



VITENSKAPELIG
HØYSKOLE
Norwegian School of
Theology, Religion and Society

Polyteisme vs. monoteisme i populærkulturen

Religion i Battlestar Galactica

Knut Ove Sætherskar

Veileder

Professor Asle Eikrem

MF vitenskapelig høyskole for teologi, religion og samfunn,

AVH5090: Masteroppgave erfaringsbasert master i KRLE / religion og etikk (30 ECTS), Høst
2023

Antall ord: 18066



Forord

Denne oppgaven ble startet en gang for lenge siden der ute, og har møtt utfordringer som barn, karrierebytte, samlivsbrudd, flytting, oppussing, forlovelse, flytting, oppussing, flere bonus-barn, giftemål, nok en oppussing, fosterbarn og mer. Det har virkelig vært en lang ferd der ute, som jo livet er, og akkurat som i serien. Likevel har oppgaven gjort at dypdykket i serien, teoriene og populærkulturen har vært givende og underholdende. Noe nytt har dukket opp hver gang oppgaven har blitt funnet frem, mer tid skulle den dog ha fått hver gang, men dessverre så går livet av og til i FTL-hastighet, men nå er den i alle fall sendt ut.

Takk til min kone for støtte, gode samtaler og tålmodighet til å se mye Battlestar Galactica.

So say we all!

Sammendrag

Oppgaven er en empirisk undersøkelse av hvordan polyteisme og monoteisme fremstilles i populærkulturen, og er studium av science fiction-serien Battlestar Galactica som ble utgitt fra 2003 til 2009. Serien var veldig populær og skapte stort engasjement, og må ses som en revitalisering av sjangeren.

Problemstillingen som skal undersøkes er:

-Hvordan brukes religionskonflikten i Battlestar Galactica for å fortelle en historie?

Delproblemstilling:

-Er religion en aktør eller en kulisse i fortellingen som fortelles?

-Har fortellingen blitt fortalt før og vil den bli fortalt igjen?

Oppgaven er et narratologisk dypdykk i de store linjene i handlingen/plotet i serien, knyttet til religion og konflikt i serien. Det er et særlig fokus på den parallelle historien som blir fortalt.

For å svare på problemstillingen utforskes sammenhengen mellom polyteisme og monoteismen med hjelp av teori fra Jan Assman. Deretter brukes teorier fra Mircea Eliade for å undersøke religionens rolle og form, og teorien om den evige tilbakevendingen for å belyse avsløringen på slutten av serien.

Presentasjonen av og innflytelsen til religion i serien, former mange av karakterenes utvikling og styrer konflikten, noe som gjør at religionen må kunne sies å være en aktiv del av fortellingen. Dette gjør historien mer levende for seeren og skaper en god innlevelse i historien. Det er en fortelling som skaper refleksjon og som seere må vi selv forsøke å finne svar på en del spørsmål.

Forkortelser

BSG – Battlestar Galactia, brukes om serien.

Innholdsfortegnelse

1 Innholdsfortegnelse

2	Innledning.....	1
2.1	Bakgrunn og motivasjon.....	1
2.2	Problemstilling.....	3
2.3	Disposisjon.....	3
3	Battlestar Galactica.....	4
3.1	Innledende om fortellingen.....	4
3.1.1	Sjanger.....	6
3.1.2	Hvem forteller fortellingen?	7
3.1.3	Cylonene.....	8
3.1.4	Menneskene	10
3.1.5	Karakterer	12
3.1.6	Tid og sted	19
3.1.7	Historien videre i store linjer.....	19
3.2	Religion.....	25
3.2.1	Sammenheng mellom polyteisme og monoteisme	25
3.2.2	Eliade og Myten om evig retur	28
4	Drøfting	31
5	Konklusjon	38
7	Litteratur	41
7.1	Internett.....	42

2 Innledning

2.1 Bakgrunn og motivasjon

I 2001 ble det klart at verden hadde to nye motsetninger som kommer til å prege politikk, økonomi, religion og kultur. Den kalde krigen hadde vært over i snart ti år og ideologiene mellom øst og vest var kjent for den som vokste opp i denne tiden. Kapitalisme, planøkonomi, kommunisme og demokrati var ord som hørte hjemme i hvert sitt hjørne.

Spenninger mellom Midtøsten og vesten har eksistert lenge og er også politiske, økonomiske, religiøse og kulturelle. Etter terrorangrepene 11/9 er det klart at spenningene er igjen motsetninger og det første tiåret i det nye århundret blir preget av en konflikt som ikke er ukjent, men religion havner her i rampelyset i større grad enn i den kalde krigen. Religionskonflikten er ikke nødvendigvis innad i religioner, lokale eller nasjonale, men mellom Islam og Kristendommen- som i ekstremistenes øyne fremstilles som to samlede enheter som står i så sterk motsetning at de ikke kan sameksistere i fred.

Dette fiendebildet som president Bush bygger opp etter angrepet, at enten er man med terroristene eller med «oss» preger mye av politikken og selvbildet til USA. Det ble ført kriger, der Europa ble delt i sin støtte til USA sin krigføring. Det har i ettertid vært store avsløringer over hendelser som ble forsøkt dekket over og fortiet. Hendelser der overgrep og maktmisbruk ble tolerert for hensikten helligede middelet. Avsløringer som kom i Wikileaks, om Abu Ghraib, skyting av sivile, Guantánamo, for å nevne noen, skapte store overskrifter. Det var mye debatt om USA sin håndtering av krisen innad og utad.

En av stemmene i denne debatten kom ganske uventet fra en science fiction-serie på tv. Ikke bare var det en science fiction-serie, men den var en nyinnspilling basert på en «cheesy Star Wars-kopi» på tampen av 70-tallet som ble tatt av luften etter to år. Til tross for den økende populariteten til tv-seriene i det som ofte blir kalt den «gylne tv alderen», med serier som *Six Feet Under*, *The Wire* og *Sopranos* som høstet gode kritikker og ble sett på som ikke bare gode historier, men også fortellinger som kommenterte vårt samfunn og tok opp viktige tema som henholdsvis død, ødeleggelsen på grunn av narkotikakriminalitet og organisert kriminalitet, var det fortsatt ikke like store forventninger til en science fiction-serie.

Battlestar Galactica var en amerikansk tv-serie som ble utgitt på Syfy kanalen fra 2003 til 2009. Serien fikk en god mottakelse blant fans og kritikere, selv om noen fans av den gamle serien var kritiske, ble serien raskt anerkjent og nominert til flere priser – og vant både Emmy-priser og en Peabody-award. Selv om serien høstet blandede mottagelser utover i sesongene og ble påvirket av streiken blant manusforfattere i 2008, opparbeidet det seg en stor og lojal gruppe med fans. Den ble også såpass vellykket at det ble utgitt to filmer som utfylte historien og en serie satt i perioden før *Battlestar Galactica*, *Caprica*, og flere korte episoder som ble sluppet direkte på internett.

Serien skilte seg ut fra tidligere serier med å være mer realistisk og ha et større fokus på samfunn, politikk og religion enn tidligere science fiction-serier som *Star Trek* og *Stargate*. Dette gjorde nok at den tiltrakk seg en del fans som ikke vanligvis fulgte denne sjangeren. Dette har blitt omtalt som hard science fiction som tar for seg teknologi og samfunn på en mer realistisk måte enn tidligere science fiction-serier som var mer opptatt av eventyr, å utforske fremmede planeter og å lage et atypisk samfunn fjernt fra vårt eget. Dette har også blitt videreført av nyere serier som for eksempel; *The Expanse*, *Altered Carbon* og *Another Life*.

Som lærer i både engelsk og religion, og med en stor forkjærlighet populærkultur og spesielt science fiction, ble jeg veldig hektet på *Battlestar Galactica* med en gang. Jeg fikk et tips fra en kamerat og oppdaget serien da den var i slutten av sin andre sesong. Det som appellerte til meg var at det var en science fiction-serie som på en veldig opplagt måte stilte spørsmål og kritikk til vårt eget samfunn, og blant annet amerikansk politikk, krig og sosiale spørsmål. Det som gjorde at jeg ble virkelig begeistret var derimot håndteringen av religion og historie. Religionen kommer tydelig fram i *Battlestar Galactica*. Den glemmer seg ikke og er ikke bare et bakteppe eller noe som man sier i forbifarten som for eksempel: «Takk Gud!» eller «Herregud! Gikk det bra med deg?» Her blir vi møtt av et tydelig religiøst samfunn der religionen har en aktiv innflytelse hos mange mennesker og viser også et religiøst mangfold.

Det var veldig motiverende å følge en serie der jeg kunne bruke min kunnskap om litteratur og fortellinger fra min bakgrunn i engelsk, og samtidig bruke kunnskap fra religionsvitenskapen. Det at det var mye å sette tennene i gjorde at serien aldri ble glemt etter at den var ferdig. Vi hadde mange gode diskusjoner underveis når vi fulgte serien, slik gode fortellinger gir.

Når jeg skulle skrive en masteroppgave var det klart at jeg hadde lyst til å se på religion i populærkultur og ikke minst finne eksempler på hvordan den blir brukt på nye og inspirerende måter. Ved oppstarten var det to serier som skilte seg ut. Det var Battlestar Galactica og Game of Thrones. Begge tok for seg polyteisme og monoteisme i sine verdener. Siden Game of Thrones fortsatt var under produksjon, både tv-serien og bok-serien, ble det enklere å kunne studere en serie som var ferdig. I retrospekt var dette et klokt valg da jeg ønsket å se på religionskonflikt og den potensielle religionens konflikten i Game of Thrones ikke ble så stor og forsvant da Stannis Baratheon ble drept i sesong 5.

Med fokus på religionskonflikt mellom polyteisme og monoteisme gikk jeg i gang med arbeidet med å finne en problemstilling. Jeg ble rådet til å bruke fortellerteori/narratologi og skrive en empirisk oppgave. Jeg fikk råd om å spisse problemstillingen og finne et fokusområde i et relativt stort materiale. Det er jeg glad for siden materiale er stort og jeg kommer til å berøre flere sider av det i min oppgave, men håper å kunne gi et godt svar på de problemstillingene jeg ønsker å utforske.

2.2 Problemstilling

Hovedproblemstilling:

-Hvordan brukes religionskonflikten i Battlestar Galactica for å fortelle en historie?

Delproblemstilling:

-Er religion en aktør eller en kulisse i fortellingen som fortelles?

-Har fortellingen blitt fortalt før og vil den bli fortalt igjen?

2.3 Disposisjon

I kapittel 3 vil jeg presentere historien i Battlestar Galactica i store linjer med fokus på områder som er viktige for å kunne besvare problemstillingen. Jeg vil også bruke fortellerteori/narratologi for å analysere historien og se nærmere på relevante virkemidler.

Videre vil jeg utforske sammenhengen mellom polyteisme og monoteismen med hjelp av teori fra Jan Assman. Deretter vil jeg se på religionens betydning og bruke teori fra Mircea Eliade. Til slutt ønsker jeg å se nærmere på Mircea Eliades sin teori om den evige tilbakevendingen for å belyse avsløringen i siste episode av serien.

I kapittel 4 vil jeg drøfte problemstillingen i lys av teoretikere brukt i kapittel 3 sammen med andre kilder for å se på ulike synspunkter og utforske andre perspektiver til temaet. Målet er å gi et godt svar på problemstillingen og se etter sammenhenger og utfordringer på tvers av teoriene som er presentert i et mål om å forstå historien bedre.

I kapittel 5 vil jeg presentere en konklusjon som har som mål å gi et svar som gjør det mulig å forstå historien bedre, eller i alle fall belyse flere mulige tolkninger eller nye spørsmål til andre som ønsker å jobbe med teamet.

3 Battlestar Galactica

3.1 Innledende om fortellingen

Battlestar Galactica har handlingen sin satt ute i verdensrommet. De hellige tekstene starter med «Life here began out there»¹, mennesket oppsto en plass der ute og nå har menneskene bosatt seg på 12 kolonier som er oppkalt etter de tolv stammene som vandret ut fra menneskenes fødested i galaksen, kalt Kobol. Disse tolv bebodde planetene bærer fortsatt navnet fra de gamle stammene og har forskjellige kulturer og levesett. De har også forskjellige tolkninger av den gjeldende religion som er en polyteistisk religion. Publikum vil kjenne den igjen som en blanding av greske og romerske guder med noen avvik fra vår mytologi. De forskjellige gudene og gudinnen har sine egne myter og legender og har varierende popularitet på de forskjellige koloniene. I den senere serien *Caprica*, som finner sted før handlingen i Battlestar Galactica, får vi også vite om at monoteistiske sekter finnes, men disse blir fremstilt som farlige og som terrorister.

¹ Sagt av Adama i Miniserie 2/2

I disse koloniene levde menneskene til de sto ovenfor et paradigmeskift da de utviklet kunstig intelligens. Den intelligensen ble videre brukt i roboter som ble veldig populære og tok over jobber innen produksjon, service, manuelt arbeid og militære styrker. Robotene, kalt Cyloner, utviklet seg og gjorde til slutt opprør mot sine menneskelige mestre. Dette blir kjent som Cylon-krigen. Når serien starter, er det 60 år siden krigen ble avsluttet med en våpenhvile. Da forlot cylonene de tolv koloniene og reiste ut i verdensrommet for ikke å bli sett igjen.

Det blir opprettet en diplomatisk utpost der mennesker og cyloner kunne møtes en gang i året for å opprettholde diplomatiske forbindelser og det er her handlingen i miniserien, eller de to første episodene, også kalt piloten, at handlingen starter. I løpet av disse episodene blir menneskeheten infiltrert av cyloner som ser ut som mennesker og nesten utslettet i et stort koordinert angrep på alle de 12 koloniene. Vi blir fortalt i introduksjonen til serien at cylonene har en plan. Hvis denne planen var å utrydde menneskene er det hovedsakelig mannskapet på det store gamle krigsskipet Battlestar² Galactica som stopper denne planen.

