



# Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



## **Para além da ciência e tecnologia: a ficção científica em *Battlestar Galactica* como operador de leitura do mundo contemporâneo na pandemia de Covid-19**

### **Beyond science and technology: science fiction in *Battlestar Galactica* as a reading operator of the contemporary world in the Covid-19 pandemic**

Lívia de Pádua Nóbrega<sup>1</sup>  
*Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil*

#### **Resumo**

O artigo reflete sobre como temáticas provenientes da crise sanitária, social, política e econômica instaurada com a pandemia de Covid-19 se fazem presentes na ficção científica. A cartografia dos pontos de contato entre ficção e não-ficção evidencia a ficção científica como um espaço importante para a circulação, reflexão e discussão de temas que o desenvolvimento científico e tecnológico demanda para a sociedade, mas não apenas. Para além da abordagem da tecnociência, o gênero também se caracteriza como um lugar privilegiado para debater questões humanitárias e problemáticas globais como, por exemplo, o racismo e a xenofobia, entre outros. Para tanto, toma-se como objeto empírico a série estadunidense *Battlestar Galactica* (2004 – 2009). A capacidade metafórica do estilo, aliada ao diálogo com a contemporaneidade, configuram a ficção científica, de modo geral e *Battlestar Galactica*, de modo particular, como um operador de leitura de fatores universais e contextuais do mundo contemporâneo.

**Palavras-chave:** ficção científica; pandemia; COVID-19; ficção seriada; *Battlestar Galactica*.

#### **Abstract**

This article shows how themes that becomes from health, social, political and economical crisis established by the COVID-19 pandemic are present in sci-fi. The mapping of the contact points between fiction and non-fiction emphasizes the sci-fi as an important space for circulation, reflection and discussion of themes that scientific and technological development demands for society, but not only. In addition to the techno-science approach, the genre is also a privileged place to debate humanitarian issues and global questions as, for instance, the racism and xenophobia, among other matters. For that, this article uses as the empiric object the American series *Battlestar Galactica* (2004 - 2009). The metaphorical capacity of the style allied to the dialogue with the contemporaneity set the sci-fi, in general,

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais; Mestra em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás; Jornalista pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás e Historiadora pela Universidade Federal de Goiás. E-mail para contato: liviapaduanobrega@gmail.com

and *Battlestar Galactica*, in particular, as a reading key of the universal and contextual factors in modern world.

**Keywords:** science-fiction; pandemic; COVID-19; serial fiction; *Battlestar Galactica*.

### **A pandemia de Covid-19: o que a ficção científica tem a ver com isso?**

*A questão é: quanto mais difícil for para reconhecer o direito do outro viver, mais crucial ele é [...] Um homem mau sente sua morte tão agudamente quanto um homem bom*  
(Elosha, *Battlestar Galactica*, Episódio 9, Temporada 4).

A conjuntura pandêmica da doença Covid-19, causada por um novo tipo de vírus do grupo Coronavírus, o SARS-CoV-2, desenvolveu-se a partir da China em dezembro de 2019, estendeu-se para o restante do mundo nos meses seguintes, permaneceu como um desafio para diversos setores sociais durante todo o ano de 2020 e reserva implicações para os anos subsequentes. A pandemia patenteou a atualidade, a importância e a legitimidade da ficção científica como um espaço importante para refletir e discutir problemáticas do mundo contemporâneo, para além da ciência e tecnologia.

Enquanto muitas obras abordam diretamente o tema da pandemia - como o filme *Contágio* (*Contagion*, Steven Soderbergh, EUA, 2011), que retrata a ruptura da ordem social frente à propagação de um vírus letal - a série estadunidense *Battlestar Galactica* (2004 - 2009) emerge como uma alegoria potente de uma ordem aparente, cujo equilíbrio é quebrado e o caos alastra seus efeitos na individualidade, nas sociabilidades, na saúde, política, economia e cultura. O estado de coisas é sintomático de como a constituição aparentemente sólida da sociedade, pode ver seus alicerces severamente impactados em pouco tempo por uma tensão que expõe suas contradições, revela consequências em quase todas as esferas e obriga indivíduos, sistemas sanitários e governos a se reconfigurarem.

A percepção encorajada pela expressão “ficção científica” relaciona o gênero à ciência e tecnologia. De fato, na ficção científica uma visão de mundo é circunscrita a partir da tecnociência, mas o estilo não se restringe a isso. Ele atua como uma espécie de bússola para navegar por questões que ecoam do campo problemático do desenvolvimento científico e tecnológico, mas vai além, produzindo metáforas sociais, culturais, políticas, econômicas e históricas. Eco (1989) recorda que a ficção científica é interessante não porque aborda prodígios tecnológicos, inclusive ela pode nem mesmo discorrer sobre isso, mas porque se apresenta como um esquema narrativo sobre a conjecturabilidade. O gênero interessa-se em observar que, certo tipo de desenvolvimento seja, de algum modo, verossímil. O estilo, portanto, é narrativa do possível, operando por meio de recursos como a verossimilhança, a suspensão da descrença e certo grau de didatismo, a fim de atingir, não a ciência em si, mas o efeito de ciência.

De acordo com Ott (2008), a ficção científica é inevitavelmente sobre a cultura que a produz: não apenas sobre outros planetas, mas sobre este próprio. A previsibilidade como traço da estrutura narrativa é mais seguramente caracterizada em obras mais próximas da divulgação científica – ainda que a ficção científica também possa ser pensada nesses termos - como, por exemplo, em “A próxima pandemia” (*The next pandemic*), quarto episódio da segunda temporada da série Explicando (*Explained*, EUA, 2018 – atual), que descreveu com precisão a pandemia atual; a minissérie inteiramente dedicada ao novo Coronavírus, também da Explicando e a série documental Pandemia (*Pandemic*, EUA, 2020), que mostra a corrida de cientistas em várias partes do mundo pesquisando vírus da gripe, agentes infecciosos, o preparo logístico para emergências sanitárias e a produção de vacinas.

Tais produções culturais midiáticas demonstram que, muito além de teorias conspiratórias, que por vezes acompanham as epidemias, alocando-as como criadas em laboratório para atender a algum objetivo, o potencial pandêmico de certos vírus é previsto e divulgado pela ciência por meio de seus órgãos e agentes. A ocorrência destas enfermidades acompanha o ser humano ao longo de sua história, como confirmam algumas entre as que se tornaram mais notórias, tais como a Peste Negra, Gripe Espanhola, Varíola, Poliomielite, Febre Tifoide, o Tifo, Cólera, Ebola e as Gripes Suína e Aviária.

