

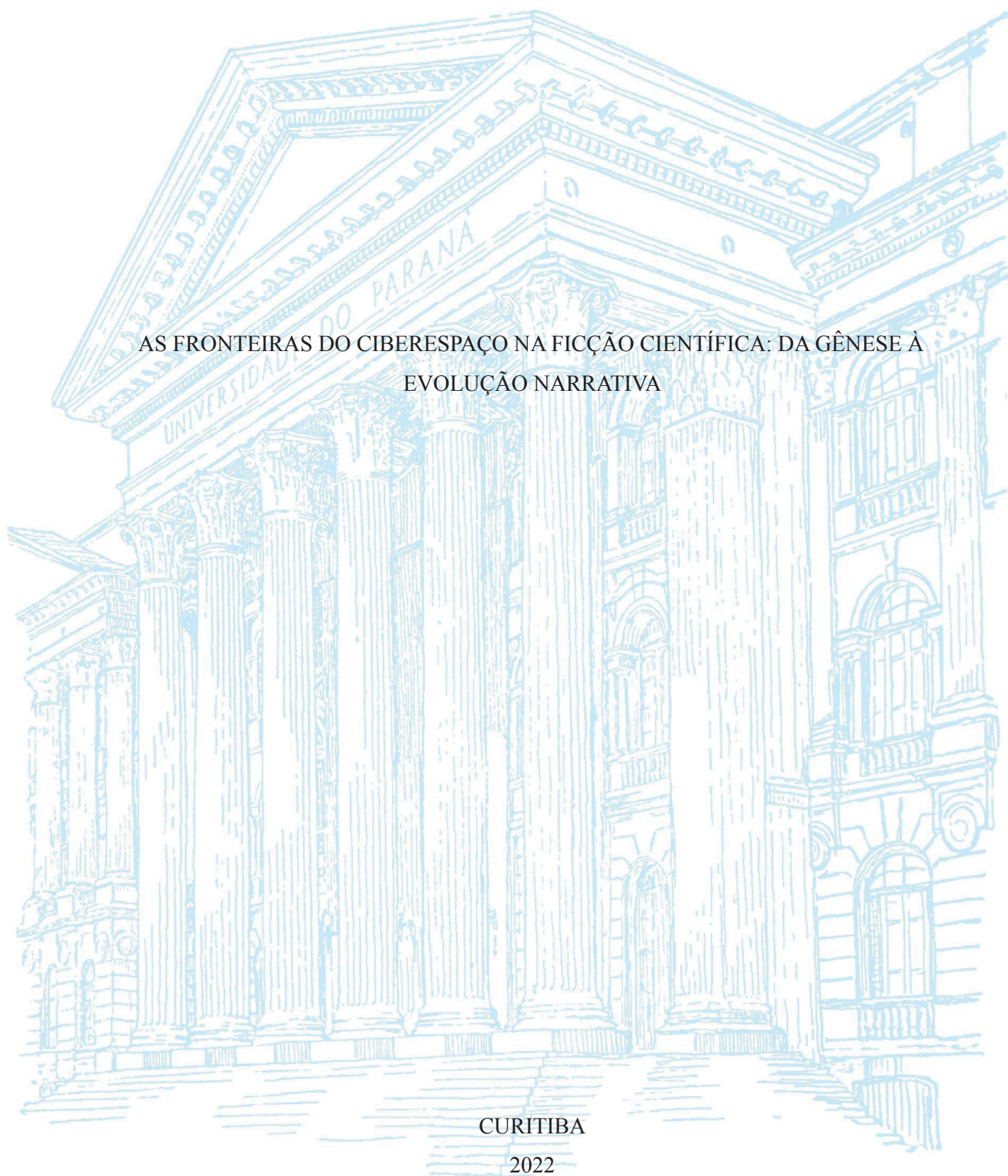
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ROBINSON SAMULAK ALVES

AS FRONTEIRAS DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA: DA GÊNESE À
EVOLUÇÃO NARRATIVA

CURITIBA

2022



ROBINSON SAMULAK ALVES

AS FRONTEIRAS DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA: DA GÊNESE À
EVOLUÇÃO NARRATIVA

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em
Comunicação Social, Setor de Artes, Comunicação e
Design, Universidade Federal do Paraná, como requisito
parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Valquíria Michela John

CIDADE

2022

Catálogo na publicação
Sistema de Bibliotecas UFPR
Biblioteca de Artes, Comunicação e Design/Batel
(Elaborado por: Karolayne Costa Rodrigues de Lima CRB 9-1638)

Alves, Robinson Samulak

As fronteiras do ciberespaço na ficção científica: da gênese à evolução narrativa / Robinson Samulak Alves. – Curitiba, 2022.
113 f.

Orientadora: Prof. Dra. Valquíria Michela John.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

1. Ciberespaço. 2. Ficção científica. 3. Narrativas. 4. Cibercultura. I. Título.

CDD 303.483

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação COMUNICAÇÃO da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **ROBINSON SAMULAK ALVES** intitulada: **AS FRONTEIRAS DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA: DA GÊNESE À EVOLUÇÃO NARRATIVA**, sob orientação da Profa. Dra. VALQUIRIA MICHELA JOHN, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 05 de Agosto de 2022.

Assinatura Eletrônica

09/08/2022 14:34:12.0

VALQUIRIA MICHELA JOHN

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

09/08/2022 14:54:52.0

JOSÉ CARLOS FERNANDES

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

10/08/2022 11:22:47.0

RAFAEL JOSE BONA

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU)

Às memórias de Mary W. Shelley e Ursula K. Le Guin,
cujas histórias me permitiram chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Escrever uma dissertação é, por vezes, um trabalho longo e solitário. Você senta em frente ao computador e digita por horas, dias, meses... apenas na companhia de seus animais de estimação (obrigado por existirem Runa e Bilbo, que eu me arrisco a afirmar serem os melhores gatos do universo) suas músicas favoritas — o que no meu caso varia de Beatles a Howard Shore, de Bowie a Patti Smith e de King Gizzard & the Lizard Wizard a Taylor Swift. Porém, a solidão do trabalho só pode ser suportada com o apoio de pessoas, que mesmo durante a minha ausência, sempre estiveram do meu lado para me motivar, chorar comigo e não permitir que eu desistisse — estímulos esses que se tornaram ainda mais importantes durante um período de pandemia e isolamento social.

Começo, portanto, agradecendo à minha família, a quem eu devo tudo. Minhas irmãs, Greyce e Ingrid, e meus pais, Ruy e Sueli, foram minha fortaleza nos momentos em que as dificuldades pareciam impossíveis de serem superadas.

Também agradeço à toda a equipe da Agência Escola, sobretudo à Valquíria — também minha orientadora, mas já chegamos nisso — e Chirlei, com quem eu trabalhei com mais proximidade e que me ensinaram o rigor do jornalismo científico e a importância de nunca menosprezar os detalhes da profissão.

Aos amigos pela força que me fez seguir em frente em tantos momentos. Ao Kaahara, por nunca negar os tapas que precisava levar. Ao Luciano, por ignorar o oceano que nos separa e fazer a distância parecer irrelevante. À Beatrice por me aguentar por mais de uma década — eu sei que não sou fácil. Ao colega acadêmico, profissional e de vida Bruno pelas risadas nos dias em que a tristeza parecia não ter fim. E à Angélica pelas conversas que iluminam os dias mais escuros.

Finalmente, reservo esse espaço final à mais importante das pessoas durante toda a minha trajetória acadêmica até aqui. Val, minha orientadora e amiga, que acreditou em mim nas inúmeras vezes em que eu mesmo não acreditava. Pela gentileza durante os momentos de dúvida, pelas cobranças nos momentos necessários, pelas fofocas, pelas conversas sobre cinema, ficção científica e tantos outros assuntos. Por compartilhar os melhores memes e por fazer o meu texto parecer melhor do que ele realmente é. Mas acima de tudo, pela pessoa incrível que você foi — e continua sendo — durante os últimos dois anos e meio. Essa pesquisa não existiria sem todo o seu apoio.

Ergamos um brinde aos amigos ausentes, amores perdidos, deuses antigos e à Estação das Brumas; e que cada um de nós sempre conceda ao diabo o que lhe é merecido.

(NEIL GAIMAN, 1990)

RESUMO

Esta dissertação analisa os elementos narrativos da literatura de Ficção Científica para construir o ciberespaço e como ele se insere nas histórias do *cyberpunk*. Compõe o corpus da pesquisa os livros *Neuromancer*, de William Gibson, e *Snow Crash*, de Neal Stephenson, que foram estudados à luz da metodologia de análise da narrativa de Gérard Genette e dos seus estudos sobre hipertextualidade, assim como das discussões de Umberto Eco sobre literatura e sobre ficção. A dissertação conta ainda com um levantamento histórico da Ficção Científica e sua relação com temas de relevância social. Para o apoio teórico sobre ciberespaço, utilizamos os estudos de Pierre Lévy, André Lemos e Adriana Amaral, esta última que também nos permitiu estabelecer uma conexão entre a cibercultura e o *cyberpunk*. Finalmente o subgênero contou com o suporte teórico de Dani Cavallaro e Sabine Heuser. Como resultado foi possível verificar que a evolução do ciberespaço de Gibson para o de Stephenson acompanhou o desenvolvimento das tecnologias relacionadas à internet. O pioneirismo de ambos os autores também se mostrou bastante evidente ao longo do estudo, sendo que a obra de Gibson serviu de base para que outros autores explorassem o ambiente virtual nos anos seguintes. Stephenson também demonstrou estar na vanguarda ao criar palavras como “avatar” e “metaverso”. Quanto ao uso narrativo dos ambientes virtuais, Gibson pouco diferencia o que acontece na matrix, daquilo que é descrito do lado de fora, enquanto Stephenson deixa sempre bastante evidente quando suas personagens estão no ciberespaço e quando estão do lado de fora.

Palavras-chave: Ciberespaço. Ficção Científica. Cyberpunk. Narrativa. Genette.

ABSTRACT

This dissertation analyzes the narrative elements of Science Fiction literature to build cyberspace and how it fits into cyberpunk stories. The research corpus comprises the books *Neuromancer*, by William Gibson, and *Snow Crash*, by Neal Stephenson, which were studied in the light of Gérard Genette's narrative methodology and his studies on hypertextuality, as well as Umberto Eco's research on literature and fiction. The dissertation also has a historical survey of Science Fiction and its relationship with themes of social relevance. For theoretical support on cyberspace, we used the studies of Pierre Lévy, André Lemos and Adriana Amaral, who also establishes a connection between cyberculture and cyberpunk. Finally, the contour subgenre with the theoretical support of Dani Cavallaro and Sabine Heuser. As a result, it was possible to verify the evolution of cyberspace from Gibson to Stephenson followed the development of technologies related to the internet. The pioneering spirit of both authors was also very evident throughout the study, and Gibson's work served as a basis for other authors to explore the virtual environment in the following years. Stephenson must also be at the forefront of creating words like “avatar” and “metaverse”. As for the narrative use of virtual environments, Gibson hardly differs from what happens in the matrix, which is described from the outside, while Stephenson always makes it very clear when his characters are in cyberspace and when they are outside.

Keywords: Cyberspace. Science Fiction. Cyberpunk. Narrative. Genette.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – PRÁTICAS HIPERTEXTUAIS

56

SUMÁRIO

1	POR QUE ESTUDAR FICÇÃO CIENTÍFICA?	16
2	FICÇÃO CIENTÍFICA: UM INSTRUMENTO POSSÍVEL NA COMUNICAÇÃO	24
2.1	OS DIÁLOGOS QUE A FICÇÃO CIENTÍFICA FAZ COM A SOCIEDADE	26
2.1.1	Os primeiros casos	27
2.1.2	A Era de Ouro	38
2.1.3	A <i>New Wave</i>	44
2.1.4	O Final do Século XX	48
3	OS CAMINHOS PARA A ANÁLISE DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA	53
3.1	ANALISAR AS NARRATIVAS PARA COMPREENDER O <i>CIBERESPAÇO</i>	53
3.2	AS LEITURA DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA	18
3.3	ONDE ESTAMOS (E PARA ONDE VAMOS)	53
3.3.1	A Ficção Científica nos estudos de Comunicação	19
4	CAPÍTULO 3	23
4.1	PHILIP K. DICK DÁ AS CARTAS...	18
4.2	...E WILLIAM GIBSON AS EMBARALHA	18
4.3	PENSANDO O CIBERESPAÇO ATRAVÉS DO <i>CYBERPUNK</i>	18
4.4	CONTEMPLANDO A DISTOPIA: O <i>CYBERPUNK</i> COMO OBJETO DE ESTUDO NA COMUNICAÇÃO (E OUTRAS POSSIBILIDADES)	18
5	AS FRONTEIRAS DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA	24
5.1	<i>NEUROMANCER</i>	24
5.1	<i>SNOW CRASH</i>	24
5	PORQUE CONTINUAR A ESTUDAR FICÇÃO CIENTÍFICA	24
	REFERÊNCIAS	25

1. POR QUE ESTUDAR FICÇÃO CIENTÍFICA?

Narrativas ficcionais acompanham a humanidade desde a nossa origem como espécie. A filosofia se utiliza de ficções para refletir sobre as mais variadas questões humanas. A nossa cultura descende de histórias contadas por nossos antepassados e que em algum momento se transformaram em narrativas maiores. Mitologias, contos de fada e as aventuras épicas sobre o primeiro rei da Inglaterra são apenas alguns dos exemplos que ilustram como nós estamos ligados às narrativas ficcionais.

Existem aquelas que podem ser chamadas de *universais*, embora esse conceito possa ser erroneamente banalizado. São histórias que vivem no nosso imaginário, sobre as quais conversamos sem nem ao menos nos darmos conta. É como quando falamos que algo remendado parece um Frankenstein — apesar do jovem e ambicioso cientista não ser de fato a criatura feita de remendos humanos. A narrativa de Mary Shelley ultrapassou as páginas dos livros e, de alguma maneira, vive até mesmo no imaginário de pessoas que nunca encostaram no seu livro, nem chegaram perto de alguma das suas adaptações.

Histórias como essa se transformam, se adaptam e se moldam às inúmeras realidades de cada pessoa que precisa dessa ficção para falar sobre sua própria realidade. Afinal, é uma característica essencial da arte a possibilidade da interpretação. Basta lembrar que há mais de um século, gerações de leitores ainda se questionam se Capitu traiu Bentinho — embora esta nunca tenha sido a discussão mais relevante da obra. Machado de Assis nos permite defender ambas as versões, e através desse debate, podemos falar sobre convenções sociais, as consequências do patriarcado, os costumes de uma geração e tantos outros assuntos, que no final falam sobre nós mesmos.

Outras histórias, menores ou não, pertencem a grupos mais específicos de pessoas. São narrativas que ajudam a delimitar culturas e ensinar costumes. São histórias que, como escreveu Neil Gaiman em *Sandman*¹ (1989-1996) são “contadas exclusivamente pelas mulheres [...] e os homens mais velhos são sábios demais para aprender”, ou são “contadas apenas entre os homens, na cabana, sob a escuridão da noite”. Narrativas assim são encontradas em todos os lugares e ajudam aqueles que as conhecem a criar laços entre si.

Existem narrativas ficcionais que são feitas para *parecer* verdade. E outras para falar *sobre* as verdades. E com o tempo, passamos a utilizá-las para apresentar ao mundo as nossas façanhas, nossos problemas, como evoluímos e tudo o que destruímos. Nossos medos se transformaram em histórias de terror, o inexplicável virou fantasia e aquilo que passamos a

¹ *Contos na Areia*, publicado originalmente em *The Sandman* 9, em setembro de 1989.

almejar (ou temer) através da ciência, passou a ser narrado em histórias de ficção científica (FC).

Mary Shelley se questionou sobre os perigos de usar o conhecimento da ciência para criar vida, confrontando assim as leis divinas. H. G. Wells descreveu uma invasão alienígena como uma analogia às invasões britânicas na Austrália e Isaac Asimov sabia que falar sobre robótica era, na verdade, falar sobre a humanidade. Essas histórias, ao mesmo tempo que podem nos entreter, nos oferecem uma visão criativa sobre aquilo que testemunhamos no nosso dia a dia — ou sobre aquilo que vemos na televisão, lemos nos jornais ou estudamos na escola. Assim, a FC é um acordo entre escritores e leitores (ECO, 1994)². O primeiro grupo toma a liberdade criativa que lhe é de direito, para poder extrapolar a realidade, sem nunca se distanciar demais dela. O autor de FC orbita a realidade, enquanto navega por um universo de possibilidades.

Já aos leitores é dada a potencialidade da interpretação. Afinal, cada história é recebida de maneira única, mesmo que seu tema seja bem definido nas primeiras páginas (como no debate sobre o [questionável] adultério de Capitu). Mas isso também significa dizer que as histórias não devem ser consumidas passivamente. É necessário reconhecer que há nelas algo a ser extraído. Mensagens, significados, teorias e conspirações. E é no meio deste acordo entre escritores e leitores, que o presente trabalho se localiza.

Ficção Científica: um objeto de estudo

Nos preparativos que antecederam esta pesquisa, diversas leituras me fizeram perceber que o gênero FC costuma ser tratado mais como uma ambientação do que como uma estrutura narrativa independente e forte, sobretudo na Comunicação. Naturalmente, essas características aparecem em algumas discussões³, mas, de modo geral, elas parecem insistir em ignorar que existem perguntas a serem respondidas nas entrelinhas do gênero narrativo.

Philip K. Dick, em diversas narrativas fez com que nos questionássemos sobre a realidade de determinadas personagens⁴. A discussão levantada pelo autor foi analisada em

² Para Eco, “A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de ‘suspensão de descrença’” (ECO, 1994, p. 81). Portanto, embora nós estejamos aplicando o acordo à FC, ela vale para toda a obra de ficção.

³ Sobre isso iremos tratar de maneira mais aprofundada no segundo capítulo.

⁴ Em *Os Três Estigmas de Palmer Eldritch* (1965), Dick joga aos leitores o sentimento de claustrofobia de viver em um mundo imaginário, criado pelos efeitos de uma droga. O autor, porém, cria um questionamento perturbador: estaria a personagem presa em mundo irreal que existe apenas na cabeça de outra pessoa? Dick retoma o ambiente claustrofóbico ao questionar a realidade das personagens em *Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas?* (1968). No livro, Dick constantemente brinca com os pensamentos e sonhos, fazendo com que os leitores nunca tenham total certeza se determinada personagem é humano ou replicante. Já em *Ubik* (1966), o

diferentes tipos de debates (de ensaios acadêmicos a conversas de bar), e gerou as mais variadas reflexões. Assim como em Asimov, estava ali um discurso sobre a humanidade, sobre o livre arbítrio, sobre o que nos caracteriza como espécie, apenas para citar aquilo que me parece mais evidente. Porém, de maneira geral, as consequências sobre o ser ou não um humano, parecem desconsiderar aquilo que permite que a discussão possa de fato existir: a FC.

Quem ajuda a explicar esse ponto, neste momento ainda introdutório, é Ursula K. Le Guin. Uma das mais relevantes escritoras do século XX, Le Guin soube carregar, com maestria, a importância de se trabalhar com o gênero nos seus ínfimos detalhes. Em *A Mão Esquerda da Escuridão* (1969), somos apresentados a uma discussão sobre as futilidades dos papéis de gênero na nossa sociedade. Correndo o risco de me antecipar demais em uma discussão que será devidamente abordada ao longo deste trabalho, menciono aqui apenas que esse livro nos apresenta um planeta no qual todas as criaturas humanóides podem desenvolver tanto o gênero masculino quanto o feminino. Existem algumas outras regras apresentadas pela autora, mas saber esse conceito geral da obra já é suficiente para entender que há ali uma abordagem social que era relevante em 1969 e segue relevante no século XXI. Porém, limitar o debate à questão social, ignora que ela só é possível por ter sido escrita dentro dos limites da FC. Le Guin nos leva para outro planeta, nos apresenta a criaturas semelhantes aos humanos, mas que em sua diferença biológica mais evidente, é justamente onde está aquilo que a autora quer nos contar. A autora não está presa às leis da física, nem às categorizações da biologia. Você pode se questionar se Capitu traiu ou não Bentinho. O que você jamais pode fazer é se questionar se Capitu é ou não uma alienígena. Machado de Assis joga com as regras do Realismo, Le Guin, com as da FC. E desconsiderar tais regras é ignorar que uma obra não existe fora do seu gênero, como sugere Eco (1994).

Conforme apresentei na abertura desta introdução, o acordo entre autor e leitores é o que possibilita que a FC possa ser aceita. Não há limites no gênero que não sejam impostos pelos próprios autores⁵. O escritor e crítico Samuel R. Delany sugere que a FC é “um vasto

autor cria uma trama sobre a possibilidade de manter os mortos em um estado de “meia-vida”, durante o qual é possível ler suas ondas cerebrais. Porém, enquanto os leitores acreditam inicialmente estarem acompanhando a história de um homem que foi vítima de uma explosão e colocado no estado de “meia-vida” por seus colegas, na verdade trata-se justamente do contrário. Tramas como essa, que utilizam diferentes argumentos para questionar a realidade humana, foram uma constante na bibliografia de Dick.

⁵ A discussão sobre FC será apresentada no primeiro capítulo. Este argumento inicial serve apenas para reforçar a ideia de que o gênero existe para que os autores possam explorá-la da maneira que melhor lhes convém. Isso significa que é possível tanto explorar a viagem no tempo, por exemplo, para corrigir os erros da humanidade, como em *O Fim da Eternidade* (1955), de Isaac Asimov, quanto para confrontar o racismo, como em *Kindred – Laços de Sangue* (1979), de Octavia E. Butler. Neste caso, a viagem no tempo é o limite imposto pelos autores, porém, é possível explorar tais limites de diferentes maneiras.

jogo de convenções codificadas” (DELANY, 1994, p. 27, tradução nossa), e propõe um interessante exercício para mostrar como um gênero narrativo joga com as expectativas que os leitores possuem ao mergulhar nas obras. Delany afirma que a frase “o mundo dela explodiu” pode ser utilizada em uma história como uma metáfora ou como algo literal, dependendo essencialmente se a narrativa é FC ou não.

Ou seja, há nesse gênero uma série de elementos que permitem aos seus autores escreverem sobre aquilo que está além da nossa realidade. Ignorar que são esses os elementos que permitem à FC realizar os diversos debates que ela realiza, é deixar de lado justamente o que há de mais rico no gênero. O que me proponho aqui é — mais do que olhar para uma obra, para um texto ou para um problema de pesquisa — reconhecer que a FC deve ser analisada como um organismo que existe por si, assim como qualquer outro gênero narrativo.

Portanto — e considerando o universo de possibilidades dentro da FC — comecei a me questionar sobre como essa realidade presente no gênero (e apenas nele) nos permite compreender o mundo no qual nós mesmos vivemos. E aqui foi o ponto fundamental para que esse trabalho pudesse ser devidamente estabelecido. Foram necessárias algumas escolhas frustradas — ou simplesmente atrasadas⁶ —, para que a pesquisa pudesse se definir e encontrar objetos adequados para uma análise como a proposta aqui.

Parti de uma motivação pessoal no subgênero *cyberpunk*, sobre o qual os primeiros levantamentos⁷ apontaram um caminho interessante. Também por apresentar um estilo de narrativa bem delimitado e presente em diferentes mídias. Além disso, dada a sua origem recente, na década de 1980, seria possível e viável compreender um processo de *evolução* narrativa, o que desde o princípio me pareceu uma abordagem necessária para uma pesquisa como esta.

Ainda nesse primeiro momento, e com outras propostas ainda em mente, foi perceptível o baixo número de trabalhos que abordassem o ciberespaço dentro das narrativas *cyberpunk*. E foi a partir dessa percepção, e após uma sequência de abordagens que não

⁶ Dentre as escolhas que antecederam a pesquisa atual, uma delas visava analisar o uso do corpo tecnológico, através do jogo de videogame *Cyberpunk 2077* (2020). Porém, durante a experiência com o game, não foi verificada uma abordagem significativa, como era esperado originalmente. A segunda opção de estudo foi transferir a mesma análise para o cinema, contudo, verificamos já haver várias pesquisas sobre o assunto.

⁷ Durante os preparativos para a pesquisa, quando ainda pensávamos em trabalhar com *Cyberpunk 2077*, foi realizado um estado da arte, para verificar quais eram as abordagens já feitas sobre o subgênero em trabalhos de mestrado e doutorado no Brasil. Na sequência, ainda nesta introdução, falo mais sobre os resultados obtidos neste primeiro levantamento e de maneira mais elaborada ao longo da dissertação.

apresentaram a relevância necessária (ou esperada), que encontramos um objeto e uma possibilidade de pesquisa mais consistente.

Assim, esperamos com este trabalho poder responder à pergunta: **Como a Ficção Científica — e de maneira mais específica, o subgênero *cyberpunk* — utiliza recursos que lhe são próprios, na construção do ciberespaço como um elemento narrativo?** Para isso, escolhemos duas importantes obras de FC, que nos oferecem diferentes momentos e possibilidades para o ciberespaço. As justificativas serão devidamente apresentadas no trabalho, mas como uma apresentação inicial, cabe contextualizar que *Neuromancer* (1984), de William Gibson marca o início do *cyberpunk* como um estilo de escrita relevante. Gibson não foi o primeiro escritor a se enveredar pelo subgênero⁸, assim como este livro não foi a sua primeira experiência *cyberpunk*, mas ambos seguem como o ponto de partida simbólico para essas narrativas, assim como foram fundamentais para a sua popularização, sendo referenciados ainda hoje. Além disso, Gibson também foi o responsável por cunhar o termo ciberespaço⁹, mostrando-se assim fundamental como ponto de partida nesta pesquisa — que, cabe destacar, tem também um caráter histórico/bibliográfico.

A partir de Gibson e seu *Neuromancer*, selecionamos uma segunda narrativa, na qual as relações e interações sociais no meio digital surgem como parte essencial da trama. Completa, portanto, o quadro de objetos analisados o romance *Snow Crash* (1992), de Neal Stephenson. Os dois livros serão descritos ao longo do texto, cabendo nesse momento introdutório apenas uma breve descrição de suas tramas.

Em *Neuromancer*, Case é um cowboy do ciberespaço, um *hacker* da matrix. Após ter tentado enganar seu chefe, ele é punido com uma neurotoxina que o impede de acessar o mundo virtual. Vagando pelo submundo de uma Tóquio futurista¹⁰ e decadente, Case recebe uma proposta que poderá colocá-lo de volta no ciberespaço, ao mesmo tempo que o colocará no meio de uma conspiração com possíveis consequências globais.

Em *Snow Crash*, a trama acompanha Hiro Protagonist, que trabalha como entregador em uma pizzeria controlada pelo mafioso Tio Enzo. Ele também tem uma segunda vida no

⁸ No primeiro capítulo desta dissertação, abordo o debate sobre a dificuldade de delimitar um marco zero. Antecipando um pouco esta discussão, cabe aqui comentar que Bruce Bethke, em *Cyberpunk* (1983) — publicado originalmente na revista especializada em FC *Amazing Stories* —, foi o primeiro a utilizar o termo, que viria a ser associado ao subgênero, após o impacto cultural de *Neuromancer*. Além disso, Roberts (2018) aponta a novela *The Artificial Kid* (1980), como o primeiro livro do subgênero.

⁹ Gibson menciona o ciberespaço no conto *Burning Chrome* (1982), descrevendo-o como “uma alucinação consensual em massa nas redes de computadores”. A história também é ambientada no Sprawl, local onde se passa a trama de *Neuromancer*.

¹⁰ Em nenhum momento da história é mencionado um ano, ou alguma referência, porém, Gibson afirmou em algumas entrevistas que imaginava sua história acontecendo por volta de 2035.

Metaverso¹¹, onde é um *hacker* samurai. Hiro acaba se envolvendo em uma jornada para capturar um misterioso vilão virtual, responsável por espalhar um novo vírus que vem afetando *hackers* por todo o mundo, e coloca em risco todos que estão naquele universo virtual, assim como os que estão fora dele.

A opção pela literatura se deu pela concepção do ciberespaço ter acontecido nessa mídia. Já a escolha de analisar duas narrativas foi uma tentativa de estabelecer um recorte temporal, com cada livro representando um marco, tanto para o *cyberpunk* quanto para o conceito de ciberespaço. Assim, além de ser possível entender como o subgênero evoluiu narrativamente, também seria possível compreender como a ideia de ciberespaço foi atualizada, e como (ou se) tal atualização se mostraria na FC.

Uma vez que decidimos o que pretendemos compreender, dentro deste cosmos de possibilidades narrativas, delimitamos o como — ou “os comos” —, através do objetivo geral, ou seja, *investigar as representações do ciberespaço como um elemento narrativo na ficção científica*, e dos objetivos específicos:

- Verificar quais são as estratégias narrativas utilizadas pela literatura de Ficção Científica para construir o ciberespaço;
- Analisar as características dos mundos virtuais e como elas são apresentadas na literatura;

Desta maneira, acreditamos ter um ponto de partida consistente para a pesquisa e a para a análise dos objetos.

Como mencionado anteriormente, são inúmeras as possibilidades de análise envolvendo a FC (ou qualquer outro gênero narrativo). Este trabalho deriva de uma sucessão de ideias que nos levaram, inicialmente, a fazer um levantamento — a partir do banco de teses e dissertações da Capes — sobre a presença do *cyberpunk* nos trabalhos de pós-graduação no Brasil, desde a primeira publicação, em 1999, até 2019, ano da última¹². Neste procedimento, localizamos um total de 24 trabalhos que dialogam de alguma maneira com o termo, sendo a maioria deles nos campos da Comunicação e das Letras.

O que mais chamou a atenção nesse primeiro filtro foi a ausência de trabalhos com interesse em analisar o ciberespaço. A partir disso, um segundo levantamento, também

¹¹ Stephenson trabalha com o termo metaverso, para se referir ao ciberespaço em sua história.

¹² A pesquisa buscou trabalhos que foram publicados a partir de 1987, primeiro ano da base, até 2021. Neste intervalo, foram encontradas teses e dissertações de 1999 a 2019.

realizado no banco de teses e dissertações da Capes, nos fez olhar para as palavras-chave “ciberespaço” e “narrativa”, de onde foi possível observar, novamente, um principal interesse nos campos da Comunicação e das Letras. Neste se destacam pesquisas sobre narrativas publicadas em plataformas digitais (como o Wattpad) e sobre sites e canais do YouTube que discutem literatura. Já nos estudos em Comunicação, predominam pesquisas sobre análise de narrativas jornalísticas em sites e blogs.

Para contemplar o objetivo e responder à pergunta desta pesquisa dentro da delimitação apresentada, optamos por dividir o trabalho em seis capítulos. O primeiro e o último são a introdução e as considerações finais, respectivamente. O segundo discute como a FC pode ser utilizada como um instrumento possível nos estudos em Comunicação. Nele também olhamos para o gênero narrativo para entender quais são os diálogos que este faz/fez com a sociedade. Esse capítulo inicial também pode ser lido como uma justificativa para a dissertação, ao mostrar que há um espaço ainda pouco explorado e com grande potencial para estudos sobre a FC enquanto uma narrativa e não apenas como uma temática.

No capítulo 3 apresentamos a metodologia da pesquisa, os autores centrais e os paços seguidos para obter os resultados. O capítulo também conta com um estado da arte sobre os estudos no nível de *stricto sensu* sobre FC. O quarto capítulo traz um levantamento histórico e bibliográfico, contando com uma breve cronologia sobre as origens do *cyberpunk* e sobre como o ciberespaço entrou para a FC. Também apresentamos os elementos narrativos presentes no *cyberpunk*, que ajudam a definir as duas obras analisadas na pesquisa, como integrantes deste subgênero, além de um segundo estado da arte, este sobre o *cyberpunk*.

O capítulo 5 concentra-se na análise das obras. Optamos por deixá-las juntas no capítulo, para que possamos aproximar as narrativas, quando isso se fizer necessário. Também optamos por trazer para este momento uma apresentação mais detalhada de cada um dos livros, assim como a dos seus respectivos autores e o contexto em que foram escritas. Também é neste capítulo que apresentamos os resultados obtidos.

Um último argumento inicial

Todo o trabalho parte de uma série de influências, inspirações e motivações para aqueles que o executam, e este não poderia ser diferente. Naturalmente, minha relação pessoal com a FC me trouxe até aqui, mas existem outros tantos motivos que justificam a pesquisa desenvolvida nas páginas seguintes. Tais justificativas, em um trabalho como este, têm um

caráter tanto acadêmico, quanto cultural e, espero, social. Afinal, a ficção é apenas mais uma maneira de compreender a sociedade na qual vivemos.

O olhar atento às possibilidades deixadas nas páginas dos livros que serão analisados marca o diálogo que me proponho a fazer aqui. É o diálogo entre aquilo que foi dito e aquilo que os autores querem que seja compreendido. Assim como Ray Bradbury fez uma referência direta aos livros que os nazistas queimaram, em *Fahrenheit 451* (1953), ele também nos alerta sobre os perigos de se permitir chegar àquela situação. Na década de 1950, quando o nazismo já havia sido derrotado, isso talvez pudesse parecer um exagero. Em 2022, o alerta se mostra mais real do que Bradbury poderia imaginar. A censura e o descaso com a arte se tornaram uma triste realidade em diversos lugares, (re)aproximando o mundo da ficção com o mundo real.

Quando falamos de algo mais específico, dentro de um gênero como a FC, não estamos falando de textos escritos por profetas ou pessoas dotadas de alguma habilidade mística, capaz de prever o futuro. Muito pelo contrário, estamos falando de observadores do presente. Pessoas que trabalhavam e ainda trabalham suas mentes para pensar aquilo que poderia acontecer, caso isso ou aquilo tivesse acontecido de maneira um pouco diferente. É o “*e se...*”, que no caso da FC, considera as possibilidades — para o bem e para o mal — do uso da ciência em suas narrativas.

“*E se* uma pessoa pudesse mudar a realidade através dos seus sonhos”, questionou-se Ursula K. Le Guin, para então falar sobre os perigos das boas intenções. “*E se* fossemos capazes de compreender a linguagem dos alienígenas que tentam nos destruir”, imaginou Samuel R. Delany, para então escrever um livro sobre a importância de nos comunicarmos melhor com nós mesmos. “*E se* eu não fosse quem eu acredito ser”, pensou Philip K. Dick antes de começar a escrever uma boa parte da sua literatura.

A FC é a poesia da ciência. Ela se permite avançar pelos espaços escuros da imaginação, nos quais os cientistas não ousam chegar perto. Ela se apropria do conhecimento para nos ensinar através da mentira, e é tão profética quanto um algoritmo da Google. A FC é, acima de tudo, uma porta de entrada para um escapismo que nunca é, de fato, uma fuga da realidade.

2. FICÇÃO CIENTÍFICA: UM INSTRUMENTO POSSÍVEL NA COMUNICAÇÃO

O início de uma discussão sobre as possibilidades de um gênero narrativo como a FC esbarra em uma questão essencial: o que é Ficção Científica? Porém, seria em vão tentar iniciar e concluir uma explicação dentro do que é proposto aqui. Os teóricos do gênero vêm trabalhando sobre tal questão há muito tempo, sem apresentar resultados conclusivos. Portanto, partiremos das discussões existentes, que nos ajudarão a manter um rumo dentro da nossa própria pesquisa.