Battlestar Galactica var tatt ut av tjeneste og skulle gjøres om til et museum samme dag som angrepet skjedde. Siden dette skipet var gammelt og hadde kjempet i den gamle krigen mot cylonene hadde det ingen datamaskiner som var satt i nettverk og derfor ble det ikke rammet av den digitale virus krigføringen til cylonene. Dette lammet hele flåten til menneskene og de ble derfor lett beseiret av flåten til cylonene og de tolv planetene ble bombet med atomvåpen og okkupert. Vi følger besetningen og andre overlevende igjennom tiden etter angrepet der de ønsker om å komme seg ut i krigen og slå fienden, men de må fort akseptere at krigen allerede er tapt. Så i sesong en, når serien starter etter piloten, er det en liten flåte med romskip beskyttet av Battlestar Galactica som rømmer fra cylonene. Det er en samling av ulike sivile skip, som klarte å flykte fra koloniene eller unnslipp angrepet.

Ved slutten av miniserien/pilotepisoden holder Kommandør Adama en tale i en begravelse, for de om bord som mistet livet i kampen for å unnslippe angrepet, der han forteller han at han vet hvor Jorden er, stedet der den 13. stammen av mennesker reiste når de forlot Kobol og at der vil de finne et beboelig hjem. I en samtale med den nyinnsatte presidenten av koloniene, Laura Roslin, innrømmer han at det var en løgn fortalt for å holde moralen til flåten oppe. De blir

² En Battlestar er den største klassen krigsskip i flåten til koloniene.

enige i å holde den hemmeligheten, mens de fokuserer på hvordan de skal holde seg i live og komme seg unna cydonene som følger etter dem. Vi får også se hvordan religionen er samlende, da deres versjon av det kristne amen, er frasen «*So say we all*», som gjentas i kor flere ganger etter talen, og blir brukt for å samle folk om en bestemt handling, også senere i serien. Men denne krigen og dramatiske flukten og det lille håpet som blir tent blant de nesten 50.000 overlevende i flåten ved starter av serien. Vi følger både cydonene og menneskene parallelt fremover der de søker etter mening i en ny eksistens.

3.1.1 Sjanger

Historien i BSG plasseres i science fiction-sjangeren. Den utforsker ofte fremtider eller alternative steder i en futuristisk tid eller andre univers. Den utforsker ofte hypotetiske samfunn, avansert teknologi og konsekvensen av denne for menneskene. Sjangeren utforsker ofte menneskenes rolle i universet og andre eksistensielle spørsmål, som gjerne speiler vårt samfunn. Det at handlingen tar sted en annen plass gjør at vanskelige tema kan tas opp uten at det må bli påvirket av de komplekse sammenhengene i vårt eget samfunn.

Sjangeren inneholder også undersjangerer som også kan brukes for å beskrive BSG. Hard science fiction prøver å være så nær «ekte» teknologi, og ikke gjemme alt bak noe vi ikke forstår. Den er ofte basert på fysikk og kunnskap vi forstår. Der brukes ikke teknologi som magi, som bare får noe til å skje. BSG opererer i et kjent univers for seerne, med unntak av cydonene, som vi bare får forklart som biologiske datamaskiner med skylagring av selvet og FTL teknologi, dvs. «*faster than light*», som gjør det mulig å reise lysår på et øyeblikk. Denne er kjent under mange navn i mange science fiction-historier. Den er ikke forklart i serien, men er nødvendig for at menneskene og cydonene kan utforske verdensrommet. Serien ble også plassert i Space Opera sjangeren, til tross for at det ikke er andre raser med romvesen med, men den beveger seg mye i et mytisk landskap på en søken, som passer godt inn i sjangerbildet til tross for mangel på laservåpen og en rikt befolket galakse. BSG beskrives også som postapokalyptisk, naturlig nok da sivilisasjonen er over. Milliarder av mennesker er redusert til 50.000 og hjemmene er okkupert og ubeboelig på grunn av atomangrepene.

3.1.2 Hvem forteller fortellingen?

En serie som BSG hadde flere forfattere, selv om den har en skaper. Likevel er det verdt å ta et nærmere blikk på dette med teori om narratologi. En forfatter, eller i dette tilfellet, forfattere er de som lager historien, men er ikke alltid de som er fortelleren av historien. Ved å se på hvem fortellerstemmen er kan vi også forstå mer av fortellingen og hvilke konsekvenser det får for fortellingen og historien som følger. Asbjørn Aarset, i sin bok *Episke strukturer*, legger frem de fem vanligste fortellertypene³; tre autorale/eksterne fortellere og to personale/interne. De personale skilles mellom at den ene er forteller hovedpersonene i fortellingen, med tilgang til egne tanker, men ikke andres tanker, og er nære eller i sentrum av fortellingens handling og omtales også som en upålitelig forteller, da den ikke ser det «store bildet». Den andre personale fortelleren er der hvor fortelleren er en biperson, som har observert og vært med på deler av handlingen og forteller om en hovedperson, uten å ha kunnskap om de andres tanker. Denne har et bredere perspektiv og blir oftere sett på som en mer pålitelig forteller.

De tre eksterne fortellerne skilles i tre, basert på hvor mye innsikt de har i handling og karakterene. Den første er en allvitende forteller som har full innsikt i alt som skjer, også tanker og følelser hos karakterene og kan også kommentere og forklare til leserne, eller i vårt tilfelle, seerne. Den andre har begrenset tilgang til bevisstheten til aktørene, gjerne ofte bare hovedpersonen. Dette fører ofte til en mer personlig farget historie og ikke så direkte henvendt til leser, men heller forklarende om hovedpersonen. Den tredje er en forteller som ikke har innsikt eller tilgang til noen annet enn det som blir hørt og sagt. Denne blir refererende og upersonlig, og henvender seg ikke til publikum. Aarseth forklarer disse synsvinklene eller fortellerrollene som: «*det tenkte stedet forfatteren har valgt å plassere sin forteller på i forhold til det fortalte, eller med andre ord den utsikten fortelleren har fått til sitt stoff*».⁴

Det er i den tredje, eksterne fortellere, at BSG havner, stort sett. Senere skal vi se nærmere på deler av fortellingen som kan utfordre denne fortellerstemmen, og se om den også kan sies å skifte. Seerne følger historien mest som en flue på veggen og observerer handlingen igjennom scener i serien, og det er egen empati eller sympati som knytter oss til karakterene og hvordan de håndterer utfordringene, men vi er med på flere scener enn karakterene og får oppleve

³ Aarset. s.34 -35.

⁴ Aarseth s. 32

historien fra flere sider. Vi får også bli med på tilbakeblikk, både interne, der en karakter husker tilbake, og eksterne der vi får se hva som skjedde med flere karakterer på en gang. Vi har to grupper eller stemmer i denne historien, som det er naturlig å dele opp i. Den ene gruppen er menneskene, eller de overlevende, som er på rømmen og det er mest fokus på i starten av serien. Den andre er cylonene som vi blir mer og mer kjent med utover i serien. Jeg vil presentere disse nærmere og gå inn på en del historier og temaer som er knyttet til de to gruppene før vi går videre til å se nærmere på enkelte karakterer og deretter handlingen i store linjer igjennom de ulike sesongene.

3.1.3 Cylonene

Cylonene fremstår som samlet i begynnelsen om menneskehetens utryddelse, men vi forstår snart at de ulike modellene har ulikt syn på både menneskene og Gud, og sin egen rolle i det som har skjedd. Vi skjønner fort at cylonene ikke bare har utviklet seg og laget biologiske versjoner av seg selv i ulike modeller, men også tilber en monoteistisk gud som har gitt de en plan. Vi blir også fortalt av cylonen kjent som Caprica 6 at Gud elsker alle, både menneskene og cylonene og bare vil ha vår kjærlighet. I samme episode sier også en annen cylon Leoben, en modell 2, at cylonene er Guds hevn ovenfor menneskenes mange synder og at kanskje gud har gitt sjel til et annet vesen etter å ha vært skuffet over menneskene. Det viser seg også at cylonene har fått befaling fra Gud om å være fruktbare. Så cylonene, som ikke kan formere seg biologisk, prøver det sammen med overlevende mennesker etter angrepet: Senere finner vi ut at de overlevende på de forskjellige planetene blir plassert i konsentrasjonsleirer der cylonen prøver å formere seg med menneskene uten å lykkes.

Vi får vite at det er 12 cylon-modeller, som fremstår som mennesker. Disse ulike modellene, deler utseende, men har forskjellige personligheter og fremstår som en familiegruppe, som ofte er enige og deler motiver og tro, men det skjer flere ganger at noen går mot sin egen modellserie. Videre er disse sterkere og smartere enn mennesker, fysisk sett, men lider av menneskelige brister som hovmod, stolthet og andre personlighetstrekk, som gjør dem ganske så like menneskene. Den største forskjellen er at så lenge de dør innen rekkevidde av deres gjenoppstandelses-skip, så blir bevisstheten deres lastet opp i en ny fysisk kropp av deres modell, noe som gir de evig liv og et unikt perspektiv på døden. Vi får også vite at cylon modellene er ganske så forskjellige, men etterfølger et demokrati, der de hører på flertallet når

de er uenige i hva som skal gjøres, og vi ser at det er mye politikk og posisjonering innad cylonene også etter hvert.

En cylon fra modell 6 gruppen, som er blant de som er mest fascinert av mennesker og veldig troende. Han har en teori om at den manglende ingrediensen er kjærlighet. Dette er også det ordet som en modell 6 bruker for å beskrive Gud. Derfor manipulerer de frem en situasjon der Helo, en pilot som ble igjen på Caprica etter angrepet og som var forelsket i Sharon, som var en cylon av modell 4 gruppen, kunne bli forelsket og utvikle et forhold til henne. Disse blir foreldre til det første hybridbarnet mellom cyloner og mennesker. At dette er mulig, skaper mye diskusjon og splittelse blant de ulike cylon modellene og menneskene. Det som følger, kan beskrives som borgerkrig og politisk splittelse der hele modell-linjer blir lagt på is da de prøver å finne ut av hva som er Guds vilje. Til og med hos cylonene ser vi at de er mer og mer lik sine foreldre enn det de liker å innrømme, noe som også skaper stor frustrasjon blant enkelte modeller, spesielt nummer 1.

Vi blir kjent med 6 modeller gradvis i de første episodene, flere av dem vet vi ikke er cyloner før langt ute i første sesong. Andre modeller blir ikke avslørt før sent i serien og da får vi vite at en modellserie, nummer 7, kalt Daniel, ikke overlevde utviklingen eller ble sabotert av modell 1 gruppen, på grunn av sjalusi. De siste fem modellene omtales ofte som «The Final Five», altså de endelige fem. Disse er ukjent for de andre cylonene og de har ikke lov til å oppsøke eller finne ut av hvem disse er. Det var jakten på identiteten til disse fem som gjorde at en modell 7, Diana, ble stoppet fra å gjenoppstå, eller bokset som de kaller det, da en av de fant ut at når en cylon dør så blir bevisstheten lastet opp i en ny kropp og dette mellomtiden mellom liv og død var det hun begynte å få visjoner om identiteten til de endelige fem. De fem var skaperne av de andre syv modellene og kom fra den 13.stammen på Kobol.

Senere i serien får vi vite at på Kobol levde menneskene i den tidligere tidsalder/syklus og de laget cylonene, men en katastrofe skjedde, og Gudene/Gud gav opp Kobol, straffet menneskene og cylonene og sendte de i eksil. Den 13. stammen, cylonene dro sin egen vei til en planet kalt Earth/Jorden og menneskene grunnla de 12 koloniene. Den 13. stammen utviklet gjenoppstandelses-teknologien, og ble et svært avansert samfunn som også klarte å formere seg biologisk og den teknologien ble forkastet. Likevel får vi vite at det avanserte samfunnet klarte

å utslette seg i en atomkrig. Bare de fem oppfinnerne av oppstandelses teknologien overlevde. De forlot da sin døde verden og startet jakten på de 12 stammene.

Når de finner de, så blir de vitne til en brutal krig mellom cylonene og deres skapere, menneskene. I et forsøk på å forhindre at alt går under tar de kontakt med cylonene og lover dem oppstandelses teknologi og annen avansert kunnskap om cylonene. De fem drar da med cylonene for å forsøke å gjenskape sin sivilisasjon og hindre historien fra og gjenta seg. Det viser seg etter hvert at modell 1 cylonen har visst hvem de var, siden de ble laget først og hjalp de fem med å lage resten av modellene. Sjalu på de andre modellene, og veldig misfornøyd med å ha blitt skapt i et menneskelig bilde, med store begrensninger, da de mangler styrken til de andre modellene, som igjen ledet til et hat ovenfor menneskene, så innser de at de fem aldri kommer til å tillate å fortsette krigen mot menneskene. Derfor så forråder modell 1 sine foreldre og dreper dem og lar de våkne opp som mennesker for å være vitne til ødeleggelsen av menneskene. De overtaler deretter de andre modellene om at de kan ikke være trygge før krigen mot menneskene er fullført.

3.1.4 Menneskene

I den menneskelige flåten med neste 49.000 overlevende har utfordringene så vidt bare begynt. De blir jakten på av cylonene, som har agenter av flere modeller infiltrert i flåten, og er på jakt etter jorden, altså dit den 13. stammen dro. I serien følger vi menneskene igjennom en vanskelig og ny situasjon for de overlevende, enormt tap av familie og venner, av trygghet, av ressurser og ikke minst et totalt fravær av det livet man har kjent.

