



Piritas Siderais: tupinipunks na aldeia global

Piritas Siderais: tupinipunks en la aldea global

André Rodrigues de Carvalho¹
Bernardo Bueno²

Resumo

Este estudo discute como a identidade brasileira é retratada no tupinipunk, conceito proposto por Roberto de Sousa Causo para definir um tipo de *cyberpunk* brasileiro cujas principais características são o sincretismo cultural e a perspectiva de Terceiro Mundo. A análise da novela *Piritas siderais* (1994), de Guilherme Kujawski, com amparo teórico de autores como M. Elizabeth Ginway (2005), Marilena Chauí (2001) e Zygmunt Bauman (2013), oportuniza uma reflexão acerca da brasilidade no mundo globalizado e da importância do tupinipunk para o sistema literário.

Palavras-chave: Literatura Brasileira; Ficção Científica; *Cyberpunk*; Tupinipunk.

Resumen

Este estudio analiza cómo la identidad brasileña es retratada en el tupinipunk, concepto propuesto por Roberto de Sousa Causo para definir un tipo de ciberpunk brasileño cuyas principales características son el sincretismo cultural y la perspectiva tercermundista. El análisis de la noveleta *Piritas siderais* (1994), de Guilherme Kujawski, con apoyo teórico de autores como M. Elizabeth Ginway (2005), Marilena Chauí (2001) y Zygmunt Bauman (2013), ofrece una oportunidad de reflexión sobre la "brasilidad" en el mundo globalizado y la importancia del tupinipunk para el sistema literario.

Palabras clave: Literatura Brasileña; Ciencia Ficción; *Ciberpunk*; Tupinipunk.

¹ Escritor e graduando em Escrita Criativa pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Integra o Grupo de Pesquisa em Tecnologia e Ficção (TECFIC) como bolsista de Iniciação Científica, sob a orientação do Prof. Dr. Bernardo Bueno. É autor dos livros "Complexo C" (2019), "Nada é quanto basta" (2020) e "Zona Livre" (2021). Contato: andrerodc@gmail.com.

² Escritor e professor da Escola de Humanidades da PUCRS. Coordenador da graduação em Escrita Criativa e professor do Programa de Pós-Graduação em Letras. Coordenador do Grupo de Pesquisa em Tecnologia e Ficção (TECFIC). Autor de "Dias Lendários" (romance, Bestiário, 2020) e "Minimundo" (contos, IEI 2006/ Dublinense, 2014). Contato: bernardo.bueno@puers.br.

Introdução

A ficção científica (FC), um dia marginalizada em revistas *pulp* e filmes de baixo orçamento, carregou, durante boa parte do século XX, o estigma de entretenimento para adolescentes. Chegou ao século XXI consolidada no *mainstream*, sendo apreciada por pessoas de todas as idades, principalmente nas formas audiovisuais. Não faltam títulos de FC para consoles de *videogame* e plataformas de *streaming*, e o brasileiro, em consonância com o resto do mundo, tem os consumido avidamente. A literatura de FC também tem feito sucesso. Editoras como a Aleph têm oferecido a bibliófilos edições caprichadas de obras de autores estabelecidos no cânone do gênero. No que concerne à produção nacional, no entanto, o cenário é diferente. O sucesso da série *3%* (2016) e do filme *Bacurau* (2019) mostrou que é possível fazer frente com o audiovisual estrangeiro, mas o número de títulos que flerta com a FC ainda é modesto. O maior entrave é financeiro: produções deste tipo costumam demandar altos orçamentos, e a falta de tradição no gênero talvez iniba grandes investimentos. Na literatura, em que o único limite é a própria criatividade do autor, temos uma produção abundante e muitas vezes competente, mas o interesse do público, mesmo em ascensão, ainda é restrito, conforme apontam as pesquisadoras Andrea L. Bell e Yolanda Molina-Gavilán.

[...] a maioria das livrarias da América Latina [...] que possui seção de ficção científica estoca, em sua maioria, traduções para o espanhol ou português de clássicos europeus e norte-americanos. Os autores regionais ainda não estão sendo cultivados seriamente pelas editoras, que veem pouca lucratividade em comercializar FC nacional, tanto porque não há demanda suficiente entre o público-leitor, quanto porque a familiaridade da maioria das pessoas com a FC veio de *blockbusters* de Hollywood e, portanto, por extensão, para que qualquer FC seja “boa”, ela deve ser importada. Pouca ajuda veio dos círculos acadêmicos locais, que geralmente ignoraram o gênero, uma vez que ele não se enquadra no paradigma ainda dominante da escrita alto-modernista. (2003, p. 2, tradução nossa).

De tão fecunda, a FC brasileira tem sido agrupada em “ondas”, no sentido figurado de “grande afluência”. Roberto de Sousa Causo (2021), que como pesquisador, tem realizado um amplo trabalho de organização do *corpus* da FC brasileira, declara que essas “ondas” são “de uso corrente na comunidade brasileira de ficção científica” (p. 2). Tal sistematização remete à antologia *Cosmos Latinos* (2003), que ao apresentar a FC ibero-americana aos falantes da língua inglesa, classificou a produção da década de 1960 a meados dos anos 80 como “a primeira onda”, ou primeira “era de ouro” da FC luso-hispânica (BELL; MOLINA-GAVILÁN, 2003, p. 19). *Cosmos*

Latinos aponta semelhanças entre a condição quase secreta da FC brasileira e a dos demais países latinos, a despeito de suas numerosas produções, constatando que, mesmo em âmbito local, a FC latina permanece pouco lida.

A proposta deste estudo é enriquecer os debates acerca da FC brasileira através da análise de *Piritas siderais*, de Guilherme Kujawski. A novela, lançada em 1994 como um “romance cyberbarroco”, é um dos primeiros exemplos de *cyberpunk* brasileiro. Buscaremos, além disto, valorizar o tupinipunk enquanto marco da “Segunda Onda” da FC brasileira. Para a pesquisadora norte-americana M. Elizabeth Ginway, o tupinipunk é uma das principais contribuições do Brasil para o cenário da FC mundial. Segundo matéria de *A Gazeta*, a brasilianista aponta que “o estilo crítico do tupinipunk torna-o até mesmo superior ao próprio *cyberpunk*” (NETTO, 2012).

Causo (2013), que também é escritor de FC, conta que cunhou o termo tupinipunk de maneira informal em 1989, durante lançamento do livro *A Espinha Dorsal da Memória*, de Braulio Tavares, na Livraria Paisagem, em São Paulo. O termo se manteve conhecido apenas por um pequeno círculo de autores e entusiastas, até ser apresentado ao público em geral, ainda que de forma limitada, em ensaio de Causo intitulado “Tupinipunk: *Cyberpunk* Brasileiro”, publicado na primeira edição do fanzine *Papera Uirandê Especial* nº 1 (1996).

Anos depois, Causo (2013) apresentaria uma versão mais madura do conceito, em sua tese de doutorado em Letras, trabalho central para o entendimento