

## NÍVEIS DE RECEPÇÃO DA FICÇÃO *CYBERPUNK* NA LITERATURA BRASILEIRA: UM ESTUDO DE CASOS EXEMPLARES

Mestrando Rodolfo Rorato Londero<sup>1</sup> (UFMS/CPTL)

**RESUMO:** Surgido na década de 1980, no contexto social e tecnológico norte-americano, o *cyberpunk* é um subgênero da ficção científica que retrata, num futuro próximo e distópico, uma sociedade globalizada, altamente tecnológica e midiática, dominada por valores hedonistas e niilistas e por corporações transnacionais. Partindo do pressuposto que este gênero é o denominador comum entre obras tão variadas como *Santa Clara Poltergeist* (Fausto Fawcett, 1991), *Piratas siderais* (Guilherme Kujawski, 1994) e *O anjo da morte* (Gian Danton, 2002), este artigo propõe-se verificar como a ficção *cyberpunk* é assimilada pela literatura brasileira. Dada a complexidade do objetivo, o artigo busca operar através de três níveis de recepção: o “direto”, o “indireto” e o “análogo”.

**Palavras-chave:** recepção, ficção científica, *cyberpunk*

Pressupondo que a ficção *cyberpunk* é o denominador comum entre obras tão variadas como *Santa Clara Poltergeist* (FAWCETT, 1991), *Piratas siderais* (KUJAWSKI, 1994) e *O anjo da morte* (DANTON, 2002), este artigo propõe-se verificar como esta ficção é assimilada pela literatura brasileira. Dada a complexidade do objetivo, o artigo busca operar através de três níveis de recepção: o “direto”, o “indireto” e o “análogo”. Surgido na década de 1980, no contexto social e tecnológico norte-americano, o *cyberpunk* é um subgênero da ficção científica que retrata, num futuro próximo e distópico, uma sociedade globalizada, altamente tecnológica e midiática, dominada por valores hedonistas e niilistas e por corporações transnacionais.

Esclarecemos também que as recepções verificadas numa obra são sempre de origens múltiplas. Assim, por exemplo, a obra de Fausto Fawcett não dialoga somente com a ficção *cyberpunk*, mas também com a literatura urbana e violenta de Rubem Fonseca e Dalton Trevisan; os gêneros irmãos da ficção científica, a fantasia e o terror; etc. Nosso enfoque no gênero *cyberpunk* deve-se à sua importância para o debate contemporâneo, onde alguns autores o apresentam como “gênero tipicamente pós-moderno” (AMARAL, 2003, p. 1) e outros como “[...] a expressão literária suprema, se não do pós-modernismo, então do próprio capitalismo tardio” (JAMESON, 2006, p. 414; grifo do autor).

Vale lembrar que este artigo é parte de um projeto maior (dissertação de mestrado), ainda em andamento. Convidado por Roberto Causo, já esboçamos sucintamente as idéias do artigo na coluna de ficção científica do Terra Magazine (LONDERO, 2007).

### 1. Níveis de recepção

A respeito da recepção da ficção *cyberpunk* na literatura brasileira, devemos frisar, desde já, que ela realiza-se em níveis diferentes. Sendo assim, podemos destacar três níveis de recepção: “direto”, “indireto” e “análogo”. Por “direto” referimos às obras brasileiras que certamente dialogam com a literatura *cyberpunk* norte-americana. Neste nível podemos citar alguns contos de *Interface com o vampiro e outras histórias* (2000), de Fábio Fernandes, onde notamos um imaginário tecnológico semelhante ao da ficção *cyberpunk* (vírus, *gadgets* informáticos, etc), mas também elementos fantásticos (vampiros, “tecnoxamã”, etc) – algo freqüente na ficção científica, principalmente na latino-americana. Segundo Ginway, citando Hollinger, “[...] a ficção científica tem retirado material do ‘território do fantástico que jaz logo atravessando a fronteira’, para provê-la com elementos que ‘desafiam a razão e a lei natural’” (2005, p. 118). Como pesquisador, a relação de Fernandes com a ficção *cyberpunk* não é recente: junto com Silvio Alexandre, ele escreveu o posfácio da primeira obra *cyberpunk* norte-americana publicada no Brasil, *Piratas de*

*dados* (1990), de Bruce Sterling. Tal relação continua atuante com o lançamento de *A construção do imaginário cyber* (2006).

