

# MUITO ALÉM DO CYBERPUNK: REFLEXÕES SOBRE A FICÇÃO RETROFUTURISTA

FAR BEYOND CYBERPUNK: REFLECTIONS ON  
RETROFUTURISTIC FICTION

*Alexander Meireles da Silva<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Doutor em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2008).

---

---

**RESUMO:** Considerando as novas configurações dos gêneros literários, percebidas principalmente na literatura fantástica do século XXI, este artigo propõe reflexões teóricas sobre o retrofuturismo enquanto exemplo da subversão das fronteiras gerais entre os gêneros e manifestada no surgimento de subgêneros diversos. Neste processo, este estudo também apresentará um breve panorama das principais vertentes retrofuturistas, iniciadas com o *cyberpunk* e que vem sendo contempladas pela literatura fantástica brasileira. Por esta razão, o presente trabalho se justifica pela ausência de reflexões acadêmicas no Brasil sobre o retrofuturismo e seu lugar na produção da ficção científica nacional do século XXI. O ponto inicial dessa discussão se encontra na década de 1980 nos Estados Unidos da América, a partir da ascensão do *cyberpunk*. Logo, o *cyberpunk* se estabeleceu como uma das formas mais representativas da ficção científica de fim do século XX. No início da década de 1990, esta expressão da ficção científica fomentou a ascensão do *steampunk* – a primeira expressão retrofuturista – que examina o impacto de inovações tecnológicas dos séculos XX e XXI em cenários normalmente localizados no século XIX. A partir do *steampunk*, outras vertentes retrofuturistas foram criadas, explorando a influência da antecipação do futuro no passado de diferentes épocas.

**PALAVRAS-CHAVES:** Ficção científica; Ficção punk; Cyberpunk; Retrofuturismo.

**ABSTRACT:** Considering the new settings of literary genres, perceived mainly in twenty-first century fantastic literature, this essay proposes theoretical reflections on retrofuturism as example of general borderline subversion among genres and manifested in the rise of several subgenres. In this process, this study also presents a brief overview of the principal retrofuturistic expressions, started with *cyberpunk* and that is being considered by Brazilian fantastic literature. Therefore, this work is justified by the absence of academic reflections in Brazil on retrofuturism and its role in twenty-first century Brazilian science fiction. Its starting point lies in the United States of America in the 1980s, with the rise of *cyberpunk*. Soon, *cyberpunk* was then established as one of the most representative forms of science fiction at the end of twentieth century. In the early 1990s, this expression of science fiction fostered the rise of *steampunk* – first retrofuturistic expression – that examines the impact of twentieth and twenty-first century technological innovations in settings often located in nineteenth century contexts. From *steampunk*, other retrofuturistic expressions were created, exploring the influence of future anticipations in the past of different ages.

**KEYWORDS:** Science fiction; punk fiction; cyberpunk; retrofuturism.

Um erro recorrente entre aqueles que começam a se aventurar como leitor ou pesquisador de ficção científica é considerá-la uma narrativa intrinsecamente ambientada em cenários futuristas. Essa leitura decorre principalmente da herança deixada pelo cinema ao longo do século XX e que tem suas raízes nas revistas *pulp* de ficção científica norte-americanas da primeira metade do século passado (SCHOEREDER, 1986, p.7).

Em um país voltado para o amanhã e obcecado pelo progresso, títulos como *Amazing Stories*, *Astounding Stories*, *Science Wonder Stories* e *Startling Stories*, dentre muitos outros, disseminaram nos Estados Unidos da América imagens e descrições de cidades futuristas com carros voadores, *jetpacks* usados como transporte diário de trabalhadores, robôs caseiros fazendo o trabalho doméstico e colônias espaciais em outros planetas.

Mas a ficção científica não precisa do amanhã para acontecer. Ela também pode explorar o ontem como palco de histórias diversas. Esse é o território do “retrofuturismo”, subgênero da vertente da ficção científica definido pela projeção de um futuro extrapolado em um determinado passado, resultando em uma realidade alternativa de época diferente da conhecida pela história corrente (SILVA, 2019b, p. 5). Dentro desse cenário, este artigo propõe reflexões teóricas sobre o entre-lugar do retrofuturismo, em alinhamento com a observação de Gary K. Wolfe no prefácio de *Evaporating Genres* (2011b), de que os gêneros “estavam ficando mais difusos, não apenas entre os próprios gêneros mas entre a própria noção de gênero e ficção literária” (p. viii, tradução do autor). Neste processo, este artigo também apresentará um breve panorama das principais vertentes retrofuturistas surgidas a partir do *cyberpunk* e que vem sendo contempladas pela literatura fantástica brasileira. Destaca-se que o presente trabalho se justifica pela ausência de reflexões acadêmicas no Brasil sobre o retrofuturismo e seu lugar na produção da ficção científica nacional do século XXI.

Começamos pela problemática do atravessamento dos gêneros, que como veremos é particularmente percebida na literatura fantástica. Em linhas gerais, em termos definidos por Carlos Ceia no *E-dicionário de termos literários*, a categoria “gênero literário” designa a,

Forma de classificação dos textos literários, agrupados por qualidades formais e conceptuais em categorias fixadas e descritas por códigos estéticos, desde a *Poética* de Aristóteles e os tratados de retórica de Horácio, Cícero e Quintiliano até às modernas monografias sobre teoria da literatura. (2009)

Todavia, e como se constata nas configurações do retrofuturismo a serem discutidas nas páginas seguintes, as fronteiras gerais entre os gêneros vêm sendo atravessadas por subgêneros diversos, cujas distinções não são completamente claras. Quanto a este cenário, Iolanda Ramos comenta em “Alternate World Building: Retrofuturism and Retrophilia in Steampunk and Dieselpunk Narratives” (2020) que as “noções tanto de hibridismo quanto de hibridismo genérico cresceram consideravelmente dentro do campo dos estudos de gênero, subvertendo os modelos canônicos essencialistas” (RAMOS, 2020, p. 1, tradução do autor). Da mesma forma, refletindo especificamente sobre o contexto da ficção científica norte-americana ao longo do século XX, Gary K. Wolfe reitera no ensaio “Evaporating Genres” (2011a) que,

Diferente do Mistério ou do Faroeste, que mantiveram o seu apelo junto as mesmas audiências com as mesmas formas, a ficção científica já havia começado a experimentar uma balcanização radical de leitores e expectadores. Mesmo as revistas principais da década de 1950 desenvolveram identidades distintamente diferentes, refletidas tanto no público leitor quanto nos seus colaboradores. (p. 23, tradução do autor).