A ficção científica envolve todas as ambiguidades que a expressão “ficção” (que pressupõe a dimensão inventiva) e “científica” (que alude aos rigores do método científico) sugere: um gênero que atravessa e é atravessado pela ciência, mas cujo compromisso é com a liberdade criativa. Ela delinea um espaço de criação, circulação e fruição que favorece, potencialmente, a reflexão e a discussão de informações não científicas sobre a ciência – conceito teorizado por Oliveira (2011).

Conforme a autora, o conhecimento produzido pelo relato ficcional carrega sentidos e não definições (OLIVEIRA, 2011). Para ela, a informação não científica sobre a ciência possui dupla natureza: científica e ficcional. Ainda segundo Oliveira (2011), ela não resulta da verificação pelo método, mas tem o potencial de gerar informações científicas, ainda que em termos criativos. De acordo com a autora, o saber circulante na ficção valida um tipo de conhecimento lúdico e ao evidenciar que esse não é exclusivamente científico, reconfigura saberes. Há um redimensionamento, tanto da ciência, quanto da ficção, ao ocupar as ambiências estéticas.

As metáforas sempre foram eficazes para alegorizar o que não poderia ser diretamente abordado, seja por interdito ou mesmo por necessidade criativa. Sobre as metáforas tecnológicas, Martins (1996) pondera que elas têm sido cruciais para a interpretação da humanidade. A distância entre o mundo dito real e os mundos narrativamente possíveis, capacita a ficção científica a especular, ao menos em tese, sobre qualquer coisa (CHOW-WHITE; DEVEAU; ADAMS, 2015).

Neste sentido, ao colocar em cena engenhos futuristas, viagens espaciais, manipulações do tempo, robôs avançados e outras formas de vida e subjetividade, a ficção científica aponta para referentes bem

mais comuns e modestos: a própria condição humana. Além de interrogações ontológicas universais, a ficção científica também se configura como lugar privilegiado no qual emergem simbolicamente anseios e receios humanos contextuais. Um exemplo da potência destas alegorias encontra-se na análise de filmes de terror estadunidenses por Kellner (2001), que observa como tais obras (re)apresentam medos humanos de determinados períodos históricos. Assim, ele periodiza três ondas de proliferação de películas de horror, sendo elas: 1930, após a Grande Depressão com a quebra da Bolsa de Valores de Nova Iorque; 1950, com o fim da Segunda Guerra Mundial e o clima de incerteza da Guerra Fria; 1970/1980, refletindo as transformações políticas dos Estados Unidos (EUA) e o mal-estar ocasionado pelas transformações socioculturais.

De acordo com Kellner (2001), os filmes de terror produzidos de 1930 a 1980, cada um ao seu modo, espelham ansiedades referentes a questões como: a possibilidade de declínio na escala social, perda da casa e de bens conquistados, desagregação familiar, instabilidade econômica, insegurança alimentar, violência, o desemprego, câncer, a explosão da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS) e as doenças decorrentes da expansão industrial, além de temores direcionados aos estrangeiros e a tecnociência. Em suma, preocupações com circunstâncias que evidenciavam a perda de controle sobre a própria vida e ameaçavam o estilo de vida americano.

Deste modo, animais, seres mágicos, fantásticos ou da esfera do ainda não possível, como os robôs conscientes, operam como superfícies de inscrição de significados, tanto de questões atemporais, como de apreensões de uma época. Cada momento histórico é pródigo em produzir criaturas que catalisam as aspirações e as inquietudes das mais diversas ordens, como os faunos, ciclopes, sátiros, fantasmas, vampiros, zumbis, as sereias, bruxas, fadas etc. Cada gênero simboliza os medos e as expectativas de um tempo e lugar a partir de suas características próprias. A ficção científica o faz por meio da radicalização das metáforas, predispondo ao estranhamento cognitivo perante o *novum* (SUVIN, 1972) para fazer pensar sobre o prosaico.

Já a fantasia é menos influenciada por este marcador contextual, apresentando um tempo desvinculado de historicidade. Em uma coletânea de entrevistas ao jornalista Plínio Apuleyo, o escritor colombiano Gabriel García Márquez tece uma colocação para diferenciar o realismo maravilhoso de suas obras da fantasia, que também cabe como uma distinção dessa em relação a ficção científica:

De repente compreendi que existiam na literatura outras possibilidades além das racionalistas e muito acadêmicas que tinha conhecido até então nos manuais do colégio. Era como se despojar de um cinto de castidade. Com o tempo descobri, não obstante que não se pode inventar ou imaginar o que der na telha, porque se corre o risco de dizer mentiras e as mentiras são mais graves na literatura que na vida real. Dentro da maior arbitrariedade aparente, existem leis. A gente pode tirar a folha de parreira racionalista, sob a condição de não cair no caos, no irracionalismo total. [...] Acho que a imaginação é apenas um instrumento de elaboração da realidade. E a fantasia, ou seja, a invenção pura e simples, à Walt Disney, sem nenhum pé na realidade, é a coisa mais detestável que pode

haver. [...] A diferença que há entre uma e outra é a mesma que há entre um ser humano e o boneco de um ventríloquo (MÁRQUEZ, 1982, p. 33-34).

Na fantasia não há a preocupação em justificar o porquê de as coisas serem como são. Assim, a magia torna-se o elemento primário para ancorar a realidade suprarracional. Já nos gêneros ficcionais nos quais a razão não é um artifício estruturante da narrativa, a recorrência a elementos não existentes ou não reconhecidos como tal é não apenas comum, mas esperada. No horror, por exemplo, incorporam-se elementos sobrenaturais ao invés de estritamente realistas.

No que tange ao fantástico, conforme Chiampi (1980, p. 53) “[...] a fantasticidade é, fundamentalmente, um modo de produzir no leitor uma inquietação física (medo e variantes), através de uma inquietação intelectual (dúvida)”. O medo de quem frui em relação ao desconhecido é o que resulta no efeito de fantasticidade. A conduta de recepção emerge então como determinante, na medida em que, se objetiva atingir respostas emocionais, físicas e psicológicas.

Por fim, no que se refere ao maravilhoso, ainda segundo Chiampi (1980), há uma inversão entre o natural e o sobrenatural: as personagens desse tipo de história encaram o insólito com naturalidade. O extraordinário é visto como ordinário, enquanto o comum suscita assombro (CHIAMPI, 1980). A ficção científica e outros gêneros que podem ser considerados fronteirizos atuam, pois, de modos estruturalmente distintos. Isto faz com que, conseqüentemente, se destinem a formas de recepção igualmente diversas.