O debate sobre o que caracteriza a FC como um gênero bem definido e estruturado, não raro resulta em algumas inconclusões. Adam Roberts traz, em *A Verdadeira História da Ficção Científica: Do Preconceito à Conquista das Massas* (2018) alguma luz ao debate, porém, seu objetivo (assim como o nosso aqui) não parece ser o de esgotar a discussão. Seu apontamento inicial recai sobre o escritor e crítico literário Darko Ronald Suvin, que abordou o gênero como sendo a narrativa que se caracteriza com uma ambientação que se distancia daquela na qual seus autores/leitores estão presentes e que conta com o *novum*. Este *novum* pode tanto ser um elemento real (naves, armas, veículos, etc.), quanto um conceito (uma habilidade, um conhecimento ou a manifestação de algum poder).

Essa primeira definição de conceito nos oferece um ponto de partida interessante, por não limitar o gênero à tecnologia, como constantemente ocorre, mas sim a uma realidade diferente da nossa, na qual o elemento científico se faz presente, como algo essencial às narrativas. Assim, Roberts (2018) aponta que ao se considerar que determinado elemento (ou *novum*) é utilizado na história como uma explicação científica que ajude a desenvolver a trama, como uma máquina do tempo, estamos diante de uma narrativa de FC. Por outro lado, caso seja algo que alguma personagem simplesmente possa fazer com seus pensamentos, a história poderia ser considerada uma Fantasia.

Tomemos como exemplo o caso de *Fundação*¹³ [1942-1993]. Se toda a ideia por trás da psico-história fosse uma simples previsão do futuro, ou algum tipo de premonição, estaríamos diante de uma história de Fantasia. Porém, Isaac Asimov busca explicar, nas primeiras páginas, que se trata de uma ciência, com um método bem desenvolvido, que primeiro analisa o comportamento da humanidade, para então compreender (e consequentemente prever) com um maior grau de precisão o futuro da humanidade. De

¹³ Série de FC publicada por Isaac Asimov entre os anos de 1942 e 1993.

maneira mais enfática, o autor escreve no prólogo do segundo livro da saga, *Fundação e Império* [1952]:

A psico-história trabalha considerando não o homem, mas o homem-massa. Era a ciência da multidão, multidão considerada no seu total de bilhões. Podia prever as reações com uma precisão que uma ciência menor só poderia resolver e prever com o mesmo rigor do ressaltado de uma bola de bilhar. A reação de um homem não podia ser prevista utilizando a matemática, a reação de um bilhão é algo diferente (ASIMOV, 2009, p. 11).

Outra abordagem, ainda nesse sentido, parte de Theodore Sturgeon, que utiliza a palavra ciência como uma derivação de *scientia*, que em latim significa conhecimento. Isso faria da FC a “ficção de conhecimento” e, conforme Roberts (2018) explica, tal definição permite incluir obras que não abordam a ciência como um elemento essencial, ou aquelas nas quais seria necessário um esforço muito grande para enquadrar o conceito de *novum* como sugerido por Suvin, sobretudo com relação às distopias que se popularizaram ao longo do século XX. Aqui, a ideia seria permitir a inclusão de obras que forneçam uma investigação mais profunda sobre a própria humanidade, a partir de análises sociológicas ou historiográficas, como *1984* [1949], de George Orwell, e *Fahrenheit 451* [1953], de Ray Bradbury.

A ideia de associar a FC à tecnologia, pode não ser de todo excludente. Diversos críticos e escritores que optam por essa abordagem não o fazem com o objetivo de restringir o gênero, mas sim de oferecer uma estrutura narrativa que tem na tecnologia um sinônimo para conhecimento. Segundo Roberts (2018), quem levantou tal uso do termo foi o filósofo alemão Martin Heidegger, ao buscar a origem da palavra no grego, que seria usada para descrever o conhecimento de uma habilidade. Seu uso para descrever dispositivos teria derivado do sentido original.

Embora possa parecer que tal abordagem se aproxima da proposta por Sturgeon, não é bem esse o caso. Isso porque, partindo do que propõe Heidegger, a tecnologia seria um modo pelo qual o ser humano pensa a ciência. Naturalmente, não se trata de um consenso entre teóricos (o próprio Heidegger não era um estudioso da FC), porém, desta interpretação deriva uma série de possibilidades para um debate sobre humanidade que está tão presente na filosofia quanto na FC: a relação tecnologia x humanidade. Afinal, se tecnologia pode se referir ao conhecimento de uma habilidade, ela também pode se referir ao uso da técnica e dos dispositivos que tem origem nela. E daí é possível criar uma longa lista de obras que se fundamentam na ideia do conflito (ou da relação) entre orgânico e tecnológico.

Eco (1989) também oferece uma possibilidade interessante. Ele reconhece que o conceito de FC deve ser interpretado da mesma maneira como ocorre com o conceito de ciência. Além das ciências exatas ou biológicas, mas também pelas ciências sociais, de onde é possível retirar elementos para histórias cujos conceitos científicos partem da sociologia, da história ou da linguística. Para Eco, é importante tratar a FC de maneira ampla, não apenas pela maior diversidade narrativa que isso permite, mas também para reconhecer que há algo muito mais interessante no gênero que um avanço tecnológico. Nesse sentido, a FC se destaca por ser a narrativa da hipótese.

A boa ficção científica é cientificamente interessante não porque fala de prodígios tecnológicos — e poderia nem mesmo falar nisso — mas porque se apresenta como jogo narrativo sobre a própria essência de toda a ciência, isto é, sobre a sua conjecturabilidade. A ficção científica é, em outros termos, narrativa da hipótese, da conjectura ou da abdução, e em tal sentido é jogo científico por excelência, dado que toda a ciência funciona por conjecturas, ou seja, por abduções (ECO, 1989, p.170).

Finalmente, Latham (2017) faz referência à tentativa de Hugo Gernsback, de adotar o termo científicção para descrever as histórias que ele publicava na revista *Amazing Stories*. Para ele, as narrativas deveriam conter uma mistura de fatos científicos com uma visão profética. Embora o ideal profético da FC tenha sido descartado e desprezado, tanto por críticos, quanto por autores nos anos seguintes, essa definição serviu para adequar romances como aqueles escritos por Jules Verne. Neles, máquinas capazes de realizar viagens para os mais diversos cantos do planeta — ou até mesmo para fora dele —, eram descritas com uma riqueza de detalhes, que misturavam um conhecimento sobre máquinas, assim como uma visão criativa sobre o que elas poderiam ser, caso fosse possível criá-las.

2.1. OS DIÁLOGOS QUE A FC FAZ COM A SOCIEDADE

Nos tópicos seguintes, conforme apresentamos as diferentes maneiras como os autores de FC abordam a realidade, também nos aprofundaremos no histórico do gênero. Esse aprofundamento também é fundamental na discussão sobre o que é FC, pois permite compreender o gênero a partir de suas obras mais relevantes. Foram selecionados autores cuja notável relação entre os textos e a sociedade a qual pertenceram/pertencem se mostra mais evidente, mas que também era possível reconhecer o interesse dos próprios autores pelos temas abordados. Tal escolha partiu da ideia defendida por Adorno (2010) de que o posicionamento ideológico do autor antecipa o conteúdo ideológico do texto.

Foram levantados quatro períodos, que levam em consideração uma aproximação entre a produção da época e suas respectivas temáticas, dentro do gênero FC. A primeira delas contempla obras que foram produzidas a partir do século XIX, com a publicação de *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* [1818], até o início do século XX, quando o gênero ainda estava sendo estabelecido dessa maneira. O segundo período leva em conta as publicações feitas pela chamada “Geração de Ouro da FC”, entre as décadas de 1940 e 1960. O terceiro momento lança um olhar para as obras e os autores da geração *New Wave*, entre as décadas de 1960 e 1970. Finalmente, concluímos a discussão trazendo os autores do final do século XX, que abriram as últimas portas para a FC contemporânea e onde tem origem a literatura analisada neste trabalho.

2.1.1. Os primeiros casos

Assim como críticos e pesquisadores divergem sobre qual seria a melhor definição de FC, sua origem também é tema de exaustivas discussões. Todo marco inicial está sujeito a divergências e, em alguns casos, atualizações. Também é importante lembrar que recortes históricos têm a finalidade de delimitar, o que por definição significa deixar algo de fora. E com a FC não é diferente.

A opção por começarmos com *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* parte de uma série de fatores. O livro de Mary Wollstonecraft Shelley é tradicionalmente lembrado como a obra mãe da FC por diversos pesquisadores e isso não acontece por mero acaso ou predileção pela obra ou pela autora. Embora sua primeira publicação tenha feito apenas relativo sucesso em 1818, ela contou com duas importantes reedições nas décadas seguintes¹⁴. Além disso, o livro foi escrito em um momento propício para o nascimento de um gênero como a FC. A obra começa a ser concebida em 1816, quando Mary Shelley tinha apenas 19 anos, e passava o verão em Genebra com o marido Percy Bysshe Shelley. Eles dividiam o tempo com o médico John William Polidori, com o poeta Lord Byron e com a irmã adotiva de Mary Shelley, Claire Clairmont.

¹⁴ A história do sucesso de *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* é relativamente demorada. A primeira edição contou com 500 exemplares e o livro chamou a atenção dos ingleses, mas as principais críticas acusavam a obra de ser ateuista, embora muitas elogiasssem a qualidade e a criatividade do texto. O nome Mary Shelley foi censurado, o que fez com que parte dos críticos acreditassem que Percy Bysshe Shelley, marido de Mary, fosse o verdadeiro autor — ele assina o prefácio da primeira edição. A primeira reedição foi publicada em Paris, em 1821 (a versão inglesa foi publicada em 1823), e com o nome de Mary Shelley na capa. Em 1831, a terceira edição foi lançada, com o texto revisado pela autora e com a inclusão de um prefácio assinado por ela. Foi com esta edição que a obra começou a ganhar mais relevância. Boa parte das traduções contemporâneas do livro são da terceira edição.

A história por trás desse encontro, que resultou em uma das mais importantes narrativas do século XIX, é um tanto conhecida, mas está envolta em mistérios até hoje. Sabe-se que chovia muito na ocasião e que Lord Byron propôs um concurso entre os cinco, para que cada um escrevesse uma história de terror. A partir desse ponto, historiadores divergem em vários aspectos, embora seja notório que a disputa tenha durado alguns dias e que dela tenham surgido também os primeiros esboços do livro *O Vampiro* [1819], que mais tarde seria uma das inspirações de Bram Stoker para escrever *Drácula* [1897].

A proposta de Lord Byron era que fossem criadas histórias de terror. E de fato, *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* segue a tradição do romance gótico, surgido no século XVIII. Não por acaso, a própria autora faz referência a uma história de terror no prefácio da terceira edição, ao afirmar que seu objetivo com essa narrativa era criar “uma história que fizesse o leitor olhar ao redor arrepiado, que fizesse o sangue pulsar e acelerasse o pulsar do coração. Caso não conseguisse fazê-lo, minha história de *terror*¹⁵ não seria digna deste nome” (SHELLEY, 2017, p.27).

Além disso, quando a obra foi lançada, em 1818, o prefácio de Percy Bysshe Shelley fazia menção também a outro gênero.

O evento em que está baseada esta ficção foi suposto pelo dr. Darwin¹⁶ e por alguns autores de fisiologia da Alemanha como uma ocorrência não de toda impossível. Não devo julgar, segundo grau mais remoto de grave convicção, tal imaginação; contudo, ao admiti-la como base de uma obra de *fantasia*¹⁷, não me considero mera narradora de uma série de terrores sobrenaturais¹⁸. (SHELLEY, 2017, p.22)

O uso da palavra Fantasia no prefácio da edição original do livro reforça ainda mais a ideia de que a obra pode, de fato, ter inaugurado um novo gênero. Por sugerir que ele ultrapassa as convenções do romance gótico, P.B. Shelley poderia estar buscando outra maneira de se referir à obra, mais de acordo com a sua narrativa.

Também é importante observar que, em 1818, o termo FC ainda não havia sido utilizado. Somente após alguns autores já terem adotado esse estilo narrativo em suas histórias

¹⁵ Grifo nosso.

¹⁶ Percy se refere a Erasmus Darwin, avô paterno de Charles Darwin. Erasmus foi um médico, poeta e inventor inglês, responsável por uma série de publicações sobre medicina e botânica, principalmente. Ele também foi responsável pelo livro *Zoonomia* (1792), que antecipava algumas das ideias sobre evolução, que depois Charles Darwin iria descrever melhor em *A Origem das Espécies por Meio da Seleção Natural, ou Preservação das Raças Favorecidas na Luta pela Vida* (1859). A referência que P.B. Shelley faz a Erasmus se deve a algumas publicações feitas por ele sobre o uso da eletricidade para gerar estímulos mecânicos em corpos mortos.

¹⁷ Grifo nosso.

¹⁸ Texto extraído do prefácio da primeira edição do livro. Nele, não consta sua autoria, porém, no prefácio da terceira edição, Mary Shelley o atribui a P. B. Shelley.

é que o termo foi proposto pela primeira vez¹⁹. A origem do termo, para se referir a uma literatura específica, veio de um quase acaso. Ele foi “criado” por Hugo Gernsback, após uma série de infortúnios que o levou a perder a revista *Amazing Stories* e o direito de uso da palavra científica, que era como as histórias publicadas eram classificadas. Quando ele decidiu fundar uma nova revista, a *Science Wonder Stories*, Gernsback precisava de um novo termo para classificar as suas publicações. Foi então que ele decidiu chamá-las de histórias de Ficção Científica. Portanto, P.B. Shelley não se referiu ao livro de Mary Shelley como uma obra de FC, uma vez que a obra que ele estava prefaciando antecedia a origem do próprio termo.

O momento em questão também era o mais oportuno possível para o nascimento de um texto de ficção que também se pautasse, de alguma maneira, pelo conhecimento científico. Isaac Asimov (1984) reconhece que, por ser o berço da Revolução Industrial, a Inglaterra era o palco perfeito para o nascimento da FC. Além disso, é importante lembrar que o século XVIII foi bastante simbólico para o desenvolvimento da ciência, com os trabalhos de Isaac Newton²⁰ ganhando cada vez mais relevância na área de física e da astronomia, assim como com o avanço na biologia a partir dos estudos de Carl von Linné²¹ e de Georges-Louis Leclerc²². Além deles, também é notável que Antoine-Laurent de Lavoisier²³, com seus trabalhos na área da química, tenha contribuído para o avanço da ciência da época.

É da teoria de outro cientista do século XVIII que partem as referências ao *Frankenstein* de Mary Shelley. O médico italiano Luigi Galvani (1737-1798) ficou conhecido por, entre outras coisas, realizar experimentos nos quais provocava estímulos físicos em animais mortos através de choques elétricos. Muito criticado na sua época, Galvani foi um dos responsáveis pelo avanço no conhecimento da fisiologia, ao descobrir as relações entre os sistemas nervoso e muscular. E, assim, a ciência ganhava cada vez mais relevância, com

¹⁹ Ao que tudo indica, foi o poeta William Wilson (1801-1860), em meados do século XIX, o primeiro a se referir a uma obra — anterior ao livro de Mary Shelley — como sendo de FC. Wilson escreveu em seu livro de crítica literária, *A Little Earnest Book Upon a Great Old Subject: With the Story of the Poet-Lover* (1851), a seguinte frase “Portanto, isso se aplica especialmente à Ficção Científica, em que as verdades reveladas pela ciência podem ser entrelaçadas com uma história agradável”. Ele se referia a um comentário feito pelo poeta escocês Thomas Campbell (1777-1844), sobre o poema *Deserted Village* (1770), de autoria de Oliver Goldsmith (1728-1774).

²⁰ Matemático, físico, astrônomo, teólogo e filósofo inglês, Isaac Newton foi um dos cientistas mais relevantes de todos os tempos. Foi o responsável por estabelecer a base da mecânica clássica, além de formular as leis do movimento e da gravitação universal.

²¹ Pai da taxonomia moderna, Carl von Linné foi um botânico, zoólogo e médico sueco, responsável por popularizar a classificação científica.

²² Também conhecido como Conde de Buffon, Georges-Louis Leclerc foi um matemático, escritor e naturalista francês, cujos trabalhos influenciaram diversos naturalistas, como o próprio Charles Darwin.

²³ Pai da química moderna, o francês Antoine-Laurent de Lavoisier foi outro importante cientista do século XVIII, tendo descoberto o papel do oxigênio na combustão por formular o princípio da conservação da matéria.

novas descobertas sendo feitas em espaços de tempo cada vez menores e em diferentes lugares do planeta. Era o momento ideal para o surgimento de um gênero que tem na ciência um dos seus pilares fundamentais.

A palavra cientista também é uma criação do século XIX, surgida de uma quase necessidade para melhor definir aquelas pessoas que trabalhavam com a ciência. O primeiro registro conhecido do uso aconteceu durante uma reunião da Associação Britânica para o Avanço da Ciência, em Cambridge (BAAS na sigla em inglês) em 1833, conforme aponta Snyder (2011). Até então, os termos mais usados para se referir aos cientistas eram “homens de ciência” (mulheres eram raras exceções na época) ou “filósofos naturais”. Isso indicava que a ideia de ciência ainda estava atrelada à filosofia, uma herança da Grécia Antiga. Contudo, durante a reunião da BAAS, o poeta Samuel Taylor Coleridge²⁴, sugeriu — ou ordenou, as fontes divergem nesse sentido — que a associação à filosofia fosse abolida. Embora as motivações de Coleridge sejam desconhecidas, foi ali que a proposta da palavra cientista surgiu, vinda de um dos professores de Cambridge.

Ao reconhecer que o termo não fazia sentido, tendo em vista as mudanças relacionadas à produção científica dos últimos séculos, William Whewell²⁵ propôs uma nova opção

Com grande cortesia, Whewell anunciou que concordava com o “distinto cavalheiro” que um nome satisfatório estava faltando. Se “filósofos” fosse considerado um termo “muito amplo e elevado”, então “por analogia com o artista, podemos formar cientista”. Essa foi, pelo que todos sabem, a primeira vez que a palavra “cientista” foi pronunciada em público²⁶ (SNYDER, 2011, p. 3-4).

Ou seja, menos de duas décadas após a publicação original de *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* — e apenas dois anos após a publicação da terceira edição do livro, ocorrida em 1831 — a palavra cientista foi sugerida pela primeira vez. Isso faz com que esse livro tenha surgido em um momento interessante para a ciência, sendo talvez a primeira obra relevante a ser publicada dentro desse contexto histórico. De certo modo, o livro é também uma consequência da ciência produzida na sua época. A trama gira em torno das desventuras

²⁴ Poeta, crítico e ensaísta inglês, Samuel Taylor Coleridge é considerado um dos fundadores do romantismo na Inglaterra. Foi amigo pessoal de William Godwin, tendo frequentado a sua casa diversas vezes. Mary Shelley mencionou essas visitas em seus diários, e afirmou ter uma grande admiração por Coleridge, cuja obra é mencionada em *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*.

²⁵ Cientista, filósofo, teólogo e historiador da ciência.

²⁶ With great courtesy, Whewell announced that he agreed with the “distinguished gentleman” that a satisfactory name was wanting. If “philosophers” was taken to be “too wide and lofty” a term, then “by analogy with artist, we may form scientist.” This was, as far as anyone knows, the first time the word “scientist” was uttered in public.

do nobre aspirante a cientista — ou “homem de ciência” na época —, Victor Frankenstein, que ao ser encontrado pelo capitão de um navio que estava preso no polo norte, é resgatado e então narra sua trajetória até aquele momento.

Em sua narrativa, Frankenstein revela um interesse pela alquimia de Cornélio Agrippa²⁷, Paracelso²⁸ e Albertus Magnus²⁹, até que, ao chegar na Universidade de Ingolstadt, na Alemanha, ele passa a ter contato com as ciências naturais. Ao realizar estudos secretos, Frankenstein descobre a ciência por trás da geração da vida e a coloca em prática ao construir um corpo feito de pedaços de humanos mortos. A trama segue com o jovem cientista contemplando sua criatura e, aterrorizado com o que fez, a abandonando à própria sorte. O restante da obra gira em torno de promessas de vingança e da tentativa de Frankenstein destruir sua criatura, porém, o que temos até aqui é o que realmente nos interessa.

Isso porque, enquanto escrevia seu romance, Shelley já tinha conhecimento (mesmo que parcial) da produção científica da época sobre os experimentos de Galvani, assim como de outros estudos sobre fisiologia. Na verdade, Erasmus Darwin se utilizara dos trabalhos do médico italiano em suas próprias pesquisas. O quanto disso sabia Mary Shelley é difícil afirmar³⁰, porém, P.B. Shelley também tinha conhecimento desses estudos e, durante a noite que originou o livro de sua esposa, os trouxe para as conversas entre os presentes:

Criação e natureza humana — tais eram os assuntos em pauta. Eram temas que havia muito interessavam e inquietavam Byron, Shelley e Mary [...]. A conversa logo passou para o tema da eletricidade e das ‘experiências do dr. Darwin’ [...]. Byron e Shelley gostavam especialmente da história que contava como Darwin havia aplicado uma descarga elétrica em ‘um fio de macarrão cabelo de anjo, em um estojo de vidro, até que, de algum modo extraordinário, ele começou a apresentar movimentos espontâneos’ (GORDON, 2020, p. 209-210).

Tudo leva a crer que *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* nasceu apenas naquela noite. Se Mary Shelley já pensava em escrever o livro anteriormente, ela não compartilhou seu interesse com outras pessoas, nem deixou isso registrado em seus diários. E, mesmo com seu imediatismo, a obra apresenta uma relação direta com conhecimentos científicos da

²⁷ Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim foi um escritor e teólogo alemão, conhecido por seu trabalho com alquimia e astrologia.

²⁸ Pseudônimo de Philippus Aureolus Theophrastus Bombastus von Hohenheim, foi um médico, alquimista, físico, astrólogo e ocultista suíço-alemão, responsável pela criação do nome do elemento químico zinco.

²⁹ Filósofo, escritor, teólogo e estudioso das ciências naturais, Albertus Magnus resgatou alguns trabalhos de Aristóteles ao falar sobre alquimia. Foi beatificado pela igreja católica em 1622 e canonizado e proclamado Doutor da Igreja em 1931.

³⁰ Darwin chegou a conhecer a mãe da escritora, a filósofa feminista Mary Wollstonecraft. Porém, ela faleceu dez dias após a filha nascer. É possível supor que o pai de Mary Shelley, o filósofo e jornalista William Godwin, também tivesse conhecimento dos estudos de Darwin, e que, através dele, Mary ouviu histórias sobre o galvanismo.

época, além de dialogar com temas que eram debatidos socialmente. Para a própria Mary Shelley, a ideia de conceber a vida a partir da ciência, como é descrita no livro, era “extremamente pavorosa”, como ela escreve no prefácio da terceira edição. Isso poderia explicar a reação de Frankenstein ao se deparar com a sua criatura. Tratava-se de uma *coisa*. Um ser imperfeito, que existia contra as vontades de um ser superior.

Outra leitura sobre o livro foi sugerida por P.B. Shelley, em uma resenha póstuma da obra, publicada em 1832.

Nisso consiste a moral deste livro, talvez a mais importante e de aplicação universal de qualquer moral que possa ser compelida pelo exemplo. Trate mal uma pessoa e ela se tornará perversa. Retribua o afeto com desprezo; deixe a criatura ser tida, por qualquer motivo, como a escória da espécie; coloque-a à parte, como ser social, da comunidade e lhe imporá obrigações irresistíveis: malevolência e egoísmo. É assim que, muitas vezes, na sociedade, os natos são marcados, por algum acidente, pelo desdém, e apenados, por abandono e solidão do coração, como flagelo e maldição (SHELLEY, 2018, p. 232).

A maneira como P.B. Shelley interpreta o livro não apenas faz de *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, um livro de FC social, mas estabelece que os autores do gênero, desde a sua gênese, estabelecem diálogos com a sociedade. Naturalmente, existem outras tantas leituras possíveis, muitas das quais só foram possíveis após o livro adentrar em diferentes gerações de leitores. Nesse sentido, fica ainda mais evidente a relevância da obra e porque ela é tida como a primeira FC da história. Mas ainda levaria algum tempo até que obras de FC fossem escritas por pessoas que pensassem nela desta maneira.

Enquanto a primeira metade do século XIX testemunhou o nascimento definitivo de um gênero literário, a segunda metade contemplou a sua consolidação. Segundo Amaral (2005), Jules Gabriel Verne foi o primeiro autor a trabalhar em uma história, pensando nela como uma FC. Além disso, foi ele o responsável por popularizar o gênero com suas aventuras cativantes, ágeis, didáticas e objetivas (ROBERTS, 2018).

A primeira relação das obras de Verne com a realidade vinha de uma paixão muito pessoal: viajar. Assim como Mary Shelley temia as consequências de uma vida gerada pelo desejo de um homem e não de Deus, Verne era um sonhador que gostaria de conhecer os mistérios do mundo. E, de fato, esse é o conceito que permeia a maioria dos livros de FC de Verne. Isso fez com que ele dedicasse boa parte da sua carreira à coleção *Viagens Extraordinárias*. Seu primeiro grande sucesso, e que abriu a coleção, foi *Cinco Semanas em um Balão* [1862]. A obra garantiu ao autor um contrato para uma série de livros sobre viagens, nos quais ele misturou o fascínio pelo desconhecido, com máquinas que fossem

capazes de levar as personagens para diferentes lugares e descrições sobre como as expedições aconteciam. A sequência de narrativas conta com as obras mais populares de Verne, entre elas *Viagem ao Centro da Terra* [1864], *Da Terra à Lua* [1865], *Vinte Mil Léguas Submarinas* [1870] e *A Volta ao Mundo em Oitenta Dias* [1873].

É importante lembrar que se Mary Shelley sofria influências da Revolução Industrial, Verne foi influenciado pelas diversas expedições de naturalistas que ocorreram ao longo do século XIX. Em 1831, Charles Robert Darwin, então com 22 anos, iniciou uma expedição a bordo do navio HMS Beagle, que tinha como um dos objetivos mapear a América do Sul. Apesar da previsão inicial de dois anos, a viagem levou cinco anos para ser concluída, e durante esse período, Darwin teve a oportunidade de descrever diversos animais e plantas, no que resultou o seu trabalho mais influente, *A Origem das Espécies* [1859].

Durante os cinco anos que Darwin acompanhou a expedição no Beagle, ele passou por mais de 40 locais, incluindo o Brasil. Esta, assim como as demais grandes expedições do século XIX³¹, podem ser apontadas como uma das inspirações de Verne, que certamente era um entusiasta da ciência. Isso fica evidente ao ler suas obras, que contavam com várias passagens falando sobre Física, Química, Geologia, Botânica, Biologia, Matemática, Astronomia, História e Geografia (COUTINHO, 1994). Na verdade, Verne procurava estar sempre por dentro do que acontecia no meio científico, o que possivelmente ocupava um bom tempo da sua rotina diária. Por ser membro da burguesia, ele tinha fácil acesso às sociedades científicas e suas produções. Por esse motivo, ele

[...] lia publicações especializadas, como os boletins das sociedades científicas, especialmente os da Sociedade Geográfica, as revistas *La Revue Bleue*, *La Revue Rose*, *La Revue des Deux Mondes*, *Cosmos*, *La Nature* e *L'Astronomie*, além de 15 jornais diários. Com base nessas leituras, ele criou um arquivo sobre os mais diversos assuntos, que utilizaria, posteriormente, em seus romances. [...] Assim, os seus livros mostravam, não só as mais recentes descobertas científicas, como também as suas origens (COUTINHO, 1994, p. 6).

Verne não era apenas uma pessoa que ansiava viajar, ele sabia que existia um universo a ser explorado fora da Europa, com animais e plantas que nenhuma pessoa no Velho

³¹ Em 1817, uma grande missão austríaca foi realizada no Brasil, em decorrência do casamento de Dona Leopoldina com o príncipe Dom Pedro I. Na equipe que veio para o país, destacam-se o zoólogo Johann Baptist von Spix, o botânico Karl Friedrich Philipp von Martius e o pintor Thomas Ender. A viagem rendeu uma série de descobertas, muitas das quais foram levadas para a Europa ou deixadas para a família real e estavam expostas no Museu Nacional, até o incêndio que destruiu o local em 2018. Entre 1824 e 1829, foi a vez do médico Georg Heinrich von Langsdorff financiar uma expedição para o Brasil. Com ele vieram o botânico Ludwig Riedel, o astrônomo Nestor Rubzoff, o topógrafo Hércules Florence e o pintor Johann Moritz Rugendas. A expedição também rendeu uma série de estudos e materiais que chegavam à Europa e alimentavam o interesse e a imaginação, não apenas de outros cientistas, mas de todas as pessoas que se interessavam pelo tema.

Continente jamais imaginou existir. Daí é possível compreender como Verne conseguiu criar descrições tão realistas sobre as aventuras que suas personagens enfrentavam, que para o público é algo quase natural aceitar aquelas jornadas. Em *Viagem ao Centro da Terra*, por exemplo, o autor utiliza a história e a linguística para criar a motivação inicial, e, então, nos apresenta a uma série de descrições geográficas e biológicas que as personagens utilizam para poder fazer a viagem. A trama gira em torno de um professor (Lidenbrock), que descobre um documento que pertencia a um viking (Arne Saknussemm), e continha as rotas para o centro da Terra. Após conseguir decifrá-lo, ele lidera uma expedição formada por ele próprio, pelo seu sobrinho Axel e pelo guia Hans. Em uma conversa com Lidenbrock, durante o planejamento para a viagem, Axel comenta que

É perfeitamente reconhecido que o calor aumenta mais ou menos um grau a cada vinte metros de profundidade abaixo da superfície do globo. Ora, admitindo que essa proporcionalidade seja constante, e sendo o raio terrestre de seis mil quilômetros, existe no centro uma temperatura que ultrapassa duzentos mil graus (VERNE, 2021, p. 38).

Verne apresenta esse cálculo impreciso³² — mas que parte de uma conta que teoricamente o sustenta — para então colocar uma segunda possibilidade científica. A história segue com Lidenbrock mencionando Siméon Denis Poisson³³, para justificar que a conta apresentada por Axel poderia estar incorreta. Naturalmente, há um limite para a ciência aplicada por Verne no livro, pois conforme a história avança e a expedição parte para o centro da Terra, é revelado que há ali um ambiente rico em fauna e flora. Porém, mesmo nessas situações, a história é descrita de maneira científica.

Cabe ressaltar que, embora Verne possa ser considerado (assim como tantos outros escritores do gênero) um visionário futurista, pensar em suas obras da maneira como Gernsback concebia a FC é um erro que acaba por diminuir o trabalho do autor (ROBERTS, 2018). Além disso, é desconsiderar a maneira como o próprio Verne se relacionava com a ciência, e como ele a utilizava para criticar sua própria sociedade. O autor acreditava que a ciência seria capaz de oferecer à humanidade uma vida mais justa e igualitária. Não por acaso, em *Os Quinhentos Milhões da Begun* (1879), livro que não pertence às *Viagens*

³² Em 2013, estudos realizados pela agência francesa Comissariado de energia atômica e energias alternativas (CEA), calculou que a temperatura aproximada do núcleo da Terra era de 6000°C. Apesar de haver base científica para o cálculo apresentado na citação, a temperatura não segue a proporcionalidade mencionada até o núcleo, como o próprio autor sugere na sequência da história.

³³ Matemático e físico francês, sua principal contribuição para a ciência foi a equação de Poisson, uma equação usada em eletrostática, engenharia mecânica e física teórica. Seu trabalho também envolveu eletromagnetismo, óptica e termodinâmica.

Extraordinárias, Verne descreve a importância de um uso com fins sociais da ciência. Interessado pelos ideais da Revolução Francesa e do Comunismo Utópico, ele apresenta nessa história um cientista (Dr. Sarrasin), que sugere durante um congresso que seus colegas criem uma cidade-modelo, capaz de oferecer aos seus habitantes, condições iguais de vida e amplo acesso à educação.

Retornando às *Viagens Extraordinárias*, em *Da Terra à Lua*, o fim da Guerra Civil e a ânsia de uma sociedade forjada, entre outras coisas, à base da indústria bélica, faz com que os membros de um clube de armas recorram à ciência para conquistar um novo território: a Lua. É interessante observar como isso molda a estrutura narrativa da obra. Menos interessado em descrever a superfície lunar³⁴, Verne utiliza seu conhecimento em História e Física para realizar suas críticas e desenvolver a trama. A ciência, portanto, era uma maneira de compreender e resolver os problemas da humanidade. Ela se faz presente em quase toda a obra de Verne, e, de maneira geral, é um meio para descrever alguns incômodos ou desejos pessoais. O avanço científico deveria, para o autor, gerar mais conhecimento.

É o que acontece em *Vinte Mil Léguas Submarinas*, por exemplo, onde o submarino Náutilus é utilizado essencialmente como um instrumento de exploração. Até mesmo em *Da Terra à Lua*, embora a motivação que leva à construção do gigantesco canhão seja para construir a mais poderosa das armas e vise a conquista da Lua, seu resultado é, igualmente, o da exploração. Isso deixa a literatura de Verne um tanto utilitarista, colocando a ciência como um elemento maravilhoso em relação ao que ela poderia nos oferecer, mesmo quando utilizadas para fazer algum tipo de crítica social. Essa, talvez, seja a mais profunda, das tantas diferenças que o separam de outro fundamental escritor de FC do final do século XIX: Herbert George Wells.

H.G. Wells teve uma relação com a ciência diferente da de Verne. O britânico teve uma carreira como professor, foi aluno da *Normal School of Science*, em Londres, e trabalhou escrevendo jornalismo científico. Conforme lembra Roberts (2018), Wells chegou a escrever textos especulativos, imaginando, entre outras coisas, como poderiam ser os humanos no futuro, a partir da teoria da evolução de Charles Darwin. É nesse contexto que ele publica sua primeira novela de FC, *A Máquina do Tempo* [1895]. A história é basicamente uma versão ficcional dos textos que H.G. Wells já escrevia, colocando um protagonista (sem nome) em contato com uma máquina que lhe permite viajar através do tempo. Sua aventura começa quando ele chega ao ano de 802.701 e descobre que a humanidade se dividiu (evoluiu) em duas espécies: os elóis e os morlocks.

³⁴ Isso só viria a acontecer na sequência do livro, *Viagem ao Redor da Lua* [1870].

Embora seja possível ver uma abordagem sobre luta de classes (muitos críticos apontam essa como sendo a motivação principal da novela), é bastante evidente o teor darwinista do livro, que se manteve mais tarde em *A Ilha do Dr. Moreau* [1896]. O livro, que retoma algumas das discussões levantadas por Mary Shelley — como o da criação da vida, porém, aqui de maneira mais blasfema —, segue Edward Prendick, um inglês com formação científica que sobreviveu a um naufrágio e é resgatado por um homem chamado Montgomery. Prendick se vê obrigado a desembarcar na mesma ilha que Montgomery e descobre que o local pertence ao Dr. Moreau, um ex-fisiologista que abandonou Londres após ter seus horribéis experimentos de vivissecção expostos publicamente. Na ilha, Moreau realiza procedimentos cirúrgicos em animais, tentando forçar a evolução deles.