O retrofuturismo exemplifica as colocações de Iolanda Ramos e Gary K. Wolfe quanto ao atravessamento e hibridismo dos gêneros no fantástico citados anteriormente. De fato, a sua taxonomia problemática encontra forma, por exemplo, nos debates sobre o mesmo pertencer ou não ao gênero da história alternativa (HA). Esta questão advém da estrutura do retrofuturismo, caracterizado pela presença em contextos histórico-culturais específicos de produtos e inovações tecnológicas equivalentes aos encontrados nas duas últimas décadas do século XX e início do século XXI.

Em termos de abordagem social, esta expressão da literatura fantástica é normalmente pautada por postura crítica sobre a sociedade retratada, por conta de prá-

ticas das instituições de poder e salientada desigualdade entre classes sociais. Dentro desse contexto, temos recorrentemente a utilização de personagens ficcionais, muitas vezes baseados em pessoas reais, que são tomados como símbolos das suas épocas por conta do destaque que tiveram nas suas diferentes esferas de atuação. É assim com Jules Verne e o século XIX com o *steampunk*, e Leonardo da Vinci e o século XVI no *clockpunk*, apenas para citar dois exemplos. No caso do *teslapunk* em particular, vemos uma expressão retrofuturista tomar um personagem histórico – o cientista sérvio Nikola Tesla – não apenas para se nomear, mas também para expressar a sua proposta artística.

Esta presença e/ou utilização de personagens ou eventos históricos alinham o retrofuturismo, em um primeiro momento, com a história alternativa nos termos defendidos por Karen Hellekson no artigo “Toward a Taxonomy of the Alternate History Genre” (2000), no qual a crítica explica que a HA “gira ao redor da premissa básica de que algum evento no passado não aconteceu como sabemos que ocorreu, e, portanto o presente foi alterado” (p. 248, tradução do autor).

Todavia, e refletindo a evanescência das fronteiras do fantástico, Mike Dieter Perschon argumenta em *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture* (2012) que o retrofuturismo, exemplificado no *steampunk*, não se vincula ao campo da história alternativa por conta de sua menor preocupação com os fatos históricos:

A evocação da era vitoriana tem levado algumas pessoas a afirmar que o steampunk é um tipo de história alternativa. Ao passo que esta afirmação não é necessariamente falsa, ela pode ser enganadora, visto que a história alternativa é mais frequentemente associada com a ideia de uma quebra contrafactual na história. O steampunk, ainda que use esta estratégia algumas vezes, está também frequentemente comprometido em explorações que são menos rígidas em sua atenção à importância de eventos históricos. (p. 122)

Para o presente estudo, consideramos que o retrofuturismo, assim como ressalta Mike Dieter Perschon (2012), pode ser interpretado como uma das manifestações do gênero história alternativa apenas no aspecto amplo de que ele toma períodos his-

tóricos como matéria-prima para a sua ficcionalização. Contudo, defendemos aqui que a ficção retrofuturista não se constitui especificamente como HA por dois fatores: primeiro, pela desobrigação de menção a um ponto de ruptura na história oficial a partir do qual surge a criação artística; segundo, pela menor ênfase na utilização dos acontecimentos históricos da época abordada para o desenvolvimento das obras.

Por fim, compartilhamos da posição de Iolanda Ramos (2020, p. 3) de que as narrativas de *steampunk* e de *dieselpunk* podem ser citadas não apenas como exemplos de retrofuturismo, mas também de hibridismo de gênero, por ser possível encontrar nestas narrativas similaridades de estilo e matéria-prima que as conectam tanto entre elas quanto aos debates atuais sobre a porosidade e evanescência dos gêneros literários.

Ainda como comenta Iolanda Ramos, após o *steampunk* e o *dieselpunk* diversos outros subgêneros e ramificações retrofuturistas surgiram: “Entre eles, aqueles que se destacam são o stitchpunk, clockpunk, Teslapunk, biopunk, atompunk, nanopunk e, pavimentando o caminho para todos eles, o cyberpunk” (2020, p. 3).

Mas, o que seria o “punk” que dá forma a esta literatura?

A presença do “punk” no retrofuturismo remete historicamente à contestação da juventude inglesa e norte-americana da década de 1970 quanto aos rumos políticos e econômicos da sociedade em fins do século XX (SILVA, 2020, p. 260). No caso do *cyberpunk*, por exemplo, apenas para citar a primeira e mais conhecida das manifestações deste subgênero da ficção científica, temos a contestação apresentada na forma de anti-heróis com moral própria e que desafiam o sistema de megacorporações transnacionais, por contrabando, atividades como *hackers* ou outras formas. Há uma tensão entre o elemento “cyber”, que remete aos avanços da tecnologia, e o “punk”, que usa esses mesmos avanços contra os detentores da ordem, revelando o ceticismo e postura social que o *cyberpunk* herdou da literatura de distopias.

O termo “*cyberpunk*” surgiu no conto de mesmo nome do escritor Bruce Bethke, publicado em novembro de 1983 na revista *Amazing Stories*. Mas foi o editor Gardner Dozois que popularizou a palavra ao se referir à produção literária de um grupo de escritores da década de 1980. Neste sentido, o *cyberpunk* tem seus marcos iniciais no romance *Neuromancer* (1984), de William Gibson, e na coletânea de contos *Mirrorshades* (1986), organizada por Bruce Sterling (FERNANDES, 2006, p. 52-53).

Identificado pela descrição de sociedades futuras nas quais a alta evolução tecnológica, incorporada até o nível do corpo humano, não trouxe melhorias para a baixa qualidade de vida da maior parte da população – uma ideia resumida na oposição “*high tech/low life*” – esse subgênero da ficção científica se tornou uma das principais formas literárias do ambiente finissecular, ao capturar o ceticismo e pessimismo vigente no período quanto aos rumos do futuro (SILVA, 2019b, p. 7).