### ***Battlestar Galactica***

*Battlestar Galactica* é uma saga estadunidense cujo amplo universo ficcional é formado por séries, filmes, *webséries*, histórias em quadrinhos e jogos de videogame. No tocante a ficção seriada é composta por quatro séries: a original (*Battlestar Galactica*, Glen A. Larson, 1978); sua continuação (*Galactica*, Glen A. Larson, 1980); a refilmagem (*Battlestar Galactica*, Ronald D. Moore, 2004 – 2009) e o *spin-off* (*Caprica*, Ronald D. Moore; David Eick; Remi Aubuchon, 2010). O *remake* é a versão mais longa com quatro temporadas, enquanto as outras contam com temporada única.

No enredo destas quatro séries, Kobol é o planeta de origem da espécie humana. Após a sua divisão em 13 colônias, a Terra se dispersa das demais, fomentando lendas sobre a 13ª colônia perdida. A oposição entre humanos e robôs desencadeia os ataques às colônias, dispondo a humanidade sobrevivente em uma odisseia espacial em busca de um lugar habitável e seguro no cosmos. Assim, os remanescentes são liderados pelo comandante William Adama na nave *Galactica*.

Alguns pesquisadores e críticos culturais veem uma ligação deste modo de organização com o processo de colonização dos EUA pelos ingleses, que dividiram o país em 13 colônias. Outros ainda enxergam o tema das 12 colônias em busca da 13ª perdida como uma alusão à Bíblia com as 12 tribos de

Israel. Esta interpretação encontra respaldo no fundo moral judaico-cristão da série, esboçado já em sua criação em 1978. O criador deste universo fictício, Glen A. Larson, era membro de A Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, cujos adeptos são popularmente conhecidos como mórmons devido ao Livro de Mórmon. Este livro teria sido organizado pelo estadunidense Joseph Smith Jr. a partir de textos gravados em placas de ouro relatando uma hipotética passagem de Cristo pelo continente americano; outros compilados de um profeta chamado de Mórmon e materiais textuais da lavra do próprio Smith. Tal conjunto de revelações teria ocorrido entre 1820 e 1830. O livro, junto a outras obras e a Bíblia, compõem o núcleo teórico elementar sobre o qual a religião se fundamenta. Sua teologia preconiza a restauração do cristianismo primitivo, incluindo a representação dos 12 apóstolos. Tanto a série original quanto a refilmagem contêm o Conselho dos 12 como um órgão deliberativo composto por representantes das colônias.

Dillon (2012) analisa os tropos religiosos e místicos da série de 1978 e da de 2004-2009 por meio do conceito de diáspora. De acordo com a autora, estudar estas narrativas a partir da noção de diáspora permite problematizar o imperialismo estadunidense como um elemento unificador de certo repertório de referências redundantes neste universo narrativo. Segundo ela, o seriado original retrata os novos inimigos que surgiram para os EUA com a Guerra Fria.

Nesta versão do programa, os robôs eram representados como a ameaça comunista em meio à atmosfera de desconfianças da Guerra Fria, quando ainda que o conflito nuclear não tenha ocorrido, sua possibilidade foi vivida diariamente durante quase 50 anos. A série dialoga com diversos elementos contextuais da Guerra Fria, sobretudo, o intervencionismo estadunidense, figurado em um *modus operandi* no qual os coloniais interferem nos conflitos de outros planetas, sempre no sentido de restaurar a ordem e seus ideais de civilidade.

A refilmagem, segundo Kaveney (2010), atualiza o que o autor denomina de paranoia, que a ficção científica teria cultivado desde o macarthismo dos anos 1950 com a chamada caça às bruxas entre os países capitalistas e socialistas. Percebe-se que, os coloniais, tanto da série original, como da refilmagem, assumem valores socioculturais e políticos estadunidenses e uma pressuposta missão de lutar por uma determinada ordem de mundo ameaçada por forças inimigas.

Enquanto na série original de 1978 o inimigo desponta como os países do bloco socialista, na refilmagem dos anos 2000 eles são atualizados na figura do estrangeiro. O *remake* é reconhecido como uma produção em profunda intertextualidade com o contexto do pós-onze de setembro de 2001 – os atentados da organização islâmica Al-Qaeda contra os EUA, que desencadearam políticas antiterroristas ao redor do globo na chamada guerra ao terror, culminando na invasão do Afeganistão a fim de derrubar o regime Talibã.

Conforme Leaver (2008), há na série refilmada uma ressonância imediata para a audiência

contemporânea com o onze de setembro. O diálogo entre a ficção e a história recente é figurado, inclusive em associações bastante diretas no seriado, convidando os telespectadores a refletirem sobre temas públicos de um acontecimento específico dos EUA, mas que ecoa a crise de valores democráticos atualizadas continuamente em todo o mundo e mais diretamente escancaradas pela pandemia.

Segundo Ott (2008), *Battlestar Galactica* trabalha nos detalhes da narrativa para garantir a identificação entre os criadores e o público. Em algumas das apropriações mais literais de eventos verídicos, nos interrogatórios os robôs são torturados e as personagens robôs são abusadas sexualmente. Ott (2008) entende as cenas nas quais os seres artificiais são interrogados como reflexos das táticas utilizadas pelos soldados estadunidenses na prisão de Abu Ghraib, durante a ocupação do Iraque e no campo de detenção da baía de Guantánamo, em Cuba.

Outras imagens pautam para os espectadores alguns debates ressonantes de discussões na esfera pública sobre o processo eleitoral dos EUA. Na refilmagem, em meio ao estado de exceção que se segue ao ataque dos robôs, a presidência das colônias passa a ser ocupada pela personagem Laura depois da morte do então presidente e de mais de 40 autoridades a sua frente na linha sucessória.

Conforme Stoy (2010), a chegada indireta de Laura à presidência revisita a contestada eleição do republicano George W. Bush contra o democrata Al Gore em 2000, quando Bush elegeu-se obtendo maioria de votos no colégio eleitoral, mas perdeu nos votos populares. Apesar de o expediente já ter ocorrido anteriormente nos EUA, foi a primeira vez em que o processo de contagem e recontagem de votos foi judicializado.