Menneskene er spredt ut over flere typer romskip, både kommersielle, og industrielle, med bakgrunn fra flere av koloniene. De er heldige og har med seg raffineriskip, flere produksjonsskip, skip med drivhus for dyrking av mat, så de har med påfyll av råvarer en mulighet til å få dekket primære behov. De viktigste skipene er ett militært, Battlestar Galactica, som også inneholder to skvadroner med Vipers(jagerfly/kamp-romskip), og et sivilt Colonial One, et sivilt skip som fikk det navnet da den nye presidenten ble tatt i ed. En pop-kulturell referanse til den amerikanske presidentens fly, Air Force One. Det formidler i alle fall til det vestlige seerne at det er et viktig skip. Andre skip blir relevante når det trengs som bakgrunn for handling eller historien underveis i serien.

Det er store og små tema som blir tatt opp i serien for menneskene og det er også her serien høster mye skryt blant publikum og kritikere. De menneskene som opplevde katastrofen må veie opp kostnaden for overlevelse med sine verdier. Her kolliderer militær makt og sivil politisk makt. Hvilke behov skal styre, hvilke prinsipper skal vi beholde i en marginalisert eller presset situasjon. Skal fanger settes i hardt straffarbeid? Skal forrædere eller folk som har samarbeidet med fienden dømmes til døden? Kan cyloner som er tatt til fange tortureres? Menneskeheten er avhengig av å lage barn for å overleve, kan man da tillate abort? Når ressursene knappe skal vann og mat rasjoneres, skal det deles likt for alle? Hva gjør man med svart økonomi? Hva er det greit å gjøre for og faktisk klare å overleve, er prostitusjon, tyveri, utpressing og drap akseptert i kampen for å overleve? Hvilke lover tar vi med oss når verden og omstendighetene rundt oss har endret seg så drastisk?

Serien kom i USA i en tid der det var naturlig å stille seg mange lignende spørsmål. Den kom etter terrorangrepene 11. september mens jakten på de som var ansvarlige fortsatte. Også andre utfordringer var den pågående kamp for borgerrettigheter, religionsfrihet og kampen mot rasisme. Under flukten og på vei frem mot Jorden, opplever flåten å møte mange av disse og de blir ofte også presentert og belyst slik at det ikke alltid er like lett å kunne gi det «rette» svaret. Serien er flinkere til å spille spørsmålet tilbake til seerne og ikke alle avgjørelsene gir oss en avklaring, men kanskje heller en forståelse av at absolutte svar er en luksus som mennesker i krise kanskje ikke har. Et godt eksempel på det er når en ung kvinne fra en konservativ koloni, søker asyl og abort på et annet skip som tillater abort. I hennes kultur er det forbudt og en synd mot skriftene og gudene, presidenten og hennes parti gikk på valg med fri bestemmelse for kvinner om egen kropp, men blir konfrontert med argumenter om religionsfrihet og ikke minst en stort behov for at det fødes barn for å berge menneskeheten. Løsningen blir å forby abort av hensyn til menneskeheten behov for økte fødselstall, men den trer i kraft etter asyllet er gitt og aborten gjennomført for den unge jenten.

Det er mange temaer og mange sosiale kommentarer som serien kommer med blant menneskene som seerne vil kjenne seg igjen i, og det var også blant disse den høstet mye ros. Disse ble båret frem av mange gode karakterer som vi blir godt kjent med i serien.

3.1.5 Karakterer

Karakter er viktige for en god fortelling, de er befolkningen i en verden som utforskes og presenteres igjennom handlingen til utvalgte individer. Jo større fortelling jo flere karakterer kan vi møte, eller vi kan bli bedre kjent med dem. Fortellingen, plottet og handlingen formidles av karakterene og formes av hvordan de håndterer historiens gang. La oss se nærmere på noen begreper vi kan bruke for å analysere og forstå karakterer, før vi ser nærmere på noen sentrale personer i BSG.

Vi kan måle eller skille på karakterer etter hvor viktige de er for historien, om de er en protagonist, altså en hovedperson, en birolle, en støttende rolle, eller en antagonist, det vil si en motstander til hovedpersonen. Vi kan ha flere hovedpersoner, som også kan være motstandere, og samarbeide senere. Denne inndeling trenger ikke være statisk, deler av en fortelling kan gjøre en birolle til hovedperson og tilbake igjen senere, når andre karakterer tar over. Vi kan oftest kjenne igjen disse to ytterpunktene med at de driver handlingen, skaper konflikter og spenning, og er ofte de som deltar i de viktigste delene av en historie. I BSG følger vi mange roller over lang tid, så vi får se mange i alle disse tre rollene. Det er en av fordelene med en lang fortelling at en kan utforske flere sider av karakteren som er med.

Dynamisk og statisk er også gode måter å beskrive karakterer på - hvor mye endring er det i en rolle igjennom en historie? Altså hvor mye endrer rollen seg, eller vokser i løpet av fortellingen. Ofte er større roller mer dynamisk, men den trenger ikke alltid være tilfellet. En rolle som er statisk, eller fast og trygg kan også være viktig for en historie. Brukes ofte av bi-roller for å være støttende til en helt. Et eksempel kan være Alfred til Batman. En enkel skurk kan gjerne være statisk, som for eksempel trollet under broen eller den klassiske dragen, mens en mer komplisert karakter som Iago i Othello må sies å være dynamisk.

Runde og flate karakterer brukes også for å beskrive karakterer. Da med en litt annen betydning enn den nevnt ovenfor. En rund karakter har ofte mer dybde, flere sider eller kjennetegn, eller rett og slett mer personlighet. En flat karakter har færre personlighetstrekk, mindre kjennetegn og er oftere mindre viktig i historien. Vi kan også her trekke inn en type rolle fra film/tv og det er statister. I litteraturen er de ikke beskrevet eller bare en del av bakgrunnen, men i filmen synes de jo og er nødvendig for å gjøre en scene eller fortelling levende og troverdig. En rettsal scene for eksempel må ha mer en advokater og en tiltalt. En statist er det beste eksempelet på

en flat og statisk karakter, da de har begrenset med replikker, om noen, og synes ikke så mange ganger at det etablerer noen mer en for eksempel et sint jury medlem. I BSG og mange andre lengere fortellinger, vil mange karakterer også vokse fra flat til rund, etter som hvor fortellingen fører oss.

Hvordan karakterene blir presentert former også vårt bilde av dem. Vi kan få de karakterisert direkte eller indirekte. Dette er litt annerledes i film enn i litteraturen, men er fortsatt relevant og en viktig måte å bygge og presentere en rolle. Direkte presentasjon ser vi da igjennom rollens posisjon, ferdigheter eller kvaliteter vi blir vist eller fortalt. Som for eksempel at Adama er kommandør og øverstkommanderende på BSG. Indirekte informasjon om en rolle får vi igjennom hvordan de andre karakterene reagerer på rollen, gjennom dens handlinger og tanker. Et eksempel på dette er når Adama får et bilde av seg selv og sønnene sine i starten av serien, fra mannskapet sitt. De gjør det av kjærlighet, uten å vite at det bildet vekker sterke følelser hos Adama, som seeren får med seg.

Samhandlingen mellom karakterene og den dynamikken det skaper brukes for å skape engasjement hos leser/seer. Her viser samarbeid, konflikter, kjærlighet og fiendskap at rollene er mer ekte og levende, med at de opplever samspill slik som alle gjør i møte med andre mennesker. Det kan vises på to måter, enten på en intern måte, altså rollens følelser og tanker eller en ekstern måte, i møte med andre. Den indre vises lettere i litteraturen, men vi ser den ofte på film igjennom tilbakeblikk eller scener med bare en karakter. Et eksempel i BSG er når oberst Saul Thigh, strever med sin alkoholisme alene på lugaren sin. Det hender han snakker med seg selv, men det er mer handlingen av å kaste flasken, for så å ta den opp og drikke igjen, som viser oss en intern konflikt, som vi også skjønner har skjedd før og kommer til å skje igjen.

Hvordan karakterene driver fortellingen fremover kan også definerer rollen, disse kalles ofte narrative roller. Det kan være karakteren i sin rolle å lede eller instruere og forme andre karakterer, som Lee Adam som er kaptein og leder for jagerpilotene på Galactica. Det kan også være i en rådgivende eller mentor rolle, som Baltar da han bli Cylon ekspert og påvirker mye av interaksjonen med cylonene i starten av serien.

Alle disse begrepene er hjelper oss å analysere og forstå historien og karakterene bedre. Det er verdt å nevne at disse ikke utelukker hverandre og at en karakter kan ha flere av disse karakteristikkene og at de ofte endrer seg igjennom historien da karakter utvikler seg, men også

for å være hjelpemidler for forfatterne til å fortelle en historie. Om endringen i en karakter kommer av behovet for en endring i handlingen eller utvikling av karakteren er en spennende diskusjon.

3.1.5.1 Hovedpersoner

La oss med disse begrepene se nærmere på karakterer som er sentral i fortellingen. Vi har på menneskenes side flest karakterer, men jeg vil se nærmere på fire av de jeg vil si er protagonister og av og til antagonister. Deretter se på noen av de sentrale cylonene, så på to spesielle karakterer.

3.1.5.2 Menneskelige hovedpersoner

Det er to skikkelser som leder folket serien på menneskenes side og det er Kommandør Adama og president Laura Roslin. Disse er hovedpersoner igjennom hele serien, selv om de havner på hver sin side i flere konflikter, er de å regne for det vi kan kalle voksne foreldreskikkelser for mange. De løser mange konflikter med sin personlighet, klokskap og ikke minst makt og innflytelse. Kommandør Adama er den siste gjenlevende militære kommandanten og Laura var minister for utdanning og ble sverget inn som president som nummer 42 i rekken etter presidenten og det resten av det politiske kabinettet døde under krigen. Disse to klarer å samarbeide, men har også utfordringer med hverandre da de kommer fra forskjellige bakgrunner og har ganske forskjellig syn på samfunnet. Vi får innsikt i deres historie igjennom tilbakeblikk ganske tidlig, som bygger disse karakterene opp som runde karakterer. Adama mistet sønnen i en flyulykke og grunnet dette er han skilt og har et komplisert forhold til sin gjenlevende sønn. Roslin fikk en dødelig brystkreft diagnose like før angrepet og vi får også vite at hun tidligere hadde et forhold til presidenten av koloniene, og at det kanskje var grunnen til at hun takket ja til den politiske stillingen.

De blir også satt på prøve da folk krever at de demokratiske reglene om skal overholde når det er nytt valg i det året angrepet skjer og det dukker opp kandidater som er villige til å gjøre mye som er direkte ulovlig og farlig. Begge blir fristet til å forfalske valgresultatet når motstanderen har brutt loven og man mener det vil være katastrofalt å endre lederskap i en slik krise. Kommandøren blir også satt på prøve da det dukker opp et annet overlevende krigsskip som ikke deler synet på fienden og at krigen er over. Kommandanten for nye krigsskipet har rangen Admiral og derfor må kommandøren ifølge militær protokoll følge hennes ordrer. Dette

blir vanskelig når det nye skipet, Pegasus, ønsker plyndre flåten med overlevende for deler og ressurser og etterlate de for å fortsette krigen mot cylonene. Videre får vi også vite at cyloner på det skipet har blitt torturert drept og voldtatt av mannskapet. I mens har jo flere cyloner blitt kjent for menneskene og faktisk hjulpet dem. Spørsmålet om hvem som er en fiende og hvilken egenverdi har de og kan alt gjøres for å beseire de dukker opp her og flere ganger i serien. Her er begge viktige stemmer som ledere og eldre i serien og vi blir også vitne til at de også tviler og strever med disse spørsmålet og ansvaret. Vi ser hvordan dynamikken mellom disse er instrumental for fortellingen, der de veksler mellom konflikt, samarbeid, vennskap fiendskap og til slutt ender som kjæresten.

Vitenskapsmannen Gaius Baltar må også nevnes da han også har en sentral rolle i historien fremover, vi får vite i miniserien at han, var en brilliant mann som hadde laget et nytt datasystem, som skulle trygge militærets forsvarssystemer. Derimot hadde en cylon av modell seks gruppen, forført han og fått tilgang til prosjektet, denne blir kjent som Caprica 6, de har et intens kjærlighetsforhold og når atombombene faller og Gaius får vite hva han har hjulpet å gjøre er han forferdet og mest opptatt av at ingen må få vite det. Caprica 6 er religiøs og har allerede fortalt ateisten Baltar om at Gud vil ha alle sin kjærlighet og at han har en plan. Hun ender med å ofre livet sitt (men overlever med å få en ny kropp) slik at Gaius overlever. Han får plass på et skip fra Galactica som måtte nødlande på Caprica, og annenpiloten Helo, gir opp plassen sin for Gaius, som er en av koloniens beste tenkere og viktigere enn han selv. Gaius er oftest en antagonist, som har skyld i at cylonene vant krigen så fort og blir også president for koloniene når de gir opp søken etter jorden, men blir okkupert av cylonene og Baltar kapitulerer og blir en forræder i manges øyne. Gaius blir også raskt bygd opp som en rund karakter, men har også en av de største endringene igjennom historien, og er en vi følger på en unik måte, da han er en av de få vi får innblikk i indre monologer og scener da han blir fulgt av en versjon av Caprica 6, kalt Budbringer 6, i disse dagdrømmene. Gaius innser etter hvert at det ikke er en hallusinasjon eller at han har svulst på hjernen og aksepterer til slutt at hun er virkelig, til tross for at bare han kan se og høre henne. Hun innrømmer at hun er en engel sendt av gud for å passe på og veilede han. Ateisten Baltar blir etter hvert troende og lager sin egen menighet som lever i marginaliserte forhold på grunn av undertrykkelse. Baltar sin historie blir en sluttet sirkel når han, sønn av en bonde på en jordbruksplanet, noe han skammet seg over, sier ja til å forlate flåten og bosette seg som bonde på jorden ved slutten av serien.