No Brasil, o *cyberpunk* desembarcou em meados da década de 1980 em obras como *Silicone XXI* (1985), de Alfredo Sirkis; *Santa Clara Poltergeist* (1991), de Fausto Fawcett; e *Piritas siderais: romance cyberbarroco* (1994), de Guilherme Kujawski. Foi durante esse período que, conforme descreve Alexander Meireles da Silva (2021), o escritor e pesquisador Roberto de Sousa Causo, ao observar como o *cyberpunk* estava sendo trabalhado de forma diferenciada em obras nacionais como *Silicone XXI* e alguns contos de Braulio Tavares, resolveu criar um nome para este novo subgênero: “...durante o lançamento do primeiro livro de contos de Braulio Tavares, *A Espinha Dorsal da Memória* (1989), na Livraria Paisagem em São Paulo, eu cunhei o neologismo ‘*tupinipunk*.’” (CAUSO, 2013, p. 224). Posteriormente, no artigo “Discovering and Rediscovering Brazilian Science Fiction: An Overview.” (2010), escrito em coautoria com a pesquisadora norte-americana M. Elizabeth Ginway, Causo e Ginway explicariam as diferenças entre o *cyberpunk* e o *tupinipunk*:

Diferente do *cyberpunk* norte-americano, as questões do *tupinipunk* repousam menos em uma fascinação com o ciberespaço e implantes do que em um ambiente urbano onde a tecnologia, a sensualidade, o misticismo, e um perspectiva política terceiro-mundista se misturam em um caleidoscópio de contos de fadas de aventuras urbanas em suas capitais modernas. (2010, p. 22).

O *cyberpunk* ainda se apresenta no Brasil do século XXI como um dos subgêneros da ficção científica mais disseminados em volume de obras tanto em romances quanto em coletâneas de contos, além da presença em outros formatos, como as histórias em quadrinhos. Exemplos recentes são a antologia *Cyberpunk: registros recuperados de futuros proibidos* (2019), organizada por Cirilo S. Lemos e Erick Santos Cardoso, e o romance gráfico *Olho de vidro: Manguetown* (2021), com

roteiro de Raphael Fernandes e desenhos de Vitor Wiedergrün, ambos publicados pela Editora Draco.

Foi a partir da popularização e significância do *cyberpunk* que o escritor K. W. Jeter, em uma carta publicada em 1987 na revista *Locus*, explicou que o seu romance *Morlock Night* (1979), assim como também a obra *The Anubis Gate* (1983), de Tim Powers, entre outros exemplos, eram o que se poderia chamar de “*steampunk*” (CHAVES, 2015, p.10). Mas o que é exatamente o *steampunk* e como a compreensão de sua proposta contribuiu para o surgimento de diferentes manifestações literárias tanto retrofuturistas quanto localizadas no futuro, além do *cyberpunk*? Para isso precisamos analisar o processo por trás da criação dessas expressões da literatura fantástica.

Definida por John Clute e Peter Nicholls como uma narrativa “cujos elementos de ficção científica acontecem em um cenário do século XIX” (CLUTE; NICHOLLS, 1995, p.1161, tradução do autor), o *steampunk* se diferencia do *cyberpunk*, em um primeiro momento, pelo elemento tempo. No *cyberpunk*, em essência, “*cyber*” designa a força motriz do mundo distópico projetado no futuro e alicerçado nos sistemas de informação digitais e na estreita relação homem-máquina. O “*punk*”, por sua vez, remete a contestação e rebeldia contra o *status quo* (FERNANDES, 2006, p. 49).

Já no *steampunk*, “*steam*” designa a força motriz do mundo retratado, projetado normalmente no passado, e alicerçado no vapor e na estreita relação homem-máquina. Destaca-se aqui que, diferente do *cyberpunk* em que o tom distópico é predominante, o *steampunk* apresenta contestações ao lugar da tecnologia e do discurso racionalista na sociedade, propondo, por vezes, alternativas sustentáveis ao sistema. (SILVA, 2020, p. 260). A palavra “*punk*”, da mesma forma que o trabalhado no *cyberpunk*, remete a contestação e rebeldia contra o *status quo*. Assim sendo, o *steampunk* nasce como um subgênero da ficção científica que incorpora releituras tecnológicas e estéticas dos séculos XX e XXI no imaginário do século XIX.

Destaca-se que, principalmente no século XXI, além da sua existência enquanto expressão da literatura fantástica, o *steampunk* também se expressa como uma “cena” (STRAW, 2006), ou seja, uma “caracterização das expressões culturais juvenis contemporâneas, marcadas por um estilo próprio e com visibilidade social”. (HERSCHMANN, PEGORARO, FERNANDES, 2013, p.9). Neste sentido, como destaca Éverly



Pegoraro (2014), o Brasil conta com crescente número de entusiastas por esta cultura urbana. Os *steamers* – como são conhecidos – se organizam em células denominadas como “lojas” (derivado da Maçonaria, no sentido de ajuda mútua), com o propósito de divulgação das atividades desta comunidade.

A vinculação entre *cyberpunk* e *steampunk* também se faz sentir em suas figuras-chaves no campo da Literatura. Assim como fizeram respectivamente em *Neuromancer* e *Mirrorshades*, apontando os caminhos do *cyberpunk*, William Gibson e Bruce Sterling também moldaram o *steampunk* ao escreverem, em conjunto, o romance *A máquina diferencial* (1990), considerado um dos marcos desse subgênero (NEVINS, 2008, p. 3). A obra retrata o impacto que a invenção da máquina diferencial de Charles Babbage exerceu sobre a Inglaterra vitoriana de uma realidade alternativa, levando o país a conquistas tecnológicas movidas pela energia do vapor. Charles Babbage foi realmente um personagem histórico, engenheiro e matemático que concebeu a ideia de uma calculadora mecânica programável como um computador e dotada de impressora, mas a limitação tecnológica do século XIX não tornou possível a sua construção em nossa realidade.

Já no mundo *steampunk* de Gibson e Sterling, a Máquina, como o dispositivo de Babbage é conhecido, permitiu que a Inglaterra se tornasse uma vasta tecnocracia, exercendo influência em regiões distantes como o Japão e provocando a divisão dos Estados Unidos. Na esfera doméstica, o elemento *punk* se revela, dentre outras formas, na supressão violenta aos luditas, críticos da tecnologia da Inglaterra de seu tempo.

A enorme predominância da utilização da Inglaterra vitoriana como ambientação das obras *steampunk* revela outra dimensão da categoria tempo que o diferencia do *cyberpunk*. O *cyberpunk* captura as imperfeições do hoje e os extrapola para um amanhã que, como tal, pode apenas ser concebido pelo escritor ou escritora. Assim, é a partir do futuro distópico imaginado que se adverte sobre o presente, o que expõe a natureza do *cyberpunk* como criação única da Literatura.