A controvérsia parece ter criado um precedente ideal no contexto do trumpismo. O debate foi revivido nas eleições estadunidenses realizadas durante a pandemia. O então presidente Donald Trump tentou colocar em dúvida a segurança e a transparência do sistema eleitoral do país ao ser derrotado por Joe Biden e tentar forçar a judicialização da questão baseando-se neste antecedente. A duas semanas da troca de mandato, Trump foi além ao reiterar seu argumento de fraude eleitoral em um discurso. A fala incitou apoiadores radicais – como supremacistas brancos, neonazistas e defensores da escravidão portando símbolos e bandeiras dos confederados - a invadirem o Capitólio no dia em que parlamentares se reuniram para certificar o resultado do pleito. Após a repercussão de pelo menos cinco mortes durante a invasão, Trump mudou sua mensagem, condenando o ato. Os reflexos e as distorções entre a ficção e a história convidam a pensar sobre os limites frágeis da democracia na contemporaneidade.

Aqueles considerados inimigos de uma nação também são atualizados e passam a personificar novos valores em *Battlestar Galactica*. Enquanto na série de 1978 os robôs são criados por répteis da espécie *Cylon*, na refilmagem os humanos criam os robôs *Cylons* como escravos. O termo robô surgiu em 1920 na peça teatral “R. U. R. - Robôs Universais de Rossum”, do tcheco Karel Capek. A palavra tcheca *robot* alude ao trabalho compulsório – escravo ou servil. Dentro de uma ótica que relaciona as 13

colônias de *Battlestar Galactica* ao processo de colonização dos EUA, os *cylons* possibilitam a problematização das colônias do sul escravocrata estadunidense. A vinculação dos robôs da ficção à escravidão encontra suas raízes na própria etimologia do termo, de modo que, nas histórias de robôs, muitas vezes eles são representados como escravos, realizando trabalhos que os humanos não gostariam ou não consideram dignos de execução.

Muitos destes trabalhos que cidadãos estadunidenses delegam para se dedicarem a outras atividades são impostos a imigrantes, muitas vezes ilegais. Já cotidianamente excluídos dos processos deliberativos e direitos civis, estes grupos tornam-se ainda mais marginalizados em um mundo pandêmico à espera de uma vacina que possa minimizar os impactos do vírus. Para além das inseguranças quanto a necessidade de proteção vacinal e aos riscos de deportação em sociedades cada vez mais vigiadas, os imigrantes viram a xenofobia tornar-se mais robusta e rotineira. Parte deste fortalecimento deve-se a ascensão da ultra ou extrema direita, cujos discursos e práticas são incentivadas explicitamente por líderes populistas e nacionalistas ao redor do mundo. Assim, estes grupos se veem em condições cada dia mais precárias e sub-humanas – potencializando a metáfora dos robôs e sua sub-humanidade.

No campo da arte, a ligação entre trabalho e escravidão foi explorada pela artista alemã Hito Steyerl na instalação *HellYeahFodaWeDie* (2017), suscitando a reflexão sobre os problemas éticos e morais do uso de robôs para trabalho escravo - problematização que pode ser conduzida na ficção ao ser radicalizada por meio dos robôs conscientes. A obra da artista exhibe robôs sendo batidos e derrubados em testes de qualidade nas indústrias, acenando para reflexões como, o trabalho mecânico e a automatização, a escala serial da produção industrial e a eficiência sob a égide da técnica.

Na presente análise não se trata de apontar detalhes da pandemia na ficção científica, mas de explorar a capacidade metafórica do gênero para simbolizar questões universais e construir alegorias sobre demandas contextuais da sociedade. Tais potências políticas surgem de modo privilegiado em *Battlestar Galactica* devido ao forte diálogo estabelecido com questões humanitárias e problemáticas globais. Como referências políticas são comuns na ficção científica, a ponte com a contemporaneidade construída pela série conferiu a *Battlestar Galactica* caráter de exemplaridade neste ponto. A refilmagem motivou um painel na Organização das Nações Unidas (ONU) em março de 2009 com produtores e atores para discutir como as produções midiáticas podem chamar a atenção e conscientizar sobre problemas atuais.

Uma das questões debatidas em cena refere-se ao cunho ideológico da linguagem, passível de uso político pelos estados. Conforme Ott (2008), as referências aos *cylons* como “torradeiras” ou “*skin jobs*” tentam justificar retoricamente a violência direcionada ao Outro. Para o autor, a linguagem homogeneiza os robôs, apagando as diferenças dentro do grupo e reforçando a percepção de que todos são inimigos. Conforme sua argumentação, a homogeneização discursiva é uma estratégia de desumanização para

conduzir ações indiscriminadas contra todos, produzindo um inimigo comum contra quem as hostilidades são dirigidas. Nas palavras de um personagem da refilmagem, “[...] suponho que seja mais fácil matar alguém quando você o chama de *cylon*” (Episódio 13, Temporada 2). Os termos não apenas degradam os robôs como sub-humanos, mas também selam o seu destino coletivo (OTT, 2008). Ainda segundo o autor, o caminho para a desumanização daqueles considerados inimigos começa na nomeação como Outro. Na medida em que não são vistos como humanos, apaga-se a necessidade de tratá-los humanamente. Os robôs assim possibilitam explorar este recurso ao limite. Tencionar a metáfora ao ápice com seres sintéticos indistinguíveis da humanidade permite ainda a elaboração de que nas histórias de robôs, muitas vezes o inimigo é o próprio ser humano.

Os *cylons* enquanto inimigos da humanidade representam o etnicamente diferente e o temor ante as diferenças culturais. Ressaltando este aspecto divisório, os robôs configuram-se como uma via de acesso aos debates sobre a cidadania - questionando a real universalidade dos direitos do homem e do cidadão, bem como dos direitos humanos. O paradoxo destes direitos da pessoa humana, ora estendidos, ora negados, pela narrativa aos *cylons*, possibilita entrever indagações sobre quem de fato é contemplado por tais direitos e quem se mantém às margens das liberdades e seguranças dos ordenamentos jurídicos contemporâneos.

Enquanto na série de 1978 os robôs são representados com humanoides visualmente maquínicos, na refilmagem esses modelos coexistem com androides e ginoides de aparência orgânica e idênticos aos humanos até o nível molecular. Apresentar os *cylons* tão análogos aos seres humanos potencializa a metáfora de humanização das máquinas - que também são conscientes e experienciam emoções na narrativa.

A série também não é alheia as dimensões de classe e raça, quando a então presidenta das colônias capta os conflitos para além do regime de exceção vivido:

Se essa sociedade se tornar verdadeiramente polarizada entre classes políticas opostas e uma classe sem representação então estaremos perdidos. Não precisaremos dos *cylons*, nós mesmos iremos nos destruir (Episódio 16, Temporada 3).

A fala acena para a percepção da complexidade das formações culturais e avança na prospecção dos sentidos que os robôs comunicam ao personificarem um Outro racializado, étnica e culturalmente diferente. Constrói-se assim uma ponte com o racismo estrutural, tanto na conjuntura estadunidense, matriz da série, quanto na brasileira, de onde se observa estas questões.

