

abril 2014

Nº

# drama



---

## Entrevistas

Gideon Raff, Bruno  
Nogueira, Gonçalo  
Waddington e Tiago  
Guedes, Pedro Lopes,  
Eduardo Cintra Torres

---

## Séries de Televisão

A nova Era de Ouro  
da escrita de argumento  
está na televisão

---

## Análises

Battlestar Galactica, Berlin  
Alexanderplatz, Curb your  
Enthusiasm, De cálogo, Family  
Ties, Modern Family, Morangos  
com Açúcar, The Simpsons

---

## Panorâmicas

Uma visão histórica,  
o paradigma da telenovela  
e a escrita para reality shows.

---

## TOP 5+1

As melhores séries de  
televisão na opinião dos  
argumentistas portugueses.

---

## Para além do tema

Crítica, Livros e  
Consultório Jurídico  
Work in progress

UMA  
APARÊNCIA,  
DIFERENTES  
SERES

por Sérgio Dias Branco

*Performance  
e Identidade Pessoal  
em Battlestar  
Galactica*

*Battlestar Galactica/Galactica: Batalha no Espaço* (2004-9), a nova versão da série de ficção científica de 1978, tem uma particularidade estética: o trabalho de alguns actores que encarnam personagens diferentes com um corpo idêntico. Os actores que interpretam as entidades cibernéticas denominadas *cylons* e James Callis, que faz de Gaius Baltar e os seus diversos eus, assumem várias personagens sem mudanças físicas enfáticas.

Porque é que as vemos como diferentes se elas podem ser facilmente confundidas? Porque elas são *psicologicamente diferentes*. Sabemos que os *cylons* humanóides são versões de modelos específicos. Estes modelos podem ser pensados como moldes, determinando a forma de cada versão, mas não aquilo que os torna únicos. As diferenças entre personagens só podem ser transmitidas através da performance, dos detalhes significativos do guarda-roupa, das vozes, das posturas, e dos gestos.

Há versões de *cylons* humanóides que a série não diferencia. Partilham mais semelhanças do que diferenças e, por vezes, é difícil ter a certeza se estamos a ver a mesma cópia ou não. Por exemplo, o modelo Número Cinco mais conhecido é Aaron Doral (Matthew Bennett) e as suas cópias são distinguidas pelo vestuário. No entanto, o bom-bista suicida vira-se para o comandante Adama (Edward James Olmos) quando ouve: "Doral." Outra cópia aparece depois a supervisionar a relação entre Boomer (Grace Park) e Helo (Tahmoh Penikett) em *Caprica*, envergando o mesmo fato da primeira versão e assim pode ser visto como a mesma personagem. É de notar que isto não anula o interesse das personagens — por exemplo, a religiosidade de Leoben (Callum Keith Rennie), um Número Dois, empresta-lhe uma tranquilidade e paciência sustentadas mesmo quando é agredido ou depois de ser morto repetidas vezes por Starbuck (Katee Sackhoff). Muitas vezes não sabemos se estamos perante a mesma cópia de um modelo e esta incerteza é inseparável do desinteresse da série em declarar estas diferenças. Sem esquecer estes casos, este pequeno estudo foca-se apenas nos casos em que o mesmo actor retrata diferentes personagens de uma forma clara.

*Battlestar Galactica* distingue a natureza e personalidade das várias cópias do Número Seis (Tricia Helfer), por exemplo. Uma análise cuidadosa destas distinções demonstra como a série chama a atenção para um conceito de ser que tem ligações com a filosofia de John Locke, em particular com a sua definição de identidade pessoal como consciência e memória contínuas em *Ensaio Sobre o Entendimento Humano*. Há três actos performativos distintos que contribuem para a diferenciação de personagens com um aspecto semelhante: fingir, imaginar, e sentir.