Já o *steampunk*, quando bem desenvolvido e, portanto, respeitando-se o seu *zeitgeist*, captura as imperfeições do ontem e os manipula no próprio ontem, provocando um diálogo entre história e literatura expresso no uso da história como matéria-prima para a representação de sua sociedade distópica. A compreensão desse processo

evidencia, portanto, que a Inglaterra da segunda metade do século XIX, explorado pelo *steampunk*, apresenta elementos socioculturais, políticos e econômicos que se alinham com a proposta de futuro imaginado nas obras *cyberpunk*. Assim sendo, o *steampunk* oferece a percepção de que questões do século XIX ainda se fazem sentir e influenciar o século XXI.

Nas letras nacionais, a estreia do *steampunk* ocorreu com a coletânea de contos *Steampunk: histórias de um passado extraordinário* (2009), publicada pela Tarja Editorial e organizada por Gianpaolo Celli (MATANGRANO; TAVARES, 2018, p.191). No ano seguinte, sinalizando o cenário positivo para a expansão do *steampunk* em língua portuguesa, assim como também a busca de um olhar local, a Editora Draco publicou *Vaporpunk: Relatos steampunk publicados sob as ordens de Suas Majestades* (2010), parceria Brasil e Portugal levada a cabo pelos organizadores Gerson Lodi-Ribeiro e Luis Filipe Silva, reunindo escritores dos dois países. O sucesso do projeto levou a editora Draco a lançar em 2014 uma segunda coletânea de título *Vaporpunk: Novos documentos de uma pitoresca época steampunk*, organizada por Fábio Fernandes e Romeu Martins. (SILVA, 2020, p. 275). Dentre outros diversos romances e antologias publicados nos anos seguintes, destaca-se como representantes atuais a antologia *Cidades a vapor: contos steampunk* (2019), organizado por Maurício Coelho para a editora Madrepérola, e *Outros Brasis da ficção a vapor* (2022), organizado por Davenir Viganon e publicado pela editora Caligo.

Se o *cyberpunk* criou as condições para o surgimento do *steampunk*, o acolhimento desta última pelo público e crítica instigou a imaginação de artistas em geral nas décadas seguintes para a invenção de diversas outras manifestações do retrofuturismo. Este foi o caso, no começo do século XXI, com o *dieselpunk*, termo criado em 2001 pelo *game designer* Lewis Pollack para descrever o seu RPG *Children of the Sun* (2002) (OTTENS, 2008a).

Sucessor cronológico do *steampunk*, o *dieselpunk* precisa ser compreendido dentro do quadro da Primeira Guerra Mundial e da Segunda Guerra Mundial, visto que o primeiro conflito representou uma mudança de perspectiva em relação à ciência e seus produtos, sinalizando tempos mais pessimistas, sombrios e negativos quanto aos rumos da sociedade. De fato, cabe destacar que a quebra na ideia do progresso

como redentora da humanidade, evidenciada pela Grande Guerra, já havia sido renunciada em 1912, quando o transatlântico *Titanic*, um marco da tecnologia a vapor de seu tempo, naufragou nas águas do Atlântico Norte em sua viagem de inauguração, matando 1523 pessoas. (SILVA, 2008, p. 129). Esse fato, no ponto de vista aqui adotado, marca a transição do momento do *steampunk* para o *dieselpunk*.

Abrangendo o período do naufrágio do *Titanic* em 1912 ou o início da Primeira Guerra Mundial em 1914 até os anos imediatamente posteriores ao fim da Segunda Guerra Mundial em 1944, o *dieselpunk* costuma se configurar em duas perspectivas. A primeira, compreende o início da Grande Guerra em 1914 e vai até o início da Segunda Grande Guerra, em 1939. Já a segunda abordagem também considera o início em 1914, mas situa o fim desta expressão do fantástico em 1950 (OTTENS, 2008b).

A primeira abordagem, também chamada de “*ottensian*” em referência ao editor Nick Ottens, promotor dessa visão, traz uma leitura mais positiva do *dieselpunk*. Aqui a Grande Depressão de fim dos anos 1920 e década de 1930 não aconteceu e a sociedade é marcada pelo estilo visual *art decó*. Por essa razão, esta expressão retrofuturista também é conhecido como *Decopunk*. A produção cinematográfica *Capitão Sky e o mundo de amanhã* (2004) é um bom exemplo do *dieselpunk* ottensiano.

A segunda abordagem, mais pessimista, do *dieselpunk*, é a “*piecraftian*”, em alusão ao blogueiro Piecraft, uma das primeiras pessoas a criarem o verbete “*Dieselpunk*” na internet (OTTENS, 2008b). Representada, dentre outras obras, no jogo eletrônico *Wolfenstein: The New Order* (2014), o *dieselpunk* piecraftiano abrange a continuidade da Segunda Grande Guerra para além de 1944, ou a vitória da Alemanha nazista no conflito, ou ainda, histórias situadas em mundos apocalípticos na Segunda Guerra. Essas possibilidades fazem com que esta expressão retrofuturista também seja conhecida como “*Nazipunk*”. Nos dois casos, porém, tanto no ottensiano quanto no piecraftiano, os mundos *dieselpunk* são caracterizados por elementos do *art decó*, expressionismo, cubismo, dadaísmo, futurismo, surrealismo, *blues*, *jazz*, *pulp fiction* e estilo *noir*.

Assim como havia acontecido com o *cyberpunk* e o *steampunk*, o interesse crescente do público brasileiro pelas narrativas *punk* no início da segunda década do século XXI também fomentou a publicação de antologias sobre o *Dieselpunk*,

como em *Dieselpunk: Arquivos confidenciais de uma bela época* (2011), organizado por Gerson Lodi-Ribeiro para a Editora Draco, vindo a marcar presença também na antologia *Retrofuturismo* (2013), da Tarja editorial. Nesta segunda publicação, além de contemplar subgêneros conhecidos como o *cyberpunk* e o *steampunk*, a coletânea trazia outras expressões retrofuturistas como o *stonepunk*, *bronzepunk*, *middlepunk*, *clockpunk*, *dieselpunk*, *nazipunk*, *atomicpunk* e *transistorpunk*. Em 2022, atestando a disseminação do retrofuturismo nas letras nacionais, a editora Cyberus lançou a antologia *Mundo punk: contos retrofuturistas*, trazendo narrativas curtas de *stonepunk*, *sandalpunk*, *middlepunk*, *clockpunk*, *steampunk*, *dieselpunk*, *decopunk*, *nazipunk*, *teslapunk*, *raypunk*, *atompunk*, *transistorpunk* e *cyberpunk*.

Tendo abordado brevemente nas páginas anteriores o lugar do retrofuturismo dentro dos debates vigentes desde fins do século XX sobre as reconfigurações dos gêneros literários, assim como também o seu surgimento, a partir do *cyberpunk*, nas formas do *steampunk* e do *dieselpunk*, apresentaremos a seguir algumas das expressões retrofuturistas que vem sendo trabalhadas pela literatura fantástica nacional.