Como “recepção direta”, também podemos citar *O anjo da morte*, noveleta de Gian Danton que aborda um tema recorrente na ficção *cyberpunk*, o ciberespaço, porém através de uma perspectiva filosófica, assemelhando-se mais ao filme *Matrix* (1999), que também demonstra contatos com a literatura *cyberpunk*, principalmente com a obra fundamental do gênero, *Neuromancer* (1984), de William Gibson:

A série *Matrix* expande, reduz, homenageia ou simplesmente pilha *Neuromancer*? Essa é uma discussão infundável. Todas as evidências estão (foram plantadas?) lá. Das cidades chamadas Zion aos filosóficos e “desplugados” rastafaris (Tank e Dozer em *Matrix*, Maelcum e Aerol em *Neuromancer*).

Do couro preto e dos óculos espelhados à paisagem em que Morpheus explica a Neo como a humanidade é dominada pelas Inteligências Artificiais – e que corresponde à descrição da paisagem virtual em que uma IA aparece a Case em *Neuromancer*.

Dos capangas gêmeos albinos de Merovingian (*Matrix Reloaded*) aos capangas “quase idênticos” de Wage (*Neuromancer*). Da força protetora da Trinity/Molly diante de um Neo/Case inicialmente frágil e confuso, ao próprio ato de “jack in” (plugar o cérebro) do hacker (ANTUNES, 2003, p. 7).

Enfim, o próprio termo “ciberpunk” (DANTON, 2002, p. 21) é grafado em *O anjo da morte*. Entretanto, na obra, o termo não se refere ao subgênero da ficção científica, mas à cultura em geral, pois “a cultura cyberpunk não é somente uma corrente da ficção-científica, mas um fato sociológico irrefutável, uma mistura de esoterismo, programação de computador, pirataria e ficção-científica, influenciada pela contracultura americana e pelos humores dos anos 80” (LEMONS, 2002, p. 212).

Por “recepção indireta” referimos às obras brasileiras que dialogam com as obras precursoras da ficção *cyberpunk*, ou seja, aquelas que compartilham um repertório semelhante ao das obras norte-americanas. Perspicazmente, o desenhista brasileiro Law Tissot, cujas histórias em quadrinhos possuem uma temática fortemente *cyberpunk*, afirma, em entrevista para o site Rizoma, que “esses códigos que hoje denominamos como cyberpunk chegaram antes do *Neuromancer* do William Gibson”, e cita como antecessores “[...] filmes como *Mad Max* e *Blade Runner*”. Assim, neste nível de recepção, identificamos *Santa Clara Poltergeist*, dada a predileção de Fawcett por filmes fundamentais para a formação da estética *cyberpunk*: *Blade Runner* (1982) e *Videodrome* (1982). A respeito de *Videodrome*, Peter Nicholls afirma que “*even more central to the cyberpunk ethos, however, are the films of David Cronenberg, whose Videodrome (1982) in particular is a central cyberpunk document in its emphasis on bodily metamorphosis, media overload and destructive sex*” (CLUTE; NICHOLLS, 1995, p. 288). Na verdade, a relação entre Fawcett e os filmes do diretor David Cronenberg é indicada desde o álbum *Fausto Fawcett e os robôs efêmeros* (1987), onde observamos, na capa, uma imagem do pôster de outro filme do diretor, *Scanners* (1981). A respeito deste filme, Causo (2006) afirma o seguinte:

O final de *Scanners* também traz o duelo entre Revok e Vale, com um final-surpresa. Antes disso, há o duelo entre Vale e o sistema de computadores da ConSec. Me lembro de ter achado essa sequência um enorme exagero conceitual, quando vi o filme pela primeira vez, aos 15 ou 16 anos. Hoje, é possível ver ali alguma coisa da FC *cyberpunk* que estava estourando por essa época em contos e mais tarde com *Neuromancer* (1984), de William Gibson. Afinal, Vale se lança no meio virtual como o personagem Case o faria no romance, só que sem a interface eletrônica. Ele o faz porque, segundo Dr. Ruth, o *scanner* consegue ligar o seu sistema nervoso ao de outra pessoa - ou ao da rede de computadores. É um *rationale* que falha em explicar os efeitos *físicos* dos *scanners*: explodir uma

cabeça ou incendiar um corpo não tem nada a ver com a conexão de sistemas nervosos, supõe-se...

