

A ficção *cyberpunk* em outras mídias: uma análise de *Akira* e *Cidade Cyber*

Doutorando Rodolfo Rorato Londero¹ (UFSM)

Resumo:

Desde o filme *Blade Runner* (1982), marco referencial da ficção *cyberpunk*, a importância dos quadrinhos é notada: a famosa e comentada ambientação pós-moderna da película advém dos desenhos de *The Long Tomorrow* (1975), de Moebius. A partir deste dado inicial, apresentaremos as relações entre literatura, cinema e quadrinhos no interior da ficção *cyberpunk*, privilegiando a representação do espaço urbano em dois exemplos de quadrinhos: *Akira* (1988), do desenhista japonês Katsuhiro Otomo, e *Cidade Cyber* (2003), do brasileiro Law Tissot. Sendo um gênero da ficção científica surgido na década de 1980, no contexto social e tecnológico norte-americano, o *cyberpunk* apresenta divergências reveladoras quando transferido para outros contextos e outras mídias. É justamente para indicar estas diferenças que optamos pelos exemplos citados: enquanto nos mangá (quadrinhos japoneses) verificamos uma engenhosa estilização do gênero, nos trabalhos brasileiros identificamos um intenso diálogo com as bases da ficção *cyberpunk*.

Palavras-chave: *cyberpunk*, quadrinhos, pós-modernismo

Introdução

Muito já se discutiu a respeito da “influência” do filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, em *Neuromancer* (1984), de William Gibson¹, considerado o marco literário da ficção *cyberpunk* e, se seguirmos na esteira de Jameson (2006, p. 414), do capitalismo tardio. Mas se ampliarmos um pouco mais este quadro, observaremos não apenas a novela *Do androids dream of electric sheep* (1968), de Philip K. Dick, que baseou o roteiro de *Blade Runner*, mas a história em quadrinhos (doravante HQ) *The long tomorrow* (1976), com desenhos de Moebius (pseudônimo de Jean Giraud) e roteiro de Dan O'Bannon, que inspirou a comentada ambientação pós-modernista da película. Esta trama de relações, cuja complexidade pode-se estender ainda mais, justifica as aspas do termo “influência” logo acima, pois não estamos diante de fontes e fortunas, mas de uma formação estética e cultural.

A partir deste dado inicial, discutiremos as relações entre literatura, cinema e HQ no interior da ficção *cyberpunk*, privilegiando a representação do espaço urbano, preocupação constante do gênero, em duas HQ: *Akira* (1982), do desenhista japonês Katsuhiro Otomo, e *Cidade Cyber* (2001), do brasileiro Law Tissot. Sendo um gênero da ficção científica (doravante FC) surgido na década de 1980, no contexto social e tecnológico norte-americano, o *cyberpunk* apresenta divergências reveladoras quando adotado por outros contextos e outras mídias. Na verdade, esta “migração” do gênero é o que garantiu sua sobrevivência, pois o “[...] *cyberpunk isn't dead at all. It has moved to other lands and other media*”² (PECK, 2006, p. 18). Como observa Moreno (2003, p. 12), devido à densidade de informação própria das narrativas *cyberpunks*, as mídias audiovisuais (cinema, vídeo, etc.) apresentam-se como meio ideal de representação do gênero. Esta observação não vale apenas para a ficção *cyberpunk*, mas para a FC em geral: a respeito do cinema, Miller afirma que “*science fiction and movies were made for each other. When the motion picture was invented at the end of the nineteenth century, it actually seemed like something straight out of*

¹ O próprio Gibson afirma, numa entrevista, que abandonou uma sessão do filme devido às semelhanças entre o que assistia e o que escrevia então (AMARAL, 2006, p. 63).

² Tradução livre: “[...] *cyberpunk não está totalmente morto. Ele mudou-se para outras terras e outras mídias*”.

science fiction”³ (MILLER, 2001, p. 97) – não por acaso, os primeiros filmes da história do cinema pertencem ao gênero: a *Viagem à lua* (1902) de George Méliès e o *Frankenstein* (1910) de Thomas Edison, por exemplo.