Salienta-se que serão mencionadas a seguir apenas as vertentes que foram acolhidas por escritores, roteiristas e ilustradores nacionais e estrangeiros, resultando em obras diversas que atestam a sua consolidação como subgêneros na literatura, cinema e histórias em quadrinhos no século XXI. O panorama a seguir também se constitui como um convite para que pesquisadores e pesquisadoras nacionais dediquem atenção crítica a este campo da ficção científica, resultando em reflexões acadêmicas sobre estas novas ramificações do retrofuturismo.

Dentro deste quadro, chama a atenção que enquanto o *cyberpunk*, o *steampunk* e o *dieselpunk* apresentam visões predominantemente distópicas sobre as suas sociedades, o *teslapunk* propõe ao leitor e a leitora um passado reimaginado pelo véis utópico quanto ao que o nosso presente poderia ser.

Sendo uma das diversas manifestações do retrofuturismo surgidas com a disseminação do *steampunk*, o *teslapunk* se insere cronologicamente entre os períodos abarcados pelo *steampunk*, isto é, a segunda metade do século XIX, e o *dieselpunk*, cobrindo desde 1900 até a primeira metade do mesmo século. (SILVA, 2019b). Considerando o nome que o batiza, o *teslapunk* cobre o período de vida do inventor croata

Nikola Tesla, ou seja, de 1856 até 1943. Sua distinção em relação a outras expressões retrofuturistas, no entanto, começa pela força motora deste universo. Ao invés do vapor e do diesel, a força que move o mundo *teslapunk* é um homem, ou melhor, a imaginação criativa do inventor sérvio Nikola Tesla.

Nikola Tesla registrou mais de trinta patentes na América e outras 700 no mundo todo. Sua meta era que todas as pessoas tivessem acesso gratuito à energia elétrica e consequentemente melhorassem as suas vidas. A ação de diferentes empresários, com destaque para Thomas Edison, no entanto, atrapalhou seguidamente os projetos de Tesla. O radar, a lâmpada fluorescente, o controle remoto, sistemas de ignição, o motor de indução elétrica... o mundo de hoje existe em grande parte por conta das invenções do inventor sérvio (SEIFER, 1998, p. 464). O que nos leva a perguntar: O que teria acontecido caso a sociedade da virada do século XIX para o XX tivesse acolhido a visão de mundo de Nikola Tesla? É isso o que o *teslapunk* quer mostrar.

O *teslapunk* apresenta sociedades movidas a grandes bobinas elétricas, estações elevadas, torres de energia, dispositivos eletromagnéticos, capacitores, transmissores, rádio, além de elementos decorativos como o *neon*. Mas, o seu principal ponto é que o diferencia de outros representantes retrofuturistas mais conhecidos como o *steampunk* e o *dieselpunk* e do próprio *cyberpunk* é a proposta de mundo trabalhado nas narrativas.

Temos no *teslapunk* uma proposta positiva quanto aos rumos da sociedade. Tanto no elemento “Tesla”, quanto no “*punk*” se percebe a visão de Nikola Tesla, ou seja, um mundo de energia limpa, grátis e acessível. Assim, o “*punk*” no *teslapunk* não remete à luta contra o sistema, mas sim à escolha consciente e crítica de um modelo de sociedade que se opõe a utilização de materiais fósseis e degradantes para a natureza, como o vapor e o diesel.

Ainda são poucas as obras literárias que exploram o potencial colocado pelo *teslapunk*. Neste campo, destaque para o romance *The Prestige*, de 1995, escrito pelo britânico Christopher Priest e que se tornou filme em 2006, com o diretor Christopher Nolan e os atores Christian Bale e Hugh Jackman. Na obra, que recebeu no Brasil o título *O grande truque*, dois ilusionistas da virada do século XIX para o XX entram em um embate que dura anos na busca do truque mágico definitivo. Destaque no filme para a presença do cantor David Bowie como o inventor Nikola Tesla.

No Brasil, o teslapunk também vem marcando presença em coletâneas como *Teslapunk: contos de realidades alternadas* (2017), da editora Madrepérola, e *Teslapunk: tempestades elétricas* (2019), publicada pela Edições Cavalo Café, ambas organizadas por Maurício Coelho. Além da presença por meio de cinco contos na antologia *Mundo punk: contos retrofuturistas* (2022).

Assim como no caso do *teslapunk*, outras expressões retrofuturistas derivadas do *steampunk* surgiram ao longo do século XXI sem um ponto de origem preciso. Podemos especular que os locais de nascimento e crescimento dessas vertentes, assim como de formas literárias ambientadas no futuro pós-*cyberpunk*, *biopunk*, *nanopunk*, *solarpunk* e o *hopepunk* foram os fóruns *online* estrangeiros de RPG. Uma vez apresentada nestes locais virtuais, cada ideia pode ou não frutificar por meio da imaginação de escritores, escritoras, ilustradores, ilustradoras, roteiristas e artistas em geral.

Duas dessas propostas fomentadas e abraçadas por esse esforço coletivo foram o *raypunk* e o *atompunk*. Também situadas na primeira metade do século XX, ambas são herdeiras diretas das revistas *pulp* norte-americanas de ficção científica das décadas de 1920 e 1930. Neste quadro, podemos considerar o editor de Luxemburgo Hugo Gernsback como patrono direto dessas formas retrofuturistas.

Como exposto no posfácio de Alexander Meireles da Silva (2019) para a obra *O enigma de outro mundo*, publicado no Brasil pela editora Diário Macabro, a trajetória de Hugo Gernsback é uma das várias histórias que ajudaram a construir a imagem dos Estados Unidos da América no século XX como uma terra de oportunidades no pós-Primeira Guerra Mundial para aqueles que enxergavam a América como um país orientado para o futuro.

Chegando à América do Norte na idade de vinte anos, Gernsback se tornou editor de várias revistas que objetivavam se tornar veículos de divulgação científica junto aos jovens, como a *Modern Electrics*, fundada em 1908 (CLUTE, 1995, p.119). Inicialmente, a publicação tinha como missão promover o radioamadorismo entre os jovens americanos e divulgar essa nova tecnologia. Posteriormente, histórias de ficção baseadas no uso dessa inovação começaram a aparecer, como a série de doze capítulos, escrita pelo próprio Hugo Gernsback, iniciada na edição de abril de 1911 e que mais tarde seria publicada como o romance de ficção científica *Ralph 124C 41+*.