Independente da falha racional, esta parte do filme configura, na verdade, o verdadeiro lado “cyber” da obra, pois o prefixo não apenas indica a alta tecnologia, mas também a filosofia de Norbert Wiener, o pai da cibernética. Para a cibernética, qualquer sistema (vivo ou não) pode ser traduzido em termos de informação, ou seja, num conjunto de acontecimentos probabilísticos: desde os sinais do código Morse até as moléculas do código genético. Se tudo pode ser traduzido em termos de informação, então, teoricamente, não há distinções entre o homem e a máquina. Eis o borrão entre orgânico e mecânico tão central na ficção *cyberpunk*:

McCarron apresenta a interação humana e mecânica como indissociável e conflituosa, todavia central na narrativa *cyberpunk*. Essa mesma narrativa, segundo ele, questiona as hierarquias humanas propondo uma diminuição e, quase um borrão, nas diferenças entre animais, humanos, andróides, entre outros (AMARAL, 2005, p. 175).

Também notamos este borrão em *Santa Clara Poltergeist*, inclusive no experimento dos “xiitas orgônicos”: a transformação da energia sexual em energia elétrica. Entretanto, esse motivo é plenamente reconhecível no conto *cyberpunk* “Jogo rápido” (1989), de Braulio Tavares, principalmente no seguinte trecho:

Para mim é tudo japonês, tudo equivalente, eu não distingo mais o que é animal, vegetal ou mineral, não existe vida e morte, tudo é gradação, não existe categoria privilegiada [...]. Tanto faz ter ou não ter carbono ou aminoácidos, usar clorofila, escrever sinfonias, voar com duas coisas ou se arrastar com seis (1989, p. 112).

Já o lugar de *Blade Runner* na formação da estética *cyberpunk* é inegável: William Gibson, por exemplo, afirma ter saído no meio de uma sessão do filme, pois o que ele assistia assemelhava-se muito ao romance que escrevia no momento, *Neuromancer* (AMARAL, 2005, p. 75). Em agosto de 1995, o jornalista Eduardo Lima escreveu uma reportagem – “O ‘Casablanca’ dos andróides” – sobre uma possível continuação de *Blade Runner*. Um dos entrevistados da reportagem, publicada no jornal *O Globo*, foi Fawcett, que afirmou o seguinte a respeito de *Blade Runner*: “Gostei mais, fui fã ardoroso daquele visual futurista **darkoso**. O que mais me fascinava era o astral filosófico. **Outra coisa legal é aquela Los Angeles multi-facetada e multi-racial**. Parece uma Copacabana *dark*” (apud LIMA, 1995, p. 4; grifo nosso). É justamente o que também chama a atenção de Resende: “A metrópole babelizada do futuro onde se passa a ação é um espaço ocupado por uma população multi-cultural” (2002, p. 67).

Recentemente, numa crônica publicada em março de 2007 no jornal *O Globo*, Fawcett novamente compara Copacabana e *Blade Runner*:

As tão decantadas eras de glamour bossanovista ou de juventude transviada ou copacabanapalacianas ou de incipiente classe média inaugurada na zona sul ou sejam quais forem essas épocas fantasiadas de bons-tempos-aqueles-que-não-voltam-mais se transformaram em camadas de história da força humana e urbana desse bairro. Essa força está mais presente do que nunca naquilo que eu chamei nas primeiras linhas de zoeira bregarunner, zoeira blade runner, e não apenas em movimentos artísticos ou pólos de entretenimento (2007, p. 3).

Resende também destaca este aspecto do filme que Fawcett identifica no bairro: “O melhor do filme é o movimento pelos espaços da cidade *art-decó* onde tudo e todos se aglomeram desordenadamente. Marcas do passado convivem com a cidade futurista” (RESENDE, 2002, p. 69).