En annen dynamisk karakter som også utvikler seg mye igjennom serien er løytnant Kara Thrace, en veldig dyktig jagerpilot kalt Starbuck. Hun starter som en flat karakter, en skråsikker bråkmaker, som liker drikking, kortspill og sigarer, en stereotypisk fremstilling på en jagerpilot, med et talent for flyging og å ikke følge ordre. Denne kjenner vi igjen fra mange fortellinger og filmer, i blant annet Top Gun, men skaperne av serien gjorde et bevist valg med å bryte denne klisjeen litt ved å gjøre rollen, som eksisterte i den ordinale serien, til en kvinne. Kara er modig og gjøre ofte det rette, bare på feil måte. Hun er troende og blir fortalt av en cylon, Leoben, at hun er utvalgt til å være en veiviser, og blir senere spådd til å være en binger av død som skal lede alle til sin ende. Slik kan vi si at hennes rolle er narrativ og blir brukt som en pådriver av det store oppdraget om å finne Jorden. Hun er en karakterer som også havner mye i konflikter, men vi får også mye innsikt i hennes forhistorie, hennes tro og traumer og mange romanser, så hun blir en rund dynamisk karakter etter hvert. Hun er også en karakter med et stort mysterium, som ikke bli besvart, da hun forsvinner på et oppdrag, men hun kommer tilbake etter to måneder uskadd. Kara tror hun har vært borte i 6 timer, og det er mye usikkerhet knyttet til dette og senere på den ødelagte planeten Jorden/Earth finner hun sitt eget vrak og lik. Vi får ikke vite hva hun egentlig er, men hun er den tredje budbringeren eller gudommelige rollen i serien. På slutten av serien forsvinner hun sporløst etter å ha tatt farvel, da oppdraget hennes er fullbyrdet.

3.1.5.3 Cylonske hovedpersoner

Den første modellen vi møter er modell 6, hun er en forførerisk, vakker, oftest blond, kvinne som fremstår som beregnede og intelligent. Hun er en modell som er fasinert av mennesker og deres følelser, viser at det er variasjon på personligheten til de ulike individene, men virker følelsesstyrt og er egenrådig. Hun er også religiøs og den eneste modellen som ikke har et felles menneskelig alias, men har egne navn og alias når de opererer blant menneskene.

Den mest kjente av modell 6 blir kalt Caprica 6, det er hun som førførte Baltar og gjorde at invasjonen og krigen kom så overraskende, da hun hadde plantet et datavirus i Koloniens forsvarsdatabase, som uskadeliggjorde neste alle skipene og forsvarssystemene deres. Hun blir hyllet som helt og blir også viktig for den videre historien, spesielt når det første cylon-menneske barnet, Hera, blir født. Sammen med Baltar blir hun gitt en vokterrolle og et hellig oppdrag. Hun blir også besøkt av en budbringer/engel som ser ut som Baltar. Caprica er både

skurk og helt i fortellingen, og blir en rund og dynamisk karakter, som sammen med sin engel også former historien.

Den andre vanligste modellen er nummer 8. De går under navnet Sharon Valeri som er en pilot på Galactica. Hun er en ung kvinne, som er dyktig og passer godt i militæret, hun har et ulovlig forhold til en annen offiser, men er bortsett fra det en ganske vanlig flat karakter. Som modell blir vi kjent med at de sorte sett støtter flertallet, men blir lett kuet og påvirket av de andre modellene, spesielt nummer 1.

Vi blir kjent med to forskjellige nummer 8 i serien, som blir runde, dynamiske og blir tydelige protagonister.

Den første er den en sovende cylon agent i flåten, hun har kallenavnet Boomer som pilot og det blir navnet hennes i historien fremover. Hun forneker og fortrenger sin sanne natur lenge i første sesongen, men gjennomfører sabotasje om bord og skyter Adama. Hun blir til slutt skutt når hun blir fulgt fra fengselet til retten. Hun gjenoppstår eller blir lastet opp i ny kropp og blir hyllet for sin innsats av cylonene. Hun er ikke overbevist at krig er den rette løsningen og prøver å bruke sin innflytelse for å roe konflikten og jakten på menneskene. Hun blir dessverre ikke hørt og blir utfordret flere ganger politisk og blir også drept av Caprica 6 i en konflikt knyttet til Hera. Etter det støtter hun og har et forhold til en nummer 1, Cavil og støtter hans krig mot menneskene. Hun skifter side igjen på slutten for å redde Hera og ber da om å bli drept, selv om hun ikke kan opplastes igjen.

Den andre nummer 8 vi møter blir kjent som Athena, som blir henne kallenavn som pilot. Hun har aldri vært på Galactica, men har hennes minner og får i oppdrag å forføre Karl Agathon, Boomer sin radio-operatør, som blir igjen på Caprica. Helo, som er hans kallenavn er forelsket i Sharon og cylonene ønsker å se om kjærlighet er den manglende ingrediensen som kan gi en vellykket graviditet mellom et menneske og en cylon. Hun ender med å bli forelsket i Agathon eller Helo som er kallenavnet hans og rømmer Caprica sammen med han og de får en kald mottakelse på Galactica. Der har Boomer nettopp skutt Adama slik at han havnet i koma. Athena og Helo får en vanskelig start på forholdet sitt, som blir satt på enda en prøve når Roslin lyver om barnet Hera som blir født. De får beskjed om at hun ikke overlevde fødselen, men selv om menneskene frykter hva barnet kan bety, så kurerer blodet hennes presidentens kreft, og hun klarer ikke ta livet av det, men gir det til en fostermor. Athena og Helo holder sammen, gifter

seg og blir gjenforent med barnet sitt, selv om det er mange konflikter knyttet til å holde henne i live, lykkes de med det til slutt og familien bosetter seg på jorden i siste episode. Athena er en sterkere rolle enn Boomer, og er ikke så tvilende og er trofast og holder fast ved seg selv og fremstår som en tydeligere protagonist som lever opp til kallenavnet sitt, Athena gudinnen for krig og visdom.

Nummer 1 er den eldste cylon modellen, den som ble laget først, til å ligne på faren til en av skaperne. Han er den eneste modellen som er klar over sin egen historie og var med på å skape den andre modellene med sine fem foreldre. Han er en middelaldrende mann, veldig smart, ikke så fysisk sterk og robust som de yngre modellene. Det er ved navnet Cavil vi blir mest kjent med denne rollen og han er seriens største antagonist. Han er ateist og gjør narr av troen til andre. Han avskyr menneskene og at de er laget i deres bilde, han manipulerer og kontrollerer de andre cylonene, og hvis han må bøye seg for flertallet, så fortsetter han planene og bedrar de andre. Han er sadistisk og slem og skyr ingen midler for å få sin hevn og å få de andre modellene til å slutte å bry seg om følelser og sin menneskelige side. Det er han som vil tvinge sine fem skapere, de endelige fem, å innse at menneskene er svake og ikke er verdt deres kjærlighet. Han dreper de og sletter minnene deres og planter de i koloniene som mennesker slik at de kan oppleve folkemordet på menneskene selv. Han blir også utviklet til en komplisert og dynamisk karakter utover serien, og vi blir vitne til at han blir mer og mer grusom. De versjonene av sin egen modell linje som ikke er enige med han blir også bokset eller drept for godt. Det blir klart at han må stoppes og kan ikke forsones med, selv om flere prøver.

3.1.5.4 Budbringerne

Det er verdt å se nærmere på de gudommelige rollene i historien. Både Gaius og Caprica 6 blir fulgt av en egen engel som bare de kan se og høre etter angrepet på koloniene. Disse karakterene utfordrer, manipulerer og veileder begge, og det er sent i serien at de bekrefter at de sendt av Gud. De har personligheter som ligner sin «original», men er visere og mindre impulsiv. Budbringer 6 utfordrer Gaius på tro og å akseptere Guds plan, mens budbringer Gaius prøver å gjøre Caprica 6 mer sympatisk til menneskene og å ta ansvar for sine handlinger i folkemordet. Budbringerne styrer begge karakterene til å ta på seg sin rolle til å beskytte Hera, som er en viktig del av guds plan. Disse er klart narrative roller, som åpner fortellingen til en tredje forteller, nemlig en gudommelig en. Denne fortellingen avsløres gradvis for seerne, men selv om den fletter seg godt gjemt inn i de to andre forteller sidene, er den med fra start til slutt. Den

tredje gudommelige rollen er Starbuck som kommer tilbake etter sin død, uten forklaring for å finne veien til jorden. Karakterer utvikler seg og tar sin vanlige plass i fortellingen etter oppstandelsen, men å nevnes da den har en klart narrativt oppdrag, som forblir uforklart.

3.1.6 Tid og sted

Hvor og når handlingen skjer er en viktig del av en fortelling, likeså i en tv serie. Det kalles ofte setting innen litteraturteorien, lånt fra engelsk. Alt det som kan sies å være en bakgrunn, en kulisse for en scene, tidspunkt eller årstid kan brukes for å forsterke, forklare eller skape en fortelling. Viktige begreper her er fysisk eller geografisk sted, som f eksempel de ulike skipene i flåten. Tidspunkt, om det er nåtid, tilbakeblikk eller kanskje vaktskiftet. Det sosiale eller kulturelle miljøet, i serien er det stor forskjell på miljøet på det militære skipet og de sivile. Stemning og atmosfære skaper også en scene, en romantisk restaurant eller en luftsluse som sakte tømmes for luft. Symbolikk kan også brukes for å lage en ramme rundt en scene, som da Starbuck drar til et museum for å finne Apollo sin pil, eller ruinene når de finner Kobol.

I serien er det stor forskjell på arkitektur på de ulike skipene, men spesielt mellom cylonsk design og menneskelig. De føles annerledes enn det serne er vant til, til og med vanlige ark har et annet format. Dette er med å bygger opp rundt forskjellene mellom kulturene, også innad i koloniene.

3.1.7 Historien videre i store linjer

Før vi ser videre på handlingen er det verdt å utdype to sentrale begreper i narratologisk teori, handlingsforløp (plot) og tema (theme). Handlingsforløpet er rekkefølgen og strukturen i historien som blir presentert. Denne følger ofte en vanlig spenningskurve, med introduksjon av et problem eller utfordring, deretter øker spenningen og noen løsninger mislykkes for så å nå et klimaks der situasjonen blir avklart eller, i vårt tilfelle med en serie, utsatt til senere, men gjerne med en forløsende avslutning som åpner historien for videre utvikling. I BSG ser vi dette på episode basis og i en sesong og i hele serien som en helhet. Vi følger også som nevnt tre hoved handlingsforløp, menneskene, cylonen og budbringernes. For å drive historien fremover følger vi også små og store konflikter, internt blant disse gruppene og imellom de. Stort sett følger

episodene en strukturert kronologi, men det er ofte brukt tilbakeblikk som virkemiddel for å ekspandere historien og gi seerne økt forståelse av et handlingsforløp eller en karakters bakgrunn.

Tema er de spørsmålene eller emnene forteller ønsker å ta opp eller å utforske igjennom fortellingen. Det kan være konkrete tema knyttet til samfunnet og større abstrakte tema som kjærlighet, etikk og tro. Disse er med å former historien, utfordrer rollene, gir de verdier å leve etter, eller å forsvare. Dette gir fortellingen dybde og skaper mening for karakterer og leser. Slike tema kan også utfordre leser/seere og kan speile utfordringer i den ekte verden også, slik at fortellingen blir relevant utenfor sin egen «virkelighet». To eksempler på dette er fiendebildet som blir presentert av cydonene i starten av serien. Hva om cydonene ikke bare er fiende, men også levende vesener med en sjel? De aller fleste menneskene mener at det er maskiner og derfor har ingen egenverdi, men dette blir utfordret når omstendigheten tvinger menneskene og cydonene sammen i allianser og de må samarbeide for å overleve i løpet av serien. Det andre eksempelet er det postapokalyptiske temaet. Når menneskene mister hjemmene sine og må flykte fra krig, ser vi at menneskene famler seg frem og prøver å finne ut av hvordan å være mennesker, bevare samfunnet sitt og tilpasse seg en usikker fremtid som flyktninger. Dette er fortsatt lett overførbart til vår egen verden der krig, flyktninger og fiender fortsatt fyller nyhetene våre.

Samspillet mellom tema og handling skaper gode historier, med dybde og kompleksitet, der vi kan følge små og store utfordringer, ta del i personlige seire og nederlag, der vi kan prøve å forstå en større sammenheng og samtidig stille spørsmål om det er rett og galt det som skjer. Sammen med gode karakterer, både helter og motstandere, kan en fortelling bli rik og engasjerende med flere røde tråder å følge igjennom en lang fortelling som BSG. Disse røde trådene er underliggende tema som er sentrale i historien, og av og til gjemmer seg blant alt som skjer i en fargerik historie. Derfor er det verdt å gjøre rede for hva som skjer i sesongen i grove trekk.