Foi com essa intenção de divulgação da tecnologia como meio de construção do futuro que ele lançou em 1926 a revista considerada por Roberto de Sousa Causo (2003) e outros críticos como o marco inicial da ficção científica moderna: *Amazing Stories*.

Chamada de a revista da “ciencificção” (*scientifiction*), *Amazing Stories* foi o veículo por meio do qual Hugo Gernsback procurou dar respeitabilidade ao seu projeto literário de valorização da ciência, republicando histórias de autores que lidaram com a ficção científica no século XIX como Jules Verne, H. G. Wells e Edgar Allan Poe. Posteriormente, outros marcos da ficção científica moderna apareceram nas edições desta revista *pulp*, como *A cotovia do espaço* (1928), de E. E. Smith, a primeira aventura que utilizou o espaço interestelar como cenário, e *Armageddon 2419* (1928), de Philip Nowlan, que registrou o aparecimento de Buck Rogers, o primeiro herói espacial. (ROBERTS, 2000, p.69). Cabe salientar que as narrativas de “ciencificção” publicadas por Gernsback eram bem pouco literárias, servindo apenas de pretexto para a divulgação das invenções da América do Norte do começo do século e de suas promessas científicas. A revista estimulava a visão de que a ficção científica iria levar seus leitores a conquistarem o caminho para o futuro, seguindo os passos dos heróis defensores do *status quo*, como Buck Rogers. Esse é o espírito que nutre as histórias de *raypunk*, cujo nome vem das icônicas armas de raios empunhadas por Buck Rogers, Flash Gordon e outros heróis *pulp*.

É importante enfatizar que, apesar da visão utilitarista e plenamente otimista da ciência e da tecnologia defendida por Hugo Gernsback em suas publicações ter sido gradualmente abandonadas a partir de meados da década de 1930, a força da influência desse editor, inventor e escritor marcou a imagem dessa forma literária junto ao grande público, à crítica literária e a outras manifestações artísticas, como o cinema.

Se por um lado Gernsback promoveu os meios para que várias revistas de ficção científica surgissem, dando espaço para novos talentos, por outro a iconografia desta vertente da literatura fantástica promovida por ele, exemplificada por naves espaciais, robôs, batalhas interplanetárias, armas de raios laser e todo tipo de engenhocas tecnológicas, marcou negativamente esta forma literária por muito tempo como uma

mera literatura de entretenimento para o público infanto-juvenil, como afirmou José Paulo Paes em “Por uma literatura brasileira de entretenimento” (1990), ou como um instrumento do discurso ideológico de caráter didático, segundo a opinião de Muniz Sodré em *Teoria da literatura de massa* (1978). Neste sentido, o *raypunk* celebra o caráter juvenil dessa literatura que subverte e atravessa as fronteiras entre a ficção científica e a fantasia, resultando em histórias que a aproximam de outros subgêneros fantásticos como as *space operas*, *planetary romances* e *space fantasies*.

Essa mesma tradição *pulp* alimenta o *atompunk*, sendo que aqui falamos das publicações de ficção científica entre os anos de 1945 e 1965 que refletiam o impacto sobre a cultura do emprego de bombas atômicas usadas na Segunda Guerra Mundial e a conseqüente tensão da Guerra Fria entre as superpotências do período.

Oscilando entre a advertência do perigo atômico e a celebração da força nuclear, o *atompunk* retrata mundos em que veículos, televisores e até cortadores de grama são movidos pela energia atômica. Da mesma forma que no *raypunk*, no *atompunk* também temos a presença de robôs e carros voadores sinalizando a presença de tecnologia avançada por conta do emprego do átomo. Quando à estética, o *design* dos anos 50 e 60 se faz notar no vestuário, *design* de móveis e arquitetura. Diferente do colorido e jovialidade do *raypunk*, o *atompunk* é mais sóbrio e por vezes sombrio no tratamento e manejo da presença da energia atômica no dia a dia das pessoas. Exemplos do *atompunk* podem ser vistos na série televisiva *Perdidos no espaço* (1965-1968), no jogo eletrônico *Fallout 4* (2015), e em produções cinematográficas como *Tomorrowland* (2015). Na literatura fantástica brasileira o *atompunk* está representado em *Retrofuturismo*, da Tarja Editorial, e *Mundo punk: contos retrofuturistas*, da Editora Cyberus.

Localizado cronologicamente entre o *atompunk* e o *cyberpunk*, o *transistorpunk* toma as décadas de 1960 e 1970 para as suas narrativas e foi mais uma expressão surgida nos fóruns de RPG. Exemplificada nos primeiros filmes de James Bond, como *007 contra o satânico Dr. No* (1962), *Moscou contra 007* (1963) e *007 contra Goldfinger* (1964), o *transistorpunk* extrapola os estreitos limites da eletrônica da época na criação de dispositivos que são empregados para atacar ou denunciar órgãos de poder.

Neste quadro, a tensão da Guerra Fria, ansiedades políticas, jogos de espio-



nagem a contestação da contracultura levada a cabo por jovens e a luta de negros e mulheres por direitos, assim como as ditaduras militares em países da América do Sul marcam as histórias *transistorpunk*. Por conta dos diversos eventos culturais dessa época, principalmente pelos movimentos contra a ordem dominante, este subgênero por vezes é nomeado como *weedpunk* ou *psychedelicpunk*. Da mesma forma que o *atompunk*, este subgênero da ficção científica também pode ser encontrado nas obras *Retrofuturismo*, e em *Mundo punk: contos retrofuturistas*.

*Dieselpunk*, *raypunk*, *atompunk*, *transistorpunk* e *cyberpunk* são representantes da ficção *punk* desenvolvidas e ambientadas nos séculos XX e XXI. Mas o que vem antes do *steampunk* praticado no século XIX?

Antes do vapor, existia a engrenagem. É possível rastrear a origem do termo “*clockpunk*” no cenário GURPS – *Generic and Universal Role Playing System* – dentro da revista *online Pyramid* em dezembro de 2001. Mas, como neologismos são comuns neste meio, não há como afirmar que o termo não tenha sido usado em outros lugares antes.