Diante deste objeto, a literatura comparada revela-se como campo ideal de estudo. Em “Literatura comparada: definição e função” (1961), Remak já distinguia duas escolas: a *francesa*, preocupada com as relações entre as diversas literaturas nacionais, e a *norte-americana*, também preocupada com as literaturas nacionais, mas interessada principalmente nas relações entre literatura e outras áreas do saber artístico e científico. Sobre este último, a FC, ao unir discurso literário e científico, apresenta-se como modelo: em “Literatura comparada: definição” (1972), Weisstein já a indicava como um “caso fronteiro” (WEISSTEIN, 1994, p. 329). Mas nosso interesse pelo texto de Remak não reside na polêmica entre as duas escolas, mas na delimitação de dois planos que convergem em nosso objeto, pois lidamos com produções de origens diversas tanto no *plano do contexto* (Japão e Brasil) quanto no *plano da forma artística*, pois, como a FC, a HQ também é um *híbrido*:

O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes – literatura e desenho – não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam (LUYTEN, 1985, p. 11-12).

Na verdade, como assinala Zima ao analisar as transformações artísticas pós-Revolução Francesa, “[...] *il n’est pas étonnant que des hybrides comme la tragicomédie apparaissent pendant des phases de transition, permettant de préserver l’équilibre dans un système générique par les bouleversements sociaux*”⁴ (ZIMA, 2001, p. 31). Surgida no final do século XIX, durante o “fim do romance” e a ascensão do cinema, a HQ preserva qualidades tanto do gênero em “extinção”⁵ quando da mídia nascente⁶, constituindo, portanto, um objeto de pesquisa relevante.

1 De *The long tomorrow* a *Akira* e *Cidade Cyber*

No primeiro número de *Andróide* (1987), revista dedicada aos quadrinhos brasileiros, o editor Ofeliano aproveita o renascimento *cult* de *Blade Runner* para retomar uma polêmica esquecida: o “plágio” realizado por Scott dos desenhos de Moebius, mas precisamente da HQ *The long tomorrow*. Segundo Ofeliano,

[...] quem assistiu ao filme e já conhecia a HQ THE LONG TOMORROW, feita por Moebius e O’Bannon, sentiu a ligação. Mas, não pára por aí: todo o visual do filme tem muito a ver com os desenhos mundialmente famosos dos quadrinhos da MÉTAL HURLANT, principalmente Moebius. Manouvre chega a destacar uma antiga ilustração deste desenhista, na qual se percebe a incrível semelhança da figura em destaque com o policial do filme. Nesta ilustração, um homem de cabelos curtos, sem chapéu, vestido à moda dos anos 50, foge de andróides voadores que o perseguem. O clima “noir” desta ilustração é estranhamente semelhante ao do filme (OFELIANO, 1987, p. 14).

³ Tradução livre: “ficção científica e filmes foram feitos um para o outro. Quando o cinematógrafo foi inventado no final do século XIX, ele realmente parecia como algo saído diretamente da ficção científica”.

⁴ Tradução livre: “[...] não surpreende que híbridos, como a tragicomédia, apareçam durante fases de transição, permitindo preservar o equilíbrio de um sistema genérico ameaçado pelas agitações sociais”.

⁵ Não por acaso, *graphic novel* (“romance gráfico”) é o título dado às HQ que desenvolvem enredos complexos, fechados (sem continuação do tipo “no próximo número...”) e voltados para um público adulto.

⁶ Na verdade, “a aproximação entre cinema e os quadrinhos é inevitável, pois os dois surgiram da preocupação de representar e dar a sensação do movimento” (KLAWA; COHEN, 1977: 110).