O que se questiona aqui, de acordo com Lemos, é o “[...] mito fundador da modernidade: o mito do progresso pela realização tecnológica do destino humano” (2002, p. 50). As guerras mundiais, os estados totalitários e a corrida armamentista mostram o lado sombrio do progresso técnico-científico e, conseqüentemente, provocam descrença por parte da sociedade. Ou seja, entram em crise o mito do progresso e, conseqüentemente, a concepção linear da história: “O fim da história é o fim da modernidade” (LEMOS, 2002, p. 67). Assim, a história deixa de ser guiada pelo futuro, para tornar-se uma atração de museu. Segundo Marcondes,

O mundo inteiro torna-se um museu. As cidades, que perdem seu significado, as construções arquitetônicas, que se ligam ao passado em extinção, as próprias pessoas, que se olham, se vêem, se observam como participantes de um museu do mundo, onde é preciso assistir à sua passagem para se certificar de que elas ainda existem (2001, p. 97).

Ao se apresentar como uma “cidade sombria [...] constituída por **dejetos e objetos de outras épocas** em meio à tecnologia [que] representa, para Gorostiza e Pérez o fracasso da razão [...]” (AMARAL, 2005, p. 78; grifo nosso), a Los Angeles de 2019, em *Blade Runner*, manifesta o caráter museológico do espaço urbano contemporâneo.

Entretanto, “para Fausto, porém a história do novo filme – que ele classifica como um ‘Casablanca de andróides’ – deveria ser passar numa cidade menos sombria e tratar de temas como informática e engenharia genética e molecular, para ele as bases da atual ficção-científica” (LIMA, 1995, p. 4). Certamente, o termo “informática” refere-se aqui ao seu ramo mais atual: a Internet. Sendo assim, tais temas verificam-se apenas em contos recentes do escritor, como “Visita veneno” (2005), apesar da biotecnologia já transparecer em alguns trechos de *Santa Clara Poltergeist*, mas sempre no estilo esculachado e pornográfico do autor: “[...] uma bactéria é injetada na virilha e maquia como baton os lábios pequenos e grandes da xota” (FAWCETT, 1991, p. 14). Em “Visita veneno”, Fawcett escreve o seguinte a respeito da Internet:

[...] um pseudomercenário tem que registrar tudo e mandar pra internet a fim de alimentar o Webzilla, o Godzilla digital, monstro que surfa hegemônico nos oceanos da rede e em cuja barriga habitam todas as informações inúteis, os golpes financeiros, as operações forjadoras de atalhos para o estelionato digital e os colapsos nas informações das empresas prejudicando o cotidiano de muita gente, as pervertidas bestialidades, as piadas imbecis, as grotescas, violentíssimas, escatológicas, insanas e ridículas ocorrências da vida humana no planeta. Oitenta por cento da navegação na internet é alimentação de Webzilla. Mas é assim mesmo. Pra cada cinco minutos de civilização são necessários dez minutos de barbárie no fundo do coração (2005, p. 81-82).

Enquanto o *cyberpunk* norte-americano percebe o ciberespaço como um espaço político (o ativismo dos *hackers*), a produção brasileira o percebe como um espaço de proliferação da “barbárie” humana.

Ainda na reportagem, há duas curiosas “continuações” de *Blade Runner* imaginadas por escritores brasileiros de ficção científica: Braulio Tavares e Jorge Luiz Calife. Na “continuação” de Tavares, há questões características da ficção científica de Philip K. Dick, autor do conto que originou *Blade Runner* – “Do androids dream of eletric sheep” (1968) – e precursor da ficção *cyberpunk*, como no seguinte trecho:

De volta a Terra, Deckard convence Rachel a usar esses programas para que eles fujam juntos para uma realidade fictícia. Demonstra a ela que por serem replicantes são mais livres do que os humanos: a questão “o que é Realidade” só pode ocorrer

a uma criatura natural, não a um andróide, para quem tudo, em princípio, é tão simulacro quanto ele próprio (TAVARES, 1995, p. 4).

Na verdade, dez anos após esta “continuação”, Tavares publica um livro dedicado a tais questões – *O rasgão no real* (2005) – onde afirma o seguinte:

Philip K. Dick é o autor de FC que formulou com mais insistência e maior variedade de abordagens a questão: “O que é Real?” Embora vários de seus livros abordem alucinações causadas por drogas ou por doenças mentais, em geral eles nos propõem um mundo real e depois nos mostram que aquilo não passa de uma ilusão: o mundo real é outro, imensamente mais complexo, e, em geral, um pesadelo arrepiante (2005, p. 48).