3.1.7.1 Sesong 1

Etter at menneskene starter flukten etter miniserien/piloten klarer de å riste av seg cydonene etter hvert. De presses hardt av ulike problemer, som for eksempel mangel på vann og drivstoff. Menneskene finner ut at cydonene ser ut som mennesker nå, og de avslører flere modeller etter

de utfører sabotasje på flåten. Likevel så finner de veien til Kobol, den legendariske planeten som de tolv stammene vandret ut i fra. Dette bekrefter profetien fra de hellige tekstene om at en døende leder skal lede veien til jorden, da presidenten har kreft, dette blir kjent offentlig etter at seerne har visst det lenge. Videre må det nevnes at vi blir kjent med to av de endelige fem i denne sesongen, uten at seerne enda er klar over deres betydning enda. Den ene er konen til nestkommanderende på Battlestar Galactica, Ellen Tigh, gift med Saul Tigh, den andre er Samuel Anders, som møter piloten Kara Thrace som returnerer til kolonien Caprica for å hente Apollo sin pil fra museet der. Denne skal åpne Athenas grav på Kobol, og den skal da vise veien til jorden. Kara Thrace er en uregjerlig og flink pilot, som også var forlovet med Adama sin nå avdøde sønn, så når hun deserterer på oppdrag fra presidenten for å hente pilen til tross for ordre om å ikke gjøre det, skaper det en stor konflikt i flåten. Adama avsetter og arresterer presidenten for å ha oppviglet til mytteri, noe som polariserer flåten. Adamas egen sønn, sjefspilot, kaptein Lee Adama, går imot sin far, og blir også arrestert, Kommandør Adama blir under denne konflikten skutt av en pilot Sharon, som viser seg å være en cylon.

3.1.7.2 Sesong 2

Konflikten eskalerer mens nestkommanderende Saul gjør en dårlig jobb som leder, presidenten og Lee rømmer senere ut i flåten og en tredjedel av flåten forlater Battlestar Galactica, for å vente med presidenten på Kobol, for å oppfylle profetien. Kommandør Adama overlever og returnere som leder og innser at han må samle flåten, så de drar også tilbake til Kobol. Kara Thrace kommer tilbake fra Kobol, sammen med Helo, en pilot som ble igjen på Caprica, han har forelsket seg i en cylon han tror er Sharon, men egentlig er en annen modell 8 som har hennes minner, hun kalles Athena, de venter sammen barn og returnere til Kobol med Kara Thrace. Til tross for en vanskelig gjenforening, klarer partene og forsones, Athena blir satt i arrest, men får leve etter han hun redder livet til Adama. De klarer å åpne graven og finner veien til jorden. Senere dukker det opp en annen battlestar, Pegasus, ledet av Admiral Cain, som tar kontroll over flåten, hun er på jakten av et spesielt skip, som lar cylonene bli gjenfødt, de klarer sammen å ødelegge dette skipet som gjør at alle cylonene som dør i området, forblir døde, dette stopper fiendtlighetene med Cylonene. Admiral Cain, blir drept av en torturert modell seks, som er sluppet fri av Baltar, dette stopper konflikten med henne og Adama, som blir utnevnt av en døende president Laura til admiral, så flåten har nå to krigsskip.

Baltar klarer å kurer kreften til presidenten, ved å bruke stamceller fra hybridbarnet til Athena og Helo. Senere når barnet blir født, får presidenten legene til å fortelle at det døde under fødsel, og hun får en annen kvinne i flåten til å oppdra barnet. Hun hadde egentlig bestemt seg for at det var for farlig og ville abortere det tidligere, men ombestemte seg etter hun ble kurerert med hjelp av barnets blod. Håndteringen av dette og andre konflikter gjør at ved presidentvalget, så stille Baltar med en av Lauras politiske motstandere til valg mot henne, dette til tross for at han har tjent som hennes visepresident. Valget vinnes av Baltar etter han lover alle at de skal bosette seg på en beboelig planet som de har funnet, som er skjult i en stjerne tåke og derfor vanskelig for cylonen å finne. Folket i flåten har vært på rømmen lenge og søken etter Jorden virker å ha mistet sin glans, nå som profeten ikke er døende. Kara Thrace får endelig returnere til Caprica på et rednings oppdrag for å redde Samuel Anders og resten av motstandsbevegelsen. De returnere med en liten gruppe, deriblant en modell 1 som kalles John Cavil. Da det også har lenge vært en annen Cavil på Galactica, blir de fort avslørt og før de blir henrettet, forteller Caprica Cavil at cylonene har blitt overbevist av Caprica 6 og Sharon 8, som har blitt helter blant cylonene, at krigen mot menneskene var et feiltrinn. Cylonene erklærer de vil forfølge sin egen skjebne og la menneskene være i fred. Begge Cavilene overlever henrettelsen siden de har fått på plass et nytt gjenoppstandelses-skip.

Sesongen avsluttes med at tiden hopper 18 måneder frem i tid og viser en hard og vanskelig tilværelse på plantene, som har fått navnet «New Caprica». De aller fleste folkene er nå bosatt på planeten og det er lite folk igjen om bord i skipene på flåten. Cylonene vender derimot tilbake og angriper. De to Battlestar-skipene og deler av flåten rømmer, men må forlate de menneskene på overflaten til å bli okkupert av cylonene.

3.1.7.3 Sesong 3

Denne sesongen starter 134 dager etter president Baltar kapitulerte til cylonene. Livet har vært hardt for menneskene og vi får se hvordan noen har begynt å jobbe for cylonene i en menneskelig politistyrke, mens andre driver en motstandsbevegelse. Menneskene er desperate og hatet er stort og de tyr til drap og selvmordsbomber, noe mange fordømte cylonene for å gjøre i tidligere sesonger. Vi får vite at Ellen Tigh har innledet et forhold til Cavil og gir cylonene informasjon i et desperat forsøk på å holde mannen sin i live. Han leder

motstandsbevegelsen sammen Tyrol, en mekaniker, som også skal senere vise seg å være en av de fem. Kara Thrace har blitt arrestert og holdes fange og tortureres av Leoben, en modell 2. Samtidig som mye skjer på New Caprica, organiserer de som flyktet på skipene en redningsaksjon, som lykkes, men Battlestar Pegasus må ofres for å gi alle andre en sjanse til å slippe unna. Ellen blir avslørt og blir drept for sitt forræderi og under kaoset blir adoptiv moren til Hera, datteren til Athena og Helo, drept og hun blir tatt av cydonene, sammen med Baltar. Baltar blir behandlet dårlig av cydonene, men klarer å lære mye om dem og blir viktig for å hjelpe dem, når de blir forgiftet av stråling fra en stjernetåke de må reise igjennom.

Innad i flåten er det mye som skal nøstes opp i og mange traumer å behandle, det starter en krigsdomstol, dere flere blir dømt til døden for å ha samarbeidet, med cydonene. Siden Baltar er borte blir han avsatt og Laura kommer til makten igjen og gir alle en benådning for det som ble gjort på New Caprica. Kara Thrace sliter med å komme tilbake til livet sitt, og finner ut at hun har malt en mandala hele livet sitt, som hun kjenner igjen inne i en malstrøm der hun jager et cydon skip. Like før hun forsvinner får vi vite at Leoben gjentatte ganger har prøvd å få henne til å innse at hun har en helt spesiell skjebne. De andre finner ingen spor av henne og tror at hun har død. På Cylon flåten har en modell 3 kjent som D'Anna innledet et forhold til Baltar og torturert han, og funnet ut at hun kan se glimt av de endelige fem i tiden etter hun dør og blir opplastet i en ny kropp. Med Baltar sin hjelp klarer hun å finne identiteten til de endelige fem, men blir stoppet av de andre cydonene og blir deaktivert.

Baltar blir også overlatt til menneskene igjen når menneskene og cydonene møtes i et gammelt tempel som kalles «Jupiters øye», han blir arrestert og Athena og Helo får vite at Hera lever og er hos cydonene, men er syk. De redder senere Hera og Caprica 6, som også blir arrestert, før begge flåtene fortsetter mot jorden. Det blir en stor rettsak mot Baltar og hans rolle som president under okkupasjonen, Lee som sørger Kara sitt dødsfall, slutter i militæret og tar opp arven etter sin bestefar, og blir en av advokatene som forsvarer Baltar. Caprica 6, Athena og Laura, som igjen er kreftsyk deler en visjon at de leter etter Hera i et operahus, det samme som Baltar og budbringer 6 har sett Hera i tidligere. Cydonene angriper flåten og under dette angrepet, skjønner seerne og Saul Tigh, Tyrol, Samuel Anders og Tori, en rådgiver til president Laura, at de fire er cydoner og fire av de endelige fem. Mitt under denne kampen kommer Kara Thrace tilbake og forteller at hun har vært på Jorden og kan vise dem alle hvor den er.

3.1.7.4 Sesong 4

Baltar som har få andre muligheter og ingen politisk innflytelse lengre søker tilflukt hos en gruppe kvinner som tror på den ene Gud og begynner å forkynne Guds ord om kjærlighet. Cylonene havner i en borgerkrig om hva de skal gjøre fremover, D'Anna blir vekket og røper sannheten om de endelige fem. Cavil alliert med firerne og femmerne tar hevn etter å ha blitt angrepet av sekserne, sammen med centurionene, de er robot fotsoldatene og de originale cydonene, som ikke har hatt egen vilje siden de avanserte modellene tok makten, de får den frie viljen tilbake. Mange cydoner blir drept uten mulighet til å kunne vekkes til live igjen og de flykter fra Cavil og hans allianse som kontrollerer gjenoppstandelses teknologien.

I flåten er det uenighet om de skal følge presidentens vei til Jorda eller Kara sin, de velger presidenten, men det sendes ut en gruppe med Kara som en ekspedisjon, denne gruppen møter en gruppe cydoner som overlevde borgerkrigen og de blir med tilbake til flåten, der det blir en motvillig allianse hjulpet av at cydon opprørerne sier at de skal dele identiteten til de endelige fem, som ikke har stått frem enda, og de deler lokasjonen til «The Hub» et kontrollskip til gjenoppstandelses skipene, hvis de kan ta ut den er det slutt på evig liv for alle cydonene. Kontrollskipet blir ødelagt og i en konfrontasjon med D'Anna, så kommer de fire frem. Når flåten finner Jorden er den en ødelagt og øde planet, ødelagt av en atomkrig, og de fire cydonene, husker sine tidligere liv på planten og at Ellen var den siste av de endelige fem. De finner også Kara sitt ødelagte skip og liket hennes, så da blir det veldig uklart hva eller hvem Kara nå er.

Moralen er lav etter skuffelsen med Jorden, og det blir et kuppforsøk mot Adama om bord på Galactica, dette stoppes, men med en stor kostnad, skipet er i dårlig stand og må berges med cydon-teknologi, noe som er hardt å akseptere for flere av dens medlemmer. Ellen, som var gjenoppstått får hjelp av Boomer, en nummer 8, til å flykte og ankommer flåten. I kaoset som oppstår, kidnapper Boomer Hera, og et siste oppdrag for en veldig sliten Battlestar Galactica blir å redde Hera fra å bli drept av Cavil. I denne siste konflikten forsøker Cavil å få de siste fem til å gi dem gjenoppstandelses-teknologien, men på grunn av mange konflikter mellom de fem, så dreper Tyrol Tory, og kampen eskalerer, de får reddet Hera, Cavil og hans cydoner blir ødelagt og Kara bruker notene til en sang som hun hørte fra sin far og har hatt på hjerne de siste episodene, som koordinater når de forlater cydon basen. De ender opp ved en fruktbar og beboelig planet, som de velger å bosette seg på. De siste romskipene som er i dårlig stand blir fløyet in i solen og menneskene og cydonene starter på sine nye liv. Historien spoler 150.000 år

frem til New York der vi ser budbringer versjoner av Baltar og Caprica 6 lese om en oppdagelse av en «Mitochondrial Eve», altså en felles genetisk forfader for menneskene på vår jord som levde for 150.000 år siden, nemlig Hera. De diskuterer om historien kommer til å gjenta seg i vårt teknologiavhengige samfunn, eller om syklusen kan brytes.

3.2 Religion

3.2.1 Sammenheng mellom polyteisme og monoteisme

Teoretiker Jan Assman trekker fram i sin bok en teori eller forklaringsmodell om en utvikling fra primitiv kollektivistisk religion eller primær religion inn til en sekundær religion som bygger på tidligere religioner og kulturer. Han forteller at i gamle Egypt var gudene lokale. En by eller et område tilba en gud, og når landet vokste og folk reiste mer og rikene ble samlet, oppstod en gradvis polyteisme. Der gudene tilpasset seg og fikk supplerende roller. Disse gudene var ansvarlige for å opprettholde verden, det vil si at en ny dag skulle komme. De var ikke opptatt med fortiden, så det viktigste menneskene kunne gjøre var å tilbe gudene slik at de opprettholdt verden. Det gjorde de med ritualer, tilbedelse og fester. Gudene bodde ikke blant menneskene, så templene sto tomme, men tilbedelsen gjorde at de kom og opprettholdt kosmos eller verden. Altså er det avstand mellom menneske og gud, som blir forent i tilbedelsen eller festen, den blir da hellig. Gudene skaper orden, og uten dem er det kaos, dette kan også sees på som en trygghet i et samfunn og en by, mens utenfor i villmarken er det utrygt. Verdt å nevne er også at en beboer i en by i Egypt, så på seg selv som en innbygger av byen først og fremst og ikke av landet eller rområdet Egypt, det å være en innbygger betød også at du var en tilbeder av den lokale guden. Dette kjenner vi igjen i BSG blant beboerne av de tolv koloniene.

En monoteistisk religion som vokser frem må forholde seg til andre guder, slik som de polyteistiske religionene i middelhavsreligionen også måtte gjøre. Mange aksepterte at gudene var lokale, andre begynte å se fellestrekk ved de ulike gudene og kunne se sammenhenger og kanskje trekke slutninger mot at gudene er universelle. Guder kunne avløse hverandre og bli tatt opp i hverandres kult og endres over tid. Den monoteistiske religionen skiller seg da ut ved

at den avviser andre guder, eller i den hebraiske tradisjonen, forbyr de. Det er interessant at det første budet ikke avviser andre guders eksistens, de skal bare ikke tilbes.