Para além da polêmica, o que nos interessa aqui é o *zeitgeist* indicado pela citação: o retorno dos anos 1950, do clima *noir*, enfim, a celebração do passado e, conseqüentemente, o esquecimento do futuro. O próprio título da HQ, “O amanhã vagaroso”, nos remete a um futuro estagnado, preso ao passado. Denominado de pastiche, esse retorno é uma das principais características do pós-modernismo. Para Jameson, é possível observá-lo especialmente na arquitetura contemporânea, de onde surge o termo “pós-modernismo”:

Evidentemente, essa situação determina o que os historiadores da arquitetura chamaram de “historicismo”, a saber, a canibalização aleatória de todos os estilos do passado, o jogo aleatório de alusões estilísticas e, de modo geral, aquilo a que Henri Lefebvre chamou de primazia crescente do “neo” (JAMESON, 2006, p. 45).

Entretanto, a atual constituição das grandes cidades, onde prédios históricos e edifícios modernos dividem o mesmo espaço, também revela esta mescla de estilos do passado e do presente (COLETIVO NTC, 1996, p. 150-151). Então, o que Moebius apresenta em seus desenhos, por exemplo, não é apenas um resultado estético (se realmente o pastiche for um fenômeno estético⁷), mas uma percepção do espaço urbano (ver Fig. 1).



Figura 1 (Moebius, 1987, *Moebius 6*)

Nesta ilustração de Moebius percebemos, num ambiente futurista, prédios em estilo *art-nouveau*, com seus traços orgânicos característicos da arquitetura do final do século XIX. O carro voador, este ícone da FC observado no canto direito abaixo, apresenta linhas aerodinâmicas, *design* popular nas décadas de 1930 e 40.

Blade Runner não é muito diferente, como notam Alliez e Feher ao discutirem o espaço urbano representado na película: “Cidade-colagem, que não se contenta em sobrepor pedaços heterogêneos como se fossem camadas arqueológicas, mas que os agencia em uma multiplicidade consistente” (ALLIEZ; FEHER, 1988, p. 217). Na verdade, *Blade Runner* “[...] faz da cidade o seu próprio objeto” (ALLIEZ; FEHER, 1988, p. 220) e, por isto, desperta a atenção dos críticos do pós-modernismo: Amaral, por exemplo, afirma que, na cidade *cyberpunk*, “os detritos do passado reaproveitado misturam-se aos *shopping centers* onde o tempo não parece passar” (AMARAL, 2006, p. 65). São justamente estes detritos do passado que observamos na seguinte cena de *Blade Runner* (ver Fig. 2):

⁷ Para Jameson, ao se apropriar de estilos do passado, o pastiche remete justamente à incapacidade de “[...] chegar à representação estética de nossa própria experiência atual” (JAMESON, 1993, p. 33).



Figura 2 (Ridley Scott, 1991, *Blade Runner – The director's cut*)

Entre prédios futuristas observamos, ao lado direito, um edifício em estilo *art-decô*, com seus traços geometrizados típicos da arquitetura das décadas de 1920 e 30. O letreiro de neon, este ícone da estética *cyberpunk* localizado na fachada do edifício, descontextualiza esse estilo arquitetônico, bem como todo o ambiente circundante.

Todas estas preocupações encontram-se também na literatura *cyberpunk*: a descrição do escritório da personagem Julius Deane, em *Neuromancer*, é um exemplo de pastiche:

Estantes neoastecas pegavam pó em uma parede da sala onde Case estava esperando. Um par de luminárias bulbosas estilo Disneylândia debruçava-se desajeitado sobre uma mesinha baixa de café com um look Kandinsky, de aço laqueado vermelho. Um relógio de Dali derretia em direção ao chão de cimento, na parede entre as estantes (GIBSON, 2003, p. 23).

