

**"Eles foram escolhidos para morrer pelo Senhor."
- (Ronald D. Moore, em "Uma Estrela na
Jornada", Suplemento
Especial)**

Lógica Linguística

Para os franceses, cinema é arte. E obras de arte são "Alphaville" (1965) e "Fahrenheit 451" (1966), dirigidos respectivamente pelos geniais Jean-Luc Godard e François Truffaut.

Um elo comum vincula ambas as produções: a luta do indivíduo contra uma sociedade desumana e robótica, que tenta eliminar sentimentos e pensamentos "nocivos" em nome de um suposto "bem comum".

A censura do Estado totalitário é levada à extremos nos dois filmes: em "Alphaville", além dos livros proibidos, a própria linguagem vai sendo "podada" de palavras "inúteis", numa autêntica programação neurolinguística. Na obra de Truffaut, a palavra impressa é declarada fora-da-lei e os livros são solenemente queimados em fogueiras. Não por coincidência, a capacidade de lembrar o passado é um trunfo utilizado pelos protagonistas em ambos os filmes para contestar e derrotar o sistema.

Antecipando o Amanhã
BRIEF NEWS XXI
Out./Nov./Dez. 2003 - Ano VI(04) - Nº 17

GALÁCTICA: PISTA LIVRE



Assim como este caça *Viper*, a nova série está prontinha para decolar

Dezembro de 2003 veio e se foi e a mini-série *Galáctica* de Ronald D. Moore consolidou-se como um dos maiores fenômenos de audiência da história do Sci Fi Channel. A se dar crédito ao tom triunfal da página oficial do programa, "o gênero ficção científica foi reinventado".

Exageros à parte,

Moore parece ter recolocado de volta aos trilhos a premissa básica da série, criada um quarto de século atrás por Glen A. Larson. A última nave de combate humana pastoreia sua frota de cacarecos espaciais, levando à bordo os sobreviventes de um genocídio multi-planetário perpetrado pelos frios e inflexíveis Cylons.

E tamanha tragédia ainda pode render uma série fartamente regada a sangue, suor e lágrimas - tudo aquilo que não víamos no quase histriônico seriado original. À conferir em 2005, quando o primeiro dos 13 episódios encomendados pelo Sci Fi estreiar na TV. Longa vida, *Galáctica!*

Leia mais na pág. 10

Também nesta edição:

A S R E G R A S D E H E I N L E I N	2
G L O S S Á R I O D E C R Í T I C A D E F C (1 ª P A R T E)	8
M E D I A B R E A K	10

Editorial Ouvindo o Sepultura

Ficção científica e *heavy metal* têm pelo menos uma coisa em comum: seus maiores expoentes ao redor do planeta se expressam em inglês.

Percebendo esta regra básica para fazer sucesso no exterior, um grupo de garotos brasileiros começou a escrever suas letras de rock em português mesmo. O pai de um deles traduzia para o, digamos, idioma de Shakespeare (perdão, Shakespeare). Os garotos fizeram um sucesso retumbante e se tornaram um grupo *cult* sob o nome Sepultura.

Na ficção científica brasileira ainda está para surgir o equivalente de um Sepultura. Alguém que chegue à fama lá fora, onde muita gente boa vive exclusivamente do que escreve.

Pois não há nenhuma perspectiva de que isso possa ocorrer, à curto, médio ou longo prazo no Brasil. Vivemos de ciclos editoriais esporádicos, concentrados, para piorar, quase sempre ao redor de um único título (como a falecida "Isaac Asimov Magazine").

A saída metafórica pode ser mesmo o aeroporto. Santo de casa, como sabem, não faz milagre.

Alexis B. de Lemos

Expediente

As Regras de Heinlein

por Robert J. Sawyer

Existem incontáveis regras para o sucesso literário, mas as mais famosas, ao menos no campo da ficção especulativa, são as cinco cunhadas pelo grande e falecido Robert A. Heinlein.

Heinlein costumava dizer que não tinha escrúpulos em divulgar estas regras, ainda que elas explicassem como você poderia tornar-se competidor direto dele, porque sabia que praticamente ninguém seguiria seus conselhos.

No meu ver, isso é verdade: se você começar com cem pessoas que dizem querer ser escritores, você perde metade do total restante depois de cada regra - praticamente metade das pessoas que ouvirem cada regra falharão em segui-las.

Vou compartilhar as cinco regras de Heinlein com você, mas acrescentarei uma sexta da minha lavra.

REGRA NÚMERO UM: VOCÊ DEVE ESCREVER

Soa ridiculamente óbvio, não é? Mas é uma regra muito difícil de aplicar. Você não pode apenas falar em querer ser um escritor. Você não pode simplesmente fazer cursos, ou ler sobre o processo de

escrever, ou divagar sobre inteirar-se disso algum dia. O único modo de tornar-se um escritor é plantar-se em frente ao teclado e trabalhar.

E não ouse queixar-se de que você não tem tempo para escrever. Escritores de verdade compram tempo, se não puderem obtê-lo de outra maneira. Pegue Terence M.

Green, um professor secundário de inglês de Toronto. Seu terceiro romance, *Shadow of Ashland*, acabou de sair pela Tor. A cada cinco anos, Terry dedica-se apenas a escrever, sem lecionar e sem salário; a maioria dos escritores que eu conheço tem feito sacrifícios similares por sua arte.

(Dos nossos cem aspirantes à escritor originais, metade nunca se dará ao trabalho de escrever nada. Isto nos deixa cinquenta...)

REGRA NÚMERO DOIS: TERMINE O QUE COMEÇAR

Você não pode aprender a escrever sem acompanhar um trabalho até a sua conclusão. Sim, as primeiras páginas que você produzir podem ser fracas, e você pode sentir-se tentado a jogá-las fora. Não o faça. Siga em frente até terminar. Uma vez que

tenha um rascunho completo, com início, meio e fim, você ficará surpreso em quão fácil é ver o que funciona ou não. E você nunca dominará coisas tais como trama, suspense, ou desenvolvimento de personagens se não construir realmente uma obra completa.

Sobre um ponto correlato: se você está participando de uma oficina para escritores, não deixe as pessoas criticarem sua história um capítulo de cada vez. Ninguém pode julgar apropriadamente um livro por um trecho pinçado ao acaso, e você terminará com todo tipo de conselhos supérfluos: "Esta parte parece irrelevante". "Bom, não, ela será realmente muito importante daqui a algumas centenas de páginas..."

(Dos nossos cinquenta escritores potenciais, a metade nunca terminará nada - deixando apenas vinte e cinco na corrida...)

REGRA NÚMERO TRÊS: ABSTENHA-SE DE REESCREVER, EXCETO POR ORDEM EDITORIAL

Esta é a regra que colocou Heinlein em percalços junto aos professores de escrita criativa. Talvez uma formulação mais apropriada houvesse sido, "Não fique às voltas interminavelmente com a sua história". Você pode gastar toda a eternidade modificando, revisando e polindo. Há um velho ditado que diz que histórias nunca são terminadas, apenas abandonadas - aprenda a abandonar as suas.

Se você descobrir que suas revisões atuais importam em fazer seu trabalho voltar a um caminho

BRIEF NEWS

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

Editado por

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

Site: <http://geocities.yahoo.com.br/worgtal>

Créditos dos Textos Originais:

"As Regras de Heinlein", © 1996 by Robert J. Sawyer - "Tornado o Fantástico 'Real'", © 2000 by Moira Allen - "Matrix: Nosso Futuro?", © 2002-3 by Kevin Warwick - "Uma Estrela na Jornada", © 2004 by galactica2003.com - "Glossário de Crítica de FC", © 2004 by David Smith - www.sfw.org

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.

percorrido anteriormente, então está na hora de empurrar o bebê para fora do ninho.

E embora muitos escritores não acreditem nisso, Heinlein está certo: se sua história está próxima do publicável, os editores lhe dirão o que você terá de fazer para torná-la vendável. Algumas revistas de circulação menor fazem isso eventualmente, mas você também obterá recomendações de *Analog*, *Asimov's* e *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*.

(Dos nossos vinte e cinco escritores restantes, doze irão rodar em círculos interminavelmente e assim cairam fora do jogo. Os outros doze irão finalmente declarar o trabalho encerrado. O vigésimo-quinto escritor, aquele que foi cortado ao meio, procura agora desesperadamente por suas pernas...)

REGRA NÚMERO QUATRO: VOCÊ DEVE COLOCAR SUA HISTÓRIA NA PRAÇA

Esta é a regra mais difícil de todas para iniciantes. Você não pode simplesmente declarar-se um escritor profissional. Antes, este deve ser um título conferido à você por aqueles desejosos de pagar por suas palavras. Até que você realmente mostre seu trabalho para um editor, pode viver a fantasia de que é tão bom quanto Guy Gavriel Kay ou William Gibson. Mas ter de conferir se essa fantasia tem qualquer fundamento na realidade é algo muito difícil para a maioria das pessoas fazer.

Eu conheço um aspirante à escritor canadense que resolveu retardar por dois anos o envio da sua história porque, segundo ele, não tinha selos americanos para o envelope selado de auto-resposta. Isto à despeito do fato de que ele

conhecia dúzias de pessoas que iam regularmente aos Estados Unidos e que poderiam ter conseguido os selos para ele, à despeito do fato de que ele mesmo poderia ter cruzado a fronteira e apanhado os selos, à despeito do fato de que ele nem mesmo precisava de selos americanos - você pode usar Cupões de Resposta Postal

Postal Internacional no lugar deles, disponíveis em qualquer agência de correios de grande porte. [E quem estiver em Toronto pode comprar selos americanos de verdade na Primeira Agência de Correios de Toronto, na Adelaide Street South, 260.]

Não, não era de selos que ele precisava - era de tutano. Ele estava com medo de descobrir se a história era vendável. Não seja um covarde: envie a sua história.

(Dos nossos doze escritores restantes, a metade não teve peito de fazer uma apresentação, restando apenas seis...)

REGRA NÚMERO CINCO: VOCÊ DEVE MANTÊ-LA NA PRAÇA ATÉ QUE TENHA SIDO VENDIDA

É um fato: trabalhos são rejeitados o tempo todo. Quase que certamente sua primeira apresentação será rejeitada. Não deixe que isso o paralise. Atualmente, tenho 142 bilhetes de rejeição nos meus arquivos; todos os escritores profissionais que eu conheço têm pilhas deles (o prolífico escritor canadense de horror Edo van Belkom, faz uma grande palestra em convenções de FC denominada "Prosperando com a Rejeição", na qual ele lê amostras das muitas que recebeu ao longo dos anos).

Se o bilhete de rejeição contém conselhos que você considera bons,

revise a história e mande-a novamente. E se não, simplesmente ponha a história para andar: despache-a para o correio, enviando-a para outra praça. Continue assim. Meu recorde pessoal para o número máximo de apresentações antes de uma história ser vendida é dezoito - mas a história finalmente encontrou um bom lar. (E dentro de alguns dias, eu a venderei novamente para uma antologia de republicações; ter uma história publicada pela primeira vez abre mercados completamente novos.)

Se a sua história for rejeitada, mande-a nesse mesmo dia para outra praça.

(Ainda, dos nossos seis escritores remanescentes, três sentiram-se tão desencorajados com aquela primeira rejeição que d e s i s t i r a m permanentemente de escrever. Mas outros três continuarão...)

REGRA NÚMERO SEIS: COMECE A TRABALHAR EM ALGUMA COISA

Esta é a minha regra particular. Tenho visto em demasia escritores iniciantes trabalharem por anos à fio em uma única história ou romance. Tão logo tenha terminado uma obra, comece outra. Não espere até que a primeira história tenha voltado do editor ao qual você a submeteu; comece a trabalhar no seu próximo projeto. (E se você achar que está sofrendo de bloqueio de escritor no seu projeto atual, comece a escrever algo novo - um escritor de verdade sempre pode escrever alguma coisa.) Você deve produzir um conjunto de obras para considerar-se como um verdadeiro profissional em atividade.

Dos nossos cem aspirantes à escritor originais, somente um ou dois irão seguir todas as seis regras. A pergunta é: será você um deles? Eu espero que sim, porque se você tem pelo menos um tiquinho de talento e se viver por estas seis regras, você vai conseguir. *

QUEM É ROBERT J. SAWYER?



De acordo com a *Maclean's: Canada's Weekly Newsmagazine*, "Sob qualquer perspectiva, Robert J. Sawyer está entre os mais bem sucedidos escritores canadenses de todos os tempos". Ele vendeu 15 romances para grandes editores americanos e recebeu 25 prêmios nacionais e internacionais por sua ficção, incluindo o Prêmio Nebula da *Science Fiction and Fantasy Writers of America* pelo Melhor Romance do Ano, e o Prêmio Arthur Ellis da *Crime Writers of Canada* pelo Melhor Conto do Ano.

Entre suas obras estão o campeão de vendas "The Terminal Experiment" (vencedor do Prêmio Nebula) e a popular trilogia "Neanderthal Parallax".

Rob tem lecionado escrita criativa na Universidade de Toronto, Ryerson Polytechnic University e no Banff Centre for the Arts. Ele possui sua própria lista de discussão em <http://groups.yahoo.com/group/robertjawsyer>.

MATRIX: NOSSO FUTURO? (FINAL)

Por Kevin Warwick

À medida que o cérebro envelhece, ou como resultado de um acidente, o funcionamento do cérebro pode mudar; isto freqüentemente parece ser para o indivíduo uma mudança no que é percebido em vez de uma mudança naquilo que está percebendo. Em outras palavras, o indivíduo pensa que deve ser o mundo que mudou, não o cérebro dele ou dela. Quando um cérebro é parte de uma rede, todavia, há uma possibilidade de pontos de vista alternativos serem propostos por diferentes nodos da rede. Isto não é algo que indivíduos humanos estejam acostumados. Um cérebro individual tende a extrair somente uma conclusão de cada vez. Em alguns tipos de esquizofrenia esta conclusão pode ser confundida e pode mudar continuamente; mais freqüentemente é o caso, todavia, em que tal indivíduo extrairá uma conclusão sobre o que é percebido a qual é muito uma discrepância da conclusão de outros indivíduos. Na maioria, o que é considerado pela sociedade ser "realidade" em qualquer ponto, longe de ser um absoluto, é meramente um conjunto de valores geralmente acertado baseado nas percepções de um grupo de indivíduos.

A tentação de ver um subtom religioso em Matrix é interessante - com Morpheus atuando como o profeta João Batista, Trinity talvez como Deus ou o espírito santo, Neo claramente como o messias, e Cypher como Judas Iscariote, o traidor. Mas, longe de uma abordagem tipo Gandhi, de dar a outra face, Neo está mais perto de uma que talvez tenha sido realmente

esperada por muitos dos próprios messias, tomando para si o papel de vencedor sobre a Matrix do mal: uma guerra santa contra uma rede de máquinas aparentemente invencível e toda-poderosa.

Mas o que se passa com a rede de máquinas, a Matrix em si? Com um intelecto bem acima do coletivo da humanidade, certamente sua criatividade, seu senso artístico, sua consideração pela estética, seriam um prazer para contemplar. Mas o filme resguarda este aspecto de nós - talvez para ser revelado numa continuação. Humanos libertados da contenção da Matrix, a encaram meramente como um mal, com exceção talvez de Cypher. Entrementes, os agentes são vistos quase como autômatos sem rosto, assassinos brutais, obedecendo estritamente a vontade da Matrix soberana. Possivelmente humanos veriam tanto a Matrix quanto os agentes como inimigos, do mesmo modo que a Matrix e os agentes considerariam os humanos - mas uma vez dentro da Matrix o quadro não é tão claro. Como um ciborgue, quem são seus amigos e quem são seus inimigos? Não é mais preto e branco quando você é parte máquina, parte humano.

III - Dentro e Fora de Controle

Morpheus diz a Neo que a Matrix é controle. Esta em si é uma importante revelação. Como humanos, nos acostumamos a ser indivíduos poderosos, o principal instigador, o cérebro por trás de tudo. É quase como se nós nem mesmo concebêssemos um grupo ou coleção fora de controle, mas

acreditássemos em vez disso, que há um indivíduo por trás de tudo. Na Segunda Guerra Mundial, não eram os alemães ou a Alemanha que os Aliados estavam combatendo, mas Adolf Hitler; por enquanto, no Afeganistão, é Bin Laden que está por trás de tudo. Já na Matrix, ficamos frente a um cenário muito mais realístico, no qual não é algum indivíduo enlouquecido incapaz de fazer algo útil, mas a Matrix - uma rede.

Quando me encontro numa discussão sobre a possibilidade de máquinas inteligentes assumindo o comando das coisas, nove vezes em dez em dizem - seguido de uma risadinha para significar que eu negligenciei um ponto óbvio enganoso - que "se uma máquina causar problemas, você pode sempre desligá-la". Que idiota eu sou de não ter pensado nisso! Como pude esquecer esse pequeno detalhe?

Certamente não é só a Matrix mas mesmo a Internet comum de hoje que nos dá a resposta, e encurta a risada. Mesmo agora, como é possível desligar de forma prática a Internet? Não estamos falando de teoria aqui, estamos falando de prática. OK, de fato é possível desligar um computador, ou mesmo uma pequena sub-divisão de intranet, mas derrubar a Internet inteira? De fato, não podemos. Entidades demais, tanto humanas quanto máquinas, contam com sua operação para sua existência diária. Não é uma Matrix do futuro que não seremos capazes de desligar, é a Matrix de hoje que não podemos desligar, sobre a qual não temos o controle final.

Neo aprende que a Matrix é um mundo de

sonhos gerado em computador projetado para manter os humanos sob controle. Humanos estão felizes em atuar como fonte de energia para a Matrix enquanto acreditam que a realidade de suas existências é do seu gosto; realmente, como podem os nodos humanos em uma posição saber o que é realidade gerada por computador e o que é realidade gerada de alguma outra forma?

Um cérebro humano único opera eletroquimicamente, movido parcialmente por sinais elétricos e parcialmente por químicos. No mundo ocidental estamos mais acostumados a produtos químicos sendo usados para mudar os estados do nosso cérebro e corpo, seja para fins medicinais ou através de narcóticos, incluindo alucinações quimicamente induzidas. Mas agora estamos entrando no mundo da e-medicina. Utilizando o elemento eletrônico dos sinais eletroquímicos no qual o cérebro humano e o sistema nervoso operam, sinais contrabalançantes podem ser enviados para grupos-chave de fibras nervosas para superar um problema médico. De modo oposto, sinais eletrônicos podem ser injetados para estimular movimento ou prazer. No fim das contas, sinais eletrônicos serão capazes de substituir os químicos que liberam memórias e "carregam" memórias não previamente guardadas. Por que viver num mundo que não é do seu agrado se um estado de Matrix é capaz de manter suas funções corporais operando enquanto você vive num mundo no qual é feliz consigo mesmo? O mundo da Matrix poderia mostrar-se como um que jaz

na direção em que a humanidade está agora rumando - uma direção na qual parece, a medida em que delegamos mais e mais às máquinas para que façam nossas cabeças por nós, que desejamos ir.

IV - Ignorância e Felicidade

Num certo sentido, Matrix não é nada mais que um "Big Brother" dos dias de hoje, assumindo a forma de uma máquina em vez da visão orwelliana de um indivíduo poderoso usando máquinas para ajudar a produzir um estado todopoderoso. Mas em 1984, o romance no qual a história do Big Brother foi apresentada, foi publicado em 1948. Matrix surge cinquenta anos depois. Enquanto isso, nós testemunhamos coisas tais como radar, televisão para todos, viagem espacial, computadores, telefones celulares e a Internet. O que teria sido o Big Brother de Orwell se possivelmente houvesse tido estas tecnologias à sua disposição - estaria o Big Brother muito distante da Matrix?

Com o primeiro implante que eu recebi em 1998, para o qual eu não tinha razão médica (meramente curiosidade científica), uma rede de computador era capaz de monitorar meus movimentos. Ela sabia quando eu entrava numa sala e quando eu saía. Em troca, ela abria portas para mim, acendia luzes e mesmo me dava um "alô" de saudação quando eu chegava. Enfim, não experimentei nada negativo. Na verdade, senti-me muito positivo sobre a coisa toda. Ganhei algo pelo fato de ser monitorado e rastreado. Eu estava feliz por ter o Big Brother me vigiando por que, embora eu tenha renunciado a algo da minha humanidade individual, me

beneficiei pelo sistema fazer coisas para mim. Por quê o mesmo não seria válido para a Matrix? Por quê alguém desejaria experimentar a vida relativamente árdua e perigosa de ser um indivíduo humano quando ele ou ela podem ser parte da Matrix?

E aqui chegamos ao caso de Cypher. Quando ele come seu bife, ele diz, "eu sei que este bife não existe. Eu sei que quando o ponho em minha boca, a Matrix está dizendo ao meu cérebro que ele é suculento e delicioso!" Ele prossegue para concluir que "ignorância é felicidade". Mas isto é ignorância? Seu cérebro está lhe dizendo, por quaisquer meios que sejam, que ele está comendo um belo bife suculento. Quantas vezes nós, nos dias de hoje, entramos numa lanchonete de fast-food a fim de partilhar um hamburger que, através da propaganda, nossos cérebros foram condicionados a acreditar que é o mais saboroso hamburger imaginável. Ao entrar nós sabemos, por que vimos nos artigos científicos, que o hamburger contém uma alta porcentagem de água, é majoritariamente gordura e carece de vitaminas. Ainda assim, compramos tais hamburgers aos bilhões. Quando comemos um, nosso cérebro condicionado está de algum modo nos dizendo que ele é suculento e delicioso, ainda que saibamos que ele realmente não existe na forma que nosso cérebro está imaginando.

Então, podemos entender a escolha de Cypher. Por quê estar fora da Matrix, vivendo a vida perigosa, pobre, cansativa e famélica de um humano sem direitos, quando você pode existir numa vida deliciosamente feliz, com toda comida que precisar? Devido ao acordo que ele fez com o agente Smith, tão

logo Cypher esteja de volta lá dentro, ele não tem o conhecimento de ter feito qualquer acordo, em primeiro lugar. Ele parece não ter nada a perder. O único aspecto negativo é que antes de ser reinserido, ele pode experimentar algumas dores morais humanas de bom ou mau. Lembre-se que ser reinserido é realmente bom para a Matrix, embora não seja tão bom para os renegados humanos que estão combatendo o sistema.

Os experimentos imaginativos de Robert Nozick nos colocam todos à prova, e servem como uma exibição imediata do dilema de Cypher. Nozick pergunta, se nossos cérebros pudessem ser conectados por eletrodos à uma máquina que nos desse qualquer experiência que desejemos, ficaríamos ligados nela por toda a vida? A pergunta é, o que mais poderia interessar além de como sentimos que vai a nossa vida, por dentro? O próprio Nozick argumenta que outras coisas importam para nós, por exemplo, apreciamos ser um certo tipo de pessoa, queremos ser decentes, realmente desejamos fazer certas coisas em vez de apenas ter a experiência de fazê-las. Eu discordo completamente de Nozick.

A pesquisa envolvendo uma variedade de criaturas, principalmente chimpanzés e ratos, permitiu-lhes estimular diretamente zonas de prazer no próprio cérebro simplesmente apertando um botão. Quando era dada a opção de apertar um botão para o prazer ou um botão para comida, era o botão de prazer que era pressionado repetidamente, levando mesmo à inanição (embora os indivíduos estivessem completamente felizes, mesmo sobre isso). Significativamente, as criaturas individuais ainda tinham um papel a cumprir,

embora meramente aquele de pressionar um botão. Isto se conecta diretamente com a Matrix, a qual também permite que cada indivíduo experimente mentalmente um mundo no qual ele ou ela é ativo e têm um papel a desempenhar.

Esta é, todavia, uma importante questão, se um indivíduo como parte da Matrix experimenta ou não o livre arbítrio. Poderia ser dito que Cypher, ao decidir reentrar na Matrix, está exercitando seu livre arbítrio. Mas uma vez dentro, será ele ainda então capaz de exibir livre arbítrio? Não é essa essencialmente uma situação similar à aquela proposta por Nozick? Certamente, dentro da realidade mental projetada em um indivíduo pela Matrix, é assumido que um certo montante de livre arbítrio mental é considerado; mas deve ser lembrado, ao mesmo tempo, que cada indivíduo jaz num tanque com toda sua vida cuidada por mecanismos de suporte de vida e um enredo alternativo sendo executado nos bastidores do seu cérebro. Isto é livre arbítrio? De qualquer forma, o que é livre arbítrio, quando o estado de um cérebro humano é em parte meramente devido a um programa genético e em parte devido a experiência de vida? Realmente, exatamente a mesma coisa é verdadeira para um robô.

Na Matrix, nenhuma célula humana de combustível é morta, nem mesmo as não-nascidas (não há aborto). Ainda, humanos morrendo naturalmente são permitidos morrer naturalmente e são usados como comida para os vivos. Significativamente, eles não são mantidos vivos por produtos químicos meramente com o objetivo de mantê-los vivos. A Matrix parece ser mais responsável moralmente para seus sujeitos humanos do que são os

sujeitos humanos para consigo mesmos. Quem então não desejaria apoiar e fazer parte da Matrix, especialmente quando ela está fazendo a vida dos seus sujeitos mais fácil?

Neo é raptado pelos luditas, dinossauros do passado quando os humanos governavam a terra. Isto não é o futuro. Estamos na realidade rumando na direção de um mundo governado pelas máquinas com uma inteligência muito superior à de um indivíduo humano. Mas em se unindo à rede e tornando-se um ciborgue, a vida pode mostrar-se ser até melhor do que é agora. Realmente precisamos manter na linha os Neos baixo-astrol deste mundo e entrar no futuro assim que possamos - um futuro no qual possamos ser parte de um sistema Matrix, a qual é moralmente muito superior à nossa moral neolítica de hoje. *

Kevin Warwick

Nostalgia

"PRISIONEIRO DO PODER"

(Prisoners of Power)

ARKADY E BORIS

STRUGATSKY

Argonauta 307/8

Uma nave da Terra pousa acidentalmente em um planeta remoto e inexplorado. À bordo, um único ocupante: o jovem idealista Maxim Kammerer. Ele sai para fora para ver o que derrubou sua nave no solo e acaba descobrindo que foi parar no rescaldo de uma guerra nuclear - e também que sua vida daí por diante não valerá nem um centavo. Um livro surpreendente, dividido em duas partes e com prefácio de Theodore Sturgeon, onde pouca coisa é realmente o que parece ser. Maxim e seu universo voltariam em outras obras dos irmãos Strugatsky, como "The Time Wanderers". *

Tornando o Fantástico "Real"

Fale em literatura fantástica, e você provavelmente pensará em elfos e anões, heróis e dragões, duendes e trolls. Dragões granjearam uma centena de capas de fantasia, enquanto nenhuma busca mágica estaria completa sem um elfo. Tais habitantes do reino da fantasia tornaram-se marcas registradas do gênero. E este pode ser precisamente o problema.

Para muitos, a simples lembrança de todos estes elfos e duendes, dragões e anões, é r e a l m e n t e desencorajadora. As raças da terra da fantasia freqüentemente deixaram de ser encantadoras e se tornaram clichês. Afinal de contas, todos sabemos como elfos se parecem, não sabemos? Eles são altos, têm cabelos prateados e orelhas de Spock, gostam de música, e vivem para sempre (ou ao menos por um bom tempo). Seus nomes são invariavelmente longos e cheios de "ls" e "rs". A maioria têm algum tipo de magia e praticamente todos gostam profundamente de árvores. Oh, e não suportam ferro frio.

Por outro lado, anões, odeiam árvores mas adoram ouro - e não têm nenhum problema com ferro. Eles são baixinhos, e raramente são considerados pessoas "atraentes" (certamente não se comparados aos elfos). Raramente possuem alguma magia própria, mas manejam uma boa picareta, pá, enxada ou machado. Seus nomes são igualmente curtos, usualmente algo como "Brock" ou "Diggle" - sem dúvida para serem mais facilmente grunhidos entre golpes de picareta (*Golpe "Hum!" Golpe "Ei..." Golpe "Brock..." Golpe "Veja!" Golpe "Ouro!"*).

por Moira Allen

Isto quer dizer que os aspirantes a escritores de fantasia devem se manter longe dos "personagens padrão" da fantasia? Nada disso, diz Rosemary Edghill, autora de numerosos romances de fantasia e ficção científica, incluindo a série "The Twelve Treasures" ("The Sword of Maiden's Tears", "The Cup of Morning Shadows", "The Cloak of Night and Daggers") e mais recentemente "The Shadow of Albion" (com Andre Norton). Nos contos de Edghill (incluindo aqueles que ela escreveu sob o nome de eluki bes shahar), pode estar certo de uma coisa: qualquer personagem "clássico" que você conheça irá fazer mais do que meramente quebrar a tradição. Muito provavelmente vai dar um chute no traseiro da tradição.

ABANDONE OS ESTEREÓTIPOS, TODOS OS QUE ENTRAREM AQUI

A primeira pergunta que um escritor deveria se fazer, declara Edghill, não é necessariamente sobre a melhor maneira de representar uma raça ou personagem de fantasia, mas porque você quer usar tal personagem. "Por que estes personagens são anões? Você precisa de alguém para fazer uma espada mágica para o herói? Você precisa de alguém para ajudá-lo a achar uma cidade subterrânea? Você precisa de uma raça não-humana para interagir com a raça humana? O que está acontecendo na sua história?"

Tendo respondido esta pergunta, Edghill aconselha a ir além das "tradicionais" imagens e descrições da fantasia. "Um

estereótipo é uma espada de dois gumes: ele sempre carrega o perigo de que o escritor irá negligenciar seu dever de imaginar". É muito fácil assumir que o leitor irá entender automaticamente que os anões são baseados em fontes tais como Tolkien, TSR, e os muitos romances que usaram estas fontes como modelos.

Em vez disso, "volte para a prancheta de desenho e comece pelos princípios da criação de uma raça de fantasia", aconselha Edghill. "Volte ao folclore e à mitologia e veja o que há lá. Para começar, é de onde elfos, anões e gigantes vieram. Não o munirá de um esquema para obediência servil, mas o proverá de novas ferramentas para a caixa de brinquedos da sua imaginação. Se você tiver apenas a ficção de outras pessoas como suas fontes, mais cedo ou mais tarde o Efeito Xerox surgirá".

Isto é exatamente o que Edghill fez em sua série "Twelve Treasures". "Meus elfos eram uma revisita deliberada aos estereótipos élficos - altos, louros, realmente, brilham no escuro - porque eu queria brincar com a noção das Grandes Entidades em confronto com a Nova lorde do século XX".

Todavia, abandonar os estereótipos pode significar ter de se fazer algumas perguntas difíceis. Uma vez que ela ultrapasse as presunções sobre o que uma raça de fantasia ou personagem "deveria" ser, é deixada com a pergunta do que tal raça realmente seria sob certas circunstâncias. Outrossim, dado que os elfos de Edghill deixam Nova lorde e voltam ao seu torrão natal, ela encontra-se "trabalhando com todas as ramificações lógicas de ter uma raça de usuários de magia imortais compartilhando o cenário

com humanos-padrão à nível de sociedade feudal". O resultado? Elfos com atitude!

Esta atitude, diz ela, emerge de suas próprias crenças. "Eu acredito que o poder corrompe? Sim. Os meus elfos estão numa posição de poder. Sim. E continua daí". Até mesmo a questão de "bom" e "mau" pode ser matéria de percepção. "Acima de tudo, eu penso que os meus elfos não são diferentes dos senhores feudais da nossa própria história, os quais acreditavam sinceramente que eram um tipo de humanidade diferente da de seus servos", diz Edghill. "Você pode ver esta dinâmica em qualquer grupo que divida a si mesmo em 'Nós' e 'Eles' - e é tipicamente humano (mesmo não sendo muito bonito) limitar nossa compaixão à 'Nós' e não se importar com o que acontece à 'Eles'. Meus elfos são muito mais indiferentes ao sofrimento humano do que outra coisa, mas do ponto de vista da vítima, isto pode parecer tão ruim quanto o regozijo".

O FATOR REALIDADE

Tal como Edghill usa paralelos culturais (e um grande montante de pesquisa histórica) para criar raças de fantasia realísticas, ela usa paralelos humanos para trazer personagens individuais à vida. "Se os seus personagens não ecoam ao menos alguns traços humanos, você certamente terá dois grandes problemas. Um é que você vai ter um monte de trabalho extra - tanto na escrita quanto na imaginação - para dar-lhes vida no papel. O outro é que você correrá um risco real de que o leitor simplesmente não se importe com o que está acontecendo entre estas pessoas incompreensíveis".

Para Edghill, os elementos que fazem um personagem de fantasia crível (e interessante para o leitor) recaem em duas categorias: "As coisas que o fazem similar ao leitor, ou para alguém do conhecimento do leitor, e as coisas que o fazem verdadeiro em seu próprio exotismo. Se o leitor não consegue se imaginar compartilhando qualquer das preocupações do personagem, penso que ele perde simpatia por aquele personagem. E sem essa conexão emocional, você não tem uma história capaz de prender a atenção de alguém".

Em sua série de ficção científica "Hellflower", por exemplo, uma personagem chamada Butterfly "está não somente preocupada em se manter longe de problemas com a lei e em prevenir uma guerra galáctica (assuntos com os quais eu presumo que meus leitores tenham pequena experiência pessoal), mas em parecer idiota, revelar-se uma fracassada num encontro informal e também com a roupa na lavanderia. Em 'The Twelve Treasures' Melhor [o elfo] não se preocupa somente em evitar a ressurgência da guerra civil, mas também com o dinheiro para pagar seus impostos e em como sua irmã está se adaptando a um ferimento incapacitante."

Mesmo vilões devem evocar este senso de identificação. "Enquanto alguns dos meus vilões são planejados para serem inteiramente vilanescos (ou seja, eu não espero nenhuma simpatia do leitor por eles), com outros eu luto por aquele choque de reconhecimento, aquele entendimento de parentesco entre o leitor e o personagem na página. Também por realismo - ei, mesmo se o cara é um ninja assassino, ele tem de escovar os dentes".

Revelar os detalhes da personalidade de um personagem ou de uma situação capaz de evocar o "choque de reconhecimento" nem sempre é fácil. Contraste é uma ferramenta que Edghill usa para ganhar vantagem - colocando um elfo superior nas ruas de Nova Iorque, por exemplo. "Você precisa dar ao seu herói alguém com quem falar, e um lugar no qual ele nunca tenha estado. Quando eu estou em Nova Iorque com Melhor, ele vê a cidade em termos de contraste com aquilo que lhe é familiar: é grande demais, suja demais, populosa demais, barulhenta demais. Dado que ele opta por reparar nestas coisas, o leitor entende que elas não são a realidade do lar de Melhor".

Contraste também pode funcionar quando um personagem está em terreno familiar. "Quando eu estou no ponto de vista de Ruth, ela olha para a estrutura familiar de Manhattan e tenta imaginar como isso pareceria para alguém que nunca houvesse visto uma cidade realmente grande antes, e então, Ruth também está olhando para Nova Iorque com outros olhos. É o exercício de imaginação dela que dá ao leitor um modo de entender a personagem".

O modo como um personagem lida com a ação é uma outra maneira de revelá-lo. "Ele perde a cabeça? Comporta-se estupidamente? Dá no pé? Ele está surpreso? Preparado? Irritado? Chateado? Todas estas respostas emergem do que você sabe da personalidade do seu personagem, e para conhecê-las, você tem de saber seus antecedentes. Mesmo que você não diga ao leitor que antecedentes são esses, ele deverá obter um senso de consistência interna vinda do seu personagem, que o empurre adiante na história".

Estes traços não evoluem do nada, observa Edghill.

"Minhas ferramentas de construção de personagens incluem o fato de que nenhum aspecto existe num vácuo social. Se os elfos são imortais, por exemplo, eles ainda têm crianças? Muitas ou poucas? Como eles reagem à morte se não nascem com a certeza absoluta de que irão morrer? Em que mudaria a psique de um personagem se você removesse o medo da mortalidade? (Ainda estou trabalhando nisso!). Eu penso que você pode usar a interação humana como uma estrutura para modelar uma interação não-humana".

HUMANIZE, NÃO HOMOGENIZE

Uma abordagem que Edghill usa para criar raças de fantasia é "aquele velho jogo de salão, 'Como seria se uma raça inteligente houvesse evoluído a partir de (escreva o nome da espécie aqui)?' E se os gatos tivessem mãos? Os *sfnal kzin* de Larry Niven são parecidos com gatos, mas gatos não são animais tribais. Como seria uma sociedade que servisse às necessidades emocionais de tigres? Os *ythri* de Poul Anderson eram baseados em velocípteros. Que tipo de cidades falcões altamente evoluídos construiriam? Que opções sociais poderia uma sociedade de primatas assumir além daquelas que fizemos? Como seria se a nossa cultura realmente lembrasse a dos babuínos?"

Todavia, à despeito da fonte de uma raça ou cultura, Edghill alerta aos escritores quanto ao perigo de fazer todos os membros daquela raça muito parecidos. "Meu 'alerta de chateação' é acionado quando todos os membros de uma raça são iguais,

quando todas as culturas e níveis tecnológicos são idênticos, e quando nada mudou ao longo de milhares de anos. Olhe para a diversidade que você encontra mesmo numa comunidade Amish, onde todos são da mesma raça e da mesma religião." Em "The Twelve Treasures", Edghill apresenta elfos bons e elfos maus, "porque a única cultura realmente homogênea é a dos insetos. Quanto mais vontade própria cada membro de uma raça tiver, mais diferentes eles irão ser".

Para evitar problemas de homogeneidade racial, Edghill aconselha os escritores a estudarem - muito. "Leia alguma história e sociologia e tenha uma idéia da diversidade na cultura medieval (qualquer cultura medieval). A cultura feudal inglesa é o modelo básico para a Grande Fantasia, mas pode ser um modelo muito rico. Se você ler suficiente não-ficção do mundo real para entender as fontes de Tolkien, você evitará criar um clone desmancha-prazeres do 'Senhor dos Anéis'. Quanto mais você entender sobre a construção de blocos de fantasia, mais únicos e originais seus escritos serão".

Um livro que Edghill recomenda é "The Tough Guide to Fantasyland", de Diana Wynne Jones, "o qual lida com cada clichê de fantasia. Logo que o tenha lido, você se tornará muito sensível quanto a pontos no seu trabalho onde poderia ser tentado a ser, ah, preguiçoso".

A própria Edghill começou escrevendo romances sobre a Regência, e tem lido não-ficção amplamente. "Eu ainda sou uma grande viciada em história, e penso que é particularmente importante para escritores de fantasia entender Épocas Que Não a Nossa. Pessoas na, digamos, Itália

da Renascença não pensavam do modo como o fazemos no século XX. Eles faziam presunções diferentes sobre a natureza da realidade, e tinham expectativas diferentes de suas vidas. Eu não estou dizendo que você deveria escrever fantasia histórica, mas muito da fantasia é sobre criar um, bom, mundo de *fantasia*. Ele vai ser diferente do mundo além da sua janela, então você precisa saber com o que 'diferente' se parece".

Finalmente, Edghill aconselha ao escritor a não ignorar clichês, mas a usá-los em seu proveito. "Se você está fazendo algo porque pensa que é 'exigido' pelo gênero, analise cuidadosamente suas presunções. Mas se você tem um novo ângulo para um velho conceito, é outra história. Eu adoro clichês, porque gosto de revirá-los. Nunca conheci um clichê que não tivesse uma mexida ou duas nele, se você souber onde olhar".

O ponto fulcral, diz Edghill, é que "se as pessoas em suas histórias são pessoas reais, as situações que vivenciarem não irão somente interessar ao leitor, elas tomarão direções inexploradas". *

Star Trek: The Animated Series

"How Sharper Than A Serpent's Tooth"
Data Estelar 6063.4

Perseguindo uma sonda alienígena, a tripulação da USS "Enterprise" depara-se com uma nave em formato de serpente na qual vive Kulkukan, o "Serpente Emplumada" da lenda maia-asteca. Ele tenta transformar a tripulação em seus adoradores, mas é finalmente derrotado por um truque de Spock. *

Glossário de Crítica de FC

por David Smith

A

Action outline (esboço de ação) - apresenta a trama e os conflitos com pouca consideração pela encenação. O autor está descrevendo a idéia global, não contando a história. Um esboço de ação é a sinopse de um livro ainda não escrito; é o precursor de um esboço de cena. Veja **Scene Outline** (esboço de cena).

At stake (em jogo) - um drama é poderoso se há algo em jogo: isto é, se os personagens envolvidos têm algo a ganhar e algo a perder. O leitor deve ter algo em jogo também - o desejo de ver o resultado. Usualmente algo está em jogo no tema, nos personagens e suas aspirações ou na solução do conflito. Quando nada está em jogo, não há drama. (Jim Morrow)

Author surrogate (substituto do autor) - um personagem a quem o autor, consciente ou inconscientemente, molda à sua própria imagem. Tais personagens (por exemplo, Jubal Harshaw em "Estranho Numa Terra Estranha") freqüentemente dominam a história quando não deveriam fazê-lo, ou adquirem atributos positivos demais e defeitos de menos. O substituto do autor freqüentemente açambarca o ponto de vista, em detrimento dos outros personagens.

Authorism (autorismo) - intrusão indevida do ambiente físico, idiossincrasias ou preconceitos do escritor na narrativa. Abertamente,

personagens despejam xícaras de café toda vez que estão pensando, porque é isso que o autor faz. Mais sutilmente, personagens ficam sentadas sem fazer nada além de reclamar que não sabem o que fazer... porque o autor também não sabe. (Tom Disch)

B

Backfill (retroenchimento) - prover um plano de fundo no fluxo do enredo, em vez de num prólogo. Muitos artifícios estão disponíveis: flashback, preleção (geralmente estática e que deve ser evitada), seqüência onírica, explicação a um personagem ignorante. Um subconjunto da **Exposição**.

Bait and switch (atíça e corre) - quando o autor encoraja o leitor a prestar atenção em um desenvolvimento emocional ou situação de suspense ("atíça"), apenas para substituí-los ("corre") por um sucedâneo cheio de ação mas que não tem nada a ver com o desenvolvimento anterior, ou um ponto de vista cortado de modo a que o clímax esperado não é resolvido, mas deixado por conta da imaginação do leitor. Um mau hábito porque deixa o leitor vagamente insatisfeito e sem disposição para investir energia em arranjos futuros, porque ele duvida que prestar atenção será recompensado. (CSFW: Alex Jablovkov)

Begin fallacy (falácia do começo) - descreve a ação que é apresentada ao leitor pela primeira vez dizendo que fulano "começou a" <verbo>. Eliminar o "começou a" quase sempre

fortalece o texto. Um detalhe de **Estilo**.

C

Big scene (grande cena) - uma cena é grande quando seu drama é poderoso e quando o drama é central ao tema. Grandes cenas deveriam ocorrer a intervalos regulares, nem amontoadas juntas demais nem separadas longe demais. (Jim Morrow)

Black box scene analysis (análise de cena da caixa preta) - um meio conveniente de avaliar quanto importante uma cena é. Pense na cena como uma caixa preta: personagens entram e saem dela. O que eles ganharam ou perderam? Que coisas irreversíveis ocorreram? Quão diferentes ficaram as pessoas depois? A análise de cena da caixa preta é um modo útil de separar a habilidade local (criação recreativa) do desenvolvimento importante de trama ou personagem. (CSFW: David Smith)

Blood and guts (sangue e tripas) - descreve um evento ou cena que envolve personagens em seus desejos fundamentais, primais, despidos de convenção, artifício ou conveniência. (CSFW: David Smith)

Bogus alternatives (alternativas espúrias) - narrativa desajeitada de ações impraticáveis que um personagem não executa porque isso esculhambaria a história. Geralmente, passa dos limites e inclui explicações tediosas do porquê. Se você vai lidar com uma escolha estúpida, quanto mais depressa o fizer, melhor. (Lewis Shiner)

Bridge (ponte) - uma sentença ou parágrafo que faz a conexão de duas cenas diferentes. Usada frequentemente para entrar e sair de flashbacks.

Caesar's palmtop (palmtop de César) - um dispositivo prático introduzido de boa fé pelo autor cuja existência neste universo ficcional em particular implica numa infra-estrutura tão gigantesca nos bastidores que exige uma montanha de explicação **Elevada**, desviando a atenção do leitor da história. (CSFW: David Smith)

Card tricks in the dark (truque de cartas no escuro) - engenhosidade autoral sem propósito visível. Argúcia sem retorno dramático. (Lewis Shiner)

Characters (personagens) - aqueles que povoam a **Premissa**, afetam-na e são afetados por ela. Os melhores personagens são complexos, com pontos bons e maus, triunfos e tragédias. Eles enfrentam escolhas morais. Através do curso da história, eles evoluem e sua evolução espelha o tema que o autor persegue. Eles se preocupam fortemente e encaram obstáculos, e por causa disso o leitor também se preocupa com eles. Exemplos de excelência: Herbert, "The Dragon in the Sea", Sparrow, Ramsey, Bonnett; Silverberg, "The Man in the Maze", Muller, Boardman, Rawlins.

Chekhov's gun (arma de Chekhov) - se você coloca uma arma em cena no Ato I, Chekhov escreveu outrora, você deve usá-la no Ato III. Uma arma de Chekhov é um elemento ficcional (ameaça, personagem, mistério, prêmio, desafio) introduzido cedo e ao som de fanfarras, no qual o autor espera que o leitor irá investir. Este investimento deve dar retorno com sua utilização posterior na história, mesmo que a arma de Chekhov desapareça nos bastidores por um longo

intervalo. (CSFW: David Smith)

Chewing the furniture (mastigando a mobília) - personagens que se emocionam em demasia com sua situação. O termo é uma adaptação do teatro, onde é usado para descrever atores ruins que exageram na interpretação. (CSFW: David Smith)

Chrome (cromado) - dos cromados de um automóvel. Detalhe cênico sem significância na trama, mas que evoca um lugar, personagem ou período. (CSFW: David Smith)

Clever-author syndrome (síndrome do autor esperto) - onde um autor ostenta alguns fogos de artifício literários - vocabulário empolado, referências obscuras, construções **d e m a s i a d a m e n t e** engenhosas - que nos lembram de quão esperto o autor é em detrimento da história. (CSFW: David Smith)

Conflate (fundir) - "misturar": combinar dois elementos dramáticos similares (tais como personagens ou cenas) para eliminar redundância dramática.

Conflict (conflito) - a oposição de forças entre **Personagens Focais** e seu meio circundante: sejam outros **Personagens Focais** ou "forças naturais" (as quais incluem, em acréscimo aos elementos, personagens periféricos). Pode-se ter conflito sem drama, mas é quase impossível ter drama sem conflito.

Cookie (biscoito) - um elemento, não necessário à trama, o qual recompensa o leitor que esteja prestando uma atenção cuidadosa. Idealmente, um biscoito é uma inversão inteligente de frase, uma imagem, uma alusão, ou algum outro

elemento afluente pelo qual o leitor preguiçoso irá passar sem perceber. Então, o leitor cuidadoso, que o encontra, percebe que o autor deixou este pacotinho como uma recompensa por ele ter prestado atenção... o que, sucessivamente, encoraja o leitor a prestar ainda mais atenção. (CSFW: David Smith)

Countersinking (inserção forçada) - redundância expositiva, geralmente executada por um autor que não está muito seguro da sua narrativa: torna as ações implícitas na história, explícitas. "Vamos cair fora", ele disse, impelindo-a a sair". (Lewis Shiner)

D

Dare to be stupid (ousar ser estúpido) - uma exortação de um crítico para um autor que o crítico acha que não está arriscando o bastante. Autores crescem ousando escrever situações e confrontos com mais audácia, mais imaginação, mais personalidade ou maior carga emocional. Dado que escrever desta forma denota falta de experiência, o resultado pode ser mais rude do que um esforço menos ambicioso. O autor deve dar crédito ao crítico por reconhecer o esforço e ajudá-lo a construir ou expandir seus talentos. (CSFW: Steve Popkes)

Destage (sair de cena) - mover para os bastidores uma ação que havia estado em cena. Coisas podem sair de cena intencionalmente (quando não são dramáticas) ou sem intenção (quando o autor colocou as coisas erradas em cena). (CSFW: Steve Popkes)

Continua na próxima edição

Media Break



GALÁCTICA: SINAL VERDE:

Ronald D. Moore, produtor-executivo de "Battlestar Galactica", vindoura nova série do Sci Fi Channel, contou ao Sci Fi Wire que os 13 episódios da primeira temporada vão continuar do ponto onde a bem-sucedida mini-série de Dezembro último terminou e será construída com os personagens e situações daquele programa. Em 10 de Fevereiro o Sci Fi anunciou formalmente que havia dado o sinal verde para o início da produção da série "Galáctica", a qual trará de volta como membros do seu elenco Edward James Olmos (Adama), Mary McDonnell (Laura Roslin), Katee Sackhoff (Starbuck) e Tricia Helfer (Número Seis), entre outros. A produção começou em Março em Vancouver, Colúmbia Britânica (Canadá).

No início da nova série, "uns poucos dias se passaram desde a mini-série, e estamos em meio a uma situação medonha depois do salve-se quem puder", disse Moore numa entrevista. "Penso que uma das características da série será uma situação de tensão contínua. Estas pessoas estão sempre a um passo do desastre. O que não significa que os Cylons irão atacá-los toda semana. Mas eu penso que a natureza da sua situação e a realidade do que eles estão encarando sozinhos, com a maioria deles deixados apenas com a roupa do corpo e qualquer comida e suprimentos que calhasse de haver naquelas naves quando ocorrem os eventos do piloto é só, Deus, o início. E vai levar um bom tempo para eles obterem algum tipo de estabilidade e normalidade".

Moore diz que ele está atualmente montando uma equipe de redação para a série, a qual pode incluir colegas das séries anteriores de Moore, "Roswell", "Star Trek: The Next Generation" e "Carnivale" da HBO. Moore está rascunhando o roteiro do primeiro episódio da série, esboçou as histórias para os primeiros três e escreveu uma bíblia da série, com os arcos da história e dos personagens para a primeira temporada.

"A série vai pegar as deixas da mini-série", disse Moore. "O tom e o contexto serão naquele estilo. Haverão momentos mais leves. Estou certo de que haverá coisas que são inesperadas e divertidas de representar a medida que o tempo passar. Mas a mini-série, ela é a medida. É o que nós estamos tentando [fazer]... Queremos fazer aquele programa toda semana".

Moore disse que pode eventualmente adaptar uns poucos episódios da série original de 1978 para a nova. "Tenho falado sobre visitar o episódio da 'Pegasus', porque penso que é uma idéia legal. Há uma possibilidade na minha cabeça de voltar e brincar com a nave de luzes que havia na série original. E eu vou me sentar e assistir todos os 22 episódios novamente, tipo imergir neles. Mas a primeira coisa que vem à mente é que o programa antigo tinha um monte de episódios do tipo 'planeta-da-semana', e nós não vamos fazer especificamente nada neste sentido. Assim, um monte deles não poderão ser transcritos muito bem".

Moore acrescentou

que ele gostaria também de encontrar um lugar no novo programa para alguns dos atores da série original. "É algo que eu gostaria de propor a eles", disse. "Provavelmente, vou abordar um par de atores, ou mesmo todos, em algum ponto, e conversar com eles sobre essa possibilidade, porque penso que seria legal e divertido. E penso que seria interessante encontrar coisas para eles na nova série. E não apenas como uma ponta, embora sempre pudéssemos fazer isso. Mas seria divertido dar-lhes um papel e deixá-los trazer algo para o novo programa".

PORTA ABERTA PARA HATCH: Ronald D. Moore informou em Abril de 2004 que Richard Hatch, astro da série "Galáctica" original, estava em fase final de negociações para fazer uma participação especial no novo programa como um personagem tipo Nelson Mandela. "Ele é um personagem que tem sido mantido prisioneiro", disse Moore numa entrevista. "Estabelecemos na mini-série que haveria uma nave de prisioneiros na frota dos esfarrapados".

Moore acrescentou, "Em alguma parte daquele grupo de prisioneiros há um personagem que tem sido essencialmente um prisioneiro da consciência, que tem estado encarcerado por 20 anos. É possível que o personagem retorne, mas isso ainda vai ser determinado".

Moore sabia que Hatch havia criticado os esforços dele e do Sci Fi para montar uma nova versão de "Battlestar Galactica", mas o produtor-

executivo explicou que nunca tomou isso pessoalmente e não tem qualquer ressentimento contra Hatch. "Só posso dizer que na minha perspectiva, desde o começo venho mantendo a esperança de que chegaria um momento em que seríamos capazes de incorporar alguns dos membros do elenco original no programa", disse Moore. "Lembro-me dele dizendo que antes a mini-série nunca houvesse ido ao ar. Eu pessoalmente não tenho nada contra ele pelo que disse sobre a mini-série ou a direção do programa. Ele tem o direito de ter opinião. Ele sentia apaixonadamente que eles deviam ter feito uma continuação e ele lutou muito por ela. No fim, não deu certo."

Hatch e Moore finalmente se encontraram numa convenção de "Battlestar Galactica", o que pavimentou o caminho para a próxima aparição do ator no programa. "Tivemos uma boa conversa, gostei dele e nos relacionamos bem", disse Moore. "Dissemos que após a mini-série ter ido ao ar e o programa obter aprovação, voltaríamos a nos falar. Então, eu o contatei assim que deram o sinal verde para a série e disse, 'OK, vamos fazer a série e eu estou pensando em um papel para você. Acho que vai gostar dele e será algo importante no programa. Vamos conversar'. Ele estava receptivo quanto a isso. Ele veio. Tivemos uma reunião, e tudo correu muito bem". Se tudo correr de acordo com o plano, Hatch irá filmar seu episódio em Maio. "Battlestar Galactica" vai estreiar no primeiro trimestre de 2005. *