En sekundær religion som vokste frem, kunne også være en mot-religion altså en reaksjon som fordømmer det som kom før. Et eksempel på det er den monoteistiske faraoen Akhenaten som tilba en solgud Aton, men som også forbød andre kulter og ødela tempel av andre guder. At han selv ble visket ut av historien selv etterpå er jo også en kraftig motreaksjon. Dette åpner for konflikt da guder blir forbudt eller avskrevet. Jo hardere avvisning jo større konflikt kunne oppstå. En sekundær religion kan også være en gradvis utvikling av tidligere religion, altså ikke noe som oppleves som et brudd.

Assman er mest opptatt av sammenhengen mellom egyptisk religion og Jødiske religion basert på Moses og hans fremvekst og frigjøring fra Egypt. Videre deler han opp monoteistisk religion i en evolusjonær og revolusjonær type. Det første utvikler seg over lang tid der guddommer forsvinner, andre guder tar opp deres trekk eller at myter, tro og riter assimileres, men den ekskluderer ikke andre religioner. Det gjør den revolusjonære, den er et tydelig opprør eller avbrekk fra tidligere tro som tar avstand fra andre religioner.

Videre trekker han fram fire sannheter som religion må gjøre opp med erfaring, matematisk, historisk og livsnødvendige sannheter. Det vil si at religionen må tåle et oppgjør med sin historie og gjenskape sin identitet. Dette kan ta form i en slags videreformidling eller utvelgelse av historier og fakta som tas med videre inn i ny religion. Slik som bibelen har et gammelt testamente. Han trekker fram at sannhet i seg selv er intolerant, fordi det som ikke er sant må da være falskt.⁵ Det blir da klart at det kan bli utfordringer da om andre har sannheter som utfordrer sannheter i den nye religion. Dette fører til en femte sannhet som blir viktigst, det er den åpenbarte eller absolutte sannheten, den blir da en sannhet som hele religionen bygger på. Eksempel på dette blir da Jesus oppstandelse i kristendommen eller flukten fra Egypt i jødedommen.

Jeg vil også trekke frem noe Assman sier om historie og dens rolle. Her skiller monoteismen seg fra polyteismen, spesielt den egyptiske. I Egypt var det ikke noe behov for historie, så lenge

⁵ Bernstein, 2010, s. 5

gudene ble tilbudt og opprettholdelsen av nyskapingen av neste dag, var ikke fortiden noe som ble tatt vare på. Tiden ble viktig i en syklisk enhet, der tilbudelsen sikrer nyskapingen av dagen.⁶ Sent i Egypts riker ble det skrevet ned historie, men da påvirket det også hele strukturen til religionen i Egypt. Der denne historiske dimensjonen mangler i egyptisk religion, gjør den ikke det i monoteismen, spesielt her den hebraiske. Der er den historiske dimensjonen sakral eller helliggjort. Historien forstås som Gud sin deltakelse for å lede, straffe og frelse sitt folk⁷. Historien kobles også til rettferdighet, og at den da har et mål som driver historien.

Assman trekker frem at monoteistisk revolusjon er det samme som frigjøring fra politisk makt som igjen leder for intellektuell utvikling. Da snakker vi om et skille mellom politisk makt og religion, eller kirke og stat. Det åpner for at et nytt meningsbærende felleskap kan oppstå utenfor politikk, kultur og natur. Dette bygger opp under at religion har en egenverdi. Vi ser et eksempel på dette i BSG når Gaius går ut av politikken, og blir en religiøs leder. Dette fører selvsagt til noen utfordringer.

Et annet tema Assman bruker mye tid på å forstå er vold, eller religiøs vold som han er opptatt av. Han trekker frem at innen monoteismen er det beskrevet mye vold i de hellige tekstene, spesielt her den hebraiske. Det kan være vold i en kamp mot andre som truer den religiøse gruppen, men ofte er det vold mot egne troende, som bryter loven, faller fra eller ikke innordner seg. Vold mot en ytre fiende er selvsagt også politisk og ikke bare religiøs. Hvis sannheten i religionen er under press kan en indre religiøs vold sette den på rett spor, eller være en måte å beskytte den hellige sannheten. Videre sier han at religion bør avstå fra vold, da vold hører hjemme i politikk og makt, mens religionens styrke bør komme fra sin egen sannhet, at det er i sin egenhet den henter sin kraft og skiller seg fra politikken.⁸

⁶ Assman, 2008, s. 14

⁷ Assman, 2008, s. 13

⁸ Assman, 2008, s. 137

3.2.2 Eliade og myten om evig retur

Det er en teoretiker som er kjent for sitt arbeid om syklusen av religiøs tid og det er Mircea Eliade. Det var derfor veldig naturlig og se nærmere på hans teorier, spesielt hans bok: *The Myth of Eternal Return* som ble publisert på engelsk i 1954. Denne boken sammenligner religioner over 20 kulturer og trekker ut fellesnevnerne som kan gi oss innsikt hvordan tid kan forstås en religiøs virkelighet og i en ikke-religiøs virkelighet. Før vi ser nærmere på det er det verdt å utforske Eliade sine teorier om religion.

Daniel I Pals trekker frem to grunntanker i sin presentasjon av Eliade i sin bok, *Seven Theories of Religion*. Først mener Eliade at religion er et fenomen som må forstås i seg selv, altså et religiøst fenomen eller en erfaring av noe hellig, og ikke som psykologisk reaksjon, sosialt produkt. Altså et ganske annerledes syn på religion enn de teoretikerne som kom før han, som gjerne reduserte religiøse fenomenet og prøvde å forklare det med andre vitenskaper som synes i psykologi eller sosiologi. Daniel L Pals Forklarer det slik: som et element i menneskelig oppførsel må religion være en årsak og ikke en effekt.⁹

Den neste grunntanken Pals trekker frem handler om det Eliade kaller fenomenologi. Hvis religion er et eget fenomen, må vi forsøke å forstå den ved å sammenligne med andre religioner. Vi kan studere religion som et historisk emne og prøve å forstå den ut av sin samtid, sine særegenheter og hvordan den innvirket på samfunnet, men for å komme til en forståelse av hva religion er må vi sammenligne. Selv om tid sted og kultur var forskjellig, kunne vi finne likheter som forklarer fantomet. Et eksempel på dette er fenomenet med en himmel gud som for eksempel Zevs, han hadde et fjell og et folk han tilhørte, men himmel guder finner vi også i andre sivilisasjoner, der det er store nok fellestrekk til at Eliade mener at det finnes fenomen eller mønster som man kan utforske.

Eliade gir oss flere begreper for hvordan vi kan gjøre dette i boken *The Sacred and the Profane*. Det profane eller hverdagslige er alle rutinene og det vi gjør i hverdagen, det er tilfeldig, flyktig og kaotisk. Det vi mennesker gjør for å overleve er selvsagt viktig, som å skaffe mat og stifte familie, bidra til samfunnet, men likevel er det helt adskilt fra det hellige. Det hellige er det som skiller seg fra hverdagen, det som er milepæler i livene våre, store vendepunkt, som skaper

⁹ Pals, 2008, s. 162

orden og opprettholder tilværelsen. Det hellige er eller oppleves som overnaturlig. Han bruker begrepet arkaisk menneske om de som har levd i en førhistorisk tid eller lever i som lever i naturen. Disse sier han at kunne letter oppleve et tydelig skille mellom det hellige og det profane, eller det naturlige og overnaturlige.

Fordi historiske menneskene er det hellige veldig viktig Det forklarer deres hverdag. Det forklare verden rundt dem og deres rolle i den. Det hellige blir da der religion, helter og guder og myter hører hjemme. Det forklarer hvorfor solen står opp, det forklarer hvorfor regnet kommer og årstidene skifter og gir ofte menneskene oppgaver eller regler å følge for å opprettholde dette. Det kan være å ofre til gudene, så korn riktig tid, bygge båt med riktig utskjæringer eller feire at årstidene skifter. Eliade trekker frem at menneskene har en lengsel etter å være en del av denne hellige opprettholdelsen og at aller helst ønsker de å leve med Gudene i det hellige, derfor blir utøvelsen av ritualer og feiring av høytider en måte å gjenskape denne forbindelsen. Det hellige blir derfor meningsskapende for profane.

Denne forskjellen blir ofte opplevd som et savn eller et fall, og menneskene ønsker å leve igjen i et paradisi eller ved gudenes side. Religion blir da en måte for menneskene å oppnå dette, med å forankre gudene sine, bygge templer og skape orden rundt seg. I de templene er det det som Eliade kaller et *imago mundi*, en gjenspeiling eller forklaring om hvordan verden var når Gudene skapte den. Altså et mål å jobbe mot eller å komme seg tilbake til. Eksempler på dette kan være det Paradisi som Allah eller Gud lover eller Valhall i norrøn mytologi.

Eliade har en bred gudsforståelse, i det hellige er det ikke bare en gud eller mange, men også forfedre og en kraft bak alt, slik som for eksempel det hinduene kaller Brahman. Det hellige kan heller ikke bare oppleves enkelte plasser eller enkelte steder i historien, men finnes overalt, hvis vi kan se det. Det er en opplevelse som alle mennesker kan erfare selv i sekulære vestlige samfunn. Han sier at det moderne menneske ubevisst erfarer eller oppdager det hellige gjennom kreativitet, drømmer og nostalgi og at det intuitiv kan søke det hellige.

Det hellige finner vi i myter, symboler og ritualer. Symboler ligner andre ting, som gir oss en bro inn til det hellige. En sten kan ligne solen, blomster kan vokse på en grav til en helt, også føres de videre. Myter er historier som fortelles igjen og inneholder hendelser og symboler i en

rekkefølge, som forteller oss en historie. Historien kan forklare store hendelser som forandrer hele virkeligheten, for eksempel påskefortellingen om Jesus og korsfestelsen.

I sin bok *Patterns in Comparative Religion* utforsker Eliade naturen til disse symbolene. Han sier at det er mange felles symboler som og myter som oppstår om en historie og, samtidig innrømmer han at, hva som helst kan bli et hellig symbol om menneskene bestemmer seg for det. Som at noe profant og hverdagslig kan bli hellig, nemlig fordi mennesker ønsker det hellige. Derfor vil fantasien vår og følelsene våre gi et symbol en ekstra verdi, selv om fornuften vår skulle tilsi at et kors er et kors, og en sten er bare en sten.

Disse symbolene og historiene eksisterer ikke alene, de søkes og settes i et system og sammenheng som forklarer verden, Hvordan samfunnet henger sammen hva gudene gjorde når de skapte den. De kobles sammen og utbroderes og forklares, slik at det hele til slutt kan forklare hele tilværelsen og har blitt det vi kan kalle en religion, kosmologi eller skapelseshistorie. Gjennom tidene vil alle disse mytene symbolene bli laget, endret, forkastet og oppdaget igjen. Eliade trekker fram at disse mytene og symbolene blir mer og mer universelle etter hvert som de sprer seg, For eksempel at en fruktbarhetsgud også blir en gud for fødsler og ikke bare avlinger, og senere ta opp i seg vann, renselse og fornyelse. Altså en slags arketype eller typisk fruktbarhetsgud. Dette kan også skje ved at en religion tar til seg andre kulturer, ritualer og symboler etterhvert som en religion vokser.

Slik vokser en religion eller forståelse av det hellige, fra enkelte symboler og opplevelser til systemer som Eliade sier opptrer om og om igjen rundt om i historien. Han trekker frem at det er ofte de samme symbolene som går igjen. Et annen fellestrekk er at det historiske eller arkaiske mennesket ønsker å vende tilbake til en hellig tid, et paradys nyskapt med sin skaper, og på den måten prøver å fjerne historien for å komme tilbake til en bedre, eller hellig tid. Et eksempel på dette kan være ritualer rundt et nytt år, at det er et forsøk på å nullstille den profane tiden med en feiring på noe nytt som kan gi oss et glimt av det hellige. Han trekker frem at vi mennesker er preget av utfordringer og lidelse og død i våre liv og at det er vanskelig å finne mening i historien og derfor søker vi det hellige utenfor historien og vår egen i form av et paradys eller noe permanent eller evig. Altså en drøm eller håp om en eksistens som er ny fylt av håp og mening. Eliade kaller dette «the terror of history» altså at historien bare bekrefter et fravær av det hellige eller paradiset. Dette problemet må alle møte sier han, også de

religionene/kulturene med syklisk tidsforståelse. Løsningen for mange blant annet i hinduismen, ble da en kosmisk gjenskapelse, på lik linje med den personlige reinkarnasjonen.

For de religionene med en lineær tidsforståelse ble løsningen i finne mening i historien og utenfor, for eksempel ble påsken en tid som ble tålt sammen med Gud, både i flukten fra Egypt og korsfestelsen av Jesus. Som gjøres hellige og vedlikeholdes av ritualer som gjenskaper eller minner oss om den hellige tiden. Utenfor tiden finner vi også her et løfte om en frelse igjennom et paradys, en gjenforening med Gud, eller oppnå moksha eller nirvana.