Tanto em *A Ilha do Dr. Moreau*, quanto em *A Máquina do Tempo*, Wells oferece uma abordagem darwinista à FC, em um momento em que a *Origem das Espécies* começa a ser mais conhecida e estudada no continente europeu. Cabe lembrar que Wells foi aluno de Thomas Henry Huxley³⁵, e este influenciou toda a literatura do escritor britânico. Em seus dois primeiros romances, H.G. Wells explora o que poderia ser o futuro da humanidade, mesmo que, de certo modo, ele possa sugerir uma “evolução no sentido contrário” — com os humanos retornando a uma forma mais animalesca, como é o caso dos morlocks. Além disso, os experimentos do Dr. Moreau têm como base uma tentativa de fazer com que animais evoluam para algo mais próximo do ser humano, e, após as ações do médico, as criaturas passam a retornar ao que seriam suas formas originais.

É em outro romance de H.G. Wells que se encontra sua abordagem mais interessante na relação entre o contexto do autor, suas crenças e convicções, com o texto da FC. *A Guerra dos Mundos* (1896) é, antes de mais nada, a maneira como o escritor encontrou para responder à pergunta “E se viessem seres de outros mundos e fizessem com o ser humano o que nós mesmos fazemos a outros povos?”. O questionamento teria vindo de Francis Charles Wells, irmão mais velho do escritor, durante uma viagem à Austrália (PIRES, 2017). Entre os anos de 1815 e 1914, o império britânico viveu o seu auge, com o período sendo referenciado como o século britânico.

³⁵ Biólogo e filósofo britânico que ficou conhecido como “O Buldogue de Darwin”, pela maneira com que defendia publicamente a teoria da evolução de Charles Darwin.

A Grã-Bretanha acrescentou ao seu império territorial de 1820 a 1913. Houve grandes aquisições na década de 1870 na África, que incluíram Egito, Gana, Quênia, Nigéria, Rodésia, Sudão, Transvaal, o Estado Livre de Orange e Uganda. Na Ásia, Aden e os xeques ao redor da Arábia, Birmânia, os estados malaaios, Hong Kong e algumas ilhas do Pacífico foram acrescentados, e o raj britânico assumiu o controle de toda a Índia. A população nos territórios africanos era de cerca de 52 milhões em 1913, na Ásia cerca de 330 milhões, no Caribe cerca de 1,6 milhão e na Austrália, Canadá, Irlanda e Nova Zelândia cerca de 18 milhões. A população total do Império era de 412 milhões - dez vezes maior que a própria Grã-Bretanha³⁶ (MADDISON, 2001, p. 97, tradução nossa).

Em *A Guerra dos Mundos*, Wells escreve o mais poderoso “e se” da sua carreira. É sem dúvida o primeiro clássico da literatura sobre invasão alienígena, tendo eclipsado outras obras que surgiram na sequência. Cabe destacar que o avanço da astronomia, ao longo do século XIX, foi mais um dos estímulos para que escritores, sobretudo da Europa, investissem em narrativas sobre exploração espacial e viagens interplanetárias. O fato do livro de H.G. Wells ter sido o que se manteve como o mais relevante — até o surgimento das revistas *pulp*³⁷ — também diz muito sobre o feito do autor.

Wells, então, recorre a uma ferramenta que lhe permite falar sobre os horrores da guerra, quase como se pudesse prever o que a humanidade iria conhecer nas décadas seguintes. O texto de FC, como já dito anteriormente, faz isso. É, na sua essência, uma mistura entre criatividade narrativa, imaginação e contextualização. E H.G. Wells soube trabalhar de maneira promissora com esses três pilares durante boa parte de sua carreira. Sua literatura se manteve relevante pela maneira como ele dialogava com o seu público. Isso não significa limitar seus livros a narrativas politizadas ou panfletárias, mas reconhecer que ele foi o primeiro escritor a conectar intencionalmente todas as possibilidades que a FC lhe oferecia. Quando olhamos para um livro como *A Guerra dos Mundos* no século XXI, reconhecer todas as possibilidades que Wells utilizou na narrativa se torna um exercício fundamental para compreender a obra, além da história de uma invasão alienígena. Ele é isso, assim como uma crítica à dominação imperialista, um exercício imaginativo, uma demonstração de medo do desconhecido, entre tantas outras possibilidades.

Para nós, o livro foi a peça fundamental para consolidar a FC como um gênero capaz de falar sobre a realidade de um modo único. Mais do que isso, H.G. Wells foi o escritor que

³⁶ Britain added to its territorial empire from 1820 to 1913. There were major acquisitions from the 1870s in Africa, which included Egypt, Ghana, Kenya, Nigeria, Rhodesia, Sudan, Transvaal, the Orange Free State and Uganda. In Asia, Aden and the sheikdoms around Arabia, Burma, the Malay states, Hong Kong and some Pacific islands were added, and the British raj took control of the whole of India. The population in the African territories was about 52 million in 1913, in Asia about 330 million, in the Caribbean about 1.6 million, and in Australia, Canada, Ireland and New Zealand about 18 million. The total population of the Empire was 412 million — ten times as big as Britain itself.

³⁷ A discussão sobre a origem das publicações *pulp* será apresentada no tópico seguinte.

influenciou boa parte da geração de escritores do início do século XX, no que viria a ser conhecida como A Era de Ouro da FC.

2.1.2. A Era de Ouro

Uma certeza que o primeiro século de FC deixou foi que este era um gênero que merecia uma atenção especial. As histórias caíram no gosto popular e não demorou muito para que começassem a surgir revistas especializadas, assim como editores focados em trabalhar com a FC, com o respeito e a seriedade que ela merecia. E a primeira metade do século XX deixa isso bem claro. A chamada “Era de Ouro” da FC recebe esse nome graças à quantidade de autores, editoras e revistas que apostavam no gênero. Não foi o mero acaso que permitiu que fosse possível surgirem tantas obras relevantes em uma mesma época. Havia um cenário sendo montado desde a década de 1920, graças às revistas *pulp*.

Feitas de um material barato, a partir da polpa da madeira, as revistas eram produzidas para circular entre os leitores com a maior velocidade possível. Uma série de editoras apostavam no formato, fosse para trabalhar com histórias de nicho (Fantasia, Policial, Romance, FC entre outros gêneros), fosse para publicar em diversas histórias diferentes. Para a FC, a influência das publicações *pulp* foi tão grande, que, em homenagem ao editor Hugo Gernsback, foi criado, em 1953, o prêmio Hugo, um dos mais importantes do gênero. Seu trabalho como difusor da literatura de FC fez com que muitos críticos, historiadores, autores e leitores atribuíssem a ele a criação da FC. Naturalmente, não é uma afirmação unânime e, como já detalhamos, é imprecisa em vários aspectos. Porém, é necessário reconhecê-lo como o primeiro grande editor de FC.

Não foi apenas a expansão da FC pelas revistas que permitiu ao gênero se tornar tão popular nesse período. O cinema também teve seu papel, e coube ao cineasta francês Marie Georges Jean Méliès dirigir aquela que é tida como a primeira aventura de FC da história do cinema: *Viagem à Lua* (1902). O filme é uma adaptação de duas histórias, a já citada *Da Terra à Lua*, de Verne, e *Os Primeiros Homens na Lua* (1901), de H.G. Wells, e mostra como a FC não tardou para abraçar outros formatos e se infiltrar em novos domínios. O gênero não apenas se enveredou pelas revistas e pelo cinema, como também o fez por outras mídias como pelo rádio.

Deste último cabe a menção à icônica dramatização de *A Guerra dos Mundos* feita por Orson Welles, antes de seu envolvimento com o cinema³⁸. O fato ocorreu na noite do dia 30 de outubro de 1938, durante uma transmissão da rádio CBS. Welles havia roteirizado uma adaptação do livro, utilizando alguns recursos jornalísticos comuns na época, criando a impressão de que tudo ali estava, de fato, sendo transmitido ao vivo (TESCHKE, 2020). Segundo a própria emissora, cerca de seis milhões de pessoas ouviram a transmissão, das quais pouco mais de um sexto acreditou no relato. No dia seguinte, a notícia que circulava foi que as linhas de emergência ficaram congestionadas na região de Nova Jersey, onde Welles havia adaptado a história, e centenas de milhares de pessoas tentaram fugir do local, para escapar do suposto ataque alienígena. Hoje essa versão é questionada (CAMPBELL, 2010), com algumas evidências sugerindo que se realmente houve confusão, foi algo mais localizado e pouco expressivo. Mas o que realmente aconteceu?

Sabe-se que Welles entrou no ar um pouco antes do horário regular que começava seu programa. Assim, uma parte do público não o ouviu falar que aquilo era, na verdade, apenas uma dramatização, como o próprio locutor esclareceu no início da transmissão. Porém, não deixa de ser notável que uma adaptação de um livro de FC tenha gerado, mesmo que minimamente, tamanho pânico. Roberts (2018) atribui isso ao fato de que no final da década de 1930, as histórias de FC já faziam parte do imaginário popular nos Estados Unidos e na Europa. Assim, as pessoas passaram a acreditar nas mentiras que aquelas histórias falavam para descrever outras verdades, não tão evidentes.

O clima para a FC estava realmente propício para que a geração que estava começando a se destacar, tivesse esse cenário ideal. O gênero estava bem consolidado, o público queria cada vez mais histórias e o mundo se tornava um lugar cada vez mais complexo. E as histórias refletem tudo isso, com um estilo de narrativa que se convencionou chamar de FC *hard*. O termo faz referência à ideia de que tais histórias eram mais focadas em apresentar uma abordagem científica que, dentro de todas as extrapolações possíveis, dialogasse com a realidade. Este foi o último passo dado pelos autores para afastar de vez a FC da Fantasia — a reaproximação aconteceria ainda no século XX — e oferecer aos leitores histórias centradas em “narrativas lineares, heróis resolvendo problemas ou combatendo ameaças em uma história espacial ou um idioma de aventura tecnológica” (ROBERTS, 2018, p. 455).

³⁸ Nessa época, Welles havia dirigido apenas dois curtas. *Twelfth Night* (1933) é uma gravação de um ensaio da peça *Noite de Reis* (1602), que seria exibida no mesmo ano em Chicago. O segundo curta foi *The Hearts of Age* (1934), uma encenação sobre a morte e inspirada no cinema surrealista de Luis Buñuel e Jean Cocteau.

O mais célebre dos autores desse período foi Isaac Asimov. O escritor ficou conhecido principalmente por suas histórias sobre robôs, com incontáveis camadas sobre todas as possíveis discussões sobre humanidade. O primeiro romance de Asimov com a robótica já oferece um olhar sobre a amplitude do tema. *As Cavernas de Aço* [1954]³⁹ acompanha a investigação policial do assassinato de um cientista que vive em outro planeta, porém, o crime acontece na Terra. A história, naturalmente, se passa em um futuro, porém, Asimov era direto quando precisava construir um paralelo com a sociedade e, aqui, ele estabelece que a Terra é um planeta superpovoado e que sofre as consequências disso. Já as pessoas ricas têm o privilégio de viver em colônias localizadas em outros planetas e gozam de prazeres e bens que são inimagináveis aos habitantes da Terra. Apenas isso já bastaria para compreender que Asimov soube utilizar muito bem os recursos narrativos da FC para falar sobre conflitos extremamente comuns, mas o autor vai além. Ele estabelece que o crime será investigado por uma dupla formada pelo policial Lije Bailey, que vive na Terra, e pelo robô R. Daneel Olivaw, que vive em uma das colônias.

Os robôs da FC têm origem há mais tempo. A palavra foi usada pela primeira vez, segundo o próprio Asimov (2019), na peça *R. U. R.*⁴⁰ [1921], como uma espécie de sinônimo de “trabalho escravo”. Além disso, antes do termo ter sido criado, a FC já trabalhava com histórias sobre autômatos, muitas delas fazendo referências, atualizações ou plágios de *Frankenstein* ou *o Prometeu Moderno*.

Para Asimov, escrever sobre robôs era uma maneira de trabalhar temas sobre as relações de poder entre humanos, assim como um exercício de imaginação que não olhava para a tecnologia apenas como um problema, mas também como uma finalidade, ou uma ferramenta para resolver problemas⁴¹. A partir disso, Asimov consegue estabelecer uma série de paralelos, que podem funcionar nos mais variados contextos (contemporâneos ao autor, ou não) sobre conflitos sociais e sobre o que é ser um humano. Seu primeiro romance com essa

³⁹ Em 1954, Asimov já havia publicado uma porção de contos sobre robôs na *Astounding Science Fiction*, revista de ficção científica que teve John Wood Campbell como editor. Campbell formulou com Asimov as três leis da robótica, que são utilizadas em narrativas de FC ainda hoje. Para a *Astounding Science Fiction*, Asimov escreveu histórias sobre robôs desde 1941, que depois foram publicadas em uma coletânea de contos chamada *Eu, Robô* [1950]. O livro contou com oito histórias da *Astounding*, mais o conto *Robbie* [1940], que havia sido rejeitada pela revista de Campbell, mas aceita por Fred Pohl, para ser publicada na *Super Science Stories* com o título *Strange Playfellow*. *As Cavernas de Aço* é o primeiro romance de Asimov sobre robôs. A história foi publicada primeiramente em três partes na revista *Galaxy Science Fiction*, entre outubro e dezembro de 1953, e em 1954 foi lançada como livro.

⁴⁰ *Robôs Universais de Rossum* (*Rossumovi Univerzální Roboti*, no original).

⁴¹ Em *R.U.R.*, os robôs são criados para servir os seres humanos, mas após algum tempo se revoltam e acabam com toda a humanidade. Essa temática foi recorrente antes dos contos de Asimov.

temática se mostrou tão influente, que por muito tempo foi seu livro mais bem-sucedido, dando origem a duas sequências, *O Sol Desvelado* [1956] e *Os Robôs da Alvorada* [1983].

É importante destacar que a geração da chamada “Era de Ouro” é a geração do pós Crise de 1929 e do pós Primeira Guerra Mundial. Nos Estados Unidos, isso se refletiu, principalmente, em histórias individualistas e um tanto positivas na abordagem dada à ciência (como é o caso de Asimov com seus robôs), além de uma de narrativas espaciais. Estas, aliás, tornaram-se frequentes nas décadas de 1940 e 1950, e, não raro, levavam as discussões políticas da Terra para outros planetas (uma visão expansionista e, por que não, imperialista).

Um dos autores que soube misturar esses sentimentos foi Ray Douglas Bradbury, com sua coletânea de contos intitulada *Crônicas Marcianas* [1950]. O livro é uma junção de pequenas histórias publicadas a partir de 1946 em diferentes revistas de ficção científica. Embora cada conto possa ser lido de maneira independente, Bradbury os reuniu de modo que seguissem uma linha mais ou menos cronológica, e adicionou algumas histórias inéditas para poder melhorar algumas das conexões. Na sua essência, o livro acompanha a tentativa dos humanos de criarem uma colônia em Marte, enquanto lidam com os marcianos, que não querem perder seu planeta.

Entre as diversas missões para conquistar Marte, Bradbury também lembra ao seu leitor uma das motivações para deixar a Terra: “Dali a uns dois anos haveria uma enorme guerra atômica na Terra, e ele não queria estar lá quando isso acontecesse. Ele e milhares de outras pessoas como ele, se tivessem alguma sensatez, iriam para Marte” (BRADBURY, 2005, p. 50).

Em muitos aspectos, *Crônicas Marcianas* é uma coletânea que se relaciona com *A Guerra dos Mundos*, porém, colocando os humanos como vilões. É bastante evidente a crítica à dominação de uma nação sobre outra, mas há outro elemento que merece mais a nossa atenção. Com as histórias sendo publicadas pouco tempo após o término da Segunda Guerra Mundial, Bradbury usou o poder da sua narrativa para construir uma sociedade que estava se permitindo cometer os mesmos erros do passado. A já citada guerra atômica, no final do livro, é responsável pela destruição da Terra. O autor narra esse momento a partir dos acontecimentos de uma casa totalmente automatizada, que procura interagir com seus donos, que não estão mais ali, pois foram eliminados por uma bomba nuclear. Bradbury nos informa isso, ao estabelecer uma conexão direta com o que pode ser visto em Hiroshima, após o ataque realizado pelos Estados Unidos, quando muitas pessoas deixaram de existir em poucos segundos, devido ao intenso calor da explosão, restando apenas suas silhuetas nos lugares onde estavam. Em *Chuvvas Leves Virão*, penúltimo conto da coletânea, é descrito que

Todo o lado oeste da construção estava preto, à exceção de cinco manchas. Ali, a silhueta branca de um homem cortando a grama. Ali, como em uma fotografia, uma mulher com o corpo inclinado colhendo flores. Um pouquinho à frente, as imagens queimadas na madeira de um momento titânico, um menininho com as mãos esticadas para o alto; mais acima, a imagem de uma bola lançada e, na frente dele, uma menina, com as mãos estendidas para pegar a bola que nunca caiu (BRADBURY, 2005, p. 196).

Apesar da crítica (e do lamento), *Crônicas Marcianas* é um livro em que é possível perceber o tom otimista do autor. Se a Terra está sendo destruída, não é pela ação da tecnologia, mas consequência da natureza humana. Além disso, a tecnologia é utilizada como o último instrumento para salvar a humanidade, como é possível ver na história que encerra o livro.

Do outro lado do Atlântico, porém, a situação era completamente diferente. A começar pelo Reino Unido, que passou de um gigantesco império durante o século britânico, para um reinado em decadência e assombrado por duas guerras devastadoras. Ou seja, o que havia de otimismo na FC dos EUA, havia de pessimismo entre os ingleses. E é nesse contexto que Eric Arthur Blair, sob o pseudônimo de George Orwell, escreveu *1984* [1949].

Possivelmente a distopia mais influente do século XX, *1984* pode ser lida de diversas maneiras, mas é evidente o peso da Segunda Guerra Mundial nesse romance. Na trama, três grandes governos dominam a Terra: a Oceania (equivalente aos Estados Unidos, Grã-Bretanha, Australásia e África do Sul), Eurásia (equivalente à Rússia e Europa continental) e Lestásia (China e Ásia Oriental). Eles vivem em um eterno conflito para dominar os demais territórios e cada um é governado por um regime totalitário, dos quais nós somos apresentados com detalhes ao Partido Interno, que governa (ou domina) a Oceania e que trata a liberdade de expressão como crime de pensamento. Seu líder, o Grande Irmão — cuja imagem pode ser associada tanto a Hitler como a Stalin — controla todos, observando tudo o que os cidadãos fazem e os bombardeando com propagandas do Partido Interno.

Para jogar os leitores nessa sociedade sem esperança, onde pensar diferente do que o Grande Irmão permite é considerado crime, Orwell utiliza o protagonista da história, Winston Smith. Um homem que não poderia ser mais normal, o que talvez justifique a sua necessidade de registrar seus pensamentos em um diário. Esse ato de rebeldia, ao mesmo tempo que é utilizado para fazer suportar a crueldade daquela sociedade totalitária, também a evidencia. Isso se mostra mais evidente quando Winston é preso e confrontado sobre seus atos, considerados criminosos pelo Partido. O interrogatório do protagonista é uma das sequências

mais perturbadoras da história, na qual o regime que controla a Oceania mostra sua ferramenta mais poderosa para manter seus habitantes sob controle: o terror.

Winston é torturado para que pense, de fato, como o Partido deseja. Arendt (2013) nos lembra que, “Nos países totalitários, a propaganda e o terror parecem ser duas faces da mesma moeda” (ARENDT, 2013), e é isso que Orwell deixa evidente em sua narrativa. Em determinado momento da história, Winston começa a se relacionar com Júlia, uma mulher que, aparentemente, consegue se dividir entre ser uma boa cidadã daquela sociedade, e manter-se livre para pensar como julga melhor. Através dela, o autor mostra como o uso da propaganda também pode ser uma forma de terror.

Em certos aspectos ela era muito mais atilada do que Winston e muito menos suscetível à propaganda do Partido. Uma vez, quando por acaso, devido a um pretexto qualquer, ele mencionara a guerra contra a Eurásia, ela o surpreendera ao dizer despreocupadamente que em sua opinião aquela guerra não estava acontecendo. Que era provável que as bombas-foguetes que caíam diariamente sobre a cidade fossem disparadas pelo próprio Governo da Oceania, “só para manter a população amedrontada”. (ORWELL, 2009 n.p.).

Orwell não precisou se esforçar para descrever uma sociedade futurista, que devido à guerra e ao governo totalitário foi impedida de ter um futuro. O mundo de *1984* é, na sua essência, o mesmo mundo que seu autor via ao olhar pela janela, em 1948, enquanto escrevia seu romance. Era também um retrato de uma sociedade devastada pelo mundo que veio com o fim de uma Guerra Mundial, do holocausto e dos governos totalitários. O pessimismo de Orwell fica ainda mais evidente quando colocamos *1984* ao lado de *Fahrenheit 451* [1953], de Bradbury. As diferenças já começam a se mostrar evidentes pela diferença de ritmo entre as narrativas. Enquanto Orwell opta por um texto mais detalhado, que coloca o leitor naquele mundo sem esperanças, Bradbury é ágil ao narrar sua história. *Fahrenheit 451* acompanha um bombeiro (Montag) que tem como função queimar livros considerados ilegais, mas que ao conhecer uma professora (Clarisse), passa a questionar seu trabalho e se interessar pelas obras que deveria destruir.

A principal diferença, porém, entre as duas histórias, está na maneira como elas são concluídas. Enquanto em *1984* não há qualquer tipo de esperança de que a vida do seu protagonista vá melhorar, em *Fahrenheit 451* é possível vislumbrar um futuro mais otimista.

Este, aliás, foi o retrato da geração que consolidou o interesse dos leitores pela FC, sobretudo nos Estados Unidos e na Europa. Porém, depois de mais de duas décadas de histórias mais focadas em viagens espaciais e tecnologias futurísticas, do que em personagens

complexas e narrativas densas (com evidentes exceções), uma nova geração de escritores se preparava para adicionar uma nova carta na mesa.

2.1.3. A *New Wave*

A década de 1960 é, sob muitos aspectos, uma das mais importantes para a consolidação da FC. Muito disso se deve por influência da “Era de Ouro”, mas também pela maneira como os autores passaram a tratar suas obras (ROBERTS, 2018). O gênero começava a se esgotar e os novos autores não tinham a mesma visão romântica da exploração espacial. Ao mesmo tempo, essa nova geração de autores buscou quebrar com uma lógica de estrutura de texto muito comum até então, que se via tão obrigada a investir na FC *hard*, que muitas vezes deixava a construção da narrativa em segundo plano. Nascia assim a chamada *New Wave*.

Roberts (2018) lembra que não havia uma associação formal entre os escritores da época. Assim como aconteceu com os escritores da “Era de Ouro”, a *New Wave* começou a aparecer como um novo movimento literário dentro da FC⁴²

É difícil afirmar que o mesmo rompimento tenha acontecido com a literatura de FC da época, mas de fato houve um rompimento vindo de alguns escritores. Nesse sentido, é importante destacar a relevância do trabalho do escritor Frank Patrick Herbert. O autor, responsável por uma vasta bibliografia, que em sua maioria ainda aguarda por ser redescoberta, em especial fora dos Estados Unidos, conseguiu em *Duna* [1965] um feito poucas vezes obtido em outros momentos da história da FC. Esta é uma obra que realmente antecipa algumas discussões, que na época em que foi produzida, ainda não estavam muito presentes no debate público.

De maneira um tanto reducionista, *Duna* é uma história sobre disputa de poder, conspirações e uma envolvente profecia. Em uma segunda camada, hoje muito mais evidente que na década de 1960, é um romance ambiental, que mira na geopolítica do Oriente Médio para construir a sua trama e a sua ambientação. A história se passa no planeta do título, também chamado de Arrakis, totalmente coberto por um deserto e onde a água é um material raro e precioso. O livro começa com a chegada da Casa Atreides, uma família de nobres, que foi enviada para comandar o planeta, os colocando em conflito com a Casa Harkonnen, que

⁴² Neste caso, estamos nos referindo à produção anglófona, com autores do Reino Unido e dos Estados Unidos, principalmente. Movimentos semelhantes ocorreram em outros países, com diferentes motivações dos seus autores. No caso do Brasil, por exemplo, Causo (2013) afirma que a chamada “Primeira Onda da FC Brasileira” também foi uma resposta à literatura que a antecedeu, assim como a *New Wave*.

eram os antigos responsáveis por Arrakis. O motivo que faz Duna ser um lugar tão importante é a presença de uma especiaria — o melange — produzida por vermes gigantes que habitam o planeta, e necessária para viagens intergaláticas.

Duna foi publicado no embalo de *Primavera Silenciosa* [1962], um livro de não-ficção, que ajudou a trazer o tema ambiental, quando ainda não era comum falar sobre isso. Escrito pela bióloga Rachel Carson, *Primavera Silenciosa* abordava as consequências negativas do pesticida DDT, e se tornou uma referência no movimento ambientalista durante a década de 1960 (GLAUSIUZ, 2007). Nesse sentido, um aspecto importante sobre *Duna* pode ser encontrado já na sua dedicatória feita “Às pessoas cuja labuta ultrapassa as ideias e invade o domínio do ‘real’: aos ecólogos das terras áridas, onde quer que estejam, não importa a época, fica dedicada esta tentativa de profecia, com humildade e admiração” (HERBERT, 2017, p. 16). *Duna* é considerado o primeiro grande romance ecológico (JAMES; MENDLESOHN, 2003), o que faz de Herbert um vanguardista, não apenas dentro da FC.

Além disso, não se pode negar a ambientação do livro e como ele foi preciso ao antecipar os conflitos no Oriente Médio, principalmente com a Crise do Petróleo na década de 1970. Roberts (2018) destaca o contexto político de *Duna* como sendo um de seus pontos fortes e a ambientação fica mais evidente quando somos apresentados aos *fremen*, uma tribo de nativos de Arrakis⁴³, inspirados nos Beduínos árabes.

Talvez tenha sido Ursula Kroeber Le Guin quem melhor utilizou a FC para falar sobre o que acontecia ao seu redor. Le Guin foi uma das grandes autoras da sua geração, com uma bibliografia que, além da FC, conta com obras de ficção especulativa, não-ficção, roteiros, ensaios, poesia, traduções, críticas literárias, e ficção infantojuvenil. Na FC, suas obras abordavam os mais variados temas como religião, antropologia, feminismo, conflitos políticos, sociais e ecologia, além de ter rompido com diversos paradigmas ao trabalhar com protagonistas mulheres e/ou negros.

Sua visão libertária sempre foi bastante evidente em suas obras, em especial naquelas em que utilizava a política como tema central, como em *Os Despossuídos* [1974], em que a autora faz uma releitura da Guerra Fria. Aqui, o planeta Urras é o exemplo máximo de uma sociedade capitalista amplamente desenvolvida, rica e, conseqüentemente, desigual. Ao redor do planeta, orbita a Lua Anarres, que é habitada por uma sociedade anarquista, aos moldes do

⁴³ A história de *Duna* se passa 24.600 anos no futuro, quando a Terra não é mais um planeta habitável. A humanidade se espalhou pelo universo e os *fremen* são descendentes de humanos que há muito se instalaram em Arrakis. Embora eles não tenham origem no planeta, são considerados nativos no momento em que a história é narrada por já terem perdido completamente o contato com outros humanos.

que teorizou Piotr Kropotkin⁴⁴. Para ilustrar os contrastes entre ambos os lugares⁴⁵, Le Guin nos apresenta o cientista Shevek, um habitante de Anarres, que inconformado por viver em uma sociedade em que todos são supostamente vistos como iguais, decide se mudar para Urras, onde acaba sendo explorado e decide retornar à Lua.

É em *A Mão Esquerda da Escuridão* [1969] o exemplo mais evidente de como a sua obra dialogava com o que acontecia ao seu redor. O livro tem um forte teor feminista, dialogando com diversas escritoras da sua época, como Betty Friedan e Simone de Beauvoir, com quem é mais notável o paralelo. De certo modo, a sociedade apresentada em *A Mão Esquerda da Escuridão*, em vários aspectos pode ser vista como aquela sugerida por Beauvoir, ao questionar os papéis atribuídos ao feminino e ao masculino dentro da sociedade, assim como as violências em decorrência de tais papéis.

O fato de toda a população, entre dezessete e trinta e cinco anos de idade, estar sujeita a ficar [...] ‘amarrada à gravidez’ sugere que ninguém aqui fica tão completamente ‘amarrado’ como, provavelmente, ficam as mulheres em outros lugares — psicológica ou fisicamente. Fardo e privilégio são compartilhados de modo bem igualitário (LE GUIN, 2014, p.99).

Sobre isso, é possível buscar um paralelo direto com a obra *O Segundo Sexo* [1949], de Beauvoir, que discorre sobre a necessidade de se distribuir tais fardos e privilégios.

Quanto às servidões da maternidade, elas assumem, segundo os costumes, uma importância muito variável: são esmagadoras se se impõem à mulher muitas procriações e se ela deve alimentar e cuidar dos filhos sem mais ajuda; se procria livremente, se a sociedade a auxilia durante a gravidez e se se ocupa da criança, os encargos maternos são leves e podem ser facilmente compensados no campo do trabalho (BEAUVOIR, 2009, p. 74).

Nesse sentido, a obra de Le Guin é bastante direta em estabelecer paralelos com as pautas feministas. Embora, como Roberts (2018) sugere, *A Mão Esquerda da Solidão* possua outras abordagens, igualmente válidas, é o diálogo com tais pautas que nos interessa aqui, uma vez que reforça o caráter social que a FC possui.

Durante as décadas de 1960 e 1970, essa geração de autores, que buscavam um novo estilo de escrita dentro da FC, contemplando aspectos que escritores da Era de Ouro não

⁴⁴ Piotr Alexeyevich Kropotkin foi um filósofo anarco-comunista russo, conhecido por seus livros que defendiam um movimento libertário não violento. Também atuou como geógrafo, economista, cientista político, sociólogo, zoólogo e historiador e escreveu sobre as condições do sistema prisional russo. Além de vários livros, foi o autor do verbete "Anarquismo", para a Enciclopédia Britânica.

⁴⁵ Le Guin é constantemente ambígua em *Os Despossuídos*, permitindo diversas leituras de sua obra. Em Urras, por exemplo, há uma evidente divisão de classes, mas não há necessariamente vantagens nisso, exceto pelo controle do poder. Já em Anarres, apesar da suposta igualdade, Le Guin também trabalha com diferenças sociais ao longo do texto.

abordavam em suas obras repletas de robôs, guerras e alienígenas. Todas essas temáticas estiveram presentes na *New Wave*, mas o esforço de pessoas como Ursula K. Le Guin, Frank Herbert, Philip K. Dick, Samuel Delany e Joanna Russ se focou também em escrever uma FC com “mais sofisticação literária e mais ambição formal” (ROBERTS, 2018, p. 593). Esses autores fizeram isso trazendo mulheres e minorias étnicas e sociais para o protagonismo das suas histórias, abordando modos alternativos de vida nas narrativas e explorando de diferentes maneiras a sexualidade das suas personagens.

Russ, por exemplo, escreveu *The Female Man* [1975]. Seguindo o mesmo caminho de Le Guin, a autora fez uma utopia feminista que acompanha quatro mulheres de diferentes universos paralelos. Joanna vive no que seria a nossa Terra, na década de 1970. Jael vive em um planeta Terra em que mulheres e homens se dividem e vivem em estado de guerra há 40 anos. A Terra de Jeannine nunca conseguiu superar a Grande Depressão, o que fez com que os papéis de gênero se tornassem mais expressivos e contrastantes. Finalmente, Janet vive no futuro, em uma Terra utópica onde não existem mais homens, que morreram há séculos. Essa construção de quatro personagens, que poderiam ser a mesma pessoa em realidades distintas, serve para que Russ explore os absurdos vivido por cada uma das mulheres e evidencie de maneira bastante crítica o papel das mulheres em relação aos homens.

Delany é outro nome da *New Wave* que buscou uma escrita mais sofisticada em sua literatura. Exemplo disso pode ser encontrado em *Babel-17* [1966], em que Rydra Wong, uma poeta, linguista e criptografa, é chamada pelo exército para ajudar a decifrar um código alienígena. Ao longo da trama, Wong descobre que o código é, na verdade, uma língua capaz de alterar a realidade e faz com que os soldados mudem de lado e se juntem aos seus inimigos. A discussão sobre linguística e a presença de uma protagonista asiática são apenas dois dos elementos usados por Delany para abordar a sua FC de maneira social.

Por mais que todos esses autores tenham tido um forte impacto, Amaral (2005) aponta que a *New Wave* não foi uma geração que tenha conseguido um sucesso comercial. As novidades se esgotaram rápido e o estilo das narrativas precisou de alguns anos para que se tornasse popular entre os leitores de FC. Foi necessário que uma nova franquia surgisse, para conseguir chamar a atenção dos fãs e atrair pessoas que não tinham o costume de ler FC. E isso aconteceu no cinema, com um filme que retomava as aventuras espaciais — as chamadas *Space Operas* —, sem o mesmo requinte narrativo da *New Wave*, mas com um grande apelo ao público. Esse filme se chama *Star Wars*.

2.1.4. O Final do Século XX

A década de 1980 da FC vem no embalo do sucesso de *Star Wars* [1977], uma das franquias mais bem-sucedidas da história — ultrapassando, inclusive, os limites do seu gênero (ROBERTS, 2018). É também um momento em que a literatura se restabelece após o declínio da *New Wave*. Embora a geração anterior de escritores tenha se destacado por suas histórias criativas e inovadoras, Amaral (2005) lembra que poucos foram os escritores que obtiveram algum sucesso comercial. Philip K. Dick, que será devidamente tratado no capítulo 3, morreu enfrentando dificuldades financeiras — situação comum ao longo de toda a sua carreira —, e ele não foi uma exceção. Por isso, a partir da segunda metade da década de 1970, a FC sofreu uma considerável redução na quantidade de publicações.

Com o sucesso de *Star Wars*, uma nova geração de fãs surge e impulsiona também a explosão de novos escritores. Roberts destaca que as décadas de 1980 e 1990 foram marcadas por “um número cada vez maior de novelas e histórias apareceram anualmente” (ROBERTS, 2018, p. 656). Foi nesse período também que o audiovisual se tornou um formato no qual a FC vai encontrar algumas das suas principais obras. Em partes pelo sucesso de *Star Trek* na televisão a partir de 1966, mas também por um movimento impulsionado por *2001: Uma Odisseia no Espaço* e *Planeta dos Macacos*, ambos de 1968. Ou seja, a FC passou a ocupar cada vez mais espaços e atingir um público maior e mais diverso. O resultado é que até mesmo escritores que não se identificavam como *autores de FC*, se aventuraram pelo gênero

O que não pode ser negado é que as décadas de 1980 e 1990 viram escritores fora-do-gênero tentar a FC às vezes apenas por diletantismo. Isso, por sua vez, é um indicador do grau de proeminência cultural que o gênero estava começando a demonstrar. Aquilo que, antes de *Star Wars*, havia sido o interesse subcultural de uma minoria estava com rapidez tornando-se dominante no âmbito cultural (ROBERTS, 2018, p. 689).