Percebemos aqui a tendência da estética contemporânea em “[...] revolver resíduos de estilos artísticos diferentes, passados ou contemporâneos, hibridando ‘cacos’ oriundos de diversos contextos” (COLETIVO NTC, 1996, p. 345). Não por acaso, no prefácio à edição brasileira de *Neuromancer*, Antunes indica *Blade Runner* como um “precursor imediato” do romance de Gibson: “Em comum às duas obras, estão lá desde o pano de fundo – a ‘investigação existencial’ herdada do policial *noir* e a ciência abusada por corporações decadentes –, até detalhes como a obsessão com o bairro oriental e a genética ilegal” (ANTUNES, 2003, p. 6). Sobre o orientalismo em sua obra, Gibson enfatiza que “o Japão ainda é o futuro [...] a mais verdadeira cidade contemporânea na Terra” (GIBSON *apud* BRUNI, 2005). Este orientalismo obsessivo que caracteriza a ficção *cyberpunk* conduz à estilização do gênero realizada por Otomo: na verdade, o próprio afirma que

*I was influenced by Blade Runner. There's a hotel in Shibuya and the view from the restaurant on the top floor on a rainy night looks exactly like Blade Runner. That sort of image – in Blade Runner, in Akira – seems to be a very popular image of the future: dark, brooding, and so on. Perhaps because I drew Akira at that time, it contributed to its success*⁸ (OTOMO *apud* NORRIS, 2003, p. 92).

Mas essa influência não resulta em mera imitação, pois “*the Japanese, thought, don't simply mimic cyberpunk; they have picked up the genre and run with it*”⁹ (PECK, 2006, p. 18). Ainda segundo Peck,

⁸ Tradução livre: “eu fui influenciado por *Blade Runner*. Existe um hotel em Shibuya e a vista oferecida pelo restaurante no andar do topo em uma noite chuvosa parece exatamente como *Blade Runner*. Este tipo de imagem – em *Blade Runner*, em *Akira* – parece ser uma imagem muito popular do futuro: escuro, reflexivo, e tal. Talvez por eu desenhar *Akira* naquele tempo, isto contribuiu para seu sucesso”.

⁹ Tradução livre: “os japoneses, contudo, não mimetizaram simplesmente o *cyberpunk*; eles captaram o gênero e continuaram com ele”.

*Akira's cyberpunk connections aren't digital, they're visual. Computers, networks, and A.I.s don't come into play, but the design of the story world vibrates with cyberpunk imagery. It's a dark, urban maze populated by the disenfranchised poor and their high-tech oppressors*¹⁰ (PECK, 2006, p. 19).

Na verdade, como nota Butler ao comentar a famosa versão animada de *Akira* lançada em 1988¹¹, os “[...] *really impressive backgrounds are the best cityspaces in sf since Blade Runner*”¹² (BUTLER, 2000, p. 75). Este comentário é igualmente oportuno para o espaço urbano desenhado na versão em quadrinhos, que também apresenta detritos do passado em meio à metrópole futurista (ver Fig. 3).



Figura 3 (Katsuhiro Otomo, 1992, *Akira* n. 24, p. 50)

Na Neo-Tokyo de 2030 encontramos um hotel neoclássico (segunda metade do século XVIII), inclusive com uma estátua de Vênus na entrada: em alguns casos, o *kitsch*, por meio da descontextualização, reproduz o efeito do pastiche.

Depois de tantos exemplos, uma pergunta resiste: por que os artistas contemporâneos destacam esse aspecto pastichizante das cidades? Para Jameson, após a queda da estética modernista, “[...] os produtores culturais não podem mais se voltar para lugar nenhum a não ser o passado: a imitação de estilos mortos, a fala através de todas as máscaras estocadas no museu imaginário de uma cultura que agora se tornou global” (JAMESON, 2006, p. 45). Por não mais haver uma estética, ou melhor, uma ideologia orientadora, as cidades futuristas imaginadas por Moebius, Scott e Otomo se voltam para o passado. Mas, ainda assim, existem nelas vestígios do modernismo: os grandes prédios corporativos que, como os modelos arquitetônicos do Estilo Internacional (primeira metade do século XX), “[...] separam de maneira radical o novo espaço utópico do moderno do tecido urbano decaído e degradado [...]” (JAMESON, 2006, p. 66-67). Tanto os prédios da Tyrrell Corporation em *Blade Runner* – “estranhas pirâmides astecas futuristas” (ALLIEZ; FEHER, 1988, p. 226) – quanto o gigantesco edifício militar em *Akira* (ver Fig. 4) exemplificam essa segregação entre o novo e o decadente executada pela arquitetura modernista. Na