Durante pandemia, o assassinato do afro-americano George Floyd asfixiado por um policial branco enquanto clamava não conseguir respirar, mobilizou uma série de protestos e atos antirracistas nos EUA. De modo análogo, no Brasil, na véspera do Dia da Consciência Negra, o cliente Alberto Silveira Freitas foi espancado até a morte por um policial temporário e um segurança no supermercado Carrefour. Em

meio a pandemia, os dois casos, entre inúmeros outros, demarcam o caráter endêmico do racismo. Os *cylons*, em sua aparência humana, presos, torturados, abusados, desaparecidos, mortos e submetidos a humilhações de variados tipos, carregam os questionamentos aos quais as sociedades não devem se furtar. No caso da invasão ao Capitólio nos EUA, partes da opinião pública e mídia questionaram o contraste entre a truculência policial nas manifestações antirracistas e a morosidade no enfrentamento aos invasores de diferentes ideários supremacistas. Deste modo, a semelhança entre humanos e *cylons* é mais que uma licença poética e engendra mais que questões tecnocientíficas.

De acordo com Martino (2019), uma das características da política atual é a sua aproximação com o entretenimento e a cultura pop. O autor observa tal fenômeno sob as lentes do conceito de midiaticização para evidenciar que, nesta articulação, a política e a mídia permanecem como instâncias autônomas e conservam as suas particularidades. Desta forma, “A midiaticização pode ser entendida como a articulação entre práticas sociais – no caso, as práticas políticas – e o ambiente das mídias” (MARTINO, 2019, p. 149). Assim, a noção de midiaticização da política não se refere a simples presença da política na mídia ou as transformações do campo político devido a espetacularização da política, mas a tensão entre ambas. Com base em Martino (2019, p. 155), “O movimento [...] é de mão dupla: à medida em que a política se serve de uma lógica do entretenimento, o próprio entretenimento se politiza em alguma medida”. Segundo o autor, a ficção propicia visibilidade midiática a questões da vida social em termos de posicionamento em relação a essas pautas.

Deste modo, as produções culturais configuram-se como um espaço de conflitos para legitimar ou questionar narrativas anteriores, oficiais ou extraoficiais (MARTINO, 2019). Nesse sentido, *Battlestar Galactica* oferece cosmovisões que possibilitam problematizar a respeito de temas como as barreiras sanitárias impostas por uma pandemia, a implicação destas medidas sobre outras problemáticas da vida pública, como a crise migratória, os refugiados, nacionalismos, patriotismos e dilemas éticos e morais decorrentes dos desafios pandêmicos.

O panorama geopolítico durante a pandemia evidenciou uma premissa que a ficção científica já conhece bem: a de que um inimigo comum, ao contrário de unir, comumente divide as populações. Novamente passando por um caso ilustrativo do governo Trump nos EUA, o presidente foi acusado de xenofobia durante a pandemia ao se referir ao SARS-CoV-2 como “vírus chinês”, alimentando teorias conspiratórias que aventam a possibilidade de o Coronavírus ter sido fabricado intencionalmente. A beligerância crescente fomentada por Trump contra a China é frequentemente apontada como uma Guerra Fria 2.0 em referência a uma tecnopolítica amparada no *Big Data*, nas plataformas, nos algoritmos, na desinformação e em outras categorias que despontam na análise de fenômenos das sociedades contemporâneas sob o norte do digital.

Na mesma linha, no Brasil, o então ministro da educação Abraham Weintraub foi acusado de

racismo, após sugerir em uma rede social que o governo da China se beneficiava da pandemia. No âmbito do cidadão comum, polarizações de identidade e diferença, como as referendadas por lideranças políticas, engendraram atos de violência contra profissionais de saúde nos meios de transporte e em vias públicas por medo de contaminação, agressões de pessoas com máscara contra aquelas que não portavam a proteção e vice-versa e o desacato de cidadãos contra fiscais.

Outras polarizações opuseram líderes de nações que minimizaram a pandemia – ao lado de Brasil e EUA estiveram Belarus, Nicarágua e Turcomenistão – e aqueles que conduziram ações mais rigorosas de prevenção. Um dos debates mais acalorados nesse sentido foram as controvérsias sobre o uso de medicações que se mostraram ineficazes para prevenir ou tratar a Covid, mas cujo uso foi propagandeado pelos governos brasileiro e estadunidense – como a Cloroquina e Hidroxicloroquina e o antiparasitário Ivermectina. Este último chegou a ser distribuído em kits em regiões brasileiras (BESSA, 2020). Neste campo problemático internacional, a revista *The Lancet* retratou o artigo *Hydroxychloroquine or chloroquine with or without a macrolide for treatment of COVID-19: a multinational registry analysis*, pois seus autores não puderam garantir a veracidade dos dados (PASTERNAK; ORSI, 2020). Tais embates expuseram ao público leigo que habitualmente encontra-se distante do *ethos* da ciência, as negociações, relações de poder e outras dinâmicas do campo científico.

Neste ponto é interessante notar que em *Battlestar Galactica* o personagem cientista Gaius Baltar tangencia uma visão de ciência não como conhecimento puro, mas como uma prática situada na sociedade, concretizada por indivíduos e influenciada pelo contexto. Na trama, Gaius é o responsável pela infiltração de uma *cylon* no sistema de defesa das colônias. Para omitir sua cumplicidade no ataque, ele adentra o campo político, chegando a se tornar presidente das colônias após vencer uma eleição cuja então presidenta tenta fraudar.

Sobre este ponto, a série apresenta personagens complexos, cujas personalidades são construídas para além de maniqueísmos. Assim, eles revelam-se moralmente ambíguos, escapando a categorizações simplistas. Menos relacionado ao clichê e estereótipo clássico do cientista excêntrico, Gaius não é apresentado como alguém disposto a sacrificar-se pela ciência, mas como um homem egocêntrico que faz uso da ciência para salvar a própria pele. Se em um primeiro momento sua figura liga-se à ciência, quando os interesses mudam, ele se torna o inábil presidente das colônias e posteriormente, um líder messiânico. O individualismo de Gaius o permite transitar – esteticamente, inclusive - de um cientista cético para um político manipulador, mas também manipulável, sobretudo devido aos seus impulsos sexuais, até chegar a um personagem que caminha intencionalmente para o papel de mártir, abraçando as explicações divinas. Deste modo, ele distancia-se do caráter fáustico de uma pessoa ávida por saber e poder, pois para ele, a ciência e qualquer tipo de *status* que possa decorrer dela, importam menos em si e mais no sentido de proporcionar segurança à sua vida, ameaçada pela frágil condição de traidor dos humanos. Entre herói ou

vilão, Gaius personifica a complexidade humana caminhando pelas nuances entre estes polos. O próprio personagem se vê como uma espécie de Noé bíblico, que após o dilúvio, atuou na purificação da humanidade.