Det moderne mennesket som skaper historie og har fjernet det hellige fra naturen, det vil si det moderne sekulære vestlige mennesket, kjenner også det historiske ubehaget. Hvis det kristne mennesket kunne flytte det hellige fra natur til gud og hellig historie kan jo det moderne mennesket også fjerne det hellige fra sin eksistens. Da må det mennesket skape sin egen mening i egen eksistens. Eliade beskriver dette mennesket i slutten av boken «*The Myth of the Eternal Return*» som et fortapt menneske som har tatt et farvel med ideen om et paradys og en gjenforening med det.¹⁰ Det moderne mennesket har da frihet til å finne sin egen mening med livet, selv om han problematiserer om å være vellykket, rik, eller å tjent et land eller organisasjon er like meningsbærende som et historisk menneske som opprettholdt det hellige og like fullt levde et liv. Eliade trekker også frem at flere av våre moderne kulturelle aktiviteter som deles har klare likhetstrekk med gamle ritualer, som store sports arrangement, konserter og festivaler som skaper store følelser og en delt opplevelse blant deltakerne og kan oppleves som en annerledes tid, altså ikke profan, men kanskje hellig. Likeså er det vi kaller egentid, også en annerledes tid, der vi kan ta en pause fra hverdagen og se en film eller serie, med kjente roller og tema fra tidenes morgen, hvor helten overviner skurken og redder verden og oppretter det gode igjen¹¹.

4 Drøfting

Jeg vil starte med slutten, siden avsløringene i den siste episoden forandrer fortellingen ganske mye, eller avslører en rød tråd som noen kanskje hadde håpet skulle ende annerledes. Vi skal se på det senere når vi kan se på mottakelsen til serien. Den tydelige avsløringen av en tredje

¹⁰ Eliade, 1954, s.162

¹¹ Pals, 2008, s. 185

fortellervinkel med å la historien slutte med budbringer 6 og budbringer Gaius, kan sies å endre fortellingens sjanger. Hvis vi ser på budbringerne som en hovedforteller er vi over i en episk sjanger og ikke en dramatisk fortelling. Aarset trekker frem hvordan avstand med tanke på en forteller er et kriterium for sjangeren. Denne avstanden er i tid fra det som blir fortalt til nå. Denne flyttet seg plutselig 150.000 år i siste episode. Det er også en avstand i det fortalte og hvilken oversikt forteller har, som ikke nødvendigvis endres, men blir bevist for seerne. Vi blir da presentert en historie som er en episk ur-situasjon, en forteller informerer et publikum om en begivenhet som har skjedd.¹² De to andre fortellersidene gir oss heller et inntrykk av å være med på en historie som utspiller seg, ikke en som er ferdig. Den episke sjangeren har ofte bedre tid enn den dramatiske, noe som kan forklare alle detaljene i historien underveis, men det kan også sies å være et sjangeruttrykk for en serie, da de har god tid til digresjoner, konflikter og karakterbygging.

Vi møter gjentatte ganger mystiske element eller Guds innflytelse. I serien blir vi vitne til en guddommelig plan som utfolder seg i en fortelling der skjulte sannheter i gamle templer venter på å vise vei til jorden. Denne guddommelige planen viser seg både hos mennesker og cydonene, da Starbuck, som ble tidlig utpekt som en veiviser av Leoben. Utvalgt til et viktig oppdrag, men også dømt til å dø i jakten på jorden. Hun kommer tilbake fra den sikre død uten noen forklaring, som flere lurte på, men alle godtar at hun er tilbake, selv om flere mistenker at hun er en cydon. Det blir uansett klart at hun vet neste steg på veien mot jorden. Helt til slutt ser vi at Kara forsvinner i løse luften, på vår jord, mens hun snakker med Lee. Oppdraget hennes var ferdig, og vi får ingen annen forklaring.

Det er en stor overlapp mellom cydonene sin plan og det som kan kalles Guds plan. Dette gir oss en antakelse om at Gud som budbringerne representerer cydonenes gud, men de sier også at de ikke liker det navnet, så vi vet ikke helt hva eller hvem som har lagt denne planen. Menneskenes plan virker friere og er mer styrt av deres egne valg og omstendighetene rundt dem. I siste episoden ser vi mange tilbakeblikk hos hovedpersonen i fortellingen. Det som er felles der er at vi ser at de tok egne valg som startet dem på den veien som førte de inn i en episk fortelling. Om menneskenes guder har hatt noen innvirkning får vi lite konkret bevis for, vi vet at templene deres og fortellingene som mennesker før dem har bygd og fortalt har gitt de

¹² Aarseth, 1994, s. 17-18

veiledning og vist hvilken vei de måtte følge eller forklare den veien som var gått før dem. Vi er i et skjæringspunkt her til å kunne argumentere for at den polyteistiske troen til menneskene er skapt av dem for å huske sin fortelling, og ikke gudommelig. Samtidig så inneholder deres skrifter profetier og sannheter som vi får bekreftet i budbringernes fortelling også. Dette kan jo også leses som en universalistisk kraft som rommer alle gudebilder eller religioner.

Vi sitter også igjen med et stort spørsmål etter å ha fått åpenbart denne planen. Har noen hatt fri vilje i denne fortellingen? En modell 2, Leoben, sier til Starbuck i episode 1:08 at alle har en rolle å spille i den evige historien, men alltid en ny rolle, selv om historien er den samme. De hellige tekstene sier at alt dette har hendt før og vil skje igjen. Hva er da handlingsrommet? Leoben forteller jo Starbuck hva som er hennes rolle, og ber henne akseptere det. Da får hun det bedre, en slags indre fred kanskje? David K. Johnson tar opp denne problemstillingen grundig i sin artikkel: *“A story that is Told Again, and Again, and Again”*: *Recurrence, Providence, and Freedom*. Der presenterer han den klassiske definisjonen av fri vilje, at det må være mulig for en person å velge å gjøre en annen handling eller å avstå fra å handle, dette oppfyller kravet til fri vilje. Hvis da universet gjentar seg, er det da mulig? Han trekker frem teorier om at universet som enhet er knyttet til et Big bang og at alt ekspanderer som en effekt av noe annet og da er det lite tegn til noe fri vilje, da er vi bare en effekt av noen som har skjedd før og vil skje igjen neste gang. Men hva om grunnen til at repetisjonen ikke er et kosmisk Big bang, men en gud sin plan? Hvis Starbuck fortsatt må akseptere sin rolle har hun da et valg, eller ville den rollen gått til noen andre om hun avviste den for at planen skal bli gjennomført? Johnson presenterer flere argumenter, men konkluderer med at det er et dilemma hvordan fri vilje skulle ha en plass i en gjentakende fortelling. Han avslutter med å si at i en slik historie vil ingen av oss være fri, men siden siste sesong ikke var sendt da han skrev artikkelen, kunne det jo være at vi fikk et bedre svar på dilemmaet ved slutten. Jeg vil si meg enig i hans slutning, at menneskene ikke er frie fra fortellingen, men slutten åpner for en mulighet til å påvirke fortellingen, med tanke på den åpne slutten.

Hvordan kan vi da unngå å gå i den samme fellen? Eller hva er egentlig fellen? Flere har utforsket dette spørsmålet, de fleste med fokus på skapelsen av cylonene. Marshall og Wheeland trekker frem teorien om en singularitet (The singularity) i sin artikkel: *The Cylons, the Singularity, and God*. Denne teorien er en hypotese om at en gang i fremtiden vil menneskene lage en kunstig intelligens som er så kraftig at den kan forbedre seg selv og overgå

menneskelig intelligens, forbi dette tidspunktet vil teknologien akselerere så raskt at vi ikke kan forutse hva som blir konsekvensene, teknologisk, økonomisk eller biologisk. Dette vil kunne føre til et radikalt annerledes samfunn, der menneskene kan tenkes å bli overmenneskelige, men nanoteknologi som kurerer all sykdom, stopper aldring eller en virkelighet der mennesket ikke lengre har kontroll eller er relevant. Dette er et tema som populærkulturen har utforsket mange ganger, ofte med et negativt eller apokalyptisk utfall, som for eksempel Matrix-filmen og Terminator-universet. Der har menneskene tapt krigen og er i en desperat kamp for overlevelse, men til tross så har menneskene et økt teknologinivå enn det vi har i dag. Andre har utforsket det med et mer positivt utfall, som for eksempel Altered Carbon, men her er det også et tema om hva det vil si å være menneske i en post-menneskelig samfunn.

Marshall og Wheeland trekker frem at den teknologiske horisonten i BSG ikke er ukjent for oss til tross for utviklingen av cylonene, altså en selvbevisst maskin. Singularitetsteorien sier ofte at teknologien vil øke så fort, men i BSG har folk fortsatt kreft, de ser på sport i lenestoler og kjører biler, bor i trange leiligheter til tross for romskip og mange bebodde planeter. De legger frem to hypoteser for dette, at menneskene bremset den teknologiske utviklingen og havnet i en stagnerende kald krig med cylonen, der teknologi har blitt for farlig. Den andre er at cylonen utviklet en teologi, som bremset deres teknologiske utvikling. Cylonene er fundamentalister som kan ha fått en befaling fra gud som la bånd på deres utvikling, om at de skal formere seg, la seg bli skapt i Guds bilde, vi kan her trekke paralleller til et teknologisk forfall som vi så i både i postromersk kristendom og i muslimske riker etter 1100-tallet. Vi er ikke sikre på hva som skjedde, men i BSG skjedde aldri den store teknologiske utfordringen. Det kan også nevnes, er at noen fans mener at cylonene sin gud er en super kunstig intelligens, men avsløringen med budbringerne punkterer nok den teorien litt, om ikke den tenker å gjenskape eksperimentet, men en bedre sameksistens denne gangen. Om svaret på den åpne slutten for vårt samfunn er å ikke skape et nytt vesen eller å behandle det som et likeverdig levende vesen er absolutt en spennende diskusjon. Hva vil det si å være levende og har cyloner sjel, egenverdi eller menneskelighet er jo tema som BSG tar opp flere ganger, kanskje mest for å speile fiendebildet i Irak-krigen, med avsløringer om torturfengsel, men også for å utfordre oss om en mulig fremtid med skapte «søsken».

Serien ble godt mottatt i starten og tok opp mange tema, spesielt innad i USA. Tema som valgfusk og kuppforsøk av valg var aktuelle når den kom, med omtellinger i Florida, og kan

sies å fortsatt være relevante med storming av Capitol-bygningen og anklager om valgfusk i sist valg også. Men det kan være verdt å nevne noen av kritikkene som også kom mot serien. Selv om serien ble hyllet for å ha godt voksne hovedpersoner og en sterk kvinnelig president, kvinnelige jagerpiloter og mange gode runde kvinnelige karakterer, ble det rettet en del kritikk angående hvor mange av disse kvinnene som faktisk ikke overlevde. Mange ble på grunn av vold utført av menn, drept. Jennifer Stoy trekker frem denne kritikken og andre i sin artikkel: *Of Great Zeitgeist and Bad Faith: An Introduction to Battlestar Galactica*. Hun sier at hun er skuffet etter to gode sesonger at forfatterne snubler på flere områder, flertallet av kvinnelige karakterene får en tragisk slutt, tre av de fire skeive karakterene blir drept, og at fargede roller oftere fremstår som trangsynt eller fremmedfiendtlig. Hun trekker frem at dette kan ha vært utilsiktet i utviklingen av mange karakterer og mange historier, men at hun hadde håpet på at forfatterne klarte å ta hensyn til dette i en tid der flere andre show var veldig bevisst på dette.

Den største kritikken som Stoy og mange andre kommer med er mot selve slutten av serien. Roz Kaveney forklarer dette i sin artikkel: *On the End, Decline and Fall of Television Show*. Når publikum ser en lengre serie, inngås det en implisert kontrakt om å levere tilfredsstillende svar på de fortellingene eller narrative spenningene som strekker seg utover enkle episoder. Dette mener hun ikke blir innfridd, hun nevner også skuffelsen over dårlige slutter for de kvinnelige karakterene, men mest av alt er hun skuffet at BSG bygger ned en spennende og nyansert presentasjon av to ulike religioner, der mye av det vi har brukt tid på å undre oss over, blir ødelagt og vi får en avsløring som bryter med en forventning, som kanskje ligger til sjangeren science fiction som hun nevner, at sannhetene der er basert på fornuft ikke på tro.¹³ At serien presenterer en gudommelig plan tar bort muligheten med at begge religionen kunne være sanne. Disse tvetydighetene, mener hun er mer interessant enn sannhet.

Jeg er enig med henne i at spenningen mellom religionene var godt skrevet og absolutt en av styrkene til serien, men jeg vil påstå at flere av kritikerne har glemt hvordan serien startet. Den startet med en fortelling om en gud med en plan, en hellig tekst med profetier og med spørsmål om maskiner kan ha sjel og om mennesker straffes for sine synder, når cylonen kommer for et oppgjør med sine skapere. Dette er store spørsmål, og skulle fått en logisk forklaring på dette ville jeg sett på som et brudd på forventningene. Jeg kan ikke se for meg en avklaring som ikke

¹³ Kaveney, 2010, s. 230

ville redusert religionens rolle i serien. Disse avsløringene om at historien gjentar seg gir oss en solid rød tråd gjennom menneskene og cydonene sin historie, og det forteller oss at denne tiden og historien er syklisk. Den setter også religionen i en sentral rolle i serien.

Det er verdt å spørre, hva ville *Battlestar Galactica* vært uten religion? En fortelling om to kulturer som er i konflikt med hverandre som utfordres på det etiske med hva konflikten betyr for alle involverte. Hva vil det si å overleve? Hva kan man være villig til å overleve? Hva kan tilgi? Hvordan kan man lage endring i et samfunn. Det ville vært en god mulighet for mange gode historier og viktige tema, absolutt. Det kan du allerede få innen denne sjangeren, i for eksempel *Star Trek: Strange New Worlds*.