¹⁰ Tradução livre: “as conexões *cyberpunks* de *Akira* não são digitais, elas são visuais. Computadores, redes e I.A.s não participam do jogo, mas o desenho do universo da história vibra com o imaginário *cyberpunk*. Ele é escuro, um labirinto urbano povoado por pobres sem direitos e seus opressores *high-tech*”.

¹¹ Segundo Norris, a versão animada de *Akira* “[...] *began its cult ascension outside of Japan after its positive reception during the Cannes Film Festival in 1988, and its momentum grew as its English, French, Italian, and Spanish versions received similar interest and support*” (NORRIS, 2003, p. 89). Tradução livre: “[...] começou sua ascensão *cult* após a recepção positiva durante o Festival de Cannes em 1988, e seu crescimento momentâneo através de versões inglesa, francesa, italiana e espanhola recebeu interesse e suporte similar”.

¹² Tradução livre: “[...] cenários realmente impactantes são o melhor espaço urbano na FC desde *Blade Runner*”.

verdade, “the pyramidal buildings of Neo-Tokyo in particular evoke Blade Runner’s future Los Angeles”¹³ (PECK, 2006, p. 19).



Figura 4 (Katsuhiro Otomo, 1991, *Akira* n. 9, p. 19)

Mas após o colapso da ideologia modernista, quais intenções ainda ocultam estas construções “auto-sustentáveis”? Em *Uma era de descontinuidade* (1968), o famoso economista Peter Drucker arrisca algumas projeções urbanísticas que muito revelam a respeito da ideologia do então nascente capitalismo tardio:

Um exemplo de inovações necessárias é a “rua vertical” dentro dos novos “arredores” da metrópole, os altos edifícios de apartamentos. Uma rua populosa e freqüentada é o eixo da vida da comunidade e a chave de uma vizinhança segura. Os arredores não são inseguros por estarem infestados de vagabundos; estão infestados de vadios porque as ruas estão vazias.

(...) Não obstante, a “rua” da megalópole só pode estar dentro dessas grandes estruturas, simplesmente porque é aí que as pessoas vivem. Projetar a rua vertical é, por conseguinte, um grande desafio. É possível que já disponhamos dos meios técnicos para fazê-lo, por exemplo, com a escada rolante. Mas construir esses edifícios altos e criar em seu interior os centros de comunidade, os centros de compras, a “rua” onde as pessoas se encontram, passam o tempo, descontraem-se, passeiam e se misturam requerá uma enorme dose de inovação técnica e de capacidade estética criadora (DRUCKER, 1976, p. 51).

Em outras palavras, para evitarmos os arredores “infestados de vadios”, devemos nos mudar para “os centros de comunidade, os centros de compras” localizados nos “altos edifícios”, estas ilhas utópicas de consumismo que são os atuais *shopping centers*. Segundo o Critical Art Ensemble,

a aparência da plebe, junto com o espetáculo da mídia, permitiu que as forças da ordem construíssem a percepção histórica de que as ruas são perigosas, insalubres e inúteis. A promessa de segurança e familiaridade atrai hordas de ingênuos para espaços públicos privatizados como os shopping centers. O preço dessa proteção é a renúncia à soberania individual. Ninguém, além da mercadoria, tem direitos no shopping center (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2001, p. 32).

¹³ Tradução livre: “as construções piramidais de Neo-Tokyo, em particular, evocam a Los Angeles futurista de *Blade Runner*”.