Na literatura, isso se refletiu em uma grande variedade de textos e até mesmo no surgimento de novos subgêneros, como foi o caso do *cyberpunk*. Seu surgimento também será explorado no capítulo 3, mas antecipamos sua relevância social, uma vez que ele está diretamente relacionado com o atual tópico. As obras que acompanham o sucesso de *Neuromancer* [1984], tinham como principal similaridade a ambientação em um futuro contraditório, no qual a tecnologia atinge seu ápice imaginável, mas a vida em sociedade caminha em sentido contrário. Se por um lado, as máquinas são capazes de realizar trabalhos que humanos não têm condições, a medicina evoluiu para dar fim a doenças terríveis e

percorrer grandes distâncias é uma atividade que pode ser feita em poucos minutos, por outro as grandes corporações parecem menosprezar a vida humana, a desigualdade social ultrapassa os piores níveis imagináveis e a dependência da tecnologia se mostra como um problema e não uma solução.

Para além da influência de outras literaturas de FC, o *cyberpunk* é um fenômeno que nasce a partir da Terceira Revolução Industrial — também chamada de Revolução Digital —, cujos reflexos já são vistos na década de 1980. Kellner (2001) lembra que essa literatura era também uma advertência dos autores para essa relação com a tecnologia, o que os aproxima de Mary Shelley e o seu *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*

Como gênero, o cyberpunk pode ser visto como sistemas de advertências, como narrativas moralizadoras e acauteladoras, a nos avisarem sobre os desenvolvimentos futuros, quando não haverá futuro controlável pelo ser humano em atendimento aos seus objetivos. Portanto, é interessante o paralelo entre a literatura cyberpunk e o romance oitocentista de Mary Shelley, *Frankenstein*, que também adverte sobre o uso desenfreado das novas tecnologias (KELLNER, 2001, p. 384).

Ainda dentro do que as décadas de 1980 e 1990 ofereceram de literatura, uma quantidade considerável retoma temáticas das gerações anteriores, sob um olhar mais contemporâneo. Sheri Stewart Tepper é um exemplo dessa retomada com suas obras que abordam tanto questões feministas, como em *The Gate to Women's Country* [1988], quanto ambientais, como em *Grass* [1990]. Porém, cabe destacar que essa volta a temáticas que já haviam sido trabalhadas não é uma novidade na FC — como Kellner (2001) lembra na comparação entre o cyberpunk e o livro *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*. Esse destaque é apenas por estarmos tratando aqui de obras que dialogavam com discussões que eram contemporâneas às suas publicações.

É neste sentido que os trabalhos de Octavia Estelle Butler se destacam. A autora se envereda por temas — que também já haviam aparecido na FC anteriormente — em consonância com algumas pautas contemporâneas.

A mais notável destas, presente na maioria das obras de Butler, é o racismo. Ela, uma escritora negra, trazia para sua literatura personagens negras, muitas das quais eram protagonistas em suas histórias. Cabe lembrar que as décadas de 1970 e 1980 viram o nascimento e o auge do *Blaxploitation*⁴⁶, com um grande número de diretores negros trazendo para as telas dos cinemas filmes com um forte teor político e social. Além disso, os negros

⁴⁶ O *Blaxploitation* foi um movimento que surgiu no cinema dos Estados Unidos no início da década de 1970. Ele foi marcado por filmes protagonizados e dirigidos por negros, assim como seu público-alvo também eram os afrodescendentes estadunidenses. A palavra *Blaxploitation* é uma junção de *black* (negro) e *exploitation* (exploração).

também chamava a atenção das pessoas com a música, sobretudo o rap, que também contava com letras politizadas e críticas ao racismo nos Estados Unidos.

Os músicos negros do *rap* e os cineastas negros têm utilizado a cultura da mídia para expressar sua visão sobre a sociedade americana contemporânea usando a mídia para resistir à cultura de opressão racial existente nos Estados Unidos e para exprimir suas próprias formas de resistência e de identidade contextadora (KELLNER, 2001, p. 203).

Para além do conteúdo político e social da obra de Butler, há também uma exploração de conceitos científicos bem definidos. Na trilogia *Xenogenesis*⁴⁷, a autora explora de maneira bastante enfática a genética. Em *Despertar* [1987], primeiro livro da trilogia, os leitores acompanham Lilith Iyapo, uma mulher afroamericana que desperta em uma espaçonave e descobre que foi resgatada por seres alienígenas após um conflito nuclear que dizimou a vida na Terra. Os oankali a preservaram por 250 anos, até que o planeta se torne novamente habitável e pudesse ser repovoado pelos demais humanos resgatados. Em troca, os alienígenas pedem genes humanos para que possam eles mesmo ampliar sua variabilidade genética e, conseqüentemente, as chances de sobreviver por mais tempo. “Esse é o modo de existência deles; viajar pela galáxia aumentando de forma contínua os próprios corpos com a diversidade genética de outras espécies, um processo que podem controlar num nível molecular” (ROBERTS, 2018, p. 699).

— Vocês viverão. Seu povo viverá. Vocês terão seu mundo de volta. Nós já temos muito do que queremos de você. Seu câncer em especial.
 — O quê?
 — Entre ooloi há forte interesse nele, que sugere habilidades que nunca antes fomos capazes de permutar com sucesso.
 — Habilidades? Vindas do câncer?
 — Sim. Ooloi veem grande potencial nele. Então, o intercâmbio já foi útil.
 — Não há de quê. Mas antes, quando perguntei, você disse que vocês negociavam... a si mesmos?
 — Sim. Permutamos nossa essência. Nosso material genético com o seu.
 Lilith franziu a testa, balançou a cabeça.
 — Como? Quer dizer, você não pode estar falando de inter cruzamento.
 — Claro que não. — Os tentáculos dele se alisaram. — Fazemos o que vocês chamam de engenharia genética. Sabemos que começaram a fazer um pouco disso, mas é algo alheio a vocês. Nós a fazemos naturalmente. Precisamos fazer. Ela nos renova, possibilita nossa sobrevivência como uma espécie em evolução em vez de nos adaptarmos e entrarmos em extinção ou estagnação. (BUTLER, 2018, p. 58-59)

O interessante é observar que Butler escreve a obra no momento em que discussões sobre genética molecular passam a ser mais debatida, com o mapeamento genético se

⁴⁷ Fazem parte da trilogia as obras *Despertar* [1987], *Ritos de Passagem* [1988] e *Imago* [1989].

tornando uma realidade a partir da segunda metade da década de 1970 e com as primeiras discussões sobre clonagem ganhando espaço — a clonagem da ovelha Dolly acontece menos de uma década após a publicação de *Despertar*.

Ainda houve tempo para que o final do século XX conhecesse outro importante nome para a FC. Kim Stanley Robinson é conhecido pela sua *Mars trilogy*⁴⁸, que falava sobre a colonização e a exploração de Marte pelos humanos, no então longínquo futuro de 2026. Não é uma temática inédita para a FC — Philip K. Dick já havia escrito sobre colônias em Marte em *Os Três Estigmas de Palmer Eldritch* [1964], por exemplo —, mas Roberts (2018) destaca a precisão e a verossimilhança como elementos marcantes na trilogia de Robinson.

Mas é com a trilogia *Orange County* que o autor mais se aproxima do que estamos tratando neste capítulo. Os livros abordam três futuros diferentes para a Califórnia, onde Robinson nasceu. O primeiro deles, *The Wild Shore* [1983] se passa em um futuro distópico, após uma guerra nuclear, em que a população procura meios para sobreviver às consequências do conflito. *The Gold Coast* [1988] é um romance ambiental que se passa em um futuro no qual os níveis de poluição atingem o limiar entre o que pode ou não ser suportado pelos humanos. A Terra enfrenta um sério problema de superlotação e a Califórnia vive em um dos governos mais corruptos da sua história. A trilogia é concluída com *Pacific Edge* [1990], que apresenta o estado como Utopia. A humanidade conseguiu encontrar uma maneira de se autossustentar de maneira limpa e justa. Enquanto o primeiro dos livros é escrito ainda durante a Guerra Fria, quando o medo de um conflito nuclear era constante, *The Gold Coast* é publicado um ano após o Relatório Brundtland⁴⁹, o que sugere que Robinson acompanhava as discussões sobre mudanças climáticas.

Diferente do que aconteceu nas gerações anteriores, os autores do final do século XX não se agruparam por apresentar um estilo semelhante de FC. O *cyberpunk* conseguiu se consolidar como algo próximo a isso, mas ele representa apenas uma parcela dos autores da época. Esta também foi a geração de escritores marcada pelo impacto de *Star Wars*, o que reflete nas histórias que falam sobre viagens espaciais ou sobre tecnologias futurísticas.

Há ainda um grande número de autores, com diferentes temáticas, que começam a aparecer no século XXI. Porém, como nosso objetivo aqui era apresentar a relação entre pautas sociais ou do cotidiano, com as publicações da FC, consideramos que este tópico pode

⁴⁸ *Red Mars* [1992], *Green Mars* [1993] e *Blue Mars* [1995].

⁴⁹ Documento que recebeu o título *Our Common Future* (Nosso Futuro Comum). Foi publicado em 1987 como uma das propostas da conferência de Estocolmo de 1972. A conferência deu origem à Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento, coordenado pela então primeira-ministra da Noruega, Gro Harlem Brundtland.

ser concluído com as obras escritas até a década de 1990. Isso não significa, porém, que a FC tenha perdido sua força ou sua relevância. O sucesso e o impacto da *Matrix* [1999] (ROBERTS, 2018) serviram para provar que ainda havia muito espaço para esse gênero crescer e um novo público a ser conquistado — assim como *Star Wars* fez em 1977.

3. OS CAMINHOS PARA A ANÁLISE DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA

Encontrar os caminhos que levam ao ciberespaço na literatura de FC é um processo que exige algumas escolhas e (independente de quais sejam elas) oferece uma série de dificuldades. As escolhas seguem o caminho que é comum em qualquer estudo (e sobre isso iremos nos aprofundar melhor nos capítulos seguintes). Já as dificuldades partem do fato que o mundo virtual da FC nem sempre respeita as regras da realidade. Isso significa dizer que enquanto Lévy (1999) se preocupa em entender os fenômenos que possibilitam o ciberespaço ser um ambiente de interações — um novo capítulo na maneira como nós pensamos enquanto sociedade, migrando da cultura do analógico para a cultura do digital —, a FC o utiliza como um elemento narrativo para alcançar um objetivo nas histórias — de maneira geral, esse objetivo pode ser 1) fazer a trama avançar ou 2) desenvolver personagem. É necessário, portanto, reconhecer que o ciberespaço da FC pode seguir por caminhos distintos daqueles que correspondem à nossa realidade e que compreendê-lo nessas narrativas, não significa, necessariamente, compreender o ciberespaço como um fenômeno social.

3.1. ANALISAR AS NARRATIVAS PARA COMPREENDER O CIBERESPAÇO

O que nos propomos aqui é retomar os estudos realizados por Lévy (1999), Lemos (2002), Castells (2000), entre outros, como um ponto de partida. Partimos deles para atravessar a primeira fronteira em direção ao ciberespaço (ou aos ciberespaços) na FC e, a partir deste ponto, seguir pelos caminhos que nos levem a compreender o que é este ambiente dentro destas histórias. Para tanto, utilizaremos as proposições de Genette (1995; 2010) em nossa análise, que irão nos permitir dois movimentos possíveis e necessários. O primeiro é para a compreensão das obras em si. Fazer os recortes necessários e compreender as estruturas internas que constroem o texto. Feito isso, será possível partir das análises e compreender de que maneira tais narrativas estão conectadas, caso haja alguma relação significativa entre elas.

O primeiro passo, portanto, é compreender o que é uma narrativa, antes de partirmos para as suas análises. Por trabalharmos com a metodologia de análise de narrativa proposta por Genette (1995), utilizaremos suas próprias definições no presente trabalho. Para o autor, existem três maneiras de classificá-las.

Num primeiro sentido [...], *narrativa* designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos [...]. Num segundo sentido, [...] *narrativa* designa a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objecto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc. [...] Num terceiro sentido, [...], *narrativa* designa, ainda, um acontecimento: já não, todavia, aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa: o acto de narrar tomado em si mesmo (GENETTE: 1995, pp. 23-24).

Genette (1995) nos faz olhar para a narrativa como o resultado da relação entre a história e o ato de narrá-la. Há de se considerar ainda que ao trabalhar com narrativas de ficção, os autores oferecem apenas um pequeno detalhe sobre o universo que está sendo descrito, uma vez que, em algum nível, a história existe apenas na mente dos autores. Le Guin (2014) em sua introdução para *A Mão Esquerda da Escuridão*, faz referência a essa característica, que de algum modo pode ser considerada uma das definições para a ficção.

Escritores podem usar todo o tipo de fatos para sustentar sua coleção de mentiras. Podem descrever a Prisão de Marshalsea, que realmente existiu, ou a Batalha de Borodino, que realmente foi travada [...]; e assim por diante. O peso de lugares, eventos, fenômenos e comportamentos verificáveis faz com que o leitor esqueça que o que está lendo é pura invenção, uma história que nunca ocorreu em lugar algum senão em uma região ilocalizável: a mente do autor. Na verdade, quando lemos um romance, ficamos loucos — malucos. Acreditamos na existência de pessoas que não existem, ouvimos suas vozes, assistimos à batalha de Borodino junto com elas, podemos até nos tornar Napoleão. A sanidade retorna (geralmente) quando se fecha o livro (LE GUIN, 2014, p.9).

Eco (1994) atribui a isso a necessidade de narrar tais histórias de maneira rápida, uma vez que o autor não constrói em suas narrativas o todo. Em *Duna*, por exemplo, Herbert precisou de mais cinco livros para poder apresentar aos leitores um pouco mais do que o universo criado para a história poderia contemplar. Além disso, o Universo de Duna (*Duneverse*) conta com outros livros, que não foram escritos por Herbert, jogos de videogame, HQs, RPGs entre outras mídias, que ampliam aquele universo. Isso reforça o caráter específico que uma obra possui, mesmo que a ela seja acrescentado um universo expandido ao longo do tempo.

Este conceito é importante, pois se relaciona diretamente com outra abordagem metodológica de Genette (2010), sobre a importância de fazer leituras paralelas de obras, compreender suas conexões, referências e influências, uma vez que “um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante até o fim dos textos” (GENETTE, 2010, p. 07, 13). Parte do que pretendemos aqui é verificar se há algum tipo de continuidade ou progressão na maneira como o ciberespaço é utilizado pela literatura de FC. Tal pressuposto se justifica pela essência

das narrativas ficcionais, de não se fecharem em si. É da rapidez — no sentido utilizado por Eco (1994) — que é possível pensar nas ideias de continuidade de uma obra, seja ela direta ou não. Também é a partir deste conceito que podemos pensar em obras distintas como expansões de ideias, principalmente dentro de um mesmo gênero. No nosso caso, mais do que dentro da FC, olhamos para obras que se aproximam e se afastam durante a progressão da narrativa, muito disso acontece pelo que é delimitado pelo *cyberpunk*.

E é para compreender como as duas obras aqui analisadas se aproximam, que a ideia de hipertextualidade proposta por Genette (2010) nos interessa. Para ele, essa relação pode ser definida, entre outras possibilidades, quando um texto (B) possui alguma conexão com um texto (A) anterior a ele, mesmo nas situações “em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta” (GENETTE, 2010, p.12). Consideramos aqui que *Neuromance*, por ser considerado como o livro fundador do *cyberpunk*, é, de diferentes formas, referenciado pela literatura que também pode ser rotulada dentro deste nicho e surgiu após a sua publicação original, em 1984. Por sua vez, considerando que o próprio William Gibson possuía suas influências como autor, seu livro é, de diferentes maneiras, um hipertexto daquilo que o antecede.

Falaremos mais sobre essas influências, que antecederam a publicação de *Neuromancer*, no capítulo seguinte. O que é importante antecipar aqui — e que nos fez optar pela abordagem genettiana — é que “todas as obras são hipertextuais” (GENETTE, 2010, p. 24). Portanto, podemos admitir que a literatura de Gibson está presente em *Snow Crash*, livro que completa o corpus deste trabalho, assim como *Neuromancer* é uma consequência dos autores que o antecedem. Nossa análise busca as diferentes relações entre as obras, para permitir compreender como o ciberespaço ultrapassa as páginas de um livro para as de outro.

Genette (2010) defende que as relações de hipertextualidade ocorrem em três níveis: o lúdico, o satírico e o sério⁵⁰. Essas três categorias contemplam dois grandes grupos: a transformação e a imitação. Em sua categorização, o autor propõe que as fronteiras entre os três níveis não são intransponíveis, podendo um texto contemplar mais de um tipo de categorização, conforme demonstrado na Figura 1.

⁵⁰ Genette reconhece a possibilidade de expandir a classificação, como novas categorias, como o irônico entre o lúdico e o satírico, o humorístico entre lúdico e o sério e o polêmico satírico e o sério (GENETTE, 2010, p. 43). Apesar disso, o autor não entra em detalhes sobre como tais acréscimos seriam aplicados.

Figura 1. Práticas hipertextuais⁵¹

regime relação	lúdico	satírico	sério
transformação	PARÓDIA (<i>Chapelain décoiffé</i>)	TRAVESTIMENTO (<i>Virgile travesti</i>)	TRANSPOSIÇÃO (<i>o Doutor Fausto</i>)
imitação	PASTICHE (<i>L'affaire Lemoine</i>)	CHARGE (<i>À la manière de...</i>)	FORJAÇÃO (<i>La suite d' Homère</i>)

Fonte: (GENETTE, 2010, p. 42)

Embora nos ajude a compreender melhor as possibilidades de relações entre os textos, o próprio Genette evita se apegar demais ao quadro, que tem uma função essencialmente ilustrativa. Seu objetivo não é “justificá-lo, mas embaralhá-lo, decompô-lo e finalmente apagá-lo” (GENETTE, 2010, p. 42). Levaremos em consideração a relação dinâmica entre os conceitos durante a nossa análise.

Quando pensamos na análise isolada dos textos, o que Genette (1995) propõe é a separação em três classes distintas do discurso narrativo: tempo, que é subdividido em ordem, duração e frequência; modo; e voz. O autor trabalha com essas classes, a partir das suas relações entre os conceitos de história, narrativa e narração, sendo que “o *tempo* e o *modo* funcionam ambos ao nível das relações entre *história* e *narrativa*, enquanto a *voz* designa ao mesmo tempo as relações entre *narração* e *narrativa* e entre *narração* e *história*” (GENETTE, 1995, p. 30).

Como já apresentado anteriormente, narrativa diz respeito ao discurso do texto narrativo, sendo, portanto, o significante. Quando nos referimos à história, fazemos referência ao conteúdo do discurso apresentado, aquilo que é narrado, ou o significado. Finalmente, narração diz respeito ao ato de apresentar a narrativa. É com essas três classes que Genette (1995) irá trabalhar os conceitos em sua proposição analítica.

Ao se referir ao tempo, Genette está pensando em duas questões que se aplicam ao estudo das narrativas. Para ele, dois são os tempos presentes em um texto, sendo o primeiro referente ao tempo da história em si, ou a somatória dos segmentos temporais dentro da narrativa. Já o segundo é referente ao tempo gasto para se ler uma determinada história. A ordem trata das relações entre estes dois tempos, mas também dos artifícios narrativos (anacronias, analepses e prolepses) utilizados para se construir o tempo da história em si.

Eco (1994) acrescenta uma terceira possibilidade, ao considerar o *tempo do discurso* como uma subcategorização do tempo na narrativa. Este seria uma junção entre o tempo de

⁵¹ Genette (1995) indica entre parênteses, obras que se aplicam às categorias que ele propõe. Embora seja possível

um determinado segmento da história e o tempo que o leitor leva para ler. Genette (1995) trabalha essa possibilidade ao falar sobre duração, que se refere ao tempo entre o início e o final da narrativa para quem a lê. O autor define como grau zero quando há uma coincidência nos dois tempos, o da história e o do leitor. Isso aconteceria, por exemplo, durante um diálogo. Contudo, o autor faz uma ressalva que é uma condição determinante que não ocorra a intervenção do narrador, assim como não poderá haver elipses na cena em questão. Genette analisa esse tópico a partir do ritmo aplicado ao texto, o qual também conta com artifícios específicos (anisocronias, sumário, pausa, eclipse e cena) e que implica diretamente na duração da narração.

Genette conclui a discussão sobre tempo ao falar da frequência das narrativas. Elas dizem respeito à quantidade de vezes que um acontecimento é descrito em relação ao número de vezes que ele ocorre. São quatro as possibilidades para as narrativas, considerando a frequência: singulativa, quando um evento acontece e é descrito apenas uma vez; quando se descreve n vezes uma ação que acontece n vezes na história⁵²; repetitiva, quando uma ação que aconteceu apenas uma vez é descrita n vezes; e iterativa, quando se descreve de uma única vez algo que aconteceu n vezes⁵³.

Partindo para a discussão sobre o modo, para Genette (1995) este é o nome utilizado para se referir “às diferentes formas do verbo empregadas para afirmar mais ou menos a coisa de que se trata, e para exprimir... os diferentes pontos de vista dos quais se considera a existência ou a acção” (GENETTE, 1995, p. 160). O autor afirma que através do modo narrativo o leitor pode obter mais ou menos informações e isso pode ocorrer em diferentes níveis, indo de uma sugestão puramente explícita, para algo menos direto.

Genette (1995) inicia a discussão tratando de uma questão levantada por Platão, a qual chama de distância, podendo fazer referência a dois modos narrativos. No primeiro, a *narrativa pura*, o autor assume a voz do narrador, enquanto no segundo tenta esconder em alguma personagem esta voz, a *narrativa mimética*. O autor afirma que no primeiro caso existe um distanciamento maior, uma vez que o texto diz menos ao seu leitor. Porém, evita utilizar os termos *showing* (mostrar) e *telling* (contar), uma vez que a literatura carece do elemento visual. Para ele, portanto, a distância se refere às possibilidades dos modos

⁵² Genette não chega a classificar esse tipo de narrativa, mas a considera como um tipo de narrativa singulativa, uma vez que o número de repetições corresponde ao número de descrições. Seu exemplo para isso é descrever uma mesma ação (acordar cedo) repetidas vezes (cada um dos dias da semana): ela acorda cedo na segunda-feira; ela acorda cedo na terça-feira; ela acorda cedo na quarta-feira...

⁵³ A partir do segundo exemplo (vide nota 47), Genette (1995) explica que a narrativa iterativa descreve de uma única vez que a pessoa acorda cedo todos os dias da semana.

narrativos, podendo o autor utilizar um texto mais (*narrativas de acontecimentos*) ou menos (*narrativas de falas*) detalhado e descritivo.

Outro conceito tratado — e adaptado — por Genette (1995) se refere às focalizações. Ele parte do estudo de Todorov sobre a relação entre narrador e personagem. O que Genette propõe é chamar as três possibilidades de focalizações, podendo a narrativa ser 1) *não-focalizada*, quando o narrador sabe mais do que a personagem; 2) *focalização interna*, quando narrador só diz aquilo que a personagem sabe; e 3) *focalização externa*, quando a personagem sabe de coisas além daquilo que o narrador diz no texto.

Genette reconhece que tais classificações são, em alguma medida, solúveis, permitindo que os autores criem alterações nelas, para utilizarem em suas obras. Exemplo disso é o que pode ser visto nos romances policiais, quando um detetive tem acesso a uma informação e o narrador faz referência a isso, porém, sem revelar ao leitor qual ela é. A essa omissão temporária — uma vez que, ao final da narrativa, ela deverá ser apresentada ao público —, Genette dá o nome de *paralipse*. Outro caso em que é possível reconhecer este recurso narrativo é através do uso de *paralepse*, quando o autor revela algo que deveria ser de conhecimento apenas da personagem, como ao narrar um pensamento durante uma cena, por exemplo. Esses recursos nos interessam, uma vez que “a narrativa diz sempre menos do que aquilo que sabe, mas faz muitas vezes saber mais do aquilo que diz” (GENETTE, 1995, p. 196).

Genette finaliza a discussão sobre análise da narrativa ao falar sobre a voz, ou como a ação verbal se relaciona com quem participa, sendo importante não confundir narrador com autor. Nesta situação, analisa-se as relações entre *narração* e *narrativa*, porém, a voz também se aplica às relações entre *narração* e *história*. É importante considerar ainda o lugar e o tempo, sendo que para Genette (1995), assume um caráter mais importante, uma vez que é possível

[...] contar uma história sem precisar o lugar onde sucede, e se esse lugar está mais ou menos afastado do lugar onde a conto, ao passo que me é quase impossível não a situar no tempo em relação ao meu acto narrativo, pois devo, necessariamente, contá-la num tempo do presente, do passado ou do futuro (Genette, 1995, pp. 214-215).

Genette detalha ainda questões como os níveis narrativos de um texto, que considera a relação entre o que é contado pela narrativa e a posição do narrador nela. Uma narrativa de primeiro grau, seria aquela na qual o autor é seu próprio narrador, fazendo parte da história,

enquanto em uma de segundo grau, o narrador não se insere diretamente na história, ou esta não o circunda em tempo integral. A conclusão da análise narrativa leva em conta, ainda, a relação entre o narrador e aquele a quem a obra é direcionada, o narratário. Nesse sentido, é possível considerar a possibilidade do leitor-modelo, proposta por Eco (1994), “uma espécie de tipo ideal [de leitor] que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar” (ECO, 1994, p. 15).

Ao nos propormos a analisar as possibilidades do ciberespaço dentro das narrativas da FC, consideramos essas relações aqui apresentadas como a nossa base para interpretá-las, dentro daquilo que a própria literatura nos oferece. A seguir nós apresentamos os movimentos realizados para que a metodologia de Genette pudesse ser aplicada nesta dissertação.

3.2. AS LEITURAS DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA

A escolha de *Neuromancer* e *Snow Crash* como objetos de estudo neste trabalho levou em consideração a relevância das obras para o *cyberpunk*, assim como a presença do ciberespaço como um elemento importante para cada uma das histórias. Esse segundo critério foi confirmado durante as leituras das obras e com a aplicação da metodologia de Genette nas suas análises. *Neuromancer* foi lido na versão física lançada pela editora Aleph em 2016, enquanto *Snow Crash* foi lido na versão digital através do dispositivo *Kindle*. A versão escolhida foi publicada em 2015, também pela editora Aleph.

Ambos os livros contaram com quatro leituras na íntegra, sendo a primeira delas uma leitura geral da obra para compreender todos os seus aspectos, mesmo que extrapolassem o conteúdo que seria analisado. Neste primeiro momento, não foram realizadas marcações, nem destaques nas obras, sendo o objetivo central a leitura da obra como um todo.

A segunda leitura foi reservada para que fossem realizados os destaques das obras. Nesta etapa da pesquisa, todos os momentos que o ciberespaço era mencionado — havendo ou não interação ali — receberam uma nota, explicando o contexto da menção (se era uma interação no ciberespaço, uma explicação ou um diálogo sobre ele, etc) e registrando as páginas inicial e final⁵⁴ em que o ciberespaço aparecia. Após a leitura realizada de *Neuromancer*, foi percebida a necessidade de uma segunda leitura, para verificar possíveis momentos em que essas menções puderam ter sido negligenciadas — em diversos momentos William Gibson é bastante vago sobre uma cena estar acontecendo dentro ou fora da matrix, conforme é mostrado na nossa análise. Esta terceira leitura não teve por objetivo avaliar

⁵⁴ Como a leitura de *Snow Crash* foi realizada em um *Kindle*, não mencionamos as páginas em suas citações.

qualquer elemento narrativo da obra, servindo apenas para corrigir possíveis distrações que fizeram com que alguma situação relevante pudesse ter sido desconsiderada inicialmente.

A leitura final das duas obras foi realizada antes de partirmos para a análise. Ela foi complementar, e diferente das leituras anteriores, seu objetivo foi olhar para as narrativas de maneira integral. Algumas anotações foram feitas também, para destacar contextos importantes, mas que não envolviam o ciberespaço.

A análise, por fim, foi feita a partir das anotações realizadas nas segunda e terceira leituras. Neste momento da pesquisa, foram usadas as classificações e a metodologia de Genette para categorizar cada uma das anotações realizadas nos livros. Com isso, foi possível olhar para os momentos que nos eram interessantes, fazer as aproximações entre as obras e compreender em quais aspectos elas se distanciavam. O quadro completo com anotações, categorizações e marcações também foi utilizado para realizar os objetivos geral e específico.

A dissertação também conta no capítulo inicial com um levantamento bibliográfico da literatura de FC, que também foi a primeira etapa da pesquisa. A seguir, apresentaremos o primeiro dos dois estados da arte do presente trabalho. Ele nos ajudou a compreender como se realizaram os estudos no nível de *stricto sensu* no Brasil, enquanto o segundo estado da arte — que é apresentado no capítulo seguinte — foi fundamental para que percebêssemos qual a melhor abordagem para esta dissertação.

3.3. ONDE ESTAMOS (E PARA ONDE VAMOS)

Trabalhos sobre FC não são uma novidade no Brasil. Em 1969, o país recebeu aquele que é reconhecido como o primeiro encontro internacional do gênero (CAUSO, 2013), o *Simpósio de Ficção Científica*⁵⁵, ocorrido em março, no Rio de Janeiro. Antes ainda, em 1965, aconteceu na cidade de São Paulo a *1ª Convenção Brasileira de Ficção Científica*, evento organizado por fãs e autores. Ou seja, desde os anos 1960, pelo menos, a FC já motiva grandes discussões e movimenta um público para refletir sobre obras do gênero no Brasil. Porém, foi apenas na década seguinte que ela passou a ser discutida academicamente.

Segundo Causo (2013), foi o pesquisador estadunidense David Lincoln Dunbar o primeiro a realizar um estudo acadêmico da literatura de FC brasileira. Com o título *Unique Motifs in Brazilian Science Fiction*, o trabalho fez uma análise da produção de FC brasileira

⁵⁵ O evento fez parte do *II Festival Internacional do Filme* e aconteceu entre os dias 24 e 30 de março. Estiveram presentes nomes como Sam Moskowitz, escritor, crítico literário e historiador da FC; e Forrest J. Ackerman, um dos editores de FC mais importante da “Geração de Ouro”, que também atuou como agente literário de escritores como Ray Bradbury, Isaac Asimov e L. Ron Hubbard.

da década de 1960 — a chamada “Primeira Onda da Ficção Científica Brasileira”. Sua publicação aconteceu em 1976, o que significa que o livro *A Ficção do Tempo: Análise da Narrativa de Science Fiction* [1973], de Muniz Sodré de Araújo Cabral, divide o pioneirismo acadêmico. A obra de Sodré foi precursora ao tratar a FC, não como um gênero menor, de entretenimento, mas como um fenômeno da indústria cultural, dotado de discurso e qualidade próprios.

Ou seja, sabendo que há um considerável número de pesquisas sobre FC no Brasil, verificar a maneira como o gênero foi estudado em trabalhos no nível de *stricto sensu* nos pareceu um ponto de partida interessante e necessário para definir os caminhos a serem tomados nesta dissertação. Decidimos, portanto, fazer um levantamento de teses e dissertações, no sentido de compreender o histórico de trabalhos na área da Comunicação envolvendo a FC como um tema central. Isso nos permitiu entender em qual nível o gênero narrativo era analisado na nossa área de atuação, e verificar onde era possível construir pontes e onde era necessário iniciar o debate.

Esta pesquisa foi realizada a partir do Banco de Teses e Dissertações da Capes e o resultado nos mostrou diferentes tendências, sobretudo na Comunicação. Embora o filtro não tenha sido conclusivo, poder olhar para a somatória de trabalho nos foi fundamental para que pudéssemos compreender aquilo que Felinto (2007, apud FIEBIG, 2017) chama de cartografia acadêmica e escolher o caminho mais interessante no desenvolvimento deste trabalho.

3.3.1. A Ficção Científica nos estudos de Comunicação

O Banco de Teses e Dissertações da Capes mostra um universo de 405⁵⁶ trabalhos de mestrado e doutorado produzidos no Brasil, desde 1996, ao utilizar “Ficção Científica” como palavra-chave. Destes, 56 (quase 14%) foram realizados em 25 Programas de Pós-Graduação

⁵⁶ Importante ressaltar que o filtro utilizado pelo Banco não leva em consideração apenas os trabalhos que abordam as palavras-chave pesquisadas. Em alguns casos, materiais que mencionam o termo no resumo, mas que não o consideram como elemento fundamental da pesquisa podem ser contemplados. Um exemplo é a dissertação de Muller (1996), intitulada *Reconhecimento semântico através de redes neurais artificiais*. O trabalho é um dos que mencionam o termo “Ficção Científica”, quando se realiza a busca no Banco de Teses e Dissertações da Capes. Porém, o autor se propôs a analisar o potencial de comunicação, ainda inexplorado, de computadores. No Resumo, o autor afirma que “Constatou-se, então, que a máquina pode chegar a uma efetiva comunicação com o homem, embora jamais espontânea, como se vê na ficção científica” (MUELLER, 1996, p. 11). Menções como essa são frequentes e revelam que uma análise mais completa se faz necessária para compreender o atual estado das pesquisas sobre FC no Brasil. Também é importante destacar que algumas pesquisas realizam uma análise sobre subgêneros da FC, como Space Opera, Distopia ou o *Cyberpunk*, e não mencionam o gênero principal como um elemento relevante, o que pode deixá-los de fora do filtro também.

em Comunicação, entre os anos de 1988 e 2020. Este recorte temporal contempla toda a produção disponível até o momento da escrita deste texto.

Foi Lins (1988) quem primeiro decidiu realizar uma pesquisa sobre FC nesta área. Sua dissertação, *Blade Runner e Brazil, The Film: um corte no cinema de ficção científica*, fez uma análise dos filmes mencionados no título, para entender o papel do sujeito (humano ou pós-humano) no cenário pós-moderno. Para além disso, também foram analisadas as relações dos filmes com a História e como a cidade pós-industrial de *Blade Runner* [1982] se opõe à cidade industrial do filme *Metropolis* [1927].

Esta pesquisa inicial também foi um marco simbólico, uma vez que ditou uma tendência nos trabalhos feitos em Comunicação sobre FC. Do total, 29 tinham exclusivamente no cinema seus objetos de estudo. Isso representa pouco mais da metade de toda a produção feita desde 1988. Porém, em alguns casos a FC não assume um papel relevante na pesquisa (ou não faz parte do recorte, aparecendo no filtro por outros motivos). A contagem ganha ainda mais destaque, ao considerar os trabalhos de Mendonça (1999) e de Manduca (2017), que analisam cinema e literatura, e com o trabalho de Reis (2020), que aborda cinema e quadrinhos.

Ainda nesse sentido, outro dado que nos chamou a atenção — e que complementa o primeiro observado — é que, não apenas o cinema tem destaque nos estudos sobre FC em Comunicação, mas o audiovisual de maneira mais abrangente é o tema central nos trabalhos. Aos já citados estudos, somam-se ainda as pesquisas de Ribeiro (2000), Santo (2006), Reis (2009; 2014), Torrecillas (2009), Pereira Filho (2012), Regina (2013) e Nobrega (2020), que analisam séries de TV. Também acrescentamos na lista de audiovisuais, quatro pesquisas sobre *anime* feitas por Vicente (2005), Causo (2016), Rangel (2016) e Longo (2017).

