz Moore. “Mas então a segunda parte do piloto é tomada pelo planeta-casino, e todo mundo parece ter esquecido do que acabou de acontecer poucos momentos atrás”!

Moore pensa que a razão para isso tem a ver com as exigências da televisão, particularmente a televisão dos anos 1970,

a qual tinha somente três redes e muito pouca ficção científica. “De qualquer forma, fico impressionado em como conseguiram ter uma premissa como essa pela ABC”, diz Moore. Mas logo que a série entrou no ar, ele diz, “a ABC pareceu exigir que ela se tornasse mais ‘pipoca’, indo de planeta em planeta tendo

aventuras malucas”.

Em acréscimo, Moore diz, o tom da série foi a resultante das influências da FC popular na época. “Penso que eles caíram no ‘OK, o que a ‘Jornada nas Estrelas’ original fez?’ e tentaram compor em cima disso”, ele diz. “Você pode senti-los tentando calcular como fazer não um drama

sério, sombrio, toda semana, mas um programa de ação-aventura semanal, apesar de terem a responsabilidade desta premissa incrivelmente sombria”.

A visão de Moore sobre “Galáctica” tanto adota o núcleo sombrio do programa quanto descarta influências da FC. É instrutivo que Moore, da mesma forma que o produtor executivo David Eick, não relaciona um único filme de FC ou programa de TV como influência na nova “Galáctica”, mas começa imediatamente a falar sobre filmes de guerra.

“‘Falcão Negro em Perigo’ foi certamente influencial no modo como retratou homens em guerra”, diz Moore, e suas cenas ‘cinema-verdade’ de batalha parecem conectadas à linguagem visual da nova “Galáctica”. Mais especificamente, Moore admite encontrar um relacionamento-chave de personagens em um de seus filmes favoritos de guerra, o épico da II Guerra Mundial “In Harm’s Way”. Naquele filme, John Wayne interpreta o capitão de um cruzador americano em mar aberto quando ocorre o ataque à Pearl Harbor. Kirk Douglas é seu oficial executivo e, diz Moore, “um tipo de ser humano fracassado. Ele bebe demais, ele tem problemas conjugais, ele tenta mesmo estuprar uma mulher mais adiante no filme”.

Claramente, este é um dos personagens imperfeitos que Moore quer à bordo de sua “Estrela de Batalha”. Mas



Grace Park (Boomer) e Tahmoh Penikett (Helo):
“Para trás, fãs da velha Galáctica!”



Tricia Helfer (Número Seis): Cylon 2003,
modelo “Cachorra Pitbull”. Vai encarar?

o personagem de Douglas tem a força para erguer-se acima de suas falhas. "O que me surpreendeu foi seu companheirismo", diz Moore. "O personagem de John Wayne confiava nele, contava com ele, acreditava nele quando ninguém mais acreditava, e Kirk Douglas sempre cumpria seu dever para com John Wayne. Mesmo que ele fosse um sujeito profundamente falho, estaria pronto para a ocasião, e ele entrou na batalha com um clarão de glória".

Muito desta dinâmica pode ser visto no relacionamento entre Adama e o coronel Tigh no roteiro de Moore. Mais genericamente, ele sugere o tipo de heroísmo em escala humana que Moore diz estar tentando criar. "Se você extrai deles todos os tipos de arquétipos", diz Moore, "e os faz seres humanos mais identificáveis e os coloca na mesma situação, para mim, isso é mais como uma homenagem ao programa original. É dizer que há algo que vale a pena no núcleo de 'Galáctica'. Que há algo que vale à pena revisitar e vale à pena expandir e vale à pena explorar se você o levar à sério". *

ELENCO

Comandante Adama
(Edward James Olmos)

Laura Roslin
(Mary McDonnell)

Dr. Gaius Baltar
(James Callis)

Número Seis
(Tricia Helfer)

Cap. Lee Adama
"Apollo"

(Jamie Bamber)

Tenente Kara Trace

"Starbuck"
(Katee Sackhoff)

Tenente Sharon Valerii
"Boomer"

(Grace Park)

Coronel Tigh

(Michael Hogan)

Chefe Subalterno Tyrol

(Aaron Douglas)

Billy Keikeya

(Paul Campbell)

Aaron Doral

(Matthew Bennett)