Não podemos esquecer que a própria ficção *cyberpunk*, ao representar cidades sujas e decadentes dominadas por arcologias, também contribui para esse espetáculo da mídia. Entretanto, se ao longo de *Akira* nos deparamos com tais representações, não devemos nos surpreender com a glorificação da cidade apresentada nas duas últimas páginas da série (ver Fig. 5), onde uma luz (divina?) banha os imensos arranha-céus.



Figura 5 (Katsuhiro Otomo, 1998, *Akira* n. 38, p. 38-39)

A representação minúscula dos motoqueiros neste cenário urbano gigantesco nos lembra aquelas pinturas do Romantismo alemão – *Monge à beira-mar* (1809), *Manhã* (1821) e demais obras de Friedrich – que retratam a insignificância do homem diante da Natureza. Mas aqui, como na ficção *cyberpunk* em geral, a cidade torna-se a Natureza: em *Neuromancer*, por exemplo, “*all natural/artificial images are reversed from their conventional priority: techn’ now precedes physis*”¹⁴ (EASTERBROOK, 1992). Portanto, mesmo as representações positivas da cidade cumprem uma função ideológica.

Já em *Cidade Cyber*, é impossível classificar as representações do espaço urbano em positivas ou negativas, pois o que temos é uma cidade-alienígena, uma cidade que não reconhecemos como criação do homem (ver Fig. 6).

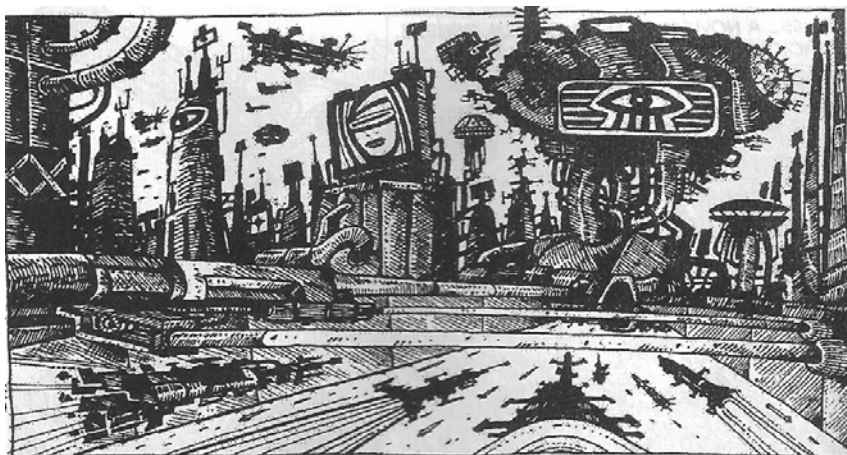


Figura 6 (Law Tissot, 2003, *Areia Hostil* n. 6, p. 36)

¹⁴ Tradução livre: “todas as imagens de natural/artificial são revertidas de sua prioridade convencional: *technê* agora precede *physis*”.

Neste sentido, se pensarmos na cidade como tecnologia, o espaço urbano em *Cidade Cyber* rompe com as representações da FC tradicional e aproxima-se da estética *cyberpunk* por outro viés, pois

*in traditional hard sf, technical apparatuses have often been seen as instruments for humanity to find and conquer new outer spaces. (...) In Gibson technology no longer operates as a sign for the legitimacy of the scientific conception of the world characteristic of the genre. Far more, it is technology itself that is the alien and “uncanny” otherness threatening humankind*¹⁵ (SIIVONEN, 1996, p. 233-234).