Os demais trabalhos envolvem análises de jogos eletrônicos: Soares (2008) e Pereira (2009); rádio: Pietraroia (2004); quadrinhos: Oliveira (1997) e Souza (2013); literatura: Cuzziol (2002), Oliveira (2002), Fernandes (2004; 2008) e Santos (2015); e, finalmente, outras expressões artísticas: Leão (2003), sobre arte contemporânea, e Samp (2017), sobre arte holográfica.

Quando fazemos enquadramento das temáticas analisadas, Rodrigues (2004), Vicente (2005), Santo (2006), Góes (2007), Canguçu (2008; 2018), Cruz (2009), Oliveira (2013), Santos (2013), Reis (2014), Rêgo (2015), Causo (2016), Rangel (2016) e Fernandes (2016) discutem, em algum nível, o uso da narrativa na FC. Embora seja possível estabelecer subcategorias aqui, este é o tópico mais frequente nos trabalhos, mostrando que o gênero tem sido olhado com algum tipo de atenção, mesmo que este não seja o foco dos estudos. São

trabalhos sobre construção de imaginário, representações e linguagens narrativas que se destacam como objetivos de pesquisa. É o caso de Vicente, que embora não faça uma análise da FC em sua tese, trabalhou com o gênero, ao analisar “os princípios ideogramáticos na construção da linguagem dos animes” (VICENTE, 2005, np). Nesta mesma perspectiva, é possível acrescentar o estudo realizado por Causo (2016), que trabalhou com os animes *Neon Genesis Evangelion* [1995] e *Ghost in the Shell* [1995] e buscou estabelecer paralelos entre suas narrativas e contextos sociais. Importante notar que a FC também não foi o recorte do estudo, embora o gênero tenha alguma importância para a pesquisa.

Sobre construção do imaginário e representações, o primeiro trabalho que encontramos foi o de Rodrigues (2004), que analisou o cinema de FC dos Estados Unidos, entre as décadas de 1970 e 1990. Santo (2006), analisou a construção dos arquétipos do invasor e da criatura na FC, a partir dos filmes *Independence Day* [1996] e *O Dia Depois de Amanhã* [2004].

Três trabalhos complementam estas subcategorias de análise. São eles os de Oliveira (2013), Reis (2014) e Rangel (2016). O primeiro analisou a representação da telepresença no cinema de FC, a partir dos filmes *Sleep Dealer* [2008] e *Substitutos* [2009]. Reis, além de verificar de que maneira a série de TV *The Twilight Zone* [1959-1964] aborda questões referentes à identidade, também analisou a construção de um cenário utópico e ideológico, motivado pelo momento pós-guerra. Por fim, fez um estudo sobre a representação do protagonista do anime *Afro Samurai* [2007].

Com uma proposta mais focada na análise da narrativa, seja na construção de um determinado discurso, seja na construção de um cenário de FC, completam aqui as pesquisas de Góes (2007), que utilizou os filmes *Videodrome: A Síndrome do Vídeo* [1983] e *eXistenZ* [1999], de David Cronenberg, para verificar como o diretor utilizou a FC para abordar temas relacionados ao pós-modernismo e à cibercultura. Ainda nesse sentido, Canguçu (2008) analisou as estratégias narrativas de *Matrix* [1999] na construção de seu próprio universo cinematográfico, estratégia semelhante a de Cruz (2009), que trabalhou com o filme *Solaris* [2002], de Steven Soderbergh, em comparação com o livro homônimo (1961), de Stanislaw Lem e a adaptação feita por Andrei Tarkovski, em 1972, com o objetivo de identificar os elementos que fazem da versão de 2002, um filme de FC.

Canguçu (2018) retornou ao tema no seu trabalho de doutorado, *Modos de narrar Mundos: trama e exposição em filmes de ficção científica*. Através de um estudo com os filmes *Gattaca: A Experiência Genética* [1997], *Matrix* [1999], *Blade Runner: O Caçador de*

Androides [1982] e *2001: Uma Odisséia no Espaço* [1968], ele verificou como o cinema de FC é concebido a partir da narrativa construída com base na teoria dos Mundos Possíveis.

Concluem os trabalhos sobre narrativa as pesquisas de Santos (2013), Rêgo (2015) e Fernandes (2016). O primeiro analisou o filme *Minority Report: A Nova Lei* [2002], de Steven Spielberg, sob a perspectiva dos conceitos de passado, presente e futuro, para verificar como eles se aplicam em uma obra construída a partir da hibridização de gêneros. O trabalho de Rêgo também recorreu às duas adaptações de *Solaris*, para verificar como a FC aborda conceitos científicos. Já Fernandes utilizou a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand, para analisar a narrativa do filme *2001: Uma Odisséia no Espaço* [1968], de Stanley Kubrick.

Outros dois eixos temáticos que merecem atenção aqui são o *cyberpunk*, estudado por Mendonça (1999), Fernandes (2004), Amaral (2005) e ciberespaço, nos trabalhos de Pereira (2009) e Torrecillas (2009). No caso do *cyberpunk*, Mendonça foi o pioneiro com a sua dissertação *Subjetividade e Sociabilidade na Atitude Cyberpunk*. A partir de uma análise entre as narrativas do livro *Neuromancer* [1984] e do filme *Johnny Mnemonic* [1995], que serviram de base para compreender o imaginário *cyberpunk*, o autor realizou um estudo sobre como as tele-tecnologias podem promover uma maior sociabilidade entre grupos. Já o trabalho de Fernandes, *A construção do imaginário Cyber: William Gibson, Criador da Cibercultura*, parte do conto *The Gernsback Continuum* [1981], de William Gibson, para fazer uma análise semiótica da obra do autor.

Quanto ao trabalho de Amaral, *Visões Perigosas: Uma Arque-genealogia do Cyberpunk - Do Romantismo Gótico às Subculturas. Comunicação e Cibercultura em Philip K. Dick*, a autora realiza uma análise do *cyberpunk*, enquanto um modo de ser da cibercultura. A tese também conta com uma pesquisa histórica, para investigar as origens do subgênero, partindo do gótico até a literatura de Philip K. Dick, além das análises da adaptação cinematográfica de três filmes do escritor. O trabalho de Amaral será devidamente retomado no terceiro capítulo desta dissertação, uma vez que iremos abordar as origens literárias do *cyberpunk*, tendo em Philip K. Dick como o escritor fundamental de um “movimento pré-cyberpunk”.

Finalmente, um tema que, apesar de não se relacionar diretamente com a nossa pesquisa, chama a atenção por ser constante é o pós-humanismo. Ao todo, 9 trabalhos fizeram análises deste conceito, ou de algum próximo a ele. Estudaram este eixo temático Froés (2001), Oliveira (2002), Leão (2003), Bizarro (2005), Fernandes (2008), Regina (2013), Longo (2017) e Reis (2020).

O levantamento realizado neste capítulo nos permitiu compreender melhor o cenário atual de estudos envolvendo a FC e nos permitiu estabelecer os recortes da pesquisa. Nos capítulos seguintes, retomaremos alguns dos trabalhos apresentados aqui, para nos auxiliar nas discussões que pretendemos realizar e nas aproximações entre FC e os estudos sobre ciberespaço e cibercultura.

Partiremos antes, porém, para uma melhor contextualização do cenário que permitiu o surgimento do *cyberpunk* dentro da FC e que servirá como base teórica para algumas propostas de análise.

4. CAPÍTULO

A ausência de um escritor como Philip K. Dick no capítulo inicial desta dissertação, justifica-se apenas pela intenção de tratá-lo como um tópico separado agora. As origens do *cyberpunk* na literatura estão, de muitas maneiras, relacionadas com a produção de autores da New Wave. Há, sobretudo em Dick, uma série de temáticas que antecedem o subgênero e a publicação dos romances e contos que iriam consagrá-lo durante a década de 1980. Roberts (2018) afirma que o estadunidense pode ser tido como o “mais importante escritor de FC do século [XX]” (ROBERTS, 2018, p. 545), e não faltam argumentos para colocá-lo nesta posição.

Nas páginas seguintes vamos apresentar alguns elementos que justificam tratá-lo como um capítulo à parte na história da FC. Porém, mais do que isso, iremos apresentá-lo como um dos precursores da literatura *cyberpunk*, a partir do contexto no qual ele mesmo estava inserido. Para tanto, iremos partir de estudos como o de Roberts (2018), que o insere em um cenário mais amplo dentro da FC. Também iremos utilizar a pesquisa de Amaral (2005), que realizou semelhante esforço, ao tratar das origens philipkdickianas do *cyberpunk*. Cavallaro (2000) e Heuser (2003) também foram fontes importantes pelos estudos realizados com o subgênero.

O capítulo conta ainda com uma introdução à literatura de Gibson, a partir da qual serão destacados os elementos da literatura *cyberpunk* que nos permitiram incluir a obra de Stephenson neste estudo. Contudo, *Neuromancer* será devidamente tratado no capítulo seguinte, no qual apresentaremos sua origem e o cenário no qual Gibson estava inserido durante a sua publicação. Este mesmo exercício será repetido com *Snow Crash*.

Encerramos a discussão com o auxílio de Lemos (2004), que nos permitirá fazer a conexão com o capítulo seguinte. Assim como traremos um breve levantamento, no nível de *stricto sensu*, de como o *cyberpunk* foi estudado até o momento no Brasil.

4.1. PHILIP K. DICK DÁ AS CARTAS...

Philip Kindred Dick foi um escritor que atravessou gerações da FC. Suas primeiras histórias chegaram ao público ainda no início da década de 1950, antes da explosão da New Wave. Isso faz dele tanto um representante quanto um precursor da geração de escritores da década de 1960. Durante sua carreira, publicou 121 contos em diferentes revistas, além de 44 romances — sendo que desses, “apenas oito não são novelas de FC, mas sim de literatura

mainstream” (AMARAL, 2005, p.123). Desta maneira, é inegável reconhecer a influência desse autor para o gênero.

Ao longo das décadas, diferentes teóricos dividiram e classificaram a obra de Dick em diferentes fases, havendo pouco consenso neste sentido. Jameson (2021), por exemplo, propõe três ciclos: o primeiro, composto pelo que ele chama de romances mainstream, de 1955 a 1960; o segundo, entre 1961 e 1968, seria o período da FC; e o último seria o ciclo de romances religiosos, que vai de 1973 a 1981. Contudo, é importante destacar que mesmo fora do segundo ciclo, Dick produziu obras de FC, seja como temática de seus romances ou dos contos.

O que nos interessa aqui é compreender de que maneira a literatura de Dick convergiu para a produção que, anos mais tarde, iria inaugurar o cyberpunk. Embora a visão futurista e a presença de seres robóticos ou tecnologias extrapoladas possa parecer a principal influência do autor, são suas personagens e seu estilo de escrita que parecem ter um peso maior nas histórias cyberpunk.

A começar pelas personagens, Dick passou anos preferindo pessoas normais, sem habilidades especiais, dinheiro ou influência política para guiar suas histórias. Em *Blade Runner* [1968]⁵⁷, o protagonista é Rick Deckard, um caçador de recompensas que trabalha para o Departamento de Polícia de São Francisco. A trama gira em torno de uma missão que o protagonista recebe, para eliminar replicantes⁵⁸ que estão vivendo de maneira ilegal na Terra. Remetendo aos romances policiais *pulp*, Deckard é um homem que vive longe de qualquer glamour. Mora em uma região pobre e leva uma vida infeliz com sua esposa, Iran.

Em *Ubik* [1969], outro importante romance de Dick, o protagonista é Joe Chip, um técnico endividado que trabalha para uma empresa que fornece serviço para garantir a privacidade das pessoas. Neste livro, a presença de telepatas capazes de ler a mente de outras pessoas é uma constante, fazendo do trabalho de Chip algo essencial, embora ele esteja em uma escala hierárquica inferior.

Em ambos os romances, Dick explora os dois conceitos que também se tornaram característicos do cyberpunk. Em *Ubik*, além da mediocridade social do protagonista, o autor

⁵⁷ O livro foi publicado com o título *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. A obra conta com diversas traduções para o português, com algumas mantendo uma tradução literal (*Andróides Sonham Com Ovelhas Elétricas?*). Porém, como o livro também contou com uma adaptação cinematográfica, algumas editoras optaram por utilizar o nome do filme, *Blade Runner*, na edição em português. Para este trabalho, foi utilizada a tradução mais recente (2019) da editora Aleph, que manteve o título do filme.

⁵⁸ Na obra de Dick, replicantes são humanos fabricados para trabalharem em colônias espaciais. Para poder desempenharem suas funções de maneira mais eficiente, eles foram desenvolvidos com habilidades, que podem variar de maior força até uma inteligência superior à humana. Por esse motivo, eles também são programados para terem uma vida muito mais curta e são proibidos na Terra.

confunde seus leitores ao nunca deixar claro se o que está acontecendo é a realidade, ou se é algo que se passa na cabeça de um telepata. Já em *Blade Runner*, o conflito está na constante dúvida que é colocada em determinadas personagens, que podem ou não ser replicantes. Roberts (2018), destaca essas duas características nas obras do autor.

Dick é mais celebrado pela complexidade e o rigor com que interroga a noção de que a realidade pode não ser o que parece. Suas melhores novelas apresentam personagens cotidianos por completo, com frequência suburbanos, em geral sem nada de excepcional, que são examinados através de seus (e nossos) preconceitos sobre o mundo à sua volta. Realidade e individualidade dependem da percepção, diz Dick, e a percepção é radicalmente indigna de confiança. Drogas, catástrofe externa, trauma interior, tudo isso pode alterá-la (ROBERTS, 2018, p. 545).

Como veremos no próximo tópico, individualidade é um elemento central nas protagonistas *cyberpunk*, que, de maneira geral, levam uma vida solitária e são excluídas socialmente, embora, muitas vezes, trabalhem para as grandes corporações que dominam aqueles mundos.

É no estilo de escrita de Philip K. Dick que concentra sua principal influência para o *cyberpunk*. Seus romances costumam apresentar situações, que se mostram de uma determinada maneira, para depois descobriremos que aquilo não é exatamente a realidade.

Dick é um anti-Descartes. Aborda o “penso, logo existo” com um contra-argumento de certo modo brilhante: por que você presume que os pensamentos na sua cabeça sejam seus? É um indício da centralidade do cogito, como pilar ou caução metafísicos para o pensamento ocidental, o fato de essa questão brilhante e penetrante ser tão perturbadora (ROBERTS, 2018, p. 550).

Dick baseia uma boa parte de suas obras em argumentos que colocam em questionamento o que é real e o que é irreal. Em *Blade Runner*, esses questionamentos se fazem presentes de maneira especial, pois como os replicantes do livro são criados com memórias falsas, é possível que qualquer personagem que acredite ser um humano, seja, na verdade, um replicante. Esse questionamento surge inicialmente com a personagem Rachael, uma funcionária da Associação Rosen, responsável pela criação de replicantes, mas que ao longo do livro é revelado que ela mesma é uma androide também. Quando Deckard realiza um teste para avaliar se é possível descobrir se a geração mais recente de replicantes é capaz de enganar o teste *Voight-Kampff*⁵⁹, Rachael é considerada uma replicante, embora ela e seu tio, Eldon, neguem tal fato inicialmente. É somente em outro momento que essa revelação é

⁵⁹ Em *Blade Runner*, o teste *Voight-Kampff* avalia se um indivíduo é ou não humano, através das suas reações a uma série de perguntas.

confirmada, embora a ambiguidade seja mantida em diversos outros momentos e com outras personagens durante um livro.

Um desses momentos acontece quando o próprio Deckard é preso ao ser acusado de ser um replicante. Neste momento, o próprio caçador de recompensas passa a questionar sua realidade e o que está acontecendo com ele

Isso não faz sentido, disse para si. Quem são essas pessoas? Se este lugar sempre existiu, *por que não sabíamos nada sobre ele?* E por que eles não sabem sobre nós? Duas agências policiais paralelas, disse para si mesmo; a nossa e a deles. Mas que nunca entraram em contato... pelo que sei até agora. Ou talvez o fizeram, pensou. Talvez esta não seja a primeira vez (DICK, 2019, p. 128-129).

Conforme Cavallaro (2000) explica, o questionamento sobre o que torna uma personagem um humano é a questão central para o *cyberpunk*, um subgênero que trata a existência humana como algo que pode ser ultrapassado através da tecnologia. Quando uma máquina evolui a ponto de ter pensamentos próprios que confundem aqueles que interagem com ela, estaria esta máquina prestes a se tornar humana?

O *cyberpunk* tradicionalmente utiliza questionamentos como este para moldar suas narrativas. E distinguir o real do artificial pode ser tão complexo quanto saber quem são os verdadeiros seres não biológicos. Isso se reforça quando entram em jogo os seres humanos que se tornam seres quase híbridos entre o biológico e o tecnológico.

“Que aspecto da humanidade nos torna humanos?” Esta questão é, sem dúvida, central para o *cyberpunk* e surge repetidamente quando os chamados humanos reais interagem com inteligências artificiais, andróides, ciborgues, corpos simulados por computador, mutantes e replicantes e são necessários para estabelecer o que distingue exatamente o natural do artificial. Na maioria das vezes, essa distinção é muito difícil de traçar. Isso é claramente exemplificado por *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, de Philip K. Dick (1972), um romance que antecipa o *cyberpunk* de maneiras importantes⁶⁰ (CAVALLARO, 2000, p. 13, tradução nossa).

Dick eleva esse questionamento a um nível mais alto em *O Homem Duplo* [1977], um de seus últimos romances. Escrito em um momento em que o próprio autor estava cada vez mais dependente de drogas alucinógenas (AMARAL, 2005), o romance tem também um tom autobiográfico.

⁶⁰ ‘What aspect of humanity makes us human?’ This question is undoubtedly central to *cyberpunk* and crops up repeatedly as so-called real humans interact with Artificial Intelligences, androids, cyborgs, computer-simulated bodies, mutants and replicants and are required to establish what exactly distinguishes the natural from the artificial. Much of the time, this distinction is very hard to draw. This is clearly exemplified by Philip K. Dick’s *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1972), a novel that anticipates *cyberpunk* in important ways.

A trama segue Bob Arctor, um policial que trabalha infiltrado em uma rede de traficantes que estão espalhando a *Substância D*, uma droga extremamente viciante que cria uma nova personalidade em seus usuários. Para conseguir manter o seu anonimato, Arctor muda seu nome para Fred e em determinado momento se vê obrigado a utilizar a Substância D. A partir desse momento, ele passa a questionar a sua realidade, sem ter certeza de quem realmente é. Dick explica como isso ocorre em uma conversa que Arctor tem com outro agente

Em muitas das pessoas que tomam a Substância D ocorre uma separação entre o hemisfério direito e o hemisfério esquerdo do cérebro [...]. Há uma perda da *gestalt* adequada, que é um defeito tanto no sistema de percepção quanto no sistema de cognição, ainda que, *aparentemente*, o sistema cognitivo continue funcionando normalmente. Mas o que agora se recebe do sistema de percepção é contaminado pelo fato de estar separado, portanto, ele também passa a apresentar falhas graduais de funcionamento, vai se deteriorando de maneira progressiva (DICK, 2020, p.138-139).

O questionamento que as personagens de Dick têm sobre o que é real e sobre quem são eles de fato, foi um dos principais legados para as narrativas *cyberpunk* durante as décadas de 1980 e 1990. Os autores *cyberpunk* pegaram este conflito e retrabalharam das mais variadas formas. Por esse motivo, o estilo de escrita de Dick é tido como um importante legado para o surgimento de obras como o *Neuromancer* de William Gibson — embora seja importante destacar que os autores *cyberpunk* também beberam de outras fontes, muitas delas de fora da literatura.

Cabe ainda destacar um último impacto (indireto) de Dick, para o *cyberpunk*. Em 1982 é lançado o filme *Blade Runner: O Caçador de Androides*, adaptação do romance pelas mãos do diretor Ridley Scott. Dick faleceu poucos meses antes do lançamento⁶¹, mas pode acompanhar uma parte da produção e assistir a algumas cenas do longa. Seu encantamento pelo trabalho foi tamanho que em uma carta enviada ao produtor Jeff Walker, Dick destacou que o longa poderia significar o futuro da FC

⁶¹ Philip K. Dick faleceu no dia 2 de março de 1982 e *Blade Runner: O Caçador de Androides* estreou nos cinemas dos Estados Unidos e Canadá no dia 25 de junho do mesmo ano.

O impacto de *Blade Runner* será simplesmente arrebatador, tanto em termos de público como para as pessoas criativas. E eu acredito também que sobre a ficção científica como um todo. Como venho escrevendo e vendendo trabalhos de ficção científica há trinta anos, para mim essa é uma questão importante. Com toda a sinceridade devo dizer que nosso campo, nos últimos anos, vem se deteriorando de maneira gradual e constante. Nada do que fizemos, individual ou coletivamente, se equipara a *Blade Runner*. [...] O que estou querendo dizer é que vocês todos podem ter criado coletivamente uma forma nova e incomparável de produção artística e gráfica, nunca vista anteriormente. E eu também acho que *Blade Runner* irá revolucionar nossos conceitos do que a ficção científica é, e inclusive do que pode ser (DICK, 2019, p. 251-252).

Mesmo sem saber disso, Dick foi profético em suas palavras. A FC da *New Wave* chegou no final da década de 1970 com pouca força. Embora os autores sejam lembrados pela criatividade narrativa, poucos deles tiveram sucesso comercial (AMARAL, 2005), cabendo aos escritores cyberpunk o resgate dos principais nomes daquela geração que os antecedeu.

Com o lançamento de *Blade Runner: O Caçador de Androides* junto com as primeiras experiências cyberpunk, não demorou para que Dick fosse resgatado como um dos mais importantes escritores de FC do século 20, sendo definido por Fredric Jameson como “o Shakespeare da Ficção Científica” (JAMESON, 2021, p. 529). Sua literatura, impulsionada pelo lançamento de *Blade Runner*, ressurgiu nos textos cyberpunk com uma atualização que a década de 1980 viu ser trabalhada de diferentes maneiras.

4.2. ...E WILLIAM GIBSON AS EMBARALHA

Como já foi dito, a literatura cyberpunk tem origem em um momento de intenso desenvolvimento tecnológico e digital. Porém, enquanto um estilo narrativo, sua principal fonte é a própria FC que o antecedeu. Os livros de Philip K. Dick avançaram para a década de 1980 com um forte peso para os escritores cyberpunk, com o lançamento de *Blade Runner* servindo como a peça final para que o subgênero pudesse ser consolidado alguns anos depois.

Roberts (2018) destaca que *Neuromancer* mistura o conceito visual e narrativo de *Blade Runner* — o enredo *noir*⁶², a cidade iluminada com muito neon, o domínio de grandes corporações —, com a premissa do filme *Tron* [1982] — que se passa em um ambiente virtual criado por computador, algo parecido com a matrix criada por Gibson⁶³. Mas, é na escrita que

⁶² Gênero narrativo de histórias policiais que surgiu nos Estados Unidos após a Primeira Guerra Mundial em revistas *pulp*. O termo *noir* — preto em francês — faz referência a ambientação das histórias, que costumam acontecer em ambientes escuros, principalmente durante a noite, e misturavam elementos de terror e mistério. Entre os principais nomes desta literatura, se destacam Raymond Chandler, Dashiell Hammett e James M. Cain. A partir do final da década de 1930, até a metade da década de 1950, essa estética se tornou popular no cinema, dando origem a um estilo conhecido como *film noir*. Ridley Scott utilizou muito dessa ambientação em *Blade Runner*, misturando a FC com o visual dos filmes de detetive *noir*.

⁶³ Tratamos melhor dessas relações no capítulo seguinte.

ele se aproxima da obra de Dick, um estilo que nos anos seguintes iria ser repetido à exaustão por demais escritores cyberpunk. Assim como Dick, Gibson criou para o seu livro um protagonista periférico, que uma vez que entra no *plot* principal, se vê jogado em uma porção de situações que exigem o máximo dele.

Essa prosa intensa e hiperbólica é típica dos cyberpunks que se empenham em captar ritmos, sensações, fluxos, imagens e experiências do presente numa prosa cadente, com personagens em situações-limite e narrativas ágeis capazes de imprimir em seus leitores imagens poderosas ao projetarem visões aterradoras e prescientes do nosso presente tantas vezes angustiante e de nosso futuro ainda mais assustador (KELLNER, 2001, p. 383).

O futuro, aliás, é outro elemento importante, que resgata o visual claustrofóbico, com o céu iluminado pelo neon e as ruas escuras e sujas de *Blade Runner*. Na sua essência, a literatura cyberpunk é urbana e a ambientação das cidades se aproxima de cenários distópicos (ROBERTS, 2018), no qual a tecnologia não parece ter solucionado a maioria dos problemas sociais. Megacidades são comuns em obras deste subgênero, como é o caso do *Sprawl*, onde é ambientada a maior parte do *Neuromancer*.

O *Sprawl* é o resultado do crescimento descontrolado de grandes cidades da costa leste dos Estados Unidos. No livro, ela vai de Boston até Atlanta, no norte do estado da Geórgia, e é difícil notar qualquer senso de divisão entre as antigas cidades e nos espaços internos delas. Algo parecido acontece no Japão, onde a história se inicia. Lá, Tóquio parece⁶⁴ ter engolido as cidades vizinhas, incluindo Chiba, onde o protagonista Case se encontra. A descrição do local onde ficam os caixões — algo como hotéis cápsulas — em que a personagem dorme, demonstra bem essa falta de noção de separação. Night City é o mais próximo de uma fronteira que é descrito ali, embora não seja possível saber com certeza se a cidade vizinha é Chiba ou Tóquio. Gibson também explora o excesso de iluminação, que deixa o céu iluminado e demonstra bem a situação das cidades cyberpunk.

⁶⁴ Não fica claro no texto se a história acontece em Chiba ou em Tóquio, o que sugere que realmente uma cidade cresceu sob a outra, assim como aconteceu no *Sprawl*.

Hoje ele dormia nos caixões mais baratos, os que ficavam perto do porto, embaixo das lâmpadas halógenas de quartzo que iluminavam as docas a noite inteira como vastos palcos; onde você não conseguia ver as luzes de Tóquio por causa do brilho do céu de televisão, nem mesmo o logo-holograma gigantesco da Fuji Electric Company, e a baía de Tóquio era uma extensão negra onde as gaivotas voavam em círculos sobre ilhotas flutuantes de isopor branco. Atrás do porto havia a cidade, cúpulas de fábricas dominadas pelos cubos imensos das arcologias corporativas. Porto e cidade eram divididos por uma fronteira estreita de ruas mais antigas, uma área sem nome oficial. Night City, e Ninsei⁶⁵ seu coração. De dia, os bares da Ninsei estavam fechados e não tinham traços distintivos, os neons mortos, os hologramas inertes, esperando, sob o céu de prata envenenado (GIBSON, 2016, p. 27).

Cavallaro (2000) também destaca outra influência de Dick na literatura de Gibson, e que permanece em algum nível no cyberpunk, ao relacionar computadores com a memória humana. Isso é interessante porque, conforme detalhamos no tópico anterior, Dick confundia seus leitores com memórias falsas ou confusas.

A noção de Gibson de que os computadores são uma metáfora para a memória humana e que a memória é facilmente sujeita a revisão também é uma preocupação central do conto de Philip K. Dick 'Lembramos Para Você a Preço de Atacado' [...]. Ambos questionam radicalmente a ideia de que as identidades humanas são definidas por memórias pessoais, sugerindo que as lembranças podem realmente ser artificialmente enxertadas⁶⁶ (CAVALLARO, 2000. p. 205, tradução nossa).

Esse mesmo elemento está presente em *Neuromancer*. Em determinado momento, Case entra no ciberespaço, mas acaba sofrendo um ataque. Algum tempo depois, ele acorda confuso e acredita ter encontrado sua antiga namorada — que neste momento da trama já se sabe que está morta. Depois de uma breve interação, ele percebe que nada daquilo era real. “Ela desapareceu. O peso da memória desabou, todo um corpo de conhecimento atochado na sua cabeça como um microsoft num soquete. Desapareceu. Ele sentiu o cheiro de carne queimada” (GIBSON, 2016, p. 146).

4.3. PENSANDO O CIBERESPAÇO ATRAVÉS DO *CYBERPUNK*

Partir da FC para pensar o ciberespaço é um movimento que se justifica pela própria origem deste conceito. Gibson o utilizou pela primeira vez em seu conto *Burning Chrome* [1982], em uma história sobre uma dupla de hackers que decide utilizar um programa para

⁶⁵ Ninsei é um bairro de Chiba, conhecido por atividades ilegais.

⁶⁶ Gibson's notion that computers are a metaphor for human memory and that memory is easily subject to revision is also a central preoccupation of Philip K. Dick's short story 'We can remember it for you wholesale' [...]. Both question radically the idea that human identities are defined by personal memories by suggesting that recollections can actually be artificially grafted.

invadir um sistema controlado por mafiosos para transferir dinheiro. No texto, o termo ciberespaço é apenas mencionado em um único parágrafo no início da história, porém, Gibson descreve a matrix como “uma representação abstrata dos relacionamentos entre sistemas de dados. Programadores legítimos entram no setor da matrix de seus empregadores e se encontram cercados por geometrias brilhantes que representam os dados corporativos⁶⁷” (GIBSON, 1986, p. 124, tradução nossa).

Em *Neuromancer*, Gibson aprofunda o conceito, afirma que “A matrix tem suas raízes em games de fliperama primitivos” (GIBSON, 2016, p. 77) e pela primeira vez define o ciberespaço como um sinônimo da matrix que funciona como

Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no *não espaço* da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando (GIBSON, 2016, p. 77, grifo nosso).

Ao apresentar este conceito anos antes da sua aplicabilidade no mundo real, Gibson precisa descrevê-lo como uma alucinação para indicar a sua *não-realidade*. É algo que existe, que pode ser testemunhado e, dentro do universo de *Neuromancer*, sentido, mas não existe como um lugar físico.

Lemos⁶⁸ (2002) volta ao não-lugar que o ciberespaço representa, ao falar sobre como este é o meio onde ocorrem trocas não físicas que nos obrigam a entender de uma maneira diferente como são as nossas relações ali dentro. Assim, o “ciberespaço é um não-lugar, uma *u-topia* onde devemos repensar a significação sensorial de nossa civilização baseada em informações digitais, coletivas e imediatas. Ele é um espaço imaginário” (LEMOS, 2002, p. 128).

Compreender os limites — que aqui chamamos de fronteiras — do ciberespaço entre o que ele de fato é e como a FC o apresenta em suas histórias, passa por perceber que existe uma zona comum, que se aplica igualmente para ambos. Aproximações e distanciamentos são um dos focos do capítulo seguinte. Porém, parece bastante evidente neste momento que a FC, mesmo não tendo a pretensão de descrever o ciberespaço de maneira acadêmica, nem de

⁶⁷ an abstract representation of the relationships between data systems. Legitimate programmers jack into their employers’ sector of the matrix and find themselves surrounded by bright geometries representing the corporate data.

⁶⁸ A discussão sobre ciberespaço tem como referências apenas os primeiros textos e autores que discutiram academicamente o tema, uma vez que eles são “contemporâneos” ao surgimento do ciberespaço na FC.

prever sua essência fora da ficção, soube apresentá-lo de maneira bastante didática desde o seu surgimento.

Pierre Lévy, em sua obra *Cibercultura* (1999), também não se afasta dessas definições trazidas pela FC. Ele emprega o termo *rede* como um sinônimo para ciberespaço, e o descreve como um novo meio de comunicação que se origina da conexão entre computadores em qualquer parte do mundo (LÉVY, 1999). Por não se limitar ao *ambiente* do ciberespaço, mas também a toda a informação contida nele e às interações que ele possibilita, Lévy abre um leque de estudos ao abordar também a ideia de cibercultura, algo que Lemos trata como a “convergência entre o social e o tecnológico” (LEMOS, 2002, p. 89). Isso coloca a literatura cyberpunk como algo essencialmente ligado aos temas abordados em estudos ciberculturais, uma vez que as obras se baseiam nessa mesma convergência. Porém, diferente do conceito de ciberespaço, que por vezes mais se afasta do que se aproxima na relação entre ficção e não-ficção, a cibercultura é essencialmente marcada pelo imaginário cyberpunk da FC e pela ação daqueles que representam o cyberpunk enquanto um movimento contra-cultural (LEMOS, 2002).

Essas relações, que em determinados momentos se aproximam e em outros se afastam, que por vezes se diluem, mas que também podem ser insolúveis, nos fazem retornar à essência do conceito de ciberespaço. Gibson coloca como uma alucinação — e na sequência mostraremos que essa definição nos é útil, por colocar o ciberespaço da FC em um patamar próprio, onde não cabem os estudos de Lévy e outros autores —, para representar a sua intangibilidade. Lévy, por sua vez, recorre ao conceito de meio de comunicação, para conseguir se colocar no caminho oposto, e apresentar o ciberespaço como um ambiente de comunicação digital. Sua visão de ciberespaço, portanto, embora represente algo não físico, o coloca como algo que certamente não pode ser descrito como uma alucinação também. Essa mesma ideia se aplica ao conceito de cibercultura.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

Lemos reforça essa explicação, quando afirma que o ciberespaço não apenas é algo real e cuja existência é necessária para a cibercultura, mas acima de tudo é algo que “não é

desconectado da realidade, mas um complexificador do real” (LEMOS, 2002, p. 128). Naturalmente, há paralelos possíveis de se observar desta descrição com o texto de Gibson. Porém, é interessante observar como à luz do *cyberpunk*, o ciberespaço ganha uma conotação única, que se aplica exclusivamente à literatura (ou à ficção).

Heuser (2003) aborda essa questão quando afirma que os termos “ciber” e “espaço”, não são suficientes para compreender o que Gibson estava abordando em *Neuromancer*. O escritor se vale da ficção para apresentar algo que somente ali se fará possível. Eco (1994-2005) nos lembra tanto que o leitor é capaz de compreender aquilo que está no texto ficcional como algo que não pertence a qualquer outro lugar senão àquela história, como também que a compreensão do texto ultrapassa as intenções e objetivos do autor (para o bem e para o mal). Nesse sentido, o texto de Gibson, embora não tenha nascido com o propósito de criar um campo de estudos sobre ciberespaço e cibercultura, serviu como critério para conceituar este campo, ultrapassando as fronteiras da ficção.

William Gibson primeiro empregou o termo ‘ciberespaço’ como um neologismo para designar um novo tipo de realidade alternativa ou mundo ficcional. Não pode ser inteiramente explicado por seus dois componentes de “ciber” e “espaço”, embora estes certamente contribuam com algumas conotações. Bernard Dupriez aponta que, na ficção, os neologismos frequentemente nada mais são do que *nonce words*⁶⁹ que permanecem efêmeras e confinadas em seu significado a obras individuais. No entanto, a palavra “ciberespaço” alcançou um efeito de longo alcance e duradouro muito além do uso específico de Gibson, uma vez que se infiltrou em outros domínios do discurso e passou para a fala inglesa comum⁷⁰ (HEUSER, 2003, p. 99-100, tradução e grifo nossos)

Essa infiltração do ciberespaço no vocabulário fora do *cyberpunk* permitiu que seu conceito ganhasse um novo significado — ou, pelo menos, que fosse atualizado em seu uso mais frequente. Heuser (2003) destaca que a literatura, onde o ciberespaço nasce, se permite ir além dos conceitos técnicos e científicos que mais tarde foram usados por Lévy (1999).