O *clockpunk* tem o mundo da Renascença como tempo de sua manifestação. Ou seja, histórias situadas entre os séculos XV e XVI, quando começa a se formar a consciência de uma noção de ciência como entendemos hoje. Esse foi o tempo de Paracelsus, na alquimia; de Nicolau Copérnico, Galileu Galilei e Johannes Kepler, na astronomia; e sobretudo do polímata Leonardo da Vinci, considerado um patrono para o *clockpunk* da mesma forma que Jules Verne é enxergado para o *steampunk*. Outras leituras estendem o *clockpunk* até o século XVII e XVIII, de forma a abarcar, além da Era das Navegações do Renascimento, o Barroco e o Iluminismo, respectivamente.

A força motriz do *clockpunk*, como expresso em seu nome, são as engrenagens e mecanismos de corda, empregados em relógios, além do uso de cordas, alavancas, molas e roldanas. Todavia, como a energia mecânica gerada por estes objetos não fornece muitas vezes a potência necessária para movimentar as máquinas concebidas pela imaginação dos escritores e escritoras, é normal que a magia também marque presença no *clockpunk*. Esse fato decorre do momento histórico dessa literatura, quando a persistência na crença no sobrenatural e as descobertas científicas conviviam. Esses elementos, quando empregados de forma extrapolada e unidos à estética da época,

promovem as condições para o retrofuturismo. São exemplos de obras *clockpunk* o jogo eletrônico *Assassin's Creed 2* (2009) e o filme *Os três mosqueteiros* (2011).

Se a noção de ciência como conhecemos hoje começa a surgir no momento histórico abarcado pelo *clockpunk*, seria possível desenvolver histórias desta vertente da ficção científica antes do Renascimento? Como você terá a oportunidade de ler a seguir, o retrofuturismo explora um entendimento mais amplo do pensamento científico, chamando a atenção para práticas e saberes na Idade Média, na Antiguidade e mesmo na pré-história que se colocam como matéria-prima para quem escreve.

O ponto em comum entre o *middlepunk*, ou seja, a ficção *punk* que se nutre da cultura e eventos da Idade Média; o *sandalpunk*, que trabalha com as civilizações e povos compreendidos na história antiga, e o *stonepunk*, onde se especula possibilidades tecnológicas na pré-história, é a ausência, em alguns casos, de fontes históricas confiáveis e precisas para quem busca pesquisar tecnologias a serem exploradas nas histórias. Esse fator, por outro lado, abre espaço para maiores explorações imaginativas por parte de escritores e escritoras, e se apresenta como um desafio para conceber aparatos extrapolados nas sociedades retratadas. Assim sendo, “*punk*” aqui se refere menos a uma postura de contestação do sistema e mais a criação e manejo de *gadgets* retrofuturistas.

Os nomes pelo qual o *middlepunk* também é conhecido – *candlepunk*, *castlepunk*, *dungeonpunk* e *plaguepunk* – revelam os diferentes enfoques que este subgênero retrofuturista oferece. Dependendo da temática a ser explorada, o escritor e escritora pode optar pelo impacto das invasões de povos diversos na Europa cristã, o choque cultural e militar entre o mundo islâmico e o cristianismo, a busca para minimizar os efeitos funestos das diversas epidemias do período, o embate entre reinos e muito mais. Aqui, cordas, velas, fogo, ervas e magia fornecem a força motriz das máquinas imaginativas dentro do período de fins do século V até meados do século XV, e conta com a presença de personagens históricos vinculados aos primórdios do método e investigação científicos, como Gerard de Cremona, Robert Grosseteste, Albertus Magnus, Roger Bacon, Abu Rayhan al-Biruni e Ibn al Hayzam. O jogo eletrônico *Arcanum* (2001) faz uso de elementos identificáveis com o *middlepunk*.

Imerso em um mundo em que seres humanos, divindades e criaturas fantásti-

cas caminham pela terra, o *sandalpunk* é a ficção *punk* que traz a Antiguidade como fonte de histórias. Abarcando o período do *ironpunk* e do *bronzepunk*, o *sandalpunk* traz hititas, sumérios, acádios, gregos, romanos, fenícios, egípcios, persas, hebreus, e cartagineses habitando as páginas de contos e romances em que o racionalismo e o mundo sobrenatural convivem de forma harmônica. Personagens históricos e mitológicos como Arquimedes, Dédalus, Hefesto, Aristóteles e Heron de Alexandria projetam dispositivos de madeira, corda, roldana e mesmo ferro e bronze que podem ser usados como transporte, arma de guerra ou solucionadoras de problemas cotidianos de cidades-estado. A coruja mecânica do filme *Fúria de titãs* (1981), e séries televisivas dos anos da década de 1990 como *Hércules* e *Xena*, utilizam elementos vinculados ao *sandalpunk*.

Por fim, o *stonepunk* de jogos eletrônicos como *Far Cry: Primal* (2016) lidam com as possibilidades extrapoladas do desenvolvimento de ferramentas, armas e máquinas dos primeiros humanos na pré-história. Neste contexto, o fogo é o ápice tecnológico que pode levar um grupo a superar adversários e a natureza hostil. *Clockpunk*, *middlepunk*, *sandalpunk* e *stonepunk* estão presentes nas coletâneas *Retrofuturismo* e *Mundo punk: contos retrofuturistas*.

Como analisado ao longo deste artigo, o debate sobre o atravessamento e mesclagem dos gêneros literários, evidenciado desde meados do século XX, ganha expressão no retrofuturismo e suas diversas vertentes, refletindo a intrínseca capacidade da literatura fantástica em propor novos olhares sobre categorias consagradas. Neste caso, a ficção retrofuturista não apenas nos convida a repensarmos nosso entendimento sobre os limites e validade dos gêneros. Ela também desafia nossa visão do passado como algo fixo e fechado.

De fato, o passado oferece possibilidades narrativas que vêm sendo objeto de contos e romances por partes dos escritores e escritoras da ficção científica brasileira no século XXI. Ao longo deste artigo foram contemplados brevemente alguns dos mais de trinta mundos retrofuturistas que oferecem o passado como matéria-prima de criações artísticas. Neste panorama, duas características sobressaem: primeiro, a exploração de questões de sociedades passadas que ainda se fazem sentir no nosso tempo ou que encontram equivalência no mundo atual. Esse fato possibilita a reflexão