Já no caso de Laura, ao se tornar presidenta, a personagem não tem sua autoridade questionada por sexismos, mas no que toca a: legalidade de seu governo devido ao modo indireto como, de secretária de educação, ela chegou ao poder; a relação íntima de governabilidade que mantém com o comando militar para tentar manter a ordem dentro das naves e lidar com as limitações e racionamentos decorrentes deste confinamento e mais para o final da série, sua política de aceitação da aliança proposta pelos robôs como único meio de pôr fim à guerra.

Em dado momento, ela que era conhecida como progressistas em relação às pautas femininas, envolve-se em uma controvérsia ao proibir o aborto – a toda a população após o pedido de uma mulher – pois sua equipe acredita que uma atitude pró-aborto poderia prejudicá-la frente aos coloniais conservadores. A proibição então passa a valer amparada no argumento de quase extinção da humanidade daquele momento.

No caso da legitimidade governamental, com a convocação de uma nova eleição, Laura candidata-se e ao perceber a popularidade de Gaius, ela rompe com o vice de sua chapa para convidar o cientista para ocupar o cargo. Após esta pareceria, Gaius percebe seu potencial para vencer e candidata-se como rival de Laura. Um planeta encontrado pela tripulação após nove meses de confinamento e a possibilidade de descer das naves e armar acampamento no local, divide os candidatos. Sendo assim, Laura, que é contra a descida e o acampamento no planeta inóspito, frauda o resultado eleitoral. Em seguida, a fraude é descoberta e corrigida pelos militares, concedendo a vitória a Gaius.

O novo e inóspito planeta nomeado como Nova Cáprica revela-se um cenário pós-apocalíptico para aqueles que optaram por descer de *Galactica* e acampar. A presidência de Gaius mostra-se indiferente à governança e aos governados. Após um ano envolvido nos confortos e regalias da posição, o presidente não dispõe de quaisquer condições de enfrentar a chegada, ocupação e domínio dos robôs. Desta forma, o personagem é deslocado para uma figura decorativa de poder e o planeta passa a ser conduzido de fato pelos *cylons*. Interessados em vingança, agora são os seres artificiais que realizam interrogatórios, prisões, torturas e são responsáveis pelo desaparecimento de humanos detidos. Se em uma perspectiva Nós *versus* Eles a série identificava o humano ao cidadão estadunidense e os *cylons* ao seu Outro, aqui há uma inversão da alegoria (OTT, 2008).

Nesta virada de trama, há uma tensão entre humanização e desumanização em disputas de sentidos nas quais os papéis de humanos e robôs são enquadrados e reenquadrados em vários momentos. De acordo com Ott (2008), esta configuração do enredo altera o mundo e o lugar dos que habitam nele. A inversão das relações entre humanos e robôs engendra atos violentos também do movimento de resistência

humano, formado após a chegada dos *cylons*. Um dos personagens expressa seu desconforto com o novo equilíbrio de forças, “Acho que agora nós é que estamos ultrapassando os limites [...] algumas coisas você simplesmente não faz [...] nem mesmo na guerra” (Episódio 1, Temporada 3). Ott (2008) percebe esta inversão como uma metáfora da invasão estadunidense ao Iraque, com as insurgências e a tentativa dos ocupantes de treinar uma força policial composta pela população local. Segundo o autor é como se a partir deste momento a narrativa apresentasse a invasão vista pelos olhos iraquianos. Assim, para ele, *Battlestar Galactica* desloca o ponto de vista da audiência, convocando a refletir criticamente sobre os propósitos dos EUA em relação ao Iraque. Já sobre o movimento de resistência dos humanos frente aos robôs, a questão é trabalhada de modo que se torna reducionista simplesmente qualificá-los como cruéis (OTT, 2008). A respeito do recrutamento de humanos junto aos *cylon*, a personagem Laura afirma:

É difícil de acreditar em algo mais desprezível que humanos fazendo o trabalho sujo dos *cylons*. Levados a acreditar que estavam apenas tirando a segurança dos civis das mãos dos *cylons*, os membros da polícia tornaram-se a partir daí uma extensão da autoridade da corporação *cylon* e enquanto seus nomes são mantidos no mais absoluto sigilo, não há dúvidas de que alguns são quem menos esperamos que sejam (Episódio 1, Temporada 3).

Quando a direção da trama é novamente revertida para o estado de coisas anterior, novas divisões vão sendo instauradas. Uma delas é a oposição entre os humanos que vivenciaram os horrores do domínio *cylon* no acampamento e aqueles que se mantiveram nas naves. É composto também um tribunal clandestino que chega a executar a pena de morte ao julgar aqueles que colaboraram com os robôs durante a ocupação. Mantêm-se assim os sentimentos de identidade e exclusão.

Além das questões sociopolíticas ilustradas pela série, a dimensão humana do sofrimento, do luto e do trauma são lidas em variadas ocasiões. Após conseguirem sair do planeta e escapar do domínio *cylon*, em um novo processo eleitoral Laura alça-se presidenta novamente. Depois de em Nova Caprica ela ter sido presa e escapado da morte após ter seu nome elencado em uma lista de opositores formulada pelos robôs, Laura lida com a dificuldade em anistiar os humanos que colaboraram com os *cylons* naquele planeta. A absolvição de Gaius em um tribunal legal provoca a decepção da personagem, ao que a juíza do processo atenta para o fato de que a justiça é imperfeita, mas que isso diferencia humanos e robôs.

A série funciona como um operador de leitura sobre a pandemia assim como é dinâmica para explorar outros tipos de colapsos sociais como, por exemplo, aqueles que decorrem dos contínuos casos de machismo e misoginia. Está presente no seriado uma quebra da ordem vigente que altera fundamentalmente a vida de todos. Enquanto com a Covid, a população necessita ser convencida da importância do distanciamento social para não fazer o vírus circular, os humanos da narrativa não têm escolha a não ser viverem confinados nas naves. Em sociedades cada vez mais urbanas e gregárias, o isolamento esbarra em diversos entraves. Se no programa estes se fazem sentir nos conflitos entre os sobreviventes, para além dele, aumentaram os casos de violência doméstica contra mulheres que, dentro

de casa, tiveram que conviver mais intensamente com seus agressores.