⁶⁹ Palavras cunhadas apenas para um contexto específico.

⁷⁰ William Gibson first employed ‘cyberspace’ as a neologism to designate a new type of alternat(iv)e reality or fictional world. It cannot be entirely explained by its two components of ‘cyber’ and ‘space’, although these certainly contribute some connotations. Bernard Dupriez points out that in fiction, neologisms are frequently nothing more than nonce-words which remain short-lived and confined in their meaning to individual works. However, the word ‘cyberspace’ has achieved a far-reaching and lasting effect well beyond Gibson’s specific usage, since it has infiltrated other domains of discourse and passed into common English speech.

O ciberespaço tornou-se aceito como o equivalente coloquial da internet ou World Wide Web, especialmente entre a comunidade da internet. O sentido original de ciberespaço de Gibson tem alguma semelhança com os ambientes tridimensionais de realidade virtual gerados por computador que mais tarde emergiram de aplicações militares e médicas sofisticadas. Mas o ciberespaço ficcional é construído a partir da linguagem, enquanto as representações de computador de realidade virtual são construídas em algoritmos gráficos e fórmulas matemáticas. A linguagem sempre pode aludir e evocar metaforicamente essas representações gráficas, é claro, mas seus efeitos são essencialmente produtos da linguagem e da imaginação⁷¹ (HEUSER, 2003, p. 100, tradução e grifo nossos).

Essa explicação nos permite compreender melhor o que seria a fronteira entre os ciberespaços ficcional e não-ficcional. De um lado, a alucinação de um universo cyberpunk, que nos apresenta um novo ambiente de interações. Do outro, o palco que redefiniu o conceito de socialização no final do século XX. Compreender essa zona que os separa a partir do que é apresentado nos textos de FC e qual o papel que eles desempenham nas histórias é o tema do capítulo seguinte.

4.4. CONTEMPLANDO A DISTOPIA: O CYBERPUNK COMO OBJETO DE ESTUDO NA COMUNICAÇÃO (E OUTRAS POSSIBILIDADES)

Ao olhar para o histórico de estudos envolvendo o cyberpunk no Brasil, é fácil notar como o subgênero só se tornou relevante nas últimas duas décadas. Este tópico faz uma análise, através de pesquisa bibliográfica, de como o subgênero foi estudado na academia, sobretudo na área de Comunicação.

Dada a relevância para a literatura, um dos tópicos irá apresentar um breve levantamento das pesquisas feitas na área de Letras, enquanto as demais áreas serão contempladas juntas, no final do capítulo. O material analisado foi retirado do Banco de Teses e Dissertações da CAPES, sem discriminar a área de conhecimento. O único filtro utilizado foi o termo “cyberpunk”, resultando em 24 trabalhos.

⁷¹ Cyberspace has become accepted as the colloquial equivalent for the internet or World Wide Web, especially among the internet community. Gibson's original sense of cyberspace bears some resemblance to the three-dimensional computer generated virtual reality environments which later emerged from sophisticated military and medical applications. But fictional cyberspace is constructed from language, while virtual-reality computer representations are built on graphic algorithms and mathematical formulae. Language can always allude to and metaphorically evoke these graphic representations, of course, but its effects are essentially the products of language and the imagination.

3.4.1. O cyberpunk como uma ferramenta da Comunicação

Assim como aconteceu com a própria FC, o cyberpunk é um subgênero que nasceu em diferentes momentos. Conceitualmente, ele pode ser considerado um filho direto da geração *New Wave*⁷². O termo apareceu pela primeira vez em um conto de 1983 chamado *Cyberpunk*, do escritor Bruce Bethke. Porém, antes disso, em 1980, Robert Sterling lançou a novela *The Artificial Kid*, primeira experiência com os elementos essenciais que caracterizam o subgênero.

Com as duas publicações servindo de base, coube a William Gibson, em 1984, lançar o seu *Neuromancer*. Foi esse o livro que popularizou o cyberpunk, e é o ponto de partida para se compreender o seu estilo e suas principais características. Sua relevância é tamanha que, de acordo com o Banco de Teses e Dissertações da CAPES, desde 1999⁷³, mesmo com apenas 19 dissertações de mestrado e 5 teses de doutorado que exploraram o cyberpunk⁷⁴, doze, ou seja, 50%, utilizam Gibson de alguma maneira.

O que chama a atenção ao olhar para a produção de teses e dissertações envolvendo o cyberpunk é o pioneirismo — mesmo que tardio — da Comunicação. O primeiro trabalho de pós-graduação no Brasil sobre o tema foi feito por Mendonça (1999)⁷⁵ e buscou compreender como a tecnologia cria novas formas de sociabilidade. Para isso, foi feita uma análise do filme *Johnny Mnemonic, o Cyborg do Futuro* (1995), utilizando a sociologia compreensiva de Michel Maffesoli.

⁷² “Os críticos usam o termo new wave para descrever uma associação informal de escritores das décadas de 1960 e 1970 que, de um modo ou de outro, reagiam contra as convenções da FC tradicional e produziam ficções científicas de vanguarda, radicais ou fragmentadas. Todos esses rótulos para movimentos literários são problemáticos, mas o rótulo new wave é mais problemático que a maioria. A expressão em si se apropria de uma descrição aplicada a um movimento do cinema francês, a *nouvelle vague*, mas os paralelismos entre a FC dos anos 1960 e os exercícios elegantes, os cortes arrojados da evidente contemporaneidade de diretores como François Truffaut e Jean-Luc Godard são muito inexatos” (ROBERTS, 2018, p. 525).

⁷³ Este levantamento não contou com um recorte temporal, sendo 1999 o ano do primeiro trabalho com *cyberpunk* no Brasil.

⁷⁴ Dos trabalhos levantados, três foram desconsiderados para este levantamento por apenas citarem o cyberpunk, mas não o utilizarem como elemento relevante no estudo. O primeiro é a dissertação de Ludmila Cecília Martinez Pimentel, *Corpos e Bits: as linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias*, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA, 2000. O trabalho analisou as formas híbridas resultantes da união da dança com as novas tecnologias da comunicação e da imagem. O segundo foi a dissertação de Cláudio Manoel Duarte Souza, *Música Eletrônica e Cibercultura: ideias em torno da sociabilidade, da comunicação em redes telemáticas e cultura do DJ* pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA, 2000. O trabalho analisa a cena da música eletrônica enquanto uma subcultura. O terceiro é a dissertação de Luiz Carlos Ferreira Silva, *Performance Cibergótica: Processo Criativo de Figurino para o Posthuman Tantra*, pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFGO, 2019, que analisou o figurino do Ciberpajé, do grupo performático Posthuman Tantra. Também foi desconsiderada a dissertação de Pedro Ivo Rogedo Costa Dias, *Uma exploração acerca do comportamento dos avatares no metaverso*, pelo Programa de Pós-Graduação em Administração. O trabalho é anterior à Plataforma Sucupira e não foi localizado em outros bancos de trabalhos.

⁷⁵ O trabalho é anterior à Plataforma Sucupira e não foi localizado em outros bancos de trabalhos.

É importante destacar que *Johnny Mnemonic*, o *Cyborg do Futuro* é uma adaptação do conto homônimo (1981) de autoria de William Gibson, portanto, a fonte primária do cyberpunk. O escritor também foi responsável por escrever o roteiro do filme, que teve direção de Robert Longo. Isso faz dessa obra, uma das mais interessantes a se analisar — algo que aconteceu algumas vezes, como este trabalho irá demonstrar —, por manter um escritor relevante para o gênero, como o responsável pela adaptação de sua própria obra para o audiovisual.

O destaque não se limita ao trabalho de Mendonça. Entre 1999 e 2005, foram realizados cinco estudos sobre o cyberpunk no Brasil. Destes, quatro foram em programas de pós-graduação em Comunicação. O quinto foi realizado por Vazquez em 2004, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFSC. Esta, aliás, que nos anos seguintes viria a ser a área onde os estudos envolvendo o cyberpunk iriam se concentrar, sobretudo a partir de 2011.

O cyberpunk no cinema

Foram encontrados seis trabalhos em Comunicação que tiveram o cyberpunk como objeto de estudo ou como referência para a pesquisa. Embora seja perceptível uma variedade de abordagens, há uma tendência desses estudos concentrarem-se em narrativas audiovisuais. O primeiro deles foi a dissertação, mencionada anteriormente, de Mendonça (1999) *Subjetividade e sociabilidade na atitude cyberpunk*. É apenas em 2005, que Amaral defendeu sua dissertação *Visões perigosas: Uma arque-genealogia do cyberpunk - Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick*, analisando o corpo, a personagem e a cidade — elementos essenciais no cyberpunk —, na obra do escritor Philip K. Dick⁷⁶.

O trabalho de Amaral tornou-se uma pesquisa essencial para compreender o cyberpunk, inclusive para além das narrativas. Seu texto olha para o subgênero como um fenômeno cultural, a partir do que foi concebido na literatura anterior ao *Neuromancer*, e que influenciaram Gibson a escrevê-lo. Esta abordagem é relevante, uma vez que, além de uma estética narrativa, o

⁷⁶ Philip K. Dick foi um dos mais importantes autores de FC. Sua obra se concentra de maneira geral na geração *New Wave* e sua literatura acabou sendo uma das principais influências para o cyberpunk. Roberts (2018) vai além e sugere que Dick “pode ser o mais importante escritor de FC do século [XX]” (ROBERTS, 2018, p. 543).

Cyberpunk é uma terminologia popular, que pode ser aceita em um sentido tolerante de humor “high tech”, uma granada-significado atirada contra as barricadas conservadoras da linguagem. O cyberpunk é o piloto que pensa clara e criativamente, usando aplicações quântico-eletrônicas e know-how cerebral, o novo, atualizado modelo de ponta do século 21(...) Cyberpunks são os inventores, escritores inovadores, artistas tecnofronteiriços, diretores de filmes de risco, compositores de mutação icônica, artistas expressionistas, livre-cientistas tecno-criativos, visionários dos computadores empreendedores inovadores do show-bizz, hackers elegantes, videomagos dos efeitos especiais, pilotos de testes neurológicos, exploradores de mídia (LEARY, apud AMARAL, 2005, p.31).

A autora analisou três adaptações cinematográficas da literatura de Dick (*Blade Runner*, *Total Recall* e *Minority Report*), estabelecendo as relações entre os objetos e a influência que o cyberpunk exerceu fora das narrativas, como um fenômeno social. Para isso, a autora dissecou o termo, para compreender como ele dialoga com diferentes conceitos.

A parte “cyber” do nome desse movimento reconhece o seu compromisso em explorar as implicações de um mundo cibernético no qual a informação gerada por computador e manipulada torna-se uma nova fundação da realidade. A parte “punk” reconhece a sua atitude alienada e às vezes cínica para com a autoridade e o estabelecimento de todos os tipos (LANDON, apud AMARAL, 2005, p. 94).

Amaral (2005) abordou o cyberpunk, mais do que como um movimento literário ou um subgênero da FC que se consolidou durante a década de 1980, mas também como um movimento contra-cultural, influenciando a música, a arquitetura e o comportamento das pessoas. Foram utilizadas as categorias de arqueologia e genealogia de Nietzsche e Foucault “com o intuito de investigar a comunicação como uma rede de forças de diferenças e similaridades que acontecem no desenvolvimento do conceito, do movimento literário ao fenômeno da cultura pop” (AMARAL, 2005, p.). A importância deste estudo foi reconhecer o impacto cultural do cyberpunk, que ao ultrapassar as páginas do *Neuromancer*, passou a fazer parte da sociedade.

Ainda em 2005, outro trabalho analisou o cyberpunk a partir de um dos maiores fenômenos midiáticos da história recente do cinema (JENKINS, 2009). *Matrix* [1999] representou um novo marco, principalmente ao atualizar diversos conceitos presentes na obra de William Gibson. O longa apresenta um universo que mistura hackers, realidade simulada e diversos conceitos filosóficos, religiosos e científicos, em uma trama de ação e FC.

Embora outras produções cinematográficas já tivessem causado impacto semelhante, como aconteceu com *Star Wars* em 1977,

Nunca uma franquia de filmes exigiu tanto de seus consumidores. O filme original, *Matrix*, levou-nos a um universo onde a linha entre a realidade e a ilusão constantemente se fundiam. Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão na internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida (JENKINS, 2009, p. 136-137).

E é nesse contexto que Massagli (2005) buscou analisar *Matrix*: como o filme definitivo de FC cyberpunk. A dissertação *Em Busca do Espaço Perdido em Matrix: do Terrorismo à Violência Simbólica*, destaca o impacto cultural do filme, que pouco tempo após o lançamento, gerou diversos produtos de consumo como roupas e acessórios inspirados nas personagens principais, além de “dezenas de artigos acadêmicos, disciplinas em cursos universitários, para não falar de outras publicações dirigidas a fãs, principalmente na internet” (MASSAGLI, 2005, p. 9).

Finalmente, em 2011, Majczak defendeu a dissertação *In The Dark no Cinema de Tim Burton: A Construção da Personagem Gótica e do Estilo Burtonesque em Vincent e Edward Mãos-de-Tesoura*. Em um movimento contrário ao de Massagli (2005), este trabalho analisou a influência da fusão entre o gótico e o cyberpunk no cinema do cineasta Tim Burton. É interessante observar como os dois trabalhos seguem as perspectivas de análise apresentadas por Amaral (2005), de entender como a FC influencia os movimentos culturais e como estes movimentos também influenciam a FC.

Ainda no que diz respeito ao trabalho de Majczak (2011) cabe apontar que a influência do cyberpunk na cinematografia de Tim Burton, e mais especificamente no filme *Edward Mãos-de-Tesoura*, não vem diretamente de *Neuromancer*. É do impacto que o livro de William Gibson — assim como de toda a literatura e filmografia que ajudaram a consolidar o cyberpunk — causou na sociedade e que então refletiu no cineasta.

A obra cinematográfica do começo de sua carreira, (...), se ancora no gótico contemporâneo em seus elementos fundadores e em seus gêneros de herança, tais como a Ficção Científica, o cinema de horror e/ou de mistério e, no filme *Edward Mãos-de-Tesoura*, a cultura cyberpunk (MAJCZAK, 2011, p. 140).

O cyberpunk impresso

Embora a literatura não tenha aparecido com muito destaque nos trabalhos levant, é dela que nasce o segundo trabalho de pesquisa nesta área do conhecimento — uma vez que a pesquisa de Mendonça (1999) não teve o *Neuromancer* como objeto de estudo. Fernandes fez uma análise semiótica da obra de Gibson em sua dissertação *A construção do imaginário*

cyber: William Gibson, criador da cibercultura, a partir do conto *The Gernsback Continuum* [1981]. O trabalho também é anterior à Plataforma Sucupira e ele não está disponível para consulta online, porém, dada a sua importância para a Comunicação foi decidido que ele deveria estar no corpus desta dissertação.

O último trabalho em Comunicação que aborda o cyberpunk foi a dissertação de Souza (2013), *A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos: cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de Transmetropolitan*. Através de uma pesquisa bibliográfica exploratória, este estudo analisou três edições da HQ *Transmetropolitan*⁷⁷ para compreender a construção idealizada da figura do jornalista nos quadrinhos. Desta maneira, buscou-se “demonstrar como o caráter transgressor de determinados quadrinhos de ficção científica expõe as contradições inerentes a essa mitologia profissional do jornalismo, por meio de uma visão contracultural da atividade” (SOUZA, 2013, p. 13).

O trabalho, além de apontar os caminhos traçados pela narrativa de *Transmetropolitan* para subjugar essa visão idealizada, destaca que devido ao formato da FC — como uma narrativa que se consolidou por ser uma voz crítica dentro da literatura de entretenimento —, encara essa desmistificação com facilidade, algo que pode ser visto nas figuras dos heróis erráticos de *Neuromancer*, por exemplo. Além disso, a dissertação de Souza demonstrou que

a onipresença da imprensa em várias instâncias da vida social contemporânea nos permite dizer que, hoje em dia, os quadrinhos podem ser um fórum tão válido quanto qualquer outra expressão artística para discutir os rumos do jornalismo atual. (...) Talvez a grande contribuição de *Transmetropolitan* ao debate sobre os rumos atuais do jornalismo esteja na escolha pela literatura como ferramenta de renovação da prática jornalística. Os avanços tecnológicos e o surgimento de tendências como o jornalismo de dados, que forçam os novos profissionais a buscarem conhecimentos na área de tecnologia da informação e linguagem de programação para softwares estariam relegando a subjetividade a um papel ainda mais secundário no fazer jornalístico? Acreditamos que não e Warren Ellis parece apontar o nosso caminho em sua série em quadrinhos (SOUZA, 2013, p. 100).

3.4.2. O cyberpunk e a literatura: uma outra abordagem

Como narrativa, o cyberpunk tem origem na literatura, assim como toda a sua principal influência vem da literatura de FC que o antecede. Por esse motivo, não causa estranheza notar que o subgênero foi um objeto comum e frequente nos estudos de Linguística

⁷⁷ *Transmetropolitan* (1997–2002) é uma série de histórias em quadrinhos cyberpunk que acompanha as peripécias de um jornalista chamado Spider Jerusalem. Escrita por Warren Ellis e ilustrada por Darick Robertson, ela foi publicada pela DC Comics em sessenta edições.

e Estudos Literários. Por esse motivo, apresentamos a seguir brevemente as seis dissertações de mestrado e as três teses de doutorado que olharam para o cyberpunk de alguma maneira.

Quem explorou o subgênero pela primeira vez foi Vazquez (2004) em sua dissertação *Ciborgues, Clones e Remotos Controles: Narrativas curtas tecnológicas*. O trabalho analisou cinco contos de autores nacionais⁷⁸ para verificar as relações entre literatura e tecnologia. Cabe, por fim, destacar ainda que o trabalho tem como um dos objetos de interesse a figura do ciborgue, e isso é relevante dada a importância que este ser assumiu nas narrativas cyberpunk.

Como Amaral (2005) demonstrou, o cyberpunk ultrapassa as páginas da literatura — e as telas do cinema —, portanto, o ciborgue também o faz, como lembra Haraway (2000)⁷⁹

O ciborgue é uma matéria de ficção e também de experiência vivida – uma experiência que muda aquilo que conta como experiência feminina no final do século XX. Trata-se de uma luta de vida e morte, mas a fronteira entre a ficção científica e a realidade social é uma ilusão ótica (HARAWAY, 2000, p. 36).

Em 2007 foi Londero quem se debruçou sobre o cyberpunk em sua dissertação *A recepção do Gênero Cyberpunk na Literatura Brasileira: o caso Santa Clara Poltergeist*. Seu trabalho buscou verificar o impacto da literatura cyberpunk no Brasil, uma vez que por se tratar de um subgênero estadunidense por excelência, ele precisou ser absorvido, tanto pelos leitores, quanto pelos autores.

O estudo se concentrou no romance *Santa Clara Poltergeist* (1991), de Fausto Fawcett, autor que volta a ser estudado na dissertação de mestrado de Junior (2017)⁸⁰ com o livro *Favelost* (2012). Londero dá sequência a sua pesquisa durante o doutorado com a tese *Futuro Esquecido: A Recepção Da Ficção Cyberpunk Na América Latina*⁸¹, desta vez para analisar a recepção latino-americana da ficção cyberpunk. O trabalho parte da revista *Neuromante Inc.*⁸², para tentar compreender como se deu tal recepção, e então analisar dez

⁷⁸ *Zap* (Moacyr Scliar); *A cabine* (Simone Campos); *O pacificador* (Fausto Fawcett); *Imagens urbanas* (Carlos Ribeiro) e *O homem da casa* (Jeanette Rozsas)

⁷⁹ É importante contextualizar que Donna Haraway publicou o seu *Manifesto Ciborgue* pela primeira vez durante a década de 1980, enquanto a literatura cyberpunk estava efervescendo no mundo e, principalmente, nos EUA.

⁸⁰ Junior, Gilberto Cruz Vieira. *FAVELOST (The book): Ficção científica de alma brasileira*, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UNEB. Salvador - BA. A dissertação estuda os elementos que caracterizam o romance *Favelost*, de Fausto Fawcett, como uma obra tupinipunk. Ver nota 31.

⁸¹ Londero, Rodolfo Rorato. *Futuro Esquecido: A Recepção Da Ficção Cyberpunk Na América Latina*, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFSM. Santa Maria - RS.

⁸² Destinada à divulgação da ficção cyberpunk, mas também do horror e da ficção científica em geral, *Neuromante Inc.* surge em agosto de 1994, justamente quando o cyberpunk, após seu sucesso comercial, começa a definhar definitivamente (LONDERO, 2011, p. 96).

romances de diferentes autores da América Latina⁸³, verificando as influências do cyberpunk no continente.

Creator and creature in William Gibson's "Neuromancer": the promethean motif in science fiction, de Junior (2008)⁸⁴, é uma análise que investiga o mito de Prometeus na FC, desde a obra de Mary Shelley, até o advento do cyberpunk, com o livro *Neuromancer*. Há ainda espaço para uma discussão sobre criador e criatura, como uma das relações fundamentais do gênero.

Em 2013, outros dois trabalhos foram defendidos. O primeiro é a dissertação de mestrado de Castro (2013)⁸⁵, *Ética hacker e utopística: tecnologia e ativismo na ficção científica contemporânea*. Buscando novamente a figura do ciborgue, este trabalho analisa a ficção curta de Ursula K. Le Guin, William Gibson e Cory Doctorow⁸⁶, para verificar como o cientista, o hacker e o ativista se fundem nas narrativas de FC.

É o trabalho de Causo (2013)⁸⁷ que se destaca dentre as teses e dissertações na área de Letras, dado o esforço histórico e bibliográfico para compreender o poder da FC brasileira. Talvez, até esse momento, não houvesse um reconhecimento acadêmico desta magnitude dos autores e autoras que produziram narrativas do gênero no Brasil⁸⁸, até a defesa da tese de doutorado *Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio: New Wave e Cyberpunk no Brasil*.

No seu estudo, Causo (2013) primeiro analisa a *New Wave* da década de 1960 e o Movimento Cyberpunk da década de 1980, dois importantes movimentos da FC, para depois estabelecer comparações com as Primeira e Segunda Ondas da FC Brasileira. Desta maneira, este foi o primeiro estudo que buscou compreender como a FC de fora do Brasil impactou os(as) escritores(as) brasileiros(as), bem como trouxe uma reflexão sobre o impacto cultural da FC na literatura nacional, respeitando e valorizando os trabalhos de diversos autores.

⁸³ *Mañana, las ratas* (1977), de José B. Adolph; *Silicone XXI* (1985), de Alfredo Sirkis; *Flores para un cyborg* (1996), de Diego Muñoz Valenzuela; *2010: Chile en llamas* (1998), de Darío Oses; *El viaje* (2001), de Rodrigo Antezana Patton; *El delirio de Turing* (2003), de Edmundo Paz Soldán; *De cuando en cuando Saturnina* (2004), de Alison Spedding; *A mão que cria* (2006), de Octavio Aragão; *La segunda enciclopedia de Tlön* (2007), de Sergio Meier; *Os dias da peste* (2009), de Fábio Fernandes; e *Cyber Brasileira* (2010), de Richard Diegues.

⁸⁴ Junior, Newton Ribeiro Rocha. *Creator and creature in William Gibson's "Neuromancer": the promethean motif in science fiction*, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFMG. Belo Horizonte, MG.

⁸⁵ Castro, Eduardo Andrade Barbosa de. *Ética hacker e utopística: tecnologia e ativismo na ficção científica contemporânea*, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFF. Niterói, RJ.

⁸⁶ *The New Atlantis* (1974), de Ursula K. Le Guin; *Johnny Mnemonic* (1981) e *Burning Chrome* (1982), de William Gibson; e *Scroogled* (2007) e *The Things That Make Me Weak and Strange Get Engineered Away* (2008), de Cory Doctorow.

⁸⁷ Causo, Roberto de Sousa. *Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio: New Wave e Cyberpunk no Brasil*, pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da USP. São Paulo, SP.

⁸⁸ Exceto pelo trabalho supracitado de Dunbar. Ver nota 10.

O resultado foi um reconhecimento crítico da literatura nacional, sobretudo do tupinipunk⁸⁹

A ficção científica brasileira da Segunda Onda, da qual faz parte o tupinipunk, é bem mais diversificada do que foi a Primeira. Vai da FC hard de Jorge Luiz Calife e Henrique Flory, assumindo cores da Golden Age americana com Finisia Fideli e José dos Santos Fernandes; reproduzindo um lirismo que trai a influência persistente de Ray Bradbury com Roberto Schima e Marien Calixte; até uma busca da matéria brasileira sem pudores mas em linguagem clara, com Ivanir Calado (CAUSO, 2013, p. 273).

Restam ainda neste levantamento dois trabalhos. O primeiro deles é de Almeida (2015)⁹⁰, *A carne que resta: manifestações do híbrido na literatura de ficção científica contemporânea*, que analisou cinco histórias⁹¹ de FC publicada a partir do início dos anos 90, para verificar as diferentes abordagens aos ciborgues da literatura estadunidense.

Já Borges (2019)⁹², em sua dissertação *Sociedade em Crise: Uma Leitura de Sueños Digitales (2000) e El Delirio de Turing (2003)*, de Edmundo Paz Soldán, encara a literatura do escritor boliviano Edmundo Paz Soldán, a partir de uma análise dos dois romances mencionados, para verificar como paranoia, violência e poder, se entrelaçam nos textos.

3.4.3. Outras possibilidades

Comunicação e Letras monopolizam os estudos de *cyberpunk* no Brasil. Isso, porém, não significa que não existam outras possibilidades para que este subgênero apareça em diferentes pesquisas. O que esta parte final pretende demonstrar é como há um vasto campo de possibilidades, em diferentes áreas do conhecimento, destacando tão somente o que já foi realizado. Portanto, é de se esperar que haja uma porção de abordagens porvir, que reconheçam o potencial do *cyberpunk*, e seus paralelos com os diferentes estudos acadêmicos.

⁸⁹ Termo criado por Roberto de Sousa Causo para se referir à literatura *cyberpunk* brasileira. O autor defende que o *cyberpunk* nacional se difere daquele construído nos EUA, por questões culturais, o que justifica o uso de um termo regionalizado. “O termo é fusão (desprezando as regras de aglutinação morfológica) das palavras ‘tupiniquim’ e ‘cyberpunk’. ‘Tupiniquim’, que entrou na língua primeiro como nome de uma nação indígena, com o tempo se tornou sinônimo de ‘brasileiro’, frequentemente empregado de maneira jocosa ou gozadora. Às vezes ele indica um produto feito no Brasil que não é tão bom quanto o original, ou um produto análogo feito sob circunstâncias não ideais — o que melhor que dá para se fazer” (CAUSO, 2013, p. 225).

⁹⁰ Almeida, Aline Amsberg de. *A carne que resta: manifestações do híbrido na literatura de ficção científica contemporânea*, pelo Programa de Pós-Graduação em Teoria e História Literária da UNICAMP. Campinas, SP.

⁹¹ *Neurolink* (2004), de M.M. Buckner; *Homem-máquina* (2009), de Max Barry; *The Silicon Mind* (2014), de Manikarnika Lagu; *Next* (2006), de Michael Crichton; e *The Accord* (2009), de Keith Brookr.

⁹² Borges, Eulalio Marques. *Sociedade em Crise: Uma Leitura de Sueños Digitales (2000) e El Delirio de Turing (2003)*, de Edmundo Paz Soldán, pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UFMG. Belo Horizonte, MG.

A Sociologia é a área que mais explorou o *cyberpunk*, com duas produções: a de Martins (2014)⁹³ e a de Amorin (2016)⁹⁴. O primeiro trabalho se concentra na trilogia do *Sprawl*⁹⁵ para verificar como o *cyberpunk* se alimenta das cidades distópicas do futuro tecnológico, para traçar um paralelo com a nossa própria relação de experiências e ambientes sociais na vida urbana. Já o segundo trabalho, de caráter marxista, busca nas aproximações entre a literatura *cyberpunk* e o capitalismo avançado, analisar as representações sociais contemporâneas.

Já na área da Saúde Coletiva, Gil (2011)⁹⁶ analisou o cinema *cyberpunk*⁹⁷ para compreender o dualismo dos corpos distópicos, presente nessas narrativas. O trabalho levou em conta as possibilidades narrativas do *cyberpunk*, para a construção do corpo grotesco, ou seja, “menos individualizado e aberto para trocas com o ambiente do entorno” (GIL, 2011, p. 11).

Trindade (2013)⁹⁸ também olhou para o cinema *cyberpunk*⁹⁹, porém, sob a ótica da Educação. O estudo procurou analisar o *cyberpunk* enquanto uma forma de pedagogia cultural, que visa apresentar noções de um futuro distópico, sobretudo na nossa relação com o corpo humano. A pesquisa constatou que as narrativas não apresentam uma visão tecnofóbica do corpo ciborgue, ao apresentá-lo de maneira natural dentro dessa sociedade futurística.

Finalmente, Caselas (2018)¹⁰⁰ realizou o único trabalho envolvendo o *cyberpunk* na área das Ciências Exatas. Na sua dissertação, ela analisou as possibilidades de próteses, a partir de exemplos *open source*, além de outros dois exemplos presentes em jogos de videogame¹⁰¹. Desta maneira, o trabalho conseguiu mostrar o impacto social do *cyberpunk*, ao inspirar, mesmo que apenas no imaginário, implantes corporais.

⁹³ Martins, Diogo Lemes. *Cenários distópicos de mundos utópicos: cidades Cyberpunk e os horizontes ficcionais do Urbanismo na Globalidade*, pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UnB. Brasília, DF.

⁹⁴ Amorim, Thomas Edson de Jesus Theodoro. *O Espectro da História: Elementos Ficcionalis da Imaginação Histórica no Capitalismo Avançado*, pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UNICAMP. Campinas, SP.

⁹⁵ A trilogia *Sprawl* é o nome dado ao conjunto de romances de William Gibson, composto por *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988). Os romances são ambientados no mesmo futuro ficcional e são interligados através de personagens e temas compartilhados.

⁹⁶ GIL, Alexandre Vasilenskias. *Corpos distópicos: o dualismo grotesco na cinematografia cyberpunk*, pelo Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva da UERJ, Rio de Janeiro, 2011.

⁹⁷ *Johnny Mnemonic – O ciborgue do futuro* (1995); *Matrix* (1999); *Matrix Reloaded* (2003); *Matrix Revolutions* (2003); *Robocop 2* (1990); *Total Recall* (1990); *Minority Report* (2002).

⁹⁸ Trindade, Alessandra da Rosa. *Pedagogias culturais e cinema: o Cyberpunk ensinando a ser pós-modernos*, pelo Programa de Pós-Graduação em Educação com Ênfase em Estudos Culturais da ULBRA. Canoas, RS.

⁹⁹ *O Exterminador do Futuro* (1984), *Johnny Mnemonic – O ciborgue do futuro* (1995) e *Total Recall – O vingador do futuro* (2012).

¹⁰⁰ Caselas, Raissa Gonçalves. *Materialização do Imaginário por Meio da Estética de Próteses de Membro Superior*, pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP. São Paulo, SP.

¹⁰¹ *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) e *Deus Ex: Mankind Divided* (2016).

Enquanto os trabalhos da Sociologia se aproximam da Comunicação e das Letras no olhar para as características do *cyberpunk*, as demais pesquisas fazem uma abordagem menos narrativa e mais estética, considerando as ambientações e as discussões que as obras oferecem, cada uma voltada para a sua área específica, mostrando que as possibilidades de análise da FC são multidisciplinares.

3.4.4. A distopia é logo ali

O objetivo deste tópico foi localizar e categorizar os trabalhos de pós-graduação realizados no Brasil, que tiveram no *cyberpunk* um objeto de estudo, crítica ou discussão. Se considerarmos que este subgênero narrativo existe desde meados da década de 1980 e que no Brasil, apenas a partir de 1999 o *cyberpunk* passou a ser estudado, há um atraso em reconhecê-lo como um objeto relevante.

Nesse sentido, o esforço de Mendonça (1999), como pioneiro é de extrema importância, abrindo espaço para que, nesse período de duas décadas, outros 23 estudos fossem realizados. Também merece destaque o esforço de Amaral (2005) em construir a sua arque-genealogia do *cyberpunk*, traçando desde os alicerces góticos que contribuíram para o seu nascimento, até o impacto cultural exercido pelo subgênero, a partir da década de 1980.

Outro destaque é o papel da Comunicação, como precursora para todos esses estudos, principalmente no início dos anos 2000, evidenciando-se os trabalhos que lançam seus esforços para estudar o *cyberpunk* sob a ótica do cinema. As primeiras produções acadêmicas tiveram como objeto essencial, adaptações de histórias de autores *cyberpunk* ou pré-*cyberpunk*, como William Gibson e Philip K. Dick, respectivamente.

Isso evidencia a ausência de estudos de Comunicação que busquem em outras fontes cinematográficas, objetos de análise, para compreender o fenômeno *cyberpunk* de modo mais completo. Majczak (2011) foi quem mais se aproximou dessa possibilidade ao analisar como o gótico e o *cyberpunk* influenciaram a filmografia de Tim Burton. Dessa maneira, destaca-se que a primeira lacuna deixada pelos estudos de Comunicação é a falta de análise em filmes com a temática *cyberpunk* e que não estejam diretamente relacionados às obras de William Gibson e Philip K. Dick.

Também chama a atenção a ausência — e neste caso é possível estendê-la a todas as áreas do conhecimento — de estudos sobre produções seriadas. A última década viu o surgimento de produções como *Electric Dreams* (2017), *Altered Carbon* (2018-2020), *Almost*

Human (2013) e *Black Mirror*¹⁰² (2011-presente), todas com potencial de estudo. O mesmo vale para os videogames, que apenas foram abordados pelo trabalho de Caselas (2018), mas fora da Comunicação. Em ambos os casos, é perceptível a presença do vasto conteúdo a ser estudado.

A principal lacuna deixada pelos estudos de Comunicação está na literatura. As últimas duas décadas viram apenas na dissertação de Fernandes (2004), um estudo dedicado a compreender o impacto dessa literatura na relação entre Comunicação e cyberpunk. Embora Amaral (2005) tenha se mantido sempre próxima dos autores que conceberam o subgênero, seu trabalho olha para a produção audiovisual para compreender o impacto cultural do *cyberpunk*.

Essa literatura, além de vasta, já contou com inúmeros autores que a atualizaram para o cenário do século XXI — que nos livros e contos da primeira geração de escritores de FC cyberpunk era o período em que as histórias aconteciam —, como Lauren Beukes, John Scalzi, Ramez Naam, Rosa Montero, Paolo Bacigalupi, Cory Doctorow, Chen Qiufan, Marie Lu, Louise Erdrich, apenas para citar alguns.