Oficial Subalterno

Duala

Kandyse McClure

Boxey

(Connor Widdows)

Comandante do Grupo

Aéreo

(John Mann)

Oficial Tático Gaeta

(Alessandro Juliani)

Tripulante Cally

(Nicki Clyne)

Tripulante Prosna

(Michael Eklund)

Tripulante Socinus

(Alonso Oyarzun)

Helo

(Tahmoh Penikett)

Leoben Conoy

(Ryan Robbins)

Capitão Kelly

(Ty Olsson)

Velha

(Brenda McDonald)

Gina

(Lymari Nadal)

Marido de Chantara

(Michael Soltis)

ROTEIRO

Ronald D. Moore

DIREÇÃO

Michael Rymer

PRODUTORES EXECUTIVOS

David Eick, Ronald D. Moore

PRODUTOR

Harvey Frand

Star Trek: The Animated Series

"THE JIHAD"

Data Estelar 5683.1



Depois de escapar por um triz de um rio de lava, a equipe se encontra próxima da posição que Tchar havia localizado originalmente do alto.

Tchar voa adiante para investigar a fortaleza na qual o objeto é mantido. Entrementes, Kirk e Lara exploram o terreno. Juntando-se novamente ao grupo, eles rumam para a fortaleza à pé, para encontrar-se com Tchar. Ao atingir a estrutura, Em/3/Green consegue abrir a fechadura, mas a equipe é atacada por um grupo de pássaros mecânicos que protegem o edifício. Por pouco conseguem entrar e após sobreviver a um conjunto de armadilhas, eles encontram a escultura, mas concluem que deve ter sido Tchar quem realmente roubou o objeto.

A U.S.S. *Enterprise* chega ao asteróide Vedala, onde Kirk e Spock são chamados para se informar sobre um artefato religioso roubado que poderia desencadear uma guerra santa em escala galáctica, uma *jihad*. Um time de especialistas é chamado para recuperar o item com Kirk e Spock: Tchar - o príncipe hereditário dos Skorr, Sord - um reptiliano poderoso, um mestre em arrombamentos, Em/3/Green e Lara, uma grande caçadora.

Os Vedala dizem à equipe que o artefato remonta há dois séculos, quando o povo de Tchar era beligerante e um líder religioso, Alar, veio para ensinar fundamentos de paz. Os padrões cerebrais de Alar foram preservados numa escultura, a "Alma dos Skorr". Agora, o dispositivo foi roubado e oculto no instável "planeta louco". Os Vedala transportam o grupo para o planeta onde eles encontram água abrasiva, terremotos, fluxos de lava vulcânica e fortes ventos. a s t e r ó i d e . *

Tchar admite sua traição, dizendo que seu povo havia se tornado uma raça dócil, e a guerra subsequente os faria grandes novamente. Tchar diz-lhes que a missão deles deveria permanecer secreta para que ninguém soubesse da traição.

Kirk e Spock retornam à U.S.S. *Enterprise* registrando que, inexplicavelmente, somente dois minutos se passaram desde que eles haviam sido transportados ao

Media Break

EU, ROBÔ: o célebre livro reunindo nove contos sobre robôs que Isaac Asimov escreveu nos anos 1940, vai virar filme. Dirigido por Alex Proyas ("O Corvo", "Cidade das Sombras"), "Eu, Robô" é uma produção da 20th Century Fox estrelada por Will Smith ("ID4", "Homens de Preto"). No filme, Smith interpretará um detetive num futuro onde os robôs e a automação já se tornaram peças essenciais para o desenvolvimento e a própria sobrevivência da humanidade. Neste cenário, ocorre um crime, aparentemente praticado por um robô. Mas, como seria isso possível se os robôs são governados pelas famosas Três Leis da Robótica, as quais, em linhas gerais, impedem que as máquinas causem qualquer dano aos seres humanos, por ação ou inação? Segundo o presidente da 20th Century Fox, Hutch Parker, "a grande sacada aqui é que se os robôs encontraram um modo de violar as leis, não há nada que possa impedi-los de assumir o comando".