*Battlestar Galactica* suscita a problematização de temas sensíveis do panorama mundial, como as migrações e os refugiados. Em uma das subtramas, os nativos da colônia *Saggitaron* apresentam uma doença infecciosa que se propaga entre seu povo e vários deles morrem após o tratamento médico. Posteriormente é descoberto que as mortes haviam sido causadas intencionalmente por ideais eugenistas de um médico de outra colônia, descontente pelo tradicionalismo e pela valorização de um modo de vida primitivo demonstrados pelos *saggitarons*.

Esta visão de preconceito legitima o ideal imperialista como um significante crucial para ler as produções de matriz estadunidense. Prova disto encontra-se em um dos segmentos mais prolíficos da indústria cultural dos EUA no século XX, o *western*. Parte considerável dos filmes, séries, quadrinhos e programas de rádio de faroeste abastecem o manancial de imagens e discursos discriminatórios em relação aos nativos e outros povos que formaram o que hoje se entendem por Estados Unidos da América. Não é casual que as *space operas*, também do século XX, tenham sido comparadas a histórias de faroeste no espaço, como mais contemporaneamente reúne o filme *Cowboys & Aliens* (Jon Favreau, EUA, 2011).

No Brasil, a extrapolação das telas para a realidade concreta dos fenômenos expôs discursos, sobretudo de setores do empresariado, que advogaram contra um possível *lockdown*<sup>2</sup>, defendendo o contágio em massa para efeitos de “seleção natural”. Os perigosos antecedentes desta ideia vêm do darwinismo social, uma apropriação, subversão e simplificação das teorias de Charles Darwin no século XIX para forjar justificativas para o ideário de sobrevivência do mais adaptável. O abandono das camadas sociais subalternas e vulneráveis pelo poder público também se encontra em *Battlestar Galactica* na subtrama da nave *Pegasus*. Assim, a população de *Galactica*, que até então acreditava ser o último reduto de humanidade sobrevivente no universo é apresentada à comandante da *Pegasus*, Helena Cain. Antes do encontro entre as astronaves, a comandante despojara espaçonaves civis em busca de peças, suprimentos e pessoal considerado útil para embarcar, sendo o restante deixado à deriva. A degradação humana desnudada pela consciência dos seres humanos abandonados e de líderes moralmente suspeitos faz com que a população da *Galactica* se pergunte na trama se de fato é diferente dos robôs.

No contexto da pandemia, dilemas éticos também tem lugar. Enquanto na série estes se dão, a princípio, por ocasião do ataque *cylon*, na escolha entre quem seria salvo nas naves e quem será deixado para trás, a Covid transportou este conflito moral para a Itália e no Brasil, para Manaus, cujo sistema funerário também colapsou. Com a carência de leitos e respiradores para todos, profissionais de saúde se viram diante da responsabilidade de decidir para quem os lugares em centros de terapia intensiva e aparelhos seriam direcionados.

---

<sup>2</sup> Protocolo de confinamento, que no caso da pandemia, restringe a prestação de serviços àqueles considerados essenciais.

De acordo com Ott (2008), a série não deve ser interpretada literalmente, mas em suas opacidades, já que *Battlestar Galactica* representa o humano e o mundo de modo ambivalente. Segundo o autor, o recurso não equivale a indiferença, mas sim a busca por tencionar a atração e a repulsão do público frente às situações apresentadas para refletir e questionar sobre o *establishment* corrente, as naturalizações socialmente convencionadas e como a sociedade cria contextos para tentar justificar necropolíticas e atos hediondos, como a tortura - praticada tanto por humanos quanto por robôs em diferentes momentos narrativos. Assim, indivíduos e sociedades não estariam simplesmente respondendo a contextos externos fora de seus controles, mas operando segundo determinadas ideologias (OTT, 2008). Para o autor é em um contexto como este, no qual pontos de vista divergentes são demonizados e o intelectualismo é desvalorizado, que uma nação trava guerra sob falsos pretextos, que cidadãos comuns e líderes defendem a tortura como uma necessidade e não uma escolha e que um povo sacrifica voluntariamente suas liberdades individuais.

Situações extremas, como a escassez de alimentos, medicamentos e outros recursos em tempos de crise apareceram na série em uma subtrama que gira em torno de um mercado ilegal, demonstrando a convivência de autoridades mediante irregularidades que são incapazes de deter. Elencar analogias entre ficção e não-ficção preencheria um rol extenso se o objetivo fosse inventariar comparações, mas a pertinência reside em destacar o potencial da pandemia para extrapolar problematizações que encontram na ficção científica potências políticas por meio de metáforas.

As fronteiras prosseguem sendo erguidas, mesmo a despeito de um flagelo mundial demonstrar a artificialidade e os limites tênues dessas linhas organizadoras da experiência. O mundo pandêmico retira um véu da realidade, escancarando mais que as diferenças, mas as desigualdades de uma tempestade em alto mar na qual toda a humanidade foi atirada, mas cuja segurança dos barcos difere em gradientes abismais. A realidade fornece subsídios para a criação ficcional e possibilita por meio das lentes da ficção científica encontrar chaves de compreensão do mundo.

Na série, a militarização da vida também detém lugar. O militarismo possui centralidade na estrutura hierárquica de poder da frota e o embate frequente entre as ordens civil e militar. Em um diálogo sobre intervenções militares, o comandante William Adama explica a Laura:

Há uma razão para separarmos a polícia das forças armadas. Uma luta contra os inimigos do Estado. A outra protege as pessoas. Quando os militares se convertem em ambos, as pessoas tendem a se tornar os inimigos do Estado” (Episódio 2, Temporada 1).

Ambas as lideranças, entretanto, demonstram o entendimento de que em um cenário de crise, suas figuras, além de conduzirem a frota conforme um plano, detêm a função de regular o medo dos que dependem deles (KAVENEY, 2010).

Há na série e no campo social, a tentativa de relacionar o caos a uma perspectiva moralizante, mais

especificamente, judaico-cristã, atualizando o tropo do dilúvio bíblico de Noé em seu valor catártico purificador da humanidade. A mirada da pandemia como punição, foca na culpa paralisante em detrimento da responsabilidade que, por seu avesso, exige pensamento e ação para que tragédias semelhantes não se repitam.

O discurso moral está presente em diversos momentos da narrativa, como no argumento de que os humanos são pródigos em destruírem a si mesmos. A justificativa é reforçada em uma conversa entre Adama e uma robô, na qual ele pergunta por que os *cylons* odeiam os humanos, ao que ela responde não se tratar de ódio, mas que se os humanos se destroem por motivos insignificantes talvez mereçam mesmo morrer.