### 1. Fingir

*Cylons* humanóides como D'Anna (Lucy Lawless) ou Simon (Rick Worthy) fingem para enganar ou passar despercebidos. Há, claro, uma personagem que engana e mente repetidamente: Gaius Baltar. No entanto, no seu caso, a diferença entre o engano e a verdade não coloca em questão o nosso olhar sobre ele — embora, como veremos, isto aconteça com o acto de imaginar. Outro exemplo é a revelação de quatro *cylons* infiltrados na tripulação do *Galactica*, no final da terceira temporada que apenas forneceu informação adicional e inesperada sobre estas personagens. Nenhuma delas estava consciente de que era um *cylon*, o que exclui a possibilidade de fingimento.

Em contraste, em "Lay Down Your Burdens, Parte 1" (2.19), o Irmão Cavil (Dean Stockwell) faz-se passar por conselheiro espiritual, mas é ateu. Este transmite convicção através do movimento da sua mão esquerda, pontuando as frases e sublinhando-as como directivas (fig. 1). Finaliza a conversa rufando na mesa com as mãos, celebrando a sua maestria num sinal de vaidade.

Na segunda parte do episódio (2.20), o Irmão Cavil encontra outro Cavil. Em termos narrativos, estes são fundamentalmente a mesma personagem, mas a sua co-existência na mesma cena impele-nos a reconhecer a sua diferença. Depois de falarem os dois, entendemos que têm funções diferentes: o Cavil de *Caprica* é um mero mensageiro enquanto o Irmão Cavil se infiltrou na estrutura social da tripulação. Eles têm muito em comum — por exemplo, um cinismo que se transforma facilmente em amoralidade. Mas a sua reunião realça algo que cada um, por si só, não consegue fazer passar: a trivialidade do seu discurso é sublinhada quando é repetida e partilhada pela outra versão. É o que acontece quando o Irmão Cavil demonstra como é simples para ele completar o que o outro diz, com a câmara a focar selectivamente quem fala, mudando do primeiro para o segundo plano (fig. 2).

Aceitando a distinção de Locke entre consciência e alma (ou substância pensante), podemos afirmar que, embora os dois pensem de modo idêntico, a sua identidade pessoal é tão diferente como a sua consciência. Fingir, fazer um papel, mostra a sua individualidade e as suas respostas particulares ao que os rodeia.



Fig. 01



Fig. 02

*Aceitando a distinção de Locke entre consciência e alma (...), podemos afirmar que embora os dois pensem de modo idêntico a sua identidade pessoal é tão diferente como a sua consciência.*



## 2. Imaginar

Em alguns momentos da série, as personagens imaginam e habitam um mundo alternativo. Na terceira temporada, Caprica-Seis revela que os cylons são capazes de projectar um ambiente à sua escolha que substitui o mundo físico que habitam. A Seis virtual de Baltar e o Baltar virtual da Seis parecem ser o produto de uma relação nascida depois do ataque devastador às colónias que abre *Battlestar Galactica*. Caprica-Seis morre pela primeira vez nessa altura, a proteger Baltar quando a casa dele é devastada pelo ataque. Em "The Hand of God" (1.10), Baltar surge na companhia da Seis na sua casa destruída, que aparece intacta. A cena é inserida antes da música festiva da sequência anterior ter cessado, não a marcando como narrativamente distinta. A culpa de Baltar pela função que desempenhou no ataque sobressai e o significado que a religião pode ser forçada a dar são os temas da cena. Não vemos Baltar a sonhar, mas o cenário, a sua casa misteriosamente refeita, diz-nos que tudo é imaginado. Como a Seis e o Baltar virtuais, esta Seis e este Baltar sublinham aspectos dos originais. Ela acaricia gentilmente o cabelo dele, toca-lhe na pele, e saboreia cada palavra que diz, seduzindo-o. Ele adopta uma primeira pose relaxada e despreocupada, deitado numa espreguiçadeira com a perna direita flectida, a fumar um cigarro, em contraste com a seriedade do assunto. Baltar assume uma segunda posição no final, com os braços abertos, mas demasiado próximos do torso, numa postura risível, artificial, acentuada pelo roupão fino e aberto e, principalmente, pelo olhar que deita para cima no último plano picado (fig. 3). A sua postura e gestos expressam o seu narcisismo.