Os símbolos místicos-alienígenas, as torres que parecem obedecer a uma geometria não-euclidiana, tudo isto reforça o senso de alteridade ameaçador produzido pelo mundo urbano de Tissot. Entretanto, se não há detritos do passado, ainda existe em *Cidade Cyber* aquela profusão de imagens característica de *Blade Runner*, que transforma Los Angeles em uma “cidade-montagem onde a homogeneização cabe à projeção das imagens” (ALLIEZ; FEHER, 1988, p. 217): todos são iguais diante da gueixa onipresente da propaganda da Coca-Cola. Na mini-série “Ultraviolência”, ambientada no universo de *Cidade Cyber*, o protagonista Anti-Cimex descobre que sua “alma gêmea era apenas uma imagem num telão” (Law Tissot, 2003, *Areia Hostil* n. 6, p. 38).

Estas e outras características revelam o intenso diálogo entre *Cidade Cyber* e as bases da ficção *cyberpunk*. Na verdade, alguns desenhos de Tissot apresentam uma “sujeira” (traços grosseiros, acabamento tosco, etc.), um mal-feito proposital que remete ao “faça você mesmo” da contracultura dos anos 1970, oferecendo, portanto, um conteúdo *cyber* (realidade virtual, *hackers*, etc.) numa forma *punk*. Sendo assim, ao descartar uma “descrição realista e gráfica” do futuro – o que, para Norris (2003, p. 92), constitui um elemento importante da estética *cyberpunk* observado em *Akira* –, Tissot atinge, para nós, uma percepção mais original (no sentido de origem) da ficção *cyberpunk*.

Conclusão

Como procuramos demonstrar ao longo deste artigo, enquanto em *Akira* verificamos uma engenhosa estilização da estética *cyberpunk* através do pastiche, em *Cidade Cyber* identificamos um intenso diálogo com os fundamentos desta estética, principalmente aqueles advindos da contracultura *punk*. Entretanto, para melhor compreendermos esta valoração, devemos assinalar que Otomo e Tissot partem de contextos diferentes, não apenas histórico-geográfico, mas também mercadológico: enquanto *Akira* pertence à poderosa indústria cultural japonesa¹⁶, *Cidade Cyber* limita-se ao *underground* brasileiro. Ou seja, por produzir para um grande público, Otomo não possui a mesma liberdade oferecida pelo experimentalismo dos *fanzines*, mas, ainda assim, devido ao espaço limitado destas produções artesanais, Tissot não possui um número suficiente de páginas para desenvolver seu universo (em algumas edições, apenas quatro páginas).

Akira e *Cidade Cyber* apresentam um olhar revelador sobre as cidades, desde seu aspecto de museu até sua condição imaginária de criatura independente do criador. São olhares que nos ajudam a compreender o provável habitat da humanidade no século XXI.

¹⁵ Tradução livre do original: “na FC *hard* tradicional, aparatos técnicos têm freqüentemente sido vistos como instrumentos para a humanidade encontrar e conquistar novos planetas. (...) Em Gibson, a tecnologia não mais opera como um signo de legitimação da concepção científica de mundo característica do gênero. Mais ainda, a própria tecnologia é o alienígena, a alteridade “estranha” que ameaça o ser humano”.

¹⁶ A respeito do mercado de quadrinhos japonês, Luyten afirma que “as cifras atuais de venda de uma só revista, a *Shonen Jump*, são de dar inveja a qualquer publicação brasileira: 3 milhões de exemplares por semana” (LUYTEN, 2004, p. 51).