A luta de classes; a confiança *versus* a desconfiança da população em seus líderes; a pressão sobre aqueles que estão na linha de frente de enfrentamento ao problema; a solidariedade e o egoísmo; a tensão entre vigilância e autoritarismo; a justiça e a vingança povoam a era da Covid e são velhos conhecidos da ficção científica.

A série interroga, mas não oferece respostas fáceis, convidando ao engajamento da audiência para julgar por si (CHOW-WHITE, DEVEAU, ADAMS, 2015). Tal qual o onze de setembro remodelou a ordem mundial e incitou as pessoas a buscar recursos simbólicos no discurso público para endereçar suas ansiedades sociais (OTT, 2008), o pós-pandemia tem como ficção anunciada as narrativas referentes ao mundo afetado por seres mágicos, fantásticos, artificiais ou da esfera do não-vivo – como, por exemplo, zumbis e mesmo os vírus, que aludem as controvérsias da ciência, na qual a natureza destas estruturas acelulares os configuram como um campo problemático de debates - que apontam para a fragilidade do humano e do tecido social.

## **Considerações finais**

Frente ao desafio de se discorrer sobre a história do tempo presente, o artigo buscou cartografar as diversas implicações de um mundo pandêmico sobre as ambiências sanitárias, sociais, culturais, políticas e econômicas da contemporaneidade, refletidas em produções culturais midiáticas de ficção científica.

Para tanto, tomou-se como via de acesso para as problemáticas que emergem no mundo afetado pela pandemia de Covid-19, a série estadunidense *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore, EUA, 2004 – 2009). O fato de tratar-se de uma saga transgeracional demonstra a potência desta obra para atualizar nas telas diferentes demandas do mundo social ao longo do tempo. Além disso, o engajamento político do programa, considerado uma referência cultuada e influente dentro do estilo, foi corroborado em sua escolha pela ONU no ano de 2009 para a divulgação de um painel com seus produtores e atores a fim de debater sobre o poder simbólico da ficção para interrogar sobre questões humanitárias globais.

A alta competência metafórica do gênero, aliada ao forte diálogo com o contexto, configuram a ficção científica como um espaço importante para refletir sobre temáticas mobilizadas pela atualidade e capacitam *Battlestar Galactica* a atuar como um operador de leitura do mundo contemporâneo. A capacidade da saga para endereçar um repertório de referências próprio dos Estados Unidos, aponta para o caráter vivo, dinâmico e criativo da ficção para alegorizar ainda temas universais, pois evidencia temas sensíveis do panorama mundial, por exemplo: o racismo, nacionalismo, patriotismo, a misoginia, xenofobia, crise migratória, os refugiados, dilemas éticos e morais, além das linhas tênues entre justiça e vingança; a cumplicidade e a cooperação do cidadão comum, tanto para o bem, quanto para o mal, em estados de exceção e os conflitos relacionados aos valores democráticos no amplo espectro mundial e a outros problemas da esfera pública mundial. Fragilidades do tecido social evidenciadas pela emergência do Coronavírus, que expôs as mazelas cotidianas e os rumos da democracia na paisagem global.

Desta forma, a ficção científica de modo geral e em *Battlestar Galactica* de modo particular, devolve para o mundo atual a tarefa de interrogar indivíduos e sociedades sobre as contradições, os limites e as possibilidades de um mundo cujo imperativo da reflexão e ação se coloca como uma responsabilidade coletiva.

## Referências

BESSA, Eduardo. “Kits de HCQ e ivermectina são ilusão perigosa na pandemia” em *Questão de ciência*, 2 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.revistaquestaoodeciencia.com.br/questao-de-fato/2020/07/02/kits-de-hcq-e-ivermectina-oferecem-ilusao-perigosa-contracovid-19>. Acesso: 26/02/2021.

CHIAMPI, Irlemar. *O Realismo Maravilhoso: Forma e ideologia no romance hispano-americano*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

CHOW-WHITE, Peter A.; DEVEAU, Daniel; ADAMS, Philippa. “Media encoding in science fiction television: Battlestar Galactica as a site of critical cultural production” em *Media, Culture & Society*, v. 37(8), 2015.

DILLON, Grace L. “Diaspora narrative in Battlestar Galactica” em *Science Fiction Film and Television*, Liverpool University Press, v. 5, n. 1, 2012.

ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

KAVENEY, Roz. “The military organism: Rank, Family and obedience in Battlestar Galactica” em KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (Eds.). *Battlestar Galactica: Investigating flesh, spirit and steel*. London, UK/New York, EUA: I. B. Tauris, 2010.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LEAVER, Tama. “Humanity’s children: Constructing and confronting the cylons” em POTTER, Tiffany;

MARSHALL, C. W. (Eds.). *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*. Continuum: New York/EUA, 2008.

MÁRQUEZ, Gabriel García em APULEYO, Plínio (Org.). *Cheiro de Goiaba*. Rio de Janeiro: Record, 1982.

MARTINO, Luis Mauro Sá. “Midiatização da política, entretenimento e cultura pop: Dimensões conceituais e práticas” em *InMediaciones de la Comunicación*, Montevideo – Uruguay, v. 14, n. 2, 2019.

MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas - e outros Ensaio de Teoria Social*. Lisboa, Portugal: Século XXI, 1996.

OLIVEIRA, Carmen Irene C. “Informação em produtos culturais: O estatuto da informação não-científica sobre a ciência” em *DataGramZero – Revista de Informação*, v. 12, n. 5, Out. 2011.

OTT, Brian L. “(Re)Framing fear: Equipment for living in a post-9/11 world” em POTTER, Tiffany; MARSHALL, C. W. (Eds.). *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*. Continuum: New York, EUA, 2008.

PASTERNAK, Natalia; ORSI, Carlos. “O vexame da "Lancet" e a contagem de corpos” em *Questão de ciência*, 6 de junho de 2020. Disponível em:  
<https://www.revistaquestaodeciencia.com.br/artigo/2020/06/06/o-vexame-da-lancet-e-contagem-de-corpos>. Acesso: 26/02/2021.

STOY, Jennifer. “Of Great Zeitgeist and Bad Faith: An Introduction to Battlestar Galactica” em KAVENEY, Roz; STOY, Jennifer. (Eds.). *Battlestar Galactica: Investigating flesh, spirit and steel*. London, UK /New York, EUA: I. B. Tauris, 2010.

SUVIN, Darko. “On the Poetics of the Science Fiction Genre” em *College English*, v. 34, n. 3, Dez. 1972.