Tais questões também são levantadas na “continuação” de Calife, mas num modo que extrapola aquele utilizado por Dick, pois o que era real tornar-se não-real para tornar-se real novamente: “Porque nunca foram andróides. Porque são policiais com memórias implantadas para pensarem que eram andróides e assim se infiltrarem entre os Nexus 6” (CALIFE, 1995, p. 4). Vale ressaltar que, em alguns contos, Calife esboça temas da ficção *cyberpunk*, principalmente o *cyborg*, sendo seu primeiro conto, “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho” (1984), um exemplo de ficção *proto-cyberpunk*. No seguinte trecho do conto, identificamos uma alienação típica da ficção *cyberpunk* mais distópica:

Só podemos sair de nossos cogumelos dentro das armaduras pneumáticas, igualmente de plástico branco. Vendo a chuva escorrer pela viseira do capacete e respirando o ar enlatado do *biopack*, o que é pior do que ficar aqui dentro, só olhando pelas vigias.

Viramos parasitas das máquinas, híbridos de carne e plástico, incapazes de uma existência independente. Fico olhando para os vultos volumosos, arrastando-se sobre o caos enlameado lá fora e penso como eles se parecem tão pouco com seres humanos.

São como os monstros da velha ficção científica. Como paquidermes aquáticos, pastando num universo de lodo e fungos brancos. Bonecos sem sexo e propósito algum que não o de viver mais um dia sob a chuva (CALIFE, 2001, p. 23-24).

Esta chuva permanente que cobre o cenário do conto – o planeta Vênus em processo de “terraformização” (o ajuste de um planeta às condições geográficas e climáticas da Terra) – é semelhante à do filme *Blade Runner*, que também permanece durante todo o filme. Segundo Almeida,

Neste filme [*Blade Runner*], a chuva anda pelo espaço da cidade em movimentos que perfazem direções intermediárias entre a verticalidade e a horizontalidade. Escorre reptilmente pegajosa, de uma origem já suja, não de um céu-origem limpo. Essa sinuosidade é a imagem-movimento do estágio (ou fim interminável) cíclico em que emperrou aquela cidade-emblema da “civilização” urbana moderna. É acidez, corrosão, engano, morte. Não é mais a chuva de origem divina, mas a água do abandono dos deuses. Nem mesmo água punitiva – ali não se invocam causas, anterioridades, pecados ou irregularidades (1994, p. 36-37).

Novamente discute-se aqui o fim da história e do progresso, como se o mundo estivesse estagnado num “mil novecentos e oitenta e sempre”, para citarmos um poema de Leminski (1991) que, não por acaso, intitula-se “Blade Runner Waltz”. Em “Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho”, a chuva “intensa e imutável” (CALIFE, 2001, p. 23) cria uma atmosfera atemporal, uma eternidade tediosa e perturbadora. Enfim, devido à sua qualidade simbólica, essa chuva

permanente é uma figura recorrente na ficção *cyberpunk*. Nas primeiras linhas de *Santa Clara Poltergeist*, essa chuva é parodiada e extrapolada ao tornar-se artificial, como a eternidade que produz: “Na noite de São Paulo rasteiros cumulus nimbus escapam de algum laboratório de cursinho meteorológico e, cheios de nitrato, desabam chuva fina [...]” (FAWCETT, 1991, p. 13).

Por fim, temos a “recepção análogo”, onde referimos às obras brasileiras que não dialogam com a literatura *cyberpunk* norte-americana, mas que captam o “espírito do tempo”, as transformações sociais, econômicas e tecnológicas das décadas de 1980 e 90, de maneira semelhante às obras *cyberpunks* norte-americanas. Tal fenômeno é mais comum do que imaginamos, sendo que o comparatista russo Victor Zhirmunsky denominou-o “analogias tipológicas”. Para ele, “movimentos literários em geral e fatos literários em particular, considerados como fenômenos internacionais, são parcialmente baseados em desenvolvimentos históricos similares na vida social dos respectivos povos e, parcialmente, em suas relações culturais e literárias recíprocas” (ZHIRMUNSKY, 1994, p. 200). Eis porque a ficção *cyberpunk* é uma tendência mundial, pois, surgida neste período onde todos os povos compartilham, graças à globalização desenfreada, uma mesma “vida social”, conseguimos identificar elementos dela nas mais diversas literaturas nacionais, desde o romance *Labirint Otrazheniy* (“Labirinto de Reflexões”, 1996), do escritor russo Sergey Lukjanenko, até *La primera calle de la soledad* (“A primeira rua da solidão”, 1993), do escritor mexicano Gerardo H. Porcayo. Mas enfim, neste nível encaixa-se a obra brasileira *Piritas siderais*, cujo autor, Guilherme Kujawski, afirmou que, quando o termo “cyberpunk” foi sugerido à sua obra por um editor, ele nem o conhecia.