Referências

- [1] AKIRA. São Paulo: Globo, n. 9, set. 1991. 60 p.
- [2] _____. São Paulo: Globo, n. 24, dez. 1992. 66 p.
- [3] _____. São Paulo: Globo, n. 38, mar. 1998. 60 p.
- [4] ALLIEZ, Eric; MICHEL, Feher. A cidade sofisticada. In: ALLIEZ, Eric et al. *Contratempo: ensaios sobre algumas metamorfoses do Capital*. Trad. Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1988.
- [5] AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- [6] ANTUNES, Alex. Prefácio à edição brasileira. In: GIBSON, William. *Neuromancer*. Trad. Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.
- [7] AREIA HOSTIL. Rio Grande: Estúdio Areia Hostil, n. 6, mai. 2003. 46 p.
- [8] BLADE RUNNER – THE DIRECTOR’S CUT. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley e Ridley Scott. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Warner Bros, 1991. 1 DVD (117 min.), som, color. 35 mm.
- [9] BRUNI, Paolo. Cyberpunk no komikku (2005). Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_49.htm>. Acesso em: 31 mai. 2008.
- [10] BUTLER, Andrew M. *Cyberpunk*. Herts: Pocket Essentials, 2000.
- [11] COLETIVO NTC. *Pensar-pulsar: cultura comunicacional, tecnologias, velocidade*. São Paulo: Edições NTC, 1996.
- [12] CRITICAL ART ENSEMBLE. *Distúrbio eletrônico*. Trad. Leila de Souza Mendes. São Paulo: Conrad, 2001.
- [13] DRUCKER, Peter F. *Uma era de descontinuidade: orientações para uma sociedade em mudança*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.
- [14] EASTERBROOK, Neil. The arc of our destruction: reversal and erasure in cyberpunk (1992). Disponível em: <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/58/easterbrook58art.htm>>. Acesso em: 31 mai. 2008.
- [15] GIBSON, William. *Neuromancer*. Trad. Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.
- [16] JAMESON, Fredric. O pós-modernismo e a sociedade de consumo. In: KAPLAN, E. Ann (org.). *O mal-estar no pós-modernismo: teorias e práticas*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.
- [17] _____. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. Maria Elisa Cevalco. São Paulo: Ática, 2006.
- [18] KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- [19] LUYTEN, Sonia Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- [20] _____. O tripé japonês. *BRAVO!*, São Paulo, n. 86, p. 50-53, nov. 2004.
- [21] MILLER, Ron. *The history of science fiction*. New York: Watts, 2001.
- [22] MOEBIUS. *Moebius 6: the collected fantasies of Jean Giraud*. New York: Marvel/Epic, 1987.

- [23] MORENO, Horacio. *Cyberpunk: mas allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino, 2003.
- [24] NORRIS, Craig Jeffrey. *The cross-cultural appropriation of manga and anime in Australia*. 2003. Tese (Doutorado) – University of Western Sidney, Sidney. Capítulo 4 disponível em: <<http://library.uws.edu.au/adt-NUWS/uploads/approved/adtNUWS20071203.121704/public/05Chapter4.pdf>>. Acesso em: 31 mai. 2008.
- [25] OFELIANO. Blade Runner, um filme polêmico. *Andróide*, São Paulo, n. 1, p. 14, 1987.
- [26] PECK, Brooks. Cyberpunk is alive and well and living in – where else? – Japan. *Isaac Asimov's: science fiction*, New York, n. 361, p. 18-23, fev. 2006.
- [27] REMAK, Henry H. H. Literatura comparada: definição e função. Trad. Monique Balbuena. In: COUTINHO, Eduardo; CARVALHAL, Tânia Franco (orgs.). *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- [28] SIIVONEN, Timo. Cyborgs and generic oxymorons: the body and technology in William Gibson's Cyberspace Trilogy. *Science fiction studies*, Greencastle, v. 23 (part 2), n. 69, p. 227-244, jul. 1996.
- [29] WEISSTEIN, Wrich. Literatura comparada: definição. Trad. Sônia Torres. In: COUTINHO, Eduardo; CARVALHAL, Tânia Franco (orgs.). *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- [30] ZIMA, Pierre V. Vers une déconstruction des genres? À propos de l'évolution romanesque entre le modernisme et le postmodernisme. In: DION, Robert; FORTIER, Frances; HAGHEBAERT, Élisabeth (orgs.). *Enjeux des genres dans les écritures contemporaines*. Québec: Nota Bene, 2001.

Autor

¹ **Rodolfo Rorato LONDERO, doutorando**
Universidade Federal de Santa Maria
rodolfoondero@bol.com.br