Cabe ainda apontar como os estudos em Letras, que tardaram a enxergar no cyberpunk um campo vasto de estudo, já se debruçaram com muito rigor sobre a literatura, em especial para a produção nacional e latino-americana. Isso mostra que, uma vez reconhecido o seu valor, o cyberpunk se mostrou uma fonte rica e diversa, permitindo, inclusive, um olhar para a maneira como esse movimento literário chega ao continente sul-americano.

Embora seja definida como uma literatura pessimista, obscura e, muitas vezes, suja, o cyberpunk foi um dos movimentos mais relevantes dentro da FC (ROBERTS, 2018). Os livros que surgiram durante a década de 1980, não apenas ajudaram a construir um novo universo de possibilidades para o gênero, como tiveram o seu impacto para fora das páginas dos livros. As narrativas ajudaram na gênese de um movimento contra-cultural (AMARAL, 2005) e, portanto, segue como elemento relevante para os estudos. A figura de Case, protagonista de *Neuromancer*, é sugestiva, afinal, ele é um hacker, um cowboy do ciberespaço. Essa analogia o transforma em um anti-herói, mas, acima de tudo, sugere que esse mundo cibernético e ultraconectado é grande e com vasto potencial de uso. E isso, por definição, oferece um universo de possibilidades de estudos.

¹⁰² Embora *Black Mirror* não seja uma produção essencialmente cyberpunk, diversos episódios flertam com conceitos do subgênero, e poderiam ser objetos para futuros estudos.

5. AS FRONTEIRAS DO CIBERESPAÇO NA FICÇÃO CIENTÍFICA

Os livros escolhidos como objeto de estudo deste trabalho são correspondentes importantes da literatura *cyberpunk*. *Neuromancer*, como já foi explicado anteriormente, serve como obra fundadora deste subgênero, enquanto em *Snow Crash*, Neal Stephenson parte dos alicerces estabelecidos por Gibson para oferecer uma nova interpretação para este tipo de FC. Essa atualização feita por Stephenson com sua ciberliteratura foi o suficiente para que, de acordo com Roberts (2018), ela fosse considerada pós-*cyberpunk*. Esse prefixo não se sustentou e, atualmente, parece ter caído em desuso, mas ele ajuda a perceber que o autor foi eficaz em adicionar novos elementos a um gênero que, no início de 1992, já estava bem estabelecido e até mesmo um pouco saturado (HEUSER, 2003).

Como acontece com qualquer narrativa, o *cyberpunk* precisa de uma ambientação, e para além do espaço urbano, o ciberespaço surgiu como uma alternativa para as histórias dentro desse subgênero. “O ciberespaço é criado pela transformação de uma matriz de dados em uma paisagem na qual as narrativas podem acontecer” (HAYLES, 2003, p. 269). Isso faz com que as possibilidades para serem exploradas ali sejam inúmeras, uma vez que sua construção não está amarrada às limitações físicas do mundo que existe fora do ciberespaço, e isso é possível, graças à FC a maneira como ela se permite distorcer as leis do “mundo real”. Isso fez com que o *cyberpunk* pudesse explorar novos horizontes narrativos e se tornar um fenômeno que ultrapassou as páginas dos livros¹⁰³.

O termo *cyberpunk* tem origem em um conto homônimo escrito por Bruce Bethke em 1980, e publicado em novembro de 1983, na revista *Amazing Stories* (CAVALLARO, 2000). Mas foi com *Neuromancer* que essa literatura começou a ganhar destaque, sendo este o livro “que melhor reflete a cultura tecnourbana dos anos 80” (LE MOS, 2002, p. 192). Enquanto uma nova literatura, o *cyberpunk* não demorou para se consolidar entre escritores, leitores e críticos. Como um novo subgênero, a situação não foi exatamente a mesma. Diferente de outros estilos da FC, o *cyberpunk* tornou-se algo maior que a própria temática que carregava. Conforme se estabelecia, e as pessoas perceberam o seu destaque, aconteceram algumas tentativas de definir o que o *cyberpunk* de fato era. Heuser (2003) destaca que assim

¹⁰³ O *cyberpunk* também se estabeleceu como um movimento cultural. Para o escritor de FC Bruce Sterling, tal aspecto é ainda mais relevante que o *cyberpunk* enquanto um subgênero narrativo (LE MOS, 2002). Amaral (2005), destaca o caráter cultural do *cyberpunk*, que ultrapassa a literatura e o cinema, para se tornar um estilo de vida para entusiastas de música eletrônica e punk. Há ainda uma influência no estilo de se vestir e até na interação entre as pessoas que se identificam com o *cyberpunk*. Cavallaro (2000), também aponta influências dessa literatura nas cidades, em questões de gênero e sexualidade e na maneira como ele ressignificou o nosso corpo.

como ele foi tido como um subgênero para alguns, para outros ele foi classificado “o Movimento”.

[...] o termo “o Movimento” carregava um tom de ironia que expressava certa resistência entre os escritores cyberpunk aos ditames efêmeros da moda. Também raramente ficava claro quem pertencia a esse “Movimento”, já que a maioria dos escritores de cyberpunk se abstinha de especificar os critérios de inclusão no grupo. Escritores, fãs e críticos de dentro do gênero muitas vezes confiavam em impressões subjetivas de vaga semelhança, e a maioria dos estudos acadêmicos sobre o fenômeno cyberpunk não eram melhores, porque consistentemente falhavam em questionar os critérios iniciais de seleção da subcultura. Pior ainda, a maioria desses estudos fornece generalizações errôneas sobre o subgênero cyberpunk como um todo, com base em apenas um ou dois textos “representativos”¹⁰⁴ (HEUSER, 2003, p. 3, tradução nossa).

Heuser também destaca que o *cyberpunk* tem como elemento fundamental do “*cyber*” o ciberespaço e suas variantes — matrix, como um sinônimo para Gibson, Metaverso, para Stephenson. Isso faz com que esse espaço projetado dentro do computador se torne um elemento relevante para o próprio gênero. Embora em ambas as obras analisadas aqui, o ciberespaço assuma um papel relevante na trama, em nenhuma das duas — e na literatura *cyberpunk* de maneira geral — ele não existe fisicamente, não sendo nada além de uma representação do “mundo real”. É possível acessá-lo, interagir nele (e com ele), mas ele estará sempre limitado a sua essência imaterial, dependendo de uma conexão entre humano e máquina através de processos neurológicos. Isso faz com que ele não possa existir sem a presença de um corpo (HEUSER, 2003), o que justifica sua relação com a ação das histórias e sua relevância para as tramas.

O ciberespaço, enquanto um conceito relacionado à Comunicação, se expandiu em diferentes tecnologias, que conectam pessoas e são utilizadas para lazer, trabalho, encurtar distâncias e facilitar o acesso à informação (CASTELLS, 2000). Todas essas possibilidades também estão presentes nos ciberespaços da FC. *Neuromancer* e *Snow Crash* são apenas dois dos representantes literários que exploraram tal recurso em suas narrativas. Eles oferecem diferentes interpretações para as possibilidades do ciberespaço, mas na sua essência, a finalidade é a mesma: contar uma boa história.

¹⁰⁴ [...] the term “the Movement” carried an undertone of irony which expressed a certain amount of resistance among cyberpunk writers to the ephemeral dictates of fashion. It was also seldom clear who belonged to this “Movement,” since most writers of cyberpunk refrained from spelling out the criteria of inclusion in the group. Writers, fans, and critics from within the genre often relied on subjective impressions of vague resemblance, and most academic studies of the cyberpunk phenomenon were no better, because they consistently failed to question subculture’s initial criteria of selection. Worse still, most of these studies provide sweepingly erroneous generalizations about the cyberpunk sub-genre as a whole, on the basis of only one or two “representative” texts.

5.1. NEUROMANCER

Neuromancer. O caminho para a terra dos mortos. Neuro que vem de nervos, os caminhos prateados. Romancer, romanceiro, romante, necromante (GIBSON, 2016, p. 284).

A concepção de *Neuromancer* acontece nos primeiros textos de FC de Gibson, que com o tempo passa a introduzir cada vez mais elementos que se tornaram comuns no *cyberpunk*. Fã de literatura de FC desde a sua infância, o autor escreveu suas primeiras histórias no final da década de 1970 e já em seu primeiro conto publicado, *Fragments of a Hologram Rose* [1977]¹⁰⁵, é possível notar sinais de um futuro cada vez mais dependente da tecnologia. O conto acompanha um homem que foi abandonado pela ex-namorada e agora precisa de gravações sensoriais artificiais para poder dormir. Em determinado momento da história, Gibson escreve: “Mais tarde, ele se senta na cama desarrumada para fumar. A cassete dela está no deck pronta para ser reproduzida. Algumas fitas de mulheres o desorientam, mas ele duvida que seja por isso que agora hesita em ligar a máquina” (GIBSON, 1986, n.p.)¹⁰⁶. A máquina que exhibe as imagens é conceitualmente diferente do ciberespaço de *Neuromancer*, mas é possível notar semelhanças entre ambos. No livro, o autor afirma que o protagonista Case “operava num barato quase permanente de adrenalina, subproduto da juventude e da proficiência, conectado num deck de ciberespaço customizado que projetava sua consciência desincorporada na alucinação consensual que era a matrix” (GIBSON, 2016, p. 26). Em um processo que Genette (2010) chama de hipertexto, Gibson se autorreferencia ao introduzir a ideia de uma pessoa poder utilizar uma máquina para “confundir” seu cérebro e o levar a uma outra realidade.

Case é descrito como um cowboy do ciberespaço — um hacker —, mas que foi “banido” ao enganar seus antigos chefes. No universo de *Neuromancer*, banir alguém da matrix é impedir que ela possa acessar o ciberespaço. Os antigos empregadores de Case o colocam em uma cama de hotel e danificam seu sistema nervoso com uma neurotoxina. A trama inicia cerca de um ano após o banimento do protagonista, que depois de vagar por clínicas clandestinas no *Sprawl*, muda-se para Chiba, na esperança de encontrar uma maneira de se curar e poder se conectar novamente à matrix. Em determinado momento, uma ciborgue

¹⁰⁵ O conto foi publicado originalmente na terceira edição da revista de FC *Unearth*. Em 1982, o autor incluiu a história em seu livro de contos *Burning Chrome*.

¹⁰⁶ Later he sits on the unmade bed, smoking. Her cassette is in the deck ready for playback. Some women's tapes disorient him, but he doubts this is the reason he now hesitates to start the machine.

chamada Molly Millions¹⁰⁷ se apresenta para Case e o convida para uma reunião com seu chefe, um homem conhecido como Armitage, que faz uma proposta para Case: ele irá curar o *hacker*, permitindo que volte a acessar o ciberespaço em troca de alguns trabalhos. Ao longo do livro, os trabalhos de Case o levam à Istambul, onde ele descobre uma Inteligência Artificial chamada Wintermute. Esta I.A. foi criada pela família Tessier-Ashpool, um clã cujos membros se alternam em preservação criogênica e vivem em uma estação espacial chamada Freeside. Ao conseguir entrar em contato com Wintermute, ela se revela para Case como a metade de uma super-I.A. e que deseja se juntar a sua outra parte, chamada de Neuromancer. Como não poderia fazer isso sozinha, Wintermute convocou Armitage para que ele recrutasse uma equipe capaz de acessar o ciberespaço, perfurar as barreiras de proteção da família Tessier-Ashpool e permitir que ela se juntasse à Neuromancer. A história termina com Case invadindo o ciberespaço e confrontando Neuromancer, que se apresenta na forma de um garoto e levando Wintermute até o encontro de sua contraparte para se tornar uma espécie de entidade superior dentro da matrix.

Por se tratar de uma obra que utiliza elementos que não eram comuns quando foi publicada — em 1984 o conceito de internet já era conhecido, mas seu uso ainda era essencialmente militar (PIRES, 2008), enquanto a ideia de algo como o *World Wide Web* já vinha sendo discutida há algum tempo, mas o conceito e a aplicação só aconteceram no final da década de 1980¹⁰⁸ (MCPHERSON, 2009) —, *Neuromancer* utiliza mais ideias do que conceitos para falar sobre a matrix. Não são raros os momentos em que Gibson não deixa claro se uma ação está acontecendo dentro ou fora do ciberespaço. O próprio autor sugere isso em diversos momentos da história, o que pode ser interpretado como uma sinalização para que os leitores fiquem mais atentos aos detalhes. No início do livro, enquanto vaga pelas ruas achando que está sendo seguido, Case descreve a sensação de perigo como entrar na matrix.

¹⁰⁷ A personagem foi criada para o conto *Johnny Mnemonic*, publicado originalmente na revista *Omni* em maio de 1981.

¹⁰⁸ Castells (2000) explica que conforme o uso da internet passou a ser conhecido por mais pessoas, as forças armadas dos Estados Unidos não conseguiam manter o controle total do seu uso. Segundo o autor, “A certa altura tornou-se difícil separar a pesquisa voltada para fins militares das comunicações científicas e das conversas pessoais. Assim, permitiu-se o acesso à rede de cientistas de todas as disciplinas e, em 1983, houve a divisão entre a ARPANET, dedicada a fins científicos, e a MILNET, orientada diretamente às aplicações militares” (CASTELLS, 2000, p. 83).

Porque, de algum modo bizarro e muito aproximado, era como uma incursão na matrix. Bastava ficar doidão o suficiente e se meter em problemas desesperadores mas estranhamente arbitrários, e era possível ver a Ninsei como um campo de dados, a forma como a matrix um dia o fizera se lembrar de proteínas ligadas para distinguir especialidades de células. Você podia se jogar numa deriva em alta velocidade e deslizar, totalmente focado mas separado de tudo, e todos ao seu redor dançando a dança dos negócios, interagindo informações, dados encarnados nos labirintos do mercado negro... (GIBSON, 2016, p. 38-39).

O autor utiliza como um recurso para justificar essa dubiedade entre a realidade e a matrix, a necessidade de utilizar eletrodos para estabelecer uma conexão neural com o ciberespaço. Acessar a matrix é, em *Neuromancer*, estar de fato em um lugar diferente. A primeira descrição de Case acessando o ciberespaço é bastante vaga, descrita como “Uma alucinação consensual” (GIBSON, 2016, p. 77), na qual o usuário — e, conseqüentemente, os leitores — pode não ter a exata consciência se o que está sendo descrito acontece dentro ou fora da matrix.

Em determinado momento, Case sofre um ataque dentro do ciberespaço e desmaia. A cena corta para outras personagens tentando descobrir se o protagonista está bem ou não, enquanto ele apenas tem uma discreta noção do que acontece ao seu redor (agora, do lado de fora do ciberespaço). Há um segundo corte, e Case se vê em uma rua chuvosa. Inicialmente, a descrição sugere que aquilo pode ser tanto uma alucinação, quanto o personagem pode de fato estar em *Night City*. Porém, em determinado momento, Case percebe que foi transportado para um lugar criado dentro da própria matrix por Wintermute. A I.A. utilizou as memórias do protagonista para simular uma interação entre Case e sua ex-namorada dentro do ciberespaço. Isso é possível uma vez que há uma conexão neural — retornando à ideia de a matrix também ser uma alucinação —, mas também indica que o ciberespaço depende também do cérebro dos seus usuários para ser, de alguma maneira, real.

– Eu tinha um cigarro – disse Case, olhando para seu punho fechado. – Eu tinha um cigarro, uma namorada e um lugar pra dormir. Está me ouvindo, seu filho da puta? Está me ouvindo?
Ecos reverberaram pelo espaço vazio do fliper, desvanecendo-se pelos corredores de consoles.
Ele saiu para a rua. A chuva havia parado.
A Ninsei estava deserta.
Hologramas piscavam, neons dançavam. Ele sentia o cheiro de vegetais cozidos do carrinho de um vendedor do outro lado da rua. Um maço fechado de Yeheyuans estava caído aos seus pés, ao lado de uma cartela de fósforos. JULIUS DEANE IMPORT EXPORT. Case ficou olhando para o logo impresso e sua tradução para o japonês.
– Ok – ele disse, apanhando os fósforos e abrindo o maço de cigarros. – Eu entendi. (GIBSON, 2016, p. 146-147)

A dificuldade de conseguir representar a matrix também fica evidente na primeira vez que Case se conecta a ela. Na trama isso acontece quando o protagonista vai verificar se o procedimento que irá permitir ele se conectar novamente funcionou e como ele irá reagir ao entrar novamente na matrix. Gibson não detalha quanto tempo ele ficou no ciberespaço nem se ele fez algo ali dentro de fato. Mas a descrição de como é entrar na matrix ajuda a entender que nem o autor tinha a exata noção de como representá-la. Aqui a ideia de uma alucinação retorna, na qual não há uma sequência lógica de acontecimentos. São descritas diversas imagens que Case observa, como se ele estivesse mergulhando no ciberespaço. Isso acontece pois em *Neuromancer* as pessoas se conectam fisicamente à matrix.

E, na escuridão iluminada de sangue atrás de seus olhos, fosfenos prateados queimando na borda do espaço, imagens hipnagógicas se alternando rapidamente como filmes compilados a partir de frames aleatórios. Símbolos, figuras, rostos, uma mandala fragmentada de informação visual.

Por favor, ele rezou, agora...

Um disco cinza, da cor do céu de Chiba.

Agora...

O disco começou a girar, tornando-se uma esfera de um cinza mais claro. Expandindo...

E fluiu, floresceu para ele, um truque de origami de neon fluido, o desdobrar de sua casa sem distância, seu país, um tabuleiro de xadrez 3D transparente se estendendo até o infinito. O olho interior se abrindo para a pirâmide asteca escarlate da Eastern Seaboard Fission Authority queimando para além dos cubos verdes do Mitsubishi Bank of America, e alto e bem ao longe ele viu os braços em espiral de sistemas militares, para sempre além do seu alcance (GIBSON, 2016, p. 77-78).

A partir deste momento, outras descrições de como é feito o acesso ao ciberespaço aparecem, todas igualmente caóticas. Sobre as interações que acontecem no ambiente virtual da matrix, uma vez que alguém se conecta é possível se deslocar ali como se a pessoa estivesse no “mundo real”. Isso explica por que nem sempre é evidente quando uma ação acontece dentro ou fora do ciberespaço. Em alguns momentos, Gibson sinaliza aos leitores quando Case está entrando na matrix. Porém, em diversas passagens o autor não deixa isso claro. Como as interações ali também são simulações, Wintermute é muitas vezes descrito como uma pessoa normal. Há outros momentos em que não há uma descrição, mas Case desenvolve longos diálogos com a I.A.

Outra situação de interação que acontece dentro da matrix, é quando uma pessoa que está ali dentro se conecta com alguém que está do lado de fora. Isso acontece pela primeira vez quando Molly precisa realizar uma missão e Case a acompanha através da matrix. Novamente, toda a descrição do que acontece dentro do ciberespaço é confusa e pouco

conclusiva visualmente. Por outro lado, quando Case se conecta à Molly, as descrições tornam-se mais lúcidas.

O ciberespaço entrou deslizando pelos pontos cardeais. Suave, pensou, mas não suave o bastante. Preciso trabalhar nisso...

Então ele acionou a chave nova.

O salto abrupto para dentro de outra carne. A matrix sumiu, uma onda de som e de cor... Ela estava passando por uma rua lotada, passando por barracas vendendo software de desconto, preços escritos a caneta hidrográfica em folhas de plástico, fragmentos de música vindos de infinitos alto-falantes. Cheiros de urina, monômeros livres, perfume, krill frito. Por alguns segundos assustadores, ele lutou sem conseguir evitar o impulso de controlar o corpo dela. Depois, se forçou para assumir o estado de passividade, e tornou-se o passageiro atrás dos olhos dela (GIBSON, 2016, p. 81).

Essa mudança de tom nas descrições, dentro de um mesmo evento, ajuda a reforçar a ideia de que Gibson estava explorando um conceito d qual ele não possuía total clareza. Lévy (1993) lembra que foi apenas na segunda metade da década de 1970 que os computadores pessoais começaram a ganhar algum tipo de destaque e serem comercializados e seu uso “possibilitava duas atividades principais: programar em Basic¹⁰⁹ e jogar” (LÉVY, 1993, p. 28).

Ao descrever o processo de virtualização, Lévy (1996) destaca que ele não é apenas uma transferência de um ambiente real — Lévy rejeita a ideia de que o real e o virtual são opostos — para um novo espaço. A virtualização é um processo para a criação de uma nova realidade. Nesse sentido, mesmo que consideremos a matrix como um *não-lugar*, a transferência de uma consciência para dentro dela depende da criação de um espaço: “Case começou a digitar nervoso no deck, aleatoriamente. A matrix apareceu borrada, começou a ganhar definição, e ele viu o complexo de esferas cor-de-rosa representando um combinado siderúrgico de Siquim¹¹⁰” (GIBSON, 2016, p. 161).

Todas essas demonstrações do ciberespaço em *Neuromancer* evidenciam uma tentativa de Gibson de transformar em texto, cenas e ações a passagem para um ambiente virtual, mesmo que sua interpretação de virtual fosse uma distorção do que isso realmente signifique. Em *Snow Crash*, Stephenson já demonstra uma noção mais completa deste processo, mas em 1984, para uma pessoa que não havia estudado computação, essa interpretação acontece de maneira quase física. Os cowboys do ciberespaço de *Neuromancer* interagem com a matrix através da sua consciência. Como tratamos no capítulo anterior, foi um recurso literário muito utilizado por Philip K. Dick, no qual a consciência de uma

¹⁰⁹ Linguagem de programação criada em 1964 para fins didáticos. BASIC é a sigla em inglês para Código de Instruções Simbólicas de Uso Geral para Principiantes.

¹¹⁰ Siquim é um estado localizado na região nordeste da Índia.

personagem sugere que uma ação está de fato acontecendo, quando, na verdade, ela é apenas uma simulação — ou uma alucinação.

O que Gibson tentou criar em seu livro, foi algo semelhante ao que é visto no filme *Tron* [1982]. A trama acompanha Kevin Flynn (Jeff Bridges), um engenheiro de softwares que é demitido após ser enganado por um colega de trabalho. Para se vingar, ele tenta hackear o sistema da empresa, mas sem sucesso ele opta por ir até a sede da empresa onde trabalhava, para instalar um vírus diretamente no local. Kevin acaba sendo detectado por um *software* e é transportado para dentro de um programa de computador, onde ele precisa se aliar a outros *softwares* para conseguir sair.

Essa atuação, de certo modo física, dentro do ciberespaço é usada no livro de Gibson também, em mais uma demonstração de como tanto o escritor quanto o diretor/roteirista procuravam apresentar ao público o que acontece dentro de um computador ou dentro da internet. Em *Neuromancer*, isso fica evidente quando Case acessa a matrix e interage com Kuang, *Ponto Onze*¹¹¹ para invadir o sistema Tessier-Ashpool para tentar encontrar Neuromancer.

– Jesus – disse Case, espantado, enquanto o Kuang se contorcia e se desviava pelos campos sem horizonte dos núcleos Tessier-Ashpool, uma paisagem de neon infinita, complexidade que cortava o olho com o brilho de uma joia, afiada como uma navalha.

[...] O programa Kuang mergulhava pelas espirais reluzentes de uma dezena de torres idênticas de dados, cada uma réplica de neon azul do arranha-céu de Manhattan.

– Você já tinha visto uma resolução tão alta assim? – perguntou Case.

– Não, mas também nunca tinha crackeado uma IA.

[...]

Eles estavam caindo, perdendo altitude num desfiladeiro de neon arco-íris.

[...]

Um braço de sombra estava se desenrolando do chão que piscava embaixo, uma massa fervilhante de escuridão, não formada, sem forma... (GIBSON, 2016, p. 295-296).

Novamente, a ideia de uma interação no ciberespaço é feita para que os leitores sejam capazes de compreender a ação. Isso sugere que no início da década de 1980, mesmo para leitores familiarizados com textos de FC, a computação e a internet ainda eram conceitos subjetivos, os quais poderiam não ser completamente conhecidos por público e autores. Quando Gibson descreve o ciberespaço, ele não está apresentando uma construção de algo completamente nítido. Ele descreve um mundo paralelo, no qual é possível interagir com

¹¹¹ Kuang, *Ponto Onze* é um ICE-Breaker. ICE é a sigla em inglês para Contramedidas Eletrônicas de Intrusão. São programas utilizados para a proteção contra invasões eletrônicas — um equivalente ao *firewall* atual. Um ICE-Breaker é um *software* capaz de derrubar essa barreira de defesa.

programas de computador — que na sua essência são apenas códigos — e estar fisicamente em mais de um lugar — como quando Case acompanha Molly através da matrix.

“O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar” (GIBSON, 2016, p. 23). Essa frase, inicialmente sem qualquer significado para quem está lendo *Neuromancer* pela primeira vez, ganha um simbolismo curioso conforme a trama avança. Case, depois de um ano sem acessar a matrix, ainda consegue ver o fosfeno prateado causado ao entrar no ciberespaço. Mais do que um ambiente para interações, para alguém como Case — e outros cowboys — a matrix é um lugar onde é quase possível viver. Quase, porque o corpo ainda é uma barreira que “limita” o cibernético — embora Wintermute ofereça a possibilidade de Case permanecer eternamente na matrix através da sua consciência, o que implicaria em morrer do “lado de fora”.

Heuser (2003) também destaca o uso de elementos comuns ao cinema na escrita de Gibson, que ajudam a dar ritmo e criar tensão na história. O que em um momento parece ser uma escrita apressada e com pouca atenção aos detalhes, ao longo do livro se mostra um recurso narrativo para reforçar a ideia de que o ciberespaço não está preso às leis da física. Sair de um lugar para o outro é algo que pode ser feito de maneira imediata. Já as mudanças abruptas entre o que acontece dentro e fora da matrix, ajudam a criar o ritmo da ação nas cenas.

Esta é a primeira demonstração do que a FC tinha para oferecer ao utilizar o ciberespaço como um elemento narrativo — aqui ele aparece como uma ambientação fundamental para a trama, sem a qual a história não poderia existir. Pouco menos de uma década depois, quando Stephenson publica *Snow Crash*, o mundo já estava mais familiarizado com a computação e com a ideia de interação em espaços virtuais. Essa mesma dependência do ambiente virtual está presente no livro de Stephenson, mas seu uso ganha uma nova abordagem, como demonstraremos a seguir.

5.2. SNOW CRASH

[...] “snow crash” é jargão de informática. Significa um crash de sistema – uma falha – num nível tão fundamental que fragmenta a parte do computador que controla o feixe de elétrons no monitor, fazendo ele jorrar descontrolado pela tela, transformando a grade perfeita de pixels numa nevasca turbilhonante (STEPHENSON, 2015, p.).

Quando William Gibson publicou o *Neuromancer*, ele abriu as portas — na FC — para o que Roberts (2018) chama de “a invenção crucial do gênero nos anos 1980”

(ROBERTS, 2018, p. 685). O livro foi responsável por apresentar um futuro que parecia estar apenas esperando uma oportunidade para ser apresentado. Anterior a tecnologias como celulares e *wearables*, a história de Gibson acabou criando um mapa para um futuro — futuro este que pode ser considerado uma consequência do *Neuromancer* (AMARAL, 2016) — que ajudou a definir o uso e a aplicação de algumas tecnologias (LE MOS, 2002).

A influência do livro pode ser verificada pelo sucesso da publicação entre os críticos. *Neuromancer* “foi por muito tempo o mais premiado romance de estreia da história da ficção científica” (CAUSO, 2013, p. 232), o que mostra o impacto da obra. As décadas seguintes viram algumas das descrições de Gibson ficarem obsoletas ou apenas não se concretizarem. Porém, uma parte significativa do livro se mantém viva, tendo passado por gerações de leitores e escritores, como é o caso de Neal Stephenson.

O autor publicou *Snow Crash* em 1992, depois que o impacto de *Neuromancer* já havia sido bem estabelecido na década anterior, tendo, inclusive, dado origem a todo um subgênero dentro da FC¹¹². Por outro lado, passados quase dez anos que um estilo de narrativa havia surgido, na década de 1990, o *cyberpunk* já começava a se tornar obsoleto (HEUSER, 2003). O que os autores desse período fizeram foi adicionar novos conceitos e novas ideias para seus textos, para que suas histórias não ficassem apenas recriando as mesmas narrativas que Gibson e outros escritores fizeram durante a década de 1980. A ideia era trazer novidades e não apenas copiar a fórmula de sucesso de *Neuromancer*.

No início dos anos 1990, o [...] valor de novidade do cyberpunk podia estar desaparecendo rapidamente, mas o artifício de roteiro cyberpunk sobre realidade virtual foi adicionado permanentemente ao conjunto de temas de ficção científica. Muitos escritores que não produziam cyberpunk até então aderiram à ideia [...]. Stephenson sozinho explorou uma nova dimensão do tropo da realidade virtual (chamado de Metaverso), que exibe tendências metaficcionais muito menos explícitas em outros escritores cyberpunk. Ele representa, portanto, um caso interessante de sobreposição entre o mainstream em geral e o gênero de ficção científica em particular¹¹³ (HEUSER, 2003, p. 171, tradução nossa).

Um dos recursos para isso foi tentar fazer uma releitura das obras. Isso fez com que *Snow Crash* se tornasse “um dos primeiros [romances] a parodiar a fórmula cyberpunk e,

¹¹² Gibson ainda retornou ao *Sprawl* em outras duas histórias: *Count Zero* [1986] e *Mona Lisa Overdrive* [1988].

¹¹³ By the early 1990s, the [...] novelty value of cyberpunk may have been rapidly fading, but the cyberpunk plot device of virtual reality has been permanently added to the pool of science fiction themes. Many writers who do not produce cyberpunk as such still employ the idea [...]. Stephenson alone explores a new dimension of the virtual reality trope (called the Metaverse), which displays metafictional tendencies much less explicit in other cyberpunk writers. He therefore represents an interesting case of overlap between the mainstream in general and the science fiction genre in particular.

portanto, marca a fronteira entre contribuições originais e derivadas ao subgênero¹¹⁴” (HEUSER, 2003, p. 171, tradução nossa). De acordo com as classificações de Genette (2010), há uma confusão no uso do termo paródia, uma vez que ela é usada “para designar ora a deformação lúdica, ora a transposição burlesca de um texto, ora a imitação satírica de um estilo” (GENETTE, 2010, 38). Aqui, nós adotamos o próprio conceito de paródia como proposto pelo autor, mas reconhecemos que é possível também tratá-lo em alguns momentos como um pastiche.

Segundo Genette (2010), paródia e pastiche possuem um regime lúdico em relação ao seus hipotextos. Ambos os casos trabalham com ressignificação e transformação de um texto ao qual eles fazem referência, mas o autor as diferencia ao tratar a paródia como uma mudança que tem como objetivo causar um efeito cômico. Já o pastiche é uma imitação de estilo, que funciona mais como uma homenagem que não visa satirizar o hipotexto, sendo uma imitação do estilo — ou, como abordado aqui, do gênero.

Snow Crash acompanha Hiro Protagonist, um hacker samurai que trabalha para a Máfia como entregador na CosaNostra Pizza. A história se passa em Los Angeles e tem início com Hiro tendo que realizar uma entrega com atraso e conseguindo a ajuda de uma adolescente skatista que se apresenta simplesmente como Y.T.¹¹⁵. Ela conclui a entrega de Hiro e se torna sua amiga, além de se tornar uma protegida do Tio Enzo, o chefe da CosaNostra Pizza. Ao retornar para casa, Hiro acessa o Metaverso onde ele pode interagir com milhões de pessoas através de um sistema de realidade virtual. Ali dentro há uma nova droga chamada *Snow Crash*, que afeta tanto o sistema dos usuários do Metaverso, quanto o próprio usuário do lado de fora. Hiro, com a ajuda de sua ex-namorada, Juanita, descobre que esse vírus¹¹⁶ está relacionado com a escrita suméria e a lenda da Torre de Babel, e que sua distribuição está associada com uma franquia conhecida como Portões Celestiais do Reverendo Wayne.

Em *Snow Crash*, Stephenson adapta a ideia de um mundo dominado por grandes corporações, para um mundo dominado por grandes franquias. Várias regiões do mundo passaram a ser administradas por empresas, que as controlam de maneira autônoma e cada uma possui sua própria força de segurança, sendo a maioria com o uso de forças paramilitares. No livro, Stephenson cita como sendo as principais a Metanzânia, a Nova África do Sul, a

¹¹⁴ one of the first to parody the cyberpunk formula, and thus marks the boundary between original and derivative contributions to the sub-genre.

¹¹⁵ Seu nome é um trocadilho com whitey — “branquinha”, em inglês.

¹¹⁶ A droga *Snow Crash* tem três efeitos diferentes: ela é vendida como uma droga no Metaverso; ela funciona como um vírus que atinge o computador que os usuários estão usando para acessar o Metaverso; e ela também atinge os neurônios da pessoa que está acessando o ciberespaço.

Nova Sicília, a Narcolômbia, a Grande Hong Kong do Sr. Lee e a própria CosaNostra Pizza. Os Portões Celestiais do Reverendo Wayne, além de ter a sua frente Wayne Bedford, é administrada por uma multinacional conhecida por Pearlgate Associates, cujo maior acionista é o magnata L. Bob Rife. Hiro descobre que a antiga linguagem suméria poderia reprogramar funções cerebrais e alterar o DNA. Rife desenvolveu a droga para tornar os usuários do Metaverso vulneráveis e então poder controlá-los, tendo um enorme exército dentro e fora do ciberespaço¹¹⁷. Enquanto a forma física do vírus é distribuída como uma droga viciante dentro da igreja do reverendo Wayne, uma versão digital é espalhada pelo Metaverso, atingindo principalmente os hackers que estão acostumados a trabalhar com códigos no formato binário.

A história termina com Hiro indo para o norte, até o estado do Oregon, onde está uma organização conhecida como Jangada, uma vila flutuante de barcos de refugiados, que estão recebendo a droga para se tornarem parte do exército de Rife. No centro da Jangada está localizado o antigo porta-aviões nuclear USS Enterprise, que é usado como refúgio e escritório de Rife. O magnata, sabendo da relação de Y.T. com o Tio Enzo, a captura, fazendo a jovem de refém. Com ajuda da Máfia e da Juanita, Hiro invade a Jangada, quebra a proteção anti-hacker que Rife usava para se proteger e consegue neutralizar o vírus.

Pensando na construção de um cenário como o ciberespaço, *Snow Crash* se beneficia do fato de muitas das bases da internet e da realidade virtual já serem conhecidas no início da década de 1990 (CASTELLS, 2000). Isso fica bastante evidente conforme Stephenson inicia as descrições do Metaverso, dos seus usuários e de todo o seu funcionamento. Diferente de Gibson que utiliza flashes que sugerem uma psicodelia visual, Stephenson apresenta uma descrição direta e bastante consciente. É necessário entender os contextos em que cada obra foi criada, mas essa diferença é um indício importante do pioneirismo de Gibson, de como o *cyberpunk* evolui ao longo da década de 1980 e do conhecimento de Stephenson sobre o tema. O próprio autor reconhece já ter uma boa noção de conceitos relacionados à informática, quando, no final do livro, afirma evitar o uso da palavra “realidade virtual” para se referir ao seu ciberespaço.