## **2. Algumas considerações finais**

O que podemos concluir a partir deste panorama é que a ficção *cyberpunk* brasileira assemelha-se mais ao *pós-cyberpunk*, sem que houvesse contatos efetivos. Hendrix descreve as transformações sociais, econômicas e tecnológicas que ocasionaram o surgimento do *pós-cyberpunk*:

*The end of the Cold War, however, not only diminished the relevance of the defense department and military SF, but also shrank the relevance of cyberpunk. Cyberfiction has had to change in response to the changes in the technorationalist worldview itself. The “military industrial complex” is no longer broad enough to describe this world. It has morphed into the MIME complex – the military-industrial-medical-entertainment complex. “Military” now includes everything from Pentagon to Police to Prisons. As the US has begun closing down overseas “exocolonial” bases in places like the Philippines and Panama, the military function has turned inward, endocolonizing the American citizenry through wars against drugs and internal dissidents. “Industrial” now includes the information industry from business computing to corporate intelligence. “Medical” includes high tech medical informatics and genetic biomedicine. “Entertainment” includes all mass media – from newsprint and books to film and video – and, increasingly, advertising and targeted media which link up other media, as the World Wide Web and virtual reality are beginning to do (1998, p. 15).*

Semelhante à ficção *pós-cyberpunk*, a ficção *cyberpunk* brasileira também retrata o “complexo MIME”, principalmente seus dois últimos aspectos (medicina e entretenimento). No caso da “medicina”, parodiam-se os tratamentos estéticos, tendo em vista o reconhecimento internacional da cirurgia plástica brasileira. No conto “Valdemir e Chacininha” (1992), Fawcett escreve o seguinte:

Mesa de operação, Gorette esticada numa mesa espelhada, assim garota, amarrada nos pulsos, pés e tornozelos. Quatro avons pornôs entram na sala usando avental de

plástico, máscaras de meia com buracos na boca e nos olhos e narinas, instrumentos cirúrgicos normais e improvisados. Cola cirúrgica, canivetes clínicos, bisturis de design obscuro, motores de dentista adaptados pra modulação das novas carnes nos corpos das pacientes. Baldes e bacias e bolsas com as novas carnes (1992, p. 79).

Já a presença do “entretenimento” é ainda maior: na Copacabana de Fawcett, em *Santa Clara Poltergeist*, há uma imensa torre com um “cubo televisivo” no topo, um “monumento hipnotizante de Copacabana” (FAWCETT, 1991, p. 44); em *Piratas siderais*, “os sectários do Clube Couch Potatoes continuam cultuando as televisões, agora chamadas de micro-HDTV” (KUJAWSKI, 1994, p. 15).

Outro aspecto da ficção *pós-cyberpunk*, também presente na ficção *cyberpunk* brasileira, é apontado por Person: “*Cyberpunk tended to be cold, detached and alienated. Postcyberpunk tends to be warm, involved, and connected. (...) Cyberpunk tended toward the grim, while postcyberpunk is frequently quite funny [...]*” (1998, p. 12). Na verdade, este caráter divertido e envolvente é um dos grandes diferenciais da ficção *cyberpunk* brasileira: a respeito dos escritores brasileiros, Causo afirma que “a presença do humor enfatizado, sarcástico, também os afasta do *cyberpunk* anglo-americano [...]” (1996, p. 9).

Mas o que podemos concluir a partir dessas comparações entre a ficção *cyberpunk* brasileira e o *pós-cyberpunk*? Certamente que a produção brasileira, em muitos casos, é uma releitura paródica do *cyberpunk* norte-americano.

### **Referências bibliográficas**

ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e sons: a nova cultura oral**. São Paulo: Cortez, 1994.