Mark Donaldson poengterer i sin artikkel: *Why Battlestar Galactica's Controversial Finale Is Actually Great*, at serien helt fra starten brukte religiøse bilder og tema. Han trekker frem at *Caprica 6* sin forføring av Gaius Baltar, er slangen som får menneskene kastet ut av paradiset og at *BSG* sin siste sesong ble markedsført med et bilde av alle karakterene stilt opp som Leonardo Da Vinci sitt Siste Måltid, burde være et solid hint til en religiøs konklusjon på fortellingen. Serien har mange handlinger og konflikter som drives frem av religionene i serien. Disse er til stede igjennom hele fortellingen, selv om det er mange konflikter og karakterer i serien som ikke er direkte berørt av det religiøse. Historien til Starbuck er et godt eksempel på dette, hennes egen fortelling går inn og ut av det religiøse, og blander seg med hennes utfordringer med autoriteter, hennes forhold til sin døde forlovede, sin bror, skammen hun bærer på for å ha forårsaket hans død, noe hun skjuler lenge for Adama, hans far. Imellom dette så blir hun fortalt om sin rolle fra en Cylon, henter en religiøs artefakt og finner til slutt jorden og veien dit.

Religionen blir alltid tatt på alvor i serien, selv om enkelte karakterer er uenige eller prøver å fornekte det religiøse, så tar de troende i serien det på alvor og viser troen sin, den blir sjelden gjemt bort. Når Leoben blir konfrontert med at maskiner ikke har sjel eller trenger en tro, av Adama bøyer han ikke av¹⁴. Vi seerne blir overbevist og nysgjerrig av avsløringen, som får henge i mange episoder, før vi blir mer kjent med karakteren og hans tro. Vi ser også religionen spredt utover i ritualer som begravelser, som er samlende og som personlige bønner til små

¹⁴ Miniseres, (2003), Part 2

figurer av guden. Et annet samlende symbol er billedveggen på Galactica, der de gjenlevende samler bilder av de døde, sammen med lys, blomster og andre offer. På slutten av serien, når Galactica har en besetning av mennesker og cyloner, blir vi vitne til at også de følger dette ritualet når de har mistet noen av sine egne i kamp.

Et av de sentrale spørsmålene vi sitter igjen med til slutt i serien, når vi får bekreftet at tiden er syklisk, er om den kan brytes? Er det da Guds plan eller er det menneskene som får et forsøk til og må bruke sin frie vilje? Jakten på bruddet med den evige returen kan også sees som en frelse, altså å oppnå en eksistens bortenfor den som alltid har vært. Vi får lite informasjon om hvordan dette kan skje, men to løsninger henger i lufta. Enten må menneskene vise måtehold og ikke utvikle teknologien. Det kan jo ses som et forsøk på å ikke spise av kunnskapenes tre og miste paradiset som vi fortsatt bor i. Eller så det jo også ende med en optimistisk vri denne gangen. At menneskene på den nye jorden, altså vår jord, har en ny sjanse til å unngå denne fremtidige konflikten med sine teknologiske barn og behandle de som likeverdige vesener, slik at syklus ikke gjentas.

Et langt mørkere syn på dette dilemmaet er at guddommen som har opprettholdt sykliske planen som nå gir menneskene et valg om de kan velge å leve utenfor syklusen, har jo godtatt og «støttet» folkemordet på menneskene og cylonen, igjen. Kanskje vold og religion har en ny sjanse i neste syklus til å skille lag, slik Assman mener at den må. Vi kan også argumentere for at volden ikke bare er religiøs, men også handler om politisk makt og i cylonenes tilfelle, hevnen for å ha blitt fordrevet. Det er jo et håp om at syklusen skal brytes, det trenger jo ikke være den sykliske tiden som det pekes på, men kanskje heller gjentakelse av volden og lidelsen.

En annen tolkning er at budbringerne ikke er engler, men en annen intelligent livsform som prøver å hjelpe menneskene ut av sine barnesykdommer eller opp til et annet utviklingsnivå. Denne ville jo gitt oss en mer logisk og klassisk science fiction løsning på seriens avslutning, men det vil fortsatt ikke ta bort religionen, men ville redusert den til en sosial kontroll mekanisme, noe som Marx ville ha godkjent. Det ville ha gjort religion til noe som en avansert sivilisasjon la bak seg, noe som ville ha passet godt inn i sjangeren.

I James J. Bell sin artikkel *An Army of One God: Monotheism versus Paganism in the Galactica Mythos* forteller Ronald Moore, skaperen av serien, at når konflikten mellom cylonen og menneskene startet, var det krig mellom flere av de tolv koloniene. Det var opprøret til cylonene

som brakte kolonien sammen til en helhet. Denne er inspirert av hvordan statene i USA også samlet seg for å bli uavhengige og etter borgerkrigen, og spørsmålet blir da om menneskene og cylonene også vil klare å samle seg. Han trekker frem et sitat av president Lincoln, som har vært en ledestjerne for serien. «Med vond vilje mot ingen, og med veltrohet for alle»¹⁵ har uttrykt hva serien og politikken bak den ønsker å vise oss. Han forteller videre at å reversere den klassiske rollen til polyteisme og monoteisme var et bevisst valg fra starten, som noe som kunne være artig å utforske og drive historien fremover. Mange av de andre detaljene om hvem gudene var og hvor mange kom etter hvert.

Med det sitatet er det jo absolutt en positiv vri på slutten. At vi ser menneskene og cylonene komme sammen og ta et bevisst valg og kvitte seg med teknologien og klare å returnere til en førhistorisk paradistilværelse. Da kan vi jo si at målet er nådd, kanskje ikke returen er evig, men det gir en sjanse til.

5 Konklusjon

Battlestar Galactica er en stor og dyp serie, og det er fortsatt mange tema som kan utforskes. Den er blitt til igjennom 6 år, med mange forfattere. Den har vært en solid og godt laget science fiction-serie, som har klart å fortsatt være aktuell med tanke på teamene den tar opp. Den har fortsatt å få skryt og har blitt kåret til topp 20 beste dramaserie av NY-Post så nylig som i 2019. Den høster mye skryt, men jeg vil påstå at det som gjør at serien skiller seg ut, er hvordan religionen kommer til uttrykk i serien. Den røde tråden, som er det religiøse temaet, vises i denne serien veldig godt hvordan våre forestillinger og ideer om religion veves inn i en fortelling, og gir den et fokus eller en slags permanens. Det gjør den veldig gjenkjennelig for mange. Vi får presentert et bredt spekter av religion og utøvelse av religion, en sivil religion der det er ritualene som er viktige, ikke troen eller bakgrunnen. Vi ser religion som er plassert på museum, ved siden av behovet for å skrive, å be for de som er savnet og de som er døde. Vi møter sekter og kulturer som opprettes og omdannes av Baltar når han forkynner den monoteistiske troen

¹⁵ Bell, J. J. (2006) s, 233, egen oversettelse

ombord i flåten. Vi ser også cyloner som diskuterer sin tro, og at til og med i en monoteistisk tro er det uenighet om hvem som kan tolke guds vilje, og hva den er.

Alt dette er med å skape en fortelling eller verden som jeg mener er mere troverdig og levende fordi den inkluderer religion på en variert måte. Ikke bare kan vi analysere og forstå denne regionen med religionsteori og plassere dem inn i en fortelling, ikke bare som en kulisse, men også som en aktiv del av historien. Jeg mener at det er den omdiskuterte slutten er en god og verdig avslutning på det som fra start til slutt har vært en religiøs fortelling. Forteller grepet som gradvis åpner seg med budbringerne, løfter jo det som er en fortelling en plass der ute i universet, til en 150.000 år lang fortelling, som kobles opp mot vår verden. Det tvinger publikum til å ta stilling til fortellingen på en helt annen måte. Vi som seere får ikke alle svarene til spørsmålene som slutten gir, men vi får en avslutning på konflikten, som også kan sies å være en positiv slutt, at cylonen og menneskene klarte å komme sammen og samarbeide. Dette knytter de to andre røde trådene i fortellingen sammen, nemlig menneskene og cylonene sin søken etter hvordan de skal leve livene sine.

Jeg tror også religionen overlever blant bosetterne på Jorden, da det er mye mening som skal fylles i det de overlevende bosetter seg inne i en virkelighet, fylt med natur, en kamp for overlevelse og en realitet om at deres største mål er bare å formere seg og overleve. Da trengs det kultur, religion og ikke minst historier, i alle fall når så mye teknologi og kultur er tapt.

Om historien har vært fortalt før, er jeg usikker på. Jeg har i alle fall ikke sett en science fiction-serie som tar religionens rolle i samfunnet så på alvor. Det er mange andre serier og filmer som har gjort stor suksess, men de har vært veldig endimensjonale når det gjelder bruk av religion i deres verdener eller virkelighet. Ser vi på Marvel, så er jo guder en aktiv del av den verden, men religion forklares eller diskuteres ikke, bare når Captain America sier at det er bare en gud og han bruker ikke kappe. Da synes jeg at Battlestar Galactica fremstår som en mye mer troverdig fortelling, nettopp på grunn av sin inkludering av en levende og aktiv religion.

Jeg håper at en liknende fortelling kan komme innen denne sjangeren, slik at vi kan sammenligne og diskutere BSG igjen. Det er rykter om at en ny serie er under utvikling som skal være satt i BSG-universet, det blir ikke en nyinnspilling av det som har skjedd, men heller en utvidelse.

Om vår verden kommer til å fortelle fortellingen igjen, er vi ikke langt unna få vite. Ifølge de som forsker på kunstig intelligens og singularitetsteori er det mulig at det skjer allerede i 2031. Jeg håper virkelig vi klarer oss bedre enn de gjorde der ut i koloniene.

7 Litteratur

Aaslestad, P. (1999). *Narratologi: En innføring i anvendt fortellerteori*. Landslaget for norskundervisning (LNU) og Cappelen Akademiske Forlag.

Aarseth, A. (4. opplag 1994). *Episke strukturer: Innføring i anvendt fortellingsteori*. Universitetsforlaget AS.

Abrams, J. J. (2008) *Embracing the “Children of Humanity”*: How to Prevent the Next Cylon War. J. T. Eberl (Red.), *Battlestar Galactica and Philosophy: Knowledge Here Begins Out There* (s.75– 86). Blackwell Publishing Ltd.

Assmann, J. (2008) *Of God and Gods: Egypt, Israel, and the Rise of Monotheism* The university of Wisconsin Press.

Bell, J. J. (2006) *An Army of One God: Monotheism versus Paganism in the Galactica Mythos*, Hatch, R. (Red.), *So Say We All: An Unauthorized Collection of Thoughts and Opinions on Battlestar Galactica*. BenBella Books Inc.

Bernstein, R. J. (2009) *Review of Jan Assmann, Of God and Gods: Egypt, Israel, and the Rise of Monotheism and J. Assmann, Of God and Gods*. Bryn Mawr Review of Comparative Literature: Vol. 8: No. 1, <https://repository.brynmawr.edu/bmrcl/vol8/iss1/3>

Casey, J. (2008) *“All This Has Happened Before”*: Repetition, Reimagination, and Eternal Return T. Potter & C. W. Marshall (Red.), *Cylons in America: Critical Studies in Battlestar Galactica* (s. 237-250). The Continuum International Publishing Group Inc.

Dzialo, C. (2008) *When Balance Goes Bad: How Battlestar Galactica Says Everything and Nothing* T. Potter & C. W. Marshall (Red.), *Cylons in America: Critical Studies in Battlestar Galactica* (s. 171-184). The Continuum International Publishing Group Inc.

Eliade, M. (2005). *The Myth of the Eternal Return: Cosmos and History*. Princeton University Press

Endsjø, D. Ø. & Lied, L.I. (2011). *Det folk vil ha, Religion og populærkultur*. Universitetsforlaget

Johnson, D. K (2008) “*A story that is Told Again, and Again, and Again*”: *Recurrence, Providence, and Freedom* J. T. Eberl (Red.), *Battlestar Galactica and Philosophy: Knowledge Here Begins Out There* (s.181-191). Blackwell Publishing Ltd.

Kaveney, R. (2010) *On the End, Decline and Fall of Television Show*. R.Kaveney & J. Stoy (Red.), *Battlestar Galactica: Investigating Flesh, Spirit and Steel* (s. 225-243). L. B. Tauris & Co Ltd

Kukkonen T. (2008) *God Against the Gods: Faith and the Exodus of the Twelve Colonies* J. T. Eberl (Red.), *Battlestar Galactica and Philosophy: Knowledge Here Begins Out There* (s.169–180). Blackwell Publishing Ltd.

Marshall, C. W. & Wheeland, M. (2008) *The Cylons, the Singularity, and God* T. Potter & C. W. Marshall (Red.), *Cylons in America: Critical Studies in Battlestar Galactica* (s. 91-104). The Continuum International Publishing Group Inc.

Ott, B. L. (2008) *(Re)Framing Fear; Equipment for Living in a Post-9/11 World* T. Potter & C. W. Marshall (Red.), *Cylons in America: Critical Studies in Battlestar Galactica* (s. 13-26). The Continuum International Publishing Group Inc.

Pals, D. L. (1996) *Seven Theories of Religion*. Oxford University Press

Stoy, J. (2010) *Of Great Zeitgeist and Bad Faith: An Introduction to Battlestar Galactica*. R.Kaveney & J. Stoy (Red.), *Battlestar Galactica: Investigating Flesh, Spirit and Steel* (s.1-36). L. B. Tauris & Co Ltd

7.1 Internett

BattleStar Wiki. Hentet 14. januar 2024 fra https://en.battlestarwikiclone.org/wiki/Main_Page

Donaldson, M. (2023) *Why Battlestar Galactica's Controversial Finale Is Actually Great*, Hentet 14. januar 2024 fra <https://screenrant.com/battlestar-galactica-finale-ending-good/>

Wikipedia. (u.å.). *Battlestar Galactica (2004 TV series)*. Hentet 14. januar 2024 fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Battlestar_Galactica_\(2004_TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Battlestar_Galactica_(2004_TV_series))