¹¹⁷ Diferente de Gibson, Stephenson não utiliza o termo ciberespaço como um sinônimo para o seu Metaverso. Porém, aqui nós trataremos ambos como equivalentes.

As palavras “avatar” (no sentido utilizado aqui) e “Metaverso” são invenções minhas, que criei quando decidi que palavras já existentes (como “realidade virtual”) eram simplesmente esquisitas demais para usar. Ao pensar sobre como o Metaverso poderia ser construído, fui influenciado pelo livro *Human Interface Guidelines*, da Apple, que explica a filosofia por trás do Macintosh¹¹⁸ (STEPHENSON, 2015, p.).

Se Gibson tinha pouco conhecimento técnico¹¹⁹, Stephenson estudou o funcionamento do Macintosh e admite que “Eu provavelmente passei mais horas escrevendo linhas de código durante a produção desta obra do que realmente escrevendo-a¹²⁰” (STEPHENSON, 2015, p.). Utilizando diversos conceitos sobre programação, a trama se mostra mais próxima da realidade ao abordar o ciberespaço, apesar de todas as extrapolações (tanto as da FC, quanto as que parodiam o *cyberpunk*).

Na primeira explicação sobre o Metaverso, é apresentada a Rua. Ela é a base para tudo o que existe e acontece no ciberespaço. E a ideia aqui é semelhante a de jogos de realidade virtual. O usuário pode acessá-la e caminhar por ela, interagir com outros usuários, criar coisas ali dentro, mas na prática, nada existe fisicamente. São códigos que os usuários enxergam como ambientes e construções. E tudo isso é feito na Rua. Porém, Stephenson avança mais na explicação e define que o Grupo de Protocolos Multimídias Globais (GPMG) é a entidade responsável por manter a Rua funcionando e por fazer as atualizações necessárias. Com isso, o autor deixa estabelecido que no universo fictício no qual sua obra se passa, ideias de servidores de internet, por exemplo, também existem e funcionam de maneira bastante semelhante com a que nós conhecemos.

Hiro está se aproximando da Rua. Ela é a Broadway, a Champs Elysées do Metaverso. Ela não existe de verdade. Mas neste exato momento, milhões de pessoas a estão percorrendo para cima e para baixo. [...] Assim como qualquer lugar na Realidade, a Rua está sujeita a desenvolvimento. Desenvolvedores podem construir suas próprias ruelas a partir da principal. Eles podem construir edifícios, parques, placas, assim como coisas que não existem na Realidade, como imensos shows de luzes no céu, bairros especiais onde as regras do espaço-tempo tridimensional são ignoradas. [...] A única diferença é que, como a Rua não existe de verdade [...], nenhuma dessas coisas está sendo construída fisicamente. Elas são, na verdade, pedaços de software, disponibilizados para o público pela rede mundial de fibras ópticas. Quando Hiro entra no Metaverso e olha para a Rua e vê prédios e sinais elétricos se estendendo até a escuridão, desaparecendo pela curva do globo, o que ele está vendo na verdade são as representações gráficas [...] de uma miríade de diferentes pedaços de software que foram engendrados por grandes corporações (STEPHENSON, 2015, p.).

¹¹⁸ Macintosh é a linha de computadores pessoais da Apple, criada em 1984. Popularmente conhecidos como Mac, esses computadores definiram diversos recursos de informática utilizados até hoje como os ícones e o mouse (LÉVY, 1993).

¹¹⁹ E aqui não estamos de fato afirmando ser este o caso — embora seja uma explicação bastante plausível para a maneira como ele descreve a matrix.

¹²⁰ Aqui, Stephenson não se refere ao livro em si, mas à *graphic novel* em que ele trabalhou inicialmente, mas que não foi concluída. Como ele já contava com a base da história, o autor a adaptou para o romance.

A Rua é descrita como uma circunferência de 65.536 km de diâmetro e 100 metros de largura com um monotrilha no centro (fora dessa largura de 100 da Rua não existe nada, sendo descrito como um grande deserto negro). Esse monotrilha é um *software* livre que os usuários utilizam para se deslocar no Metaverso de maneira mais rápida e eficiente. Toda essa construção serve para estabelecer o Metaverso como algo bem definido, tanto dentro da história (para as personagens), quanto fora (para os leitores). Além disso, existe uma série de regras sobre o funcionamento do Metaverso, alguns criados pela GPMG, para garantir que algumas coisas não aconteçam de maneira descontrolada e para evitar possíveis *bugs*¹²¹, outras desenvolvidas pelos próprios usuários.

Ninguém pode materializar qualquer coisa no Metaverso, como se fosse o Capitão Kirk descendo via teletransporte. Isso confundiria e irritaria as pessoas ao seu redor. Destruiria a metáfora. Materializar-se do nada (ou desaparecer de volta para a Realidade) é considerada uma função privada que se deve fazer dentro de sua própria Casa. A maioria dos avatares hoje em dia é anatomicamente correta e, quando é criada, aparece nua como um bebê; portanto, de qualquer maneira, é preciso ficar decente antes de sair para a Rua. A menos que você seja intrinsecamente indecente e não esteja nem aí (STEPHENSON, 2015, p.).

Na história, Hiro é apresentado como um hacker experiente, por isso ele próprio desenvolveu diversos códigos e algoritmos para atualizar o Metaverso. Como ele é descrito no início do livro como um samurai experiente, ele também carrega essa habilidade para dentro do ciberespaço. Por ser um ambiente criado para interações, o Metaverso permite que seus usuários criem códigos para aumentar as opções de o que fazer ali dentro. Hiro decidiu levar as lutas de espadas para o ciberespaço, mas precisou ele mesmo desenvolver um código que permitisse “matar” os usuários que perdessem as lutas.

¹²¹ Uma falha ou um erro no código de um *software* que provoca seu mau funcionamento.

Quando Hiro escreveu os algoritmos de luta de espadas do Black Sun – código que mais tarde foi apanhado e adotado por todo o Metaverso –, ele descobriu que não havia um jeito bom de lidar com o *a posteriori*. Avatares não deveriam morrer. Não deveriam ser cortados em pedacinhos. Os criadores do Metaverso não haviam sido mórbidos o bastante para prever uma demanda por esse tipo de coisa. Mas todo o objetivo de uma luta de espadas é cortar e matar alguém. Então Hiro precisava fazer alguma gambiarra para que o Metaverso não ficasse, ao longo do tempo, atulhado com avatares inertes e desmembrados que jamais entravam em processo de decomposição. [...] A eliminação de avatares cortados é responsabilidade dos Daemons¹²² do Cemitério, um novo recurso do Metaverso que Hiro precisou inventar. Em segundos, eles já guardaram as partes do corpo em sacolas pretas. Então eles voltam a descer por suas portas secretas e desaparecem em túneis ocultos abaixo do chão do Black Sun. [...] Os Daemons do Cemitério levarão o avatar até a Pira, uma fogueira subterrânea eterna abaixo do centro do Black Sun, e irão queimá-lo (STEPHENSON, 2015, p.).

O *Black Sun* que o autor se refere é um bar localizado no Metaverso. Assim como tudo o que existe ali dentro, ele foi criado por usuários que entendem de programação e escreveram o seu código (nesse caso, por Hiro e um amigo seu). Com isso, é possível perceber uma evolução bastante significativa do ciberespaço de Gibson, onde as coisas apenas existem, para o ciberespaço de Stephenson, onde elas são escritas por programadores. Em ambos os livros, o ciberespaço ocupa uma parte significativa da obra. Porém, enquanto em *Neuromancer* nem sempre é evidente quando as personagens estão na matrix, em *Snow Crash* Stephenson deixa um pouco mais explícito que algo está acontecendo ali dentro. Isso acontece, principalmente, porque o autor construiu de maneira mais evidente o seu ciberespaço, tanto na maneira como ele é visto pelos usuários do Metaverso, quanto pela maneira como ele foi construído.

Stephenson vai além, e descreve a diferença entre o que foi escrito para o Metaverso por programadores experientes e aquilo que foi feito por pessoas que não entendem muito do assunto. Essa descrição também serve para que fique mais evidente a diferença entre o Metaverso e a Realidade, mas também demonstra que o acesso ao ciberespaço e o seu desenvolvimento envolvem mais pessoas que apenas os hackers.

O céu e o chão são negros, como uma tela de computador vazia; é sempre noite no Metaverso, e a Rua está sempre bonita e brilhante, como uma Las Vegas liberta das restrições da física e das finanças. Mas as pessoas no bairro de Hiro são programadores muito bons, então ela tem bom gosto. As casas parecem casas de verdade. [...] Então é sempre um choque sair para a Rua, onde tudo parece ter um quilômetro de altura. Isto é o Centro da Cidade, a área mais desenvolvida. Se o cara avançar por uma centena de quilômetros em cada direção, o desenvolvimento irá se reduzir a quase nada, apenas a uma pequena cadeia de luzes lançando poças brancas no chão de veludo negro. Mas o Centro é uma dúzia de Manhattans, costuradas com neon e empilhadas uma em cima da outra (STEPHENSON, 2015, p.).

¹²² Daemons são *softwares* que funcionam em segundo plano. Eles possuem comandos para ações específicas e não dependem de um usuário para serem controlados.

Ao comparar as descrições de eventos semelhantes entre as duas obras, é possível notar um interesse maior de Gibson em trabalhar primeiro a ação, sendo a consequência de um ato apenas um desdobramento na obra, mas que não ganha explicações técnicas ou sobre como e porque algo acontece. Heuser (2003) considera que a ausência de explicações de Gibson se aproxima mais com as características da FC, enquanto Stephenson opta por uma literatura mais *mainstream*. Porém, existem outros casos na FC, em que autores optam por oferecer mais informações aos leitores sobre aquilo que estão descrevendo.

Lemos (2002) explica que em *Neuromancer* é mais importante o que acontece dentro do ciberespaço do que do lado de fora, no “mundo real”. Isso ajuda a entender por que os principais eventos da história acontecem dentro da matrix. Gibson avança nas páginas — nas quais o ciberespaço ganha cada vez mais destaque, até a conclusão da obra — descrevendo que, se do lado de fora o mundo vive uma distopia, ali dentro tudo é possível, embora o leitor possa compreender a matrix como uma distopia cibernética, uma vez que as grandes corporações também comandam as coisas ali dentro. Essa mesma relação entre quem é o dono do ciberespaço, reaparece em *Snow Crash*. Stephenson, por outro lado, não trabalha o Metaverso como um ambiente perfeito, como demonstramos anteriormente. Há aqui a possibilidade de cenários construídos de maneira irregular, por pessoas que não possuem o domínio da técnica da programação, mas ambos os ciberespaços são tratados como uma fuga da realidade para um ambiente mais agradável para os seus usuários.

Outra aproximação entre as obras é a noção de que se alguém é eliminado do ciberespaço, retornar não é algo que acontece imediatamente. Esta, aliás, é uma das poucas regras que Gibson apresenta aos seus leitores sobre a matrix — embora não faça isso de maneira evidente, como acontece em *Snow Crash*. Em *Neuromancer*, quando Case percebe que está dentro da matrix em uma simulação criada por Wintermute, ele vai até o seu encontro para confrontá-lo. O protagonista entra em um prédio e encontra uma arma em um dos escritórios. Nada do que está acontecendo é real e a arma, assim como tudo o que é descrito nesta sequência, é apenas uma somatória de códigos, mas isso é apenas sugerido aos leitores. Quando Case chega até o local onde Wintermute está — a I.A. se “materializa” em uma pessoa que Case conhece fora da matrix — o cowboy aponta a arma e ameaça atirar. Wintermute percebe o que está para acontecer e responde:

Não faça isso. Você tem razão. Sobre o que é isto tudo aqui. Sobre o que sou. Mas existem determinadas lógicas internas a serem honradas. Se usar isso, verá muito sangue e miolos, e eu levaria várias horas – de seu tempo subjetivo – para habilitar outro porta-voz. Este cenário não é fácil para eu manter (GIBSON, 2016, p. 148).

Case não estaria matando Wintermute, nem a pessoa na qual a I.A. se materializou. Porém, para quem está na matrix, um tiro em uma pessoa tem o mesmo efeito que para quem está fora do ciberespaço. Outra regra sobre o funcionamento da matrix apresentada nesta fala é o tempo para que Wintermute pudesse se materializar em outra pessoa e a dificuldade para manter um cenário. Ao longo do livro, sempre que Gibson precisa introduzir alguma explicação sobre como o seu ciberespaço funciona, ele utiliza breves descrições como a apresentada acima.

Em *Snow Crash*, a situação é consideravelmente distinta. Após explicar como Hiro criou um código para que os avatares pudessem morrer durante uma luta de espadas e como é feita a remoção deles, Stephenson apresenta outras duas regras do Metaverso: o que acontece com o usuário que perdeu a luta e quando é possível retornar.

[...] a primeira coisa que acontece quando alguém perde uma luta de espadas é que seu computador é desconectado da rede global do Metaverso. Ele é jogado direto para fora do sistema. É a simulação mais próxima da morte que o Metaverso pode oferecer, mas tudo o que isso realmente faz é encher o saco do usuário. Além do mais, o usuário descobre que não pode voltar para o Metaverso por alguns minutos. Ele não pode fazer o login. Isso ocorre porque seu avatar desmembrado ainda está no Metaverso, e é uma regra que seu avatar não pode existir em dois lugares ao mesmo tempo. Assim, o usuário não pode voltar até que seu avatar tenha sido eliminado (STEPHENSON, 2015, p.).

O que é interessante de observar é a aproximação do Metaverso de Stephenson com as interações que acontecem através de jogos digitais como *World of Warcraft*, por exemplo. Nesse game, os usuários criam suas personagens e podem interagir, cumprir missões juntos e derrotar outros jogadores para conseguir novos itens que poderão ser usados ou vendidos depois. Outra aproximação é o *Second Life*, onde usuários podem criar avatares que interagem em um mundo virtual através da internet.

Outro destaque que cabe fazer aqui é o quanto os ciberespaços da FC se aproximam dos estudos de Lévy (1999) e Lemos (2002) enquanto um conceito sobre interações e aproximações entre pessoas em diferentes partes do mundo, mas se afastam em suas aplicações práticas. É sobre esta linha que delimita o que é possível daquilo que só pode ser imaginado, que nos referimos ao falar sobre fronteiras do ciberespaço. É o ponto que só pode ser atravessado pela FC e construído através de elementos que lhe são próprios enquanto um

gênero narrativo. Compreender esta fronteira foi possível através da metodologia de Genette, que nos permitiu dividir as obras nas três classes do discurso narrativo — tempo, modo e voz — e compreender os livros em suas características mais essenciais, quando falamos de *cyberpunk*.

6. PORQUE CONTINUAR A ESTUDAR FICÇÃO CIENTÍFICA

Há um motivo para que William Gibson inicie *Neuromancer* escrevendo que “o céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar”. Para o leitor que se aventura pelas páginas pela primeira vez, a frase não possui qualquer significado. Porém, passadas algumas páginas é possível entender que Case viveu tanto — e tão intensamente — na matrix, que mesmo estando fora do ciberespaço a mais de um ano, ainda é capaz de ver sua representação em todos os lugares.

Chego ao final desta dissertação com um sentimento semelhante. Torna-se impossível olhar para a FC e não enxergar diferentes significados nela. Se isso fará de mim um leitor mais crítico, atento ou insuportável, ainda é cedo para afirmar. Porém, o processo para compreender como o ciberespaço da FC era utilizado como um elemento narrativo, resultou em aprendizados sobre o gênero narrativo escolhido para esta pesquisa e sobre a natureza de uma pesquisa acadêmica.

Inicialmente, nossa atenção se ocupou de trazer elementos e argumentos que demonstrassem o potencial da FC para a comunicação — não apenas pela ambientação ou pela temática das narrativas, mas pelas características que lhe são próprias e permitem que ela exista como um gênero narrativo próprio. Esta discussão, além de servir como uma justificativa para esta dissertação, nos permitiu analisar de maneira mais direcionada para a FC, compreendendo os diferentes momentos, e como eles eram marcados por obras que dialogavam com temas caros à sociedade. Auxiliados pelo levantamento histórico feito por Adam Roberts, tratamos de compreender a literatura de FC, a partir da sua origem em *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, de Mary Shelley, até as obras do final do século XX.

Nossa segunda atenção se concentrou em definir a melhor metodologia para analisar cada um dos livros. Era necessário que a escolha nos permitisse entender os elementos de cada um dos livros e também nos ajudasse a estabelecer correlações entre as obras, afinal, entender a evolução do ciberespaço na literatura *cyberpunk* era um dos objetivos da dissertação. A metodologia de análise da narrativa de Gérard Genette, somada ao seu estudo sobre hipertextualidade, contemplavam ambos os nossos objetivos. Acrescentamos ainda os estudos de Umberto Eco sobre literatura e sobre ficção, aplicando-as à FC.

A etapa seguinte serviu para que pudéssemos abordar a origem do *cyberpunk* na FC, a partir das obras de Philip K. Dick. A discussão nos levou para os livros do autor, que contavam com diversos elementos que foram retrabalhados por Gibson em *Neuromancer*. Essa conexão entre escritores de gerações diferentes foi o primeiro passo para que

podéssemos compreender o que aproxima e afasta as obras de William Gibson e Neal Stephenson. A discussão sobre a origem do ciberespaço na FC foi complementada com uma abordagem sobre o início dos trabalhos de Pierre Lévy e André Lemos sobre ciberespaço.

Finalmente, partimos para a análise dos livros *Neuromancer* em *Snow Crash*. Investigamos as representações do ciberespaço como um elemento narrativo nas duas obras, verificamos quais são as estratégias narrativas utilizadas pelos seus autores para construir o ciberespaço e analisamos as características dos mundos virtuais e como elas são apresentadas aos leitores. O que foi possível concluir com esta análise foi que a evolução da matrix de Gibson para o Metaverso de Stephenson acompanhou o desenvolvimento da tecnologia relacionada à internet, com o segundo autor trabalhando o ciberespaço de maneira mais próxima à realidade e construindo-o com mais detalhes. Há ainda o destaque para o pioneirismo de ambos, sendo que a matrix de Gibson serviu de base para que outros autores explorassem o ambiente virtual nos anos seguintes. Stephenson também demonstrou estar na vanguarda ao criar palavras como “avatar” e “metaverso”, que nos anos seguintes se tornaram termos comuns relacionados à internet e às relações que acontecem pelo ciberespaço.

Quanto ao uso narrativo dos ambientes virtuais, Gibson pouco diferencia o que acontece na matrix, daquilo que é descrito do lado de fora. O ciberespaço é palco de boa parte da história, embora muitas vezes isso não fique muito evidente. A matrix também é usada para facilitar o deslocamentos das suas personagens, uma vez que os cenários que ela cria podem ser representações fiéis do que é visto do lado de fora. Já Stephenson deixa sempre bastante evidente quando suas personagens estão no Metaverso e quando estão do lado de fora. O autor oferece mais detalhes de seu mundo virtual, mas permite que um vírus acessado por alguém dentro do ciberespaço, também afete o usuário do lado de fora. Isso tudo contempla os nossos objetivos geral e específicos, além de responder a pergunta que deu origem a esta dissertação. Também resulta em algumas possibilidades de pesquisa sobre as possibilidades de interação no ciberespaço, a partir do olhar da FC.

Há ainda um vasto universo de possibilidades para a FC em estudos de Comunicação. Ao chegar neste parágrafo final, percebo que há também espaço para que outras ficções como a Fantasia, o Terror e o Realismo Mágico recebam o mesmo cuidado em trabalhos futuros, uma vez que compartilham do mesmo interesse social — respeitando as suas peculiaridades — que a FC. Afinal, se a ficção é capaz de ressignificar o mundo, não deveríamos nós estarmos sempre atentos ao que ela nos diz?

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Notas de literatura I**. São Paulo: editora 34. Tradução de Jorge de Almeida, 2003.
- AMARAL, A. R. A potência do imaginário de Neuromancer nas origens da cibercultura. In: GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph. Tradução de Fábio Fernandes, 2016.
- _____. Visões cibertemporais: a inserção dos estudos de cyberpunk no campo da comunicação e da cibercultura. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 14, n. De dezembro, p. 70-81, 2005. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/883>>. Acesso em: mar. 2021.
- _____. **Visões perigosas – uma arque-genealogia do cyberpunk: do romantismo gótico às subculturas; comunicação e cibercultura em Philip K. Dick**. Tese (Doutorado em Comunicação Social), PUC-RS, Porto Alegre, 2005.
- ARENDT, Hannah. **Origens do totalitarismo**. São Paulo: Companhia das Letras. Tradução de Roberto Raposo, 2013.
- ASIMOV, Isaac. **As Cavernas de Aço**. São Paulo: Aleph. Tradução de Aline Storto Pereira, 2019.
- _____. **Fundação e Império**. São Paulo: Aleph. Tradução de Fábio Fernandes, 2009.
- _____. **No Mundo da Ficção Científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves. Tradução de Thomaz Newlands Neto, 1984.
- BEAUVOIR, Simone de. **O segundo Sexo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. Tradução de Sérgio Milliet, 2009.
- BIZARRO, Maristela S. **A Relação Humano-Maquínico no Imaginário Cinematográfico**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), PUC-SP, São Paulo, 2005.
- BRADBURY, Ray. **As Crônicas Marcianas**. São Paulo: Globo. Tradução de Ana Ban, 2005.
- BUTLER, Octavia. **Despertar**. São Paulo: Morro Branco. Tradução de Heci Regina Candiani, 2018.
- CAMPBELL, W. Joseph. **Getting it Wrong Berkley: ten of the greatest misreported stories in American Journalism**. Los Angeles, London: University of California Press, 2010.
- CANGUÇU, Cristiano Figueira. **Modos de narrar Mundos: trama e exposição em filmes de ficção científica**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea), UFBA, Salvador, 2018.
- CANGUÇU, Cristiano Figueira. **Um mundo dos sonhos gerado por computador: a construção audiovisual de Matrix**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea), UFBA, Salvador, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra. Tradução de Roneide Venancio Majer, 2000.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio: New Wave e Cyberpunk no Brasil**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês), Universidade de São Paulo, 2003.

CAUSO, Roberto Francisco Fideli. **Comunicação, Tecnologia e Identidade: Ficção e Narrativa nas Animações Neon Genesis Evangelion e Ghost in the Shell**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2016.

CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk and Cyberculture**. London: The Athlone Press, 2000.

CONCEICAO FILHA, Virginia Fabiano da; ARRUDA, Maria Arminda do Nascimento. *Jornadas nas Estrelas: audaciosamente indo onde ninguém jamais esteve - a cultura tecnológica e o aparecimento de novas utopias*. 1997. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

COUTINHO, Berenice Cabral de Moura. **Energia e Antecipação Tecnológica na Obra de Jules Verne**. Dissertação (Mestrado em Energia), Universidade de São Paulo, São Paulo, 1994.

CRUZ, Luiz Felipe Brandão Rosa da. **Solaris, de Steven Soderbergh: a Configuração Expressiva de uma Ficção Científica**. Tese (Doutorado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

CUZZIOL, Marcelo Fernandes. **20.000 léguas interativas: a edição de literatura de ficção científica no meio digital**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), USP, São Paulo, 2002.

DELANY, Samuel. **Silent Interviews on Language, Race, Sex, Science Fiction, and Some Comics: A Collection of Written Interviews**. Hanover, NH e Londres: Wesleyan University Press, 1994.

DICK, Philip K. **Blade Runner**. São Paulo: Aleph. Tradução de Ronaldo Bressane, 2019.

_____. **O Homem Duplo**. São Paulo: Aleph. Tradução de Daniel Lühmann, 2020.

ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia. das Letras. Tradução de Hildegard Feist, 1994.

_____. **Sobre o espelho e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. Tradução de Beatriz Borges, 1989.

FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário ciborgue: o pós-humano na ficção científica, de Frankenstein ao século XXI**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), PUC-SP, São Paulo, 2008.

_____. **A construção do imaginário Cyber: William Gibson, Criador da Cibercultura**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), PUC-SP, São Paulo, 2004.

FERNANDES, Paulo Emílio de Paiva Bonillo. **O Discurso Mítico de Narrativas Contemporâneas: Uma Leitura do Filme 2001: Uma Odisseia no Espaço**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2016.

FIEBIG, Manoella Fortes. **O território da cibercultura: cartografia da produção científica em periódicos brasileiros (2006-2015) e aberturas epistemológicas**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), UFPR, Curitiba, 2017.

FROES, Nelma Sandra Gonçalves. **Do Humanismo ao Transumanismo: Um Guia de Sobrevivência**. Tese (Doutorado em Comunicação), UFRJ, Rio de Janeiro, 2001.

GENETTE, G. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega. Tradução de Fernando Cabral Martins, 1995.

_____. **Palimpsestos**: A literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Edições Viva Voz. Tradução de Cibeles Braga et al., 2010.

GIBSON, W. **Burning Chrome**. Nova York: ACE, 1986.

_____. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph. Tradução de Fábio Fernandes, 2016.

GIL, A. V. **Corpos distópicos**: o dualismo grotesco na cinematografia cyberpunk. Rio de Janeiro: Instituto de Medicina Social – UERJ, 2011. Originalmente apresentada como tese de doutorado, 2011.

GLAUSIUZ, J. Can a Maligned Pesticide Save Lives? **Discover Magazine**, 2007 Disponível em: <https://bitly.com/zzTMGq>. Acesso em: out. 2021.

GÓES, Maria das Graças Teixeira de Araújo. **Ficção científica, cibercultura e pós-modernidade: velocidade e religião no discurso cinematográfico de David Cronenberg - videodrome e eXistenZ**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), PUC-SP, São Paulo, 2007.

GORDON, Charlotte. **Mulheres Extraordinárias**: As Criadoras e a Criatura. Rio de Janeiro: DarkSide Books. Tradução de Giovanna Louise Libralon, 2020.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 33-118.

HAYLES, N.K. Virtual bodies and flickering signifiers. In: DRUCKREY T. (ed.), **Electronic Culture**, Nova York: Aperture, 1996.

HEUSER, Sabine. **Virtual geographies**. Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction. Amsterdam: Rodopi, 2003.

HERBERT, Frank. **Duna**. São Paulo: Aleph. Tradução de Maria do Carmo Zanini, 2017.

JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge UP, 2003.

JAMESON, Fredric. **Arqueologias do Futuro**: O desejo chamado Utopia e outras ficções científicas. Belo Horizonte: Autêntica. Tradução de Carlos Pissardo, 2021.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC. Tradução de Ivone Castilho Benedetti, 2001.

LATHAM, Robert. **Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings**. New York: Bloomsbury, 2017.

LE GUIN, Ursula K. **A mão esquerda da escuridão**. São Paulo: Aleph. Tradução de Susana L. de Alexandria, 2014.

LEÃO, Heloisa Helena da Fonseca Carneiro. **O corpo tecnológico como suporte artístico no caminho do pós-humano (a arte e a ficção científica, como referência para as mudanças ocorridas no corpo)**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), PUC-SP, São Paulo, 2003.

LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. Ficção Científica Cyberpunk: O Imaginário da Cibercultura. **Conexão – Comunicação e Cultura**: Universidade de Caxias do Sul, v.3, n. 6, p. 9-16, 2004.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. São Paulo: Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa, 1993.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa, 1999.

_____. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34. Tradução de Paulo Neves, 1996.

LINS, Consuelo da Luz. **Blade Runner e Brazil, The Film: Um Corte no Cinema de Ficção Científica**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), UFRJ. Rio de Janeiro, 1988.

LONDERO, Rodolfo Rorato (2011). **Futuro Esquecido: a recepção da ficção cyberpunk na América Latina**. Tese (Doutorado) UFSM, Santa Maria - RS, 2011.

LONGO, Angela. **Pós-humanismo na máquina anímica: visões explosivas do humano na animação japonesa**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), UFRGS, Porto Alegre, 2017.

MADDISON, Angus. **The World Economy: A Millennial Perspective**. OECD, 2001.

MAJCZAK, Adriane de Paula. **In the dark, no cinema de Tim Burton: a construção da personagem gótica e o estilo burtonesque em Vincent e Edward mãos de tesoura**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba.

MANDUCA, Alexandre. **A máquina no biológico: a construção biopolítica do próximo humano**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), PUC-SP, São Paulo, 2017.

MATANGRANO, Bruno; TAVARES, Enéias. **Fantástico brasileiro - o insólito literário do romantismo ao fantasismo**. Curitiba: Arte & Letra, 2018.

MASSAGLI, Sérgio Roberto. **Em busca do espaço perdido em Matrix: do terrorismo teórico à violência simbólica**. 2005. 135 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, 2005.

MCPHERSON, S.S. **Tim Berners-Lee: inventor of the Wold Wide Web**. Minneapolis: Lifetime Biographies, 2009.

MENDONÇA, Carlos Magno Camargos. **Subjetividade e sociabilidade na atitude cyberpunk**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), UFMG, Belo Horizonte, 1999.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins de. **Nós, Ciborgues: A Ficção Científica Como Narrativa da Subjetividade Homem-Máquina**. Tese (Doutorado em Comunicação), UFRJ, Rio de Janeiro, 2002.

OLIVEIRA, Igor Silva de. **Traficantes e substitutos Representações da telepresença em filmes de ficção científica**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), UFJF, Juiz de Fora, 2013.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **A Divulgação Científica nos Quadrinhos: Análise do Caso Watchmen**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 1997.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Cia. das Letras. Tradução de Alexandre Hubner, Heloísa Jahn, 2009.

PEREIRA, Itamar de Carvalho. **Metaverso: interação e comunicação em mundos virtuais**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), UnB, Brasília, 2009.

PIETRARROIA, Fábio Lacerda Soares. **Rádio, ficção e realidade: repensando "A Guerra dos Mundos" de Orson Welles**. Tese (Doutorado em Comunicação), USP, São Paulo, 2004.

PINTO, Maurício Augusto Sampaio. **Holoom: Estética do Espaço-Tempo Holográfico no Eterno Continuum**. Dissertação (Mestrado em Multimeios), UNICAMP, Campinas, 2017.

PIRES, H. F. Governança Global da Internet: A representação de topônimos de países no ciberespaço. Diez años de cambios en el Mundo, en la Geografía y en las Ciencias Sociales, 1999-2008. **Actas del X Coloquio Internacional de Geocrítica**, 26-30, 2008.

PIRES, Yure de Freitas. **Sintonia Entre os Mundos: Retroalimentação Entre Realidade e Ficção Científica em Obras de H. G. Wells, George Orwell e Ray Bradbury**. Trabalho de dissertação (Mestrado em Letras), PUC-Goiás, Goiânia, 2017.

RAMACHANDRA, Adilson Silva. In. ROBERTS, Adam. **A Verdadeira História da Ficção Científica: Do Preconceito à Conquista das Massas**. São Paulo: Seoman, 2018.

RANGEL, Edson Alves. **Afrosamurai: Uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro na narrativa transnacional do Anime**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Territorialidades), UFES, Vitória, 2016.

REGINA, Francisco Alexandre. **Imaginário Midiático na Ficção Científica: Pós-Humano no Seriado Televisivo Star Trek - New Generation**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), UNIP, São Paulo, 2013.

REGO, Isabel Almeida Marinho do. **Universo de Solaris Revisitado: Outras Experiências de Mundo São Possíveis**. Tese (Doutorado em Comunicação), UFPE, Recife, 2015.

REIS, Lucas Bernardo. **A Relação de Apropriação do Corpo nos Quadrinhos e no Cinema de Ficção Científica Cyberpunk nos Estados Unidos e Japão**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), UFCE, Fortaleza, 2020.

REIS, Pedro Henrique Baptista. **Arquivo X e o Pensamento Tecnológico Civilização Maquinística e Projeção Utópica do homem e do mundo**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), PUC-RS, Porto Alegre, 2009.

REIS, Pedro Henrique Baptista. **The Twilight Zone, Utopia e Construção da Identidade: Em outros mundos seremos outros homens?** Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), PUC-RS, Porto Alegre, 2014.

RIBEIRO, Rita Aparecida da Conceição. **A dimensão comunicacional da ficção científica em Star Trek.** Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), UFMG, Belo Horizonte, 2000.

ROBERTS, A. **A Verdadeira História da Ficção Científica: Do Preconceito à Conquista das Massas.** São Paulo: Seoman. Tradução de Mário Molina, 2018.

RODRIGUES, Sandra Lucia Botelho. **O Cientista na Ficção Científica: A Construção de Imagens na Linguagem do Cinema Norte-Americano nas Décadas de 1970, 1980 e 1990.** Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), UMES, São Bernardo do Campo, 2004.

RÜDIGER, Francisco. Breve história do pós-humanismo: elementos de genealogia e criticismo. In: **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, 2007. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/145>>.

SANTO, Rodrigo de Souza Espírito. **Criaturas e Invasores - Representações do antagonismo no cinema de ficção científica.** Dissertação (Mestrado em Comunicação), PUC-RJ, Rio de Janeiro, 2006.

SANTOS, Henrique Marcelino dos. **O Pretérito do Futuro é Imperfeito? Análise da Fusão do Futuro no Presente em Minority Report - A Nova Lei.** Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2013.

SANTOS, Luiza Carolina dos. **Quando a leitura encontra a escrita: uma análise das relações estabelecidas na comunidade de ficção científica da plataforma Wattpad.** Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), PUC-RS, Porto Alegre, 2015.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein, ou o Prometeu Moderno.** Rio de Janeiro: DarkSide Books. Tradução de Márcia Xavier de Brito, 2017.

SLUSSER, George, SHIPPEY, Tom. **Fiction 2000.** Cyberpunk and the future of narrative. Athens: University of Georgia Press, 1992.

SNYDER, L. J. **The Philosophical Breakfast Club: Four Remarkable Men who Transformed Science and Changed the World.** The Dibner Library of the History of Science and Technology / Smithsonian Institution Libraries. Digital Edition, 2011.

SOARES, Letícia Perani. **Interfaces gráficas e os seus recursos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional.** Dissertação (Mestrado em Comunicação), UERJ, Rio de Janeiro, 2008.

SOUZA, Alexandro Carlos de Borges. **A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos: cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de Transmetropolitan.** Dissertação (Mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas), UFPB, João Pessoa, 2013.

STEPHENSON, N. **Snow Crash.** São Paulo: Aleph. Tradução de Fábio Fernandes.

TESCHKE, J. 1938: Pânico após transmissão de "Guerra dos mundos". **Deutsche Welle Brasil**, 2020. Disponível em: <<https://p.dw.com/p/40hx>> Acesso em: ago. 2021.

TORRECILLAS, Marcelo. **Holodeck - A realidade virtual em Jornada nas Estrelas**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

Vazquez, Cristina Moraes. **Ciborgues, Clones e Remotos Controles: Narrativas curtas tecnológicas**. Dissertação (Mestrado em Literatura) UFSC, Florianópolis, 2004.

VERNE, Jules Gabriel. **Viagem ao Centro da Terra**. Jandira: Tricaju. Tradução de Juliana Ramos Gonçalves, 2021.

VICENTE, Patrícia Maria Borges. **Traços Ideogramáticos na Linguagem dos Animês**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), PUC-SP, São Paulo, 2005.