AMARAL, Adriana Rosa. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk**. Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. 2005. Tese de doutorado em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

\_\_\_\_\_. Cyberpunk e pós-modernismo (2003). Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>. Acesso em 12 jun 2007.

ANTUNES, Alex. Prefácio à edição brasileira. In: GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003, p. 5-8.

CALIFE, Jorge Luiz. Uma semana na vida de Fernando Alonso Filho. **Quark**, São Bernardo do Campo, n. 9, p. 22-30, 2001.

\_\_\_\_\_. A realidade como uma lágrima na chuva. **O Globo**, Rio de Janeiro, 29 ago. 1995. Segundo Caderno, p. 4.

CAUSO, Roberto de Sousa. Filme de Cronenberg retrata exército paranormal (2006). Disponível em: <http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI1216100-EI6622,00.html>. Acesso em 12 jun 2007.

\_\_\_\_\_. Tupinipunk: cyberpunk brasileiro. **Papêra Uirandê** (especial), São Paulo, n. 1, p. 5-11, 1996.

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter. **The encyclopedia of science fiction**. New York: St. Martin's Griffin, 1995.

DANTON, Gian. **O anjo da morte**. São Bernado do Campo: Hiperespaço, 2002.

FAUSTO FAWCETT E OS ROBÔS EFÊMEROS. **Fausto Fawcett e os robôs efêmeros**. Rio de Janeiro: WEA, 1987. 1 disco sonoro.

FAWCETT, Fausto. Copacabana, cidade aberta. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 4 mar. 2007. Caderno Mais!, p. 3.

\_\_\_\_\_. Visita veneno. In: SILVA, Alexandre Soares *et al.* **A visita**: antologia temática da prosa brasileira. São Paulo: Barracuda, 2005.

\_\_\_\_\_. **Copacabana lua cheia**. Rio de Janeiro: Dantes, 2001.

\_\_\_\_\_. **Básico instinto**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1992.

\_\_\_\_\_. **Santa Clara Poltergeist**. Rio de Janeiro: Eco, 1991.

FERNANDES, Fábio. **Interface com o vampiro e outras histórias**. São Paulo: Writers, 2000.

GINWAY, M. Elizabeth. **Ficção científica brasileira**: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro. São Paulo: Devir, 2005.

HENDRIX, Howard V. Organometallic fiction: cyberpunk, ribofunk, and SF's categorical imperative. **Nova express**, Austin, n. 4, p. 15-16, 1998.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 2006.

KUJAWSKI, Guilherme. **Piritas siderais**: romance cyberbarroco. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1994.

LEMINSKI, Paulo. **La vie en close**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

LEMONS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LIMA, Eduardo Souza. O 'Casablanca' dos andróides. **O Globo**, Rio de Janeiro, 29 ago. 1995. Segundo Caderno, p. 4.

LONDERO, Rodolfo Rorato. Cortiços *high-tech* (2007). Disponível em: <http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI1416437-EI6622,00.html>. Acesso em 12 jun 2007.

MARCONDES, Ciro. **Sociedade tecnológica**. São Paulo: Scipione, 2001.

PERSON, Lawrence. Notes toward a Postcyberpunk Manifesto. **Nova express**, Austin, n. 4, p. 11-12, 1998.

RESENDE, Beatriz. **Apontamentos de crítica cultural**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002.

TAVARES, Braulio. **O rasgão no real**: metalinguagem e simulacros na narrativa de ficção científica. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.



\_\_\_\_\_. A felicidade como num conto de Bradbury. **O Globo**, Rio de Janeiro, 29 ago. 1995. Segundo Caderno, p. 4.

\_\_\_\_\_. **A espinha dorsal da memória**. Lisboa: Caminho, 1989.

TISSOT, Law. Cyberpunk brasilis: uma entrevista com o quadrinista Law Tissot (s/d). Disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=147&secao=gibi>. Acesso em 12 jun 2007.

ZHIRMUNSKY, Victor M. Sobre o estudo da literatura comparada. In: COUTINHO, Eduardo; CARVALHAL, Tânia Franco (orgs.). **Literatura comparada**: textos fundadores. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

---

<sup>1</sup> Rodolfo Rorato LONDERO é mestrando em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, campus Três Lagoas. [rodolfoondero@bol.com.br](mailto:rodolfoondero@bol.com.br)