tanto sobre os rumos dos ser humano ao longo do tempo quanto sobre a perpetuação no presente de problemas civilizatórios. Em segundo lugar, observa-se o resgate de saberes científicos do passado ainda largamente inexplorados pela ficção científica. Por fim, a partir da análise apresentada, espera-se que outros pesquisadores e pesquisadoras busquem no passado um maior entendimento sobre o presente da ficção científica brasileira.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAUSO, Roberto de Sousa. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- CAUSO, Roberto de Sousa. *Ondas na praia de um mundo sombrio: New Wave e Cyberpunk no Brasil*, 2013. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://goo.gl/sPb9vZ>. Acesso em: 29 jan. 2023.
- CEIA, Carlos. Gêneros literários. In: CEIA, Carlos (Coord.). *E-Dicionário de Termos Literários*. 2009. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/generos-literarios>. Acesso em: 27 jan. 2023.
- CHAVES, Jayme Soares. *Viagens extraordinárias e ucronias ficcionais: uma possível arqueologia do steampunk na literatura*. Dissertação (Mestrado em Literatura Comparada). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://www.bdttd.uerj.br:8443/handle/1/6817>. Acesso em: 29 jan. 2023.
- CLUTE, John. *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*. London: Dorling Kindersley, 1995.
- CLUTE, John; NICHOLLS, Peter. Steampunk. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter. (Eds.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martin's Griffin, 1995, p. 1161.
- FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura*. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006. (Coleção moda e comunicação / Kathia Castilho (Coordenação)).
- GINWAY, M. Elizabeth; CAUSO, Roberto de Sousa. Discovering and Re-discovering Brazilian Science Fiction: An overview. In: *Extrapolation*, vol. 51, n 1, 2010, *Liverpool University Press Online*, p. 13-39.
- HEARSCMANN, Micael Maiolino; PEGORARO, Everly; FERNANDES, Cíntia SanMartin Fernandes. Steampunk e retrofuturismo: reflexos de inquietações sociotemporais contemporâneas. In: *Comunicação, mídia e consumo*, 10(28). São Paulo: ESPM, Mai./Ago, 2013, p. 209-228. Disponível em: <http://bit.ly/2PFdxO2>. Acesso em: 28 jan. 2023.

- HELLEKSON, Karen. Toward a Taxonomy of the Alternate History Genre. In: *Extrapolation*, No. 41, issue 3, 2000, pp. 248–56.
- MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. *Fantástico brasileiro: O insólito literário do Romantismo ao Fantatismo*. Curitiba, PR: Arte & Letras, 2018.
- NEVINS, Jess. Introduction: The 19th-Century Roots of Steampunk. In: VANDERMEER, Ann & VANDERMEER, Jeff (Orgs). *Steampunk*. San Francisco: Tachyon, 2008.
- OTTENS, Nick. The darker, dirtier side, 2008a. Disponível em [https://www.ottens.co.uk/archive/2008/gatehouse/dieselpunk\\_articles-1.php](https://www.ottens.co.uk/archive/2008/gatehouse/dieselpunk_articles-1.php). Acesso em: 28 jan. 2023.
- OTTENS, Nick. The two flavors of dieselpunk. In: *Never Was*, 2008b. Disponível em: <https://neverwasmag.com/2008/05/the-two-flavors-of-dieselpunk/>. Acesso em: 28 jan. 2023.
- PAES, José Paulo. Por uma literatura brasileira de entretenimento (ou: O mordomo não é o único culpado). In: *A aventura literária: ensaios sobre ficção e ficções*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, pp. 25-38.
- PERSCHON, Mike Dieter. *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. (Thesis – Doctorate on Comparative Literature). University of Alberta, Alberta, 2012. Disponível em: <https://era.library.ualberta.ca/items/af46dcb5-93c2-4562-8328-fc8b06c35d36>. Acesso em: 28 jan. 2023.
- PEGORARO, Éverly. Retrofuturismo e experiência urbana: o steampunk no Brasil. In: XII CONGRESSO DE LA ASOCIACIÓN LATINOAMERICANA DE INVESTIGADORES DE LA COMUNICACIÓN (ALAIC), Lima, Peru: 2014. Disponível em: <https://goo.gl/9R2rGZ>. Acesso em: 28 jan. 2023.
- RAMOS, Iolanda. Alternate World Building: Retrofuturism and Retrophilia in Steampunk and Dieselpunk Narratives. In: *Anglo Saxonica*, No. 17, issue 1, art. 5, 2020, pp. 1–7. Disponível em: <https://revista-anglo-saxonica.org/articles/10.5334/as.23>. Acesso em: 27 jan. 2023.
- ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. New York: Routledge, 2000.
- SCHOEREDER, Gilberto. *Ficção científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.
- SEIFER, Marc J. *Wizard: The life and times of Nikola Tesla – Biography of a genius*. Citadel Press, 1998.
- SILVA, Alexander Meireles da. Entendendo o presente pelo passado: o steampunk

- de A alcova da morte como resgate da tradição da ficção científica brasileira. *Revista Abusões*, v. 11, n. 11, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/46469>. Acesso em: 28 jan. 2023.
- SILVA, Alexander Meireles da. *O admirável mundo novo da República Velha: O nascimento da ficção científica brasileira no começo do século XX*. (Tese - Doutorado em Literatura Comparada). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://goo.gl/Au75GN>. Acesso em: 28 jan. 2023.
- SILVA, Alexander Meireles da. Polpas de sangue, choro e Bourbon. In: CAMPBELL, John W. *O enigma de outro mundo*. Trad. Nathalia Sorgon Scotuzzi. Rio Claro, SP: Diário Macabro, 2019a, pp. 135-155.
- SILVA, Alexander Meireles da. Sobre diversidades e regionalidades: a ascensão da Quarta Onda da ficção científica brasileira. In: VARGAS, Alexandre Linck; ARA-GÃO, Octavio. *Memorare*. Tubarão, Santa Catarina: UNISUL, v. 8, n. 1, jan./jun. 2021. Disponível em [https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare\\_grupegp/issue/view/383](https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare_grupegp/issue/view/383). Acesso em: 28 jan. 2023.
- SILVA, Alexander Meireles da. Prefácio: Teslapunk: o presente que foi negado pelo passado. In: COELHO, Maurício (Org.). *Teslapunk: tempestades elétricas*. Gramado, RS: Edições Cavalo Café, 2019b, p. 5-16.
- SODRÉ, Muniz. *Teoria da literatura de massa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, Biblioteca Tempo Brasileiro 49, 1978.
- STRAW, W. Scenes and Sensibilities. In: *E-compos* N° 6, Ago, Brasília, 2006. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/83/83>. Acesso em: 28 jan. 2023.
- WOLFE, Gary K. Evaporating Genres. In: WOLFE, Gary K. *Evaporating Genres: Essays of Fantastic Literature*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2011a, pp. 18-53.
- WOLFE, Gary K. Preface. In: WOLFE, Gary K. *Evaporating Genres: Essays of Fantastic Literature*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2011b, pp. vii-xii.