MATRIX: REVOLUTIONS: a



atriz Nona Gaye (foto acima) revelou em Julho último que reprisarà seu papel de Zee, a namorada de Link, em "Matrix Revolutions". Ela

afirmou à Sci-Fi Wire que todas as perguntas levantadas em "Matrix Reloaded" serão respondidas ali. "As pessoas se sentirão aliviadas quando virem *Revolutions*", diz ela. E acrescenta que entender as respostas pode exigir algum raciocínio. "Penso que depende da sua percepção. Quando eu li o roteiro, fez sentido pra mim". Embora Zee tenha tido apenas uma ponta em *Reloaded*, Gaye promete que vai aparecer muito mais no próximo filme. "O número três é onde eu vou à luta. Eu nado, corro, pulo e por aí vai".

RIVERWORLD: o escritor



Philip José Farmer criou uma série singular de FC intitulada *Riverworld* - um rio que serpenteia ao longo da superfície de um planeta inteiro e em cujas margens, é recriada, por intermédio de criaturas desconhecidas, toda a humanidade que habitou a Terra até fins do século XX - quando uma catástrofe exterminou a vida no planeta. A Sci Fi Pictures decidiu transformar os dois primeiros romances da série de Farmer, *To Your Scattered Bodies Go* (1971) e *The Fabulous Riverboat* (1971) no telefilme *Riverworld*, estrelado por

Brad Johnson no papel do astronauta Jeff Hale, que morreu em órbita da Terra no ano de 2009. Essa aliás, é uma das grandes diferenças em relação à série de Farmer, cujo principal personagem era o explorador inglês Sir Richard Burton, obcecado em descobrir a nascente do misterioso rio planetário.

FILHOS DE DUNA: depois de transformar *Duna* de Frank Herbert em mini-série, a New Amsterdam Entertainment, Inc. resolveu investir novamente no mesmo filão, produzindo outra mini-série baseada na saga de "Duna". Contando com um elenco que inclui rostos conhecidos como os de Alice Krige (a Rainha Borg de "Jornada nas Estrelas: Primeiro Contato") no papel de Lady Jessica e Susan Sarandon (atriz premiada com o Oscar) interpretando a cruel princesa Wensicia, a produção de *Children of Dune* foi iniciada em 3 de Abril de 2002 na cidade de Praga, e a estréia ocorreu em 16 de Março do corrente ano no Sci-Fi Channel. A direção, como na produção anterior, coube a John Harrison. A mini-série é baseada nos livros *Dune Messiah* e *Children of Dune*, segundo e terceiro romances da saga em seis volumes de Herbert. Em *Children of Dune*, continua a história dos Atreides. Sob o comando de Paul Muad'dib' (Alec Newman), agora Imperador, o planeta Arrakis (ou Duna) experimentou um verdadeiro renascimento. Ainda, a revolução Muad'dib que ele inspirou transformou-se numa brutal guerra santa e uma conspiração ameaça o trono e a vida do Imperador. O futuro de toda a humanidade jaz nas mãos

dos herdeiros do Muad'dib' - especialmente seu filho, Leto II (James McAvoy), que está destinado a tornar-se uma força para grandes mudanças, tanto em Arrakis quanto para o universo de um modo geral. No fim, Leto II deve sacrificar sua própria humanidade pelo bem da própria humanidade. *Duna*, a mini-série, obteve dois Emmys em 2001 por cinematografia e efeitos especiais, e *Children of Dune* está sendo indicada para quatro categorias técnicas do prêmio neste ano: Efeitos Visuais, Edição de Som, Maquiagem e Penteados.

BATMAN ASSUSTADOR: depois das gracinhas dos últimos filmes, pouca gente seria capaz de apostar suas fichas numa próxima produção de Batman. Todavia, um roteiro de Dezembro de 2002 que circulou pelas mãos de pessoas da comunidade cinematográfica, parece indicar uma nova mudança de rumo na franquia por parte da Warner Brothers. No roteiro, intitulado "Batman: The Frightening", o vilão é o sinistro Espantalho. Além disso, não há qualquer referência à Robin ou Batgirl. Alfred, o velho mordomo está lá, bem como o comissário Gordon, que tem uma participação essencial na trama. Batman parece estar destinado a ser o que era primordialmente em suas origens nos quadrinhos: um detetive, antes que um combatente contra o crime. E o tom da nova produção chega a ser mais sombrio até mesmo do que o filme original. Ela começa com a fuga de Batman do Asilo Arkham e depois faz um *flashback* para explicar o que o fez ser trancafiado lá como louco e como conseguiu escapar. *