Ao longo da série, estas figuras imaginadas mostram aquilo que a Caprica-Seis e o Baltar reais escondem: a insignificante persuasão dela e a ridícula irresponsabilidade dele. A Seis e o Baltar imaginados podem ser interpretados como projecções das *peçoas* que os imaginaram. Para Locke, uma pessoa é um ser capaz de se ver a si mesmo como a mesma entidade em tempos e lugares diferentes, ao longo de uma vida ou em eventos imaginados. Caprica-Seis, apesar de ser um cylon, também encaixa nesta descrição.

## 3. Sentir

Há personagens que definem a sua individualidade dentro de um grupo através da sua sensibilidade. Os casos das modelos Oito Boomer (ou Sharon Valerii) e Athena (ou Sharon Agathon) e de Caprica-Seis são exemplares. A cena que reúne as três em "Rapture" (3.12) é reveladora. Algo que distingue estes modelos dos outros é o seu carácter emocional. Não é surpreendente, portanto, que se aliem em muitos momentos — por exemplo, para salvar Samuel Anders (Michael Trucco). Elas são também distintas de cylons humanóides como Aaron porque foram mudadas pela sua história pessoal. Locke insiste que a identidade muda constantemente porque o ser emerge de uma consciência auto-reflexiva, auto-cogniscente, ligada às experiências sensíveis

Fig. 03



Fig. 04

acumuladas. As mentes dos cylons podem não ser originalmente como a *tabula rasa* que o filósofo inglês acreditava que as mentes humanas originalmente são, mas são moldadas pela experiência, sensação, e reflexão.

A cena em que Athena e Caprica-Seis descobrem o bebé de Athena e Helo, Hera, ao cuidado de Boomer só pode ser entendida a partir da memória do que aconteceu antes. Athena usa uma saia enquanto Boomer tem calças vestidas, ou seja, a segunda não tem a facilidade e leveza de movimento da primeira. Boomer fala contra a coexistência entre humanos e cylons e descarta as preocupações de Athena sobre a saúde de Hera sem convicção, com os braços fechados sobre a barriga. Depois abandona essa rigidez e torna-se nervosa e arisca quando se apercebe da relação inimitável que Athena tem com a sua filha. Boomer é muitas vezes filmada sozinha e a sua solidão é reforçada quando Athena e Caprica-Seis conversam entre si. Finalmente, aquela ameaça partir o pescoço do bebé. Face à ameaça, Athena tenta contrariar a escalada de Boomer. O seu rosto tenso e a sua voz grave expressam uma profunda preocupação, mas em simultâneo ela tenta persuadir Boomer a acalmar-se usando os movimentos sugestivos da sua mão direita (fig. 4). Caprica-Seis é sensível ao afecto de Athena e reage violentamente, matando Boomer. A reacção de Caprica-Seis também pode ter a ver com a culpabilidade que sente pelo facto de ter morto um bebé sem pensar duas vezes — no início da série, em Caprica, pouco antes da destruição das Doze Colónias.

## 4. Parecer e Ser

A performance dos actores em *Battlestar Galactica*, e as suas propriedades sensoriais, formais, e expressivas, é um elemento central na série. As análises anteriores chamam a atenção para detalhes significativos, sublinhando a maneira como as acções de fingir, imaginar, e sentir corporizam a identidade das personagens. A filosofia de Locke estabelece uma ligação entre agência e identidade. Apesar de vermos corpos similares, vemos também personagens diferentes. As diferenças pessoais entre elas são exploradas na série assim como o sentido de continuidade de cada ser. Mesmo quando as personagens são imaginadas ou ressuscitadas, elas partilham a mesma memória. Somos encorajados a tomar cada imagem e cada gesto como elementos que compõem uma identidade estável ainda que em construção. A nossa atenção às diferenças é exigida precisamente porque a identidade pessoal não possa ser transmitida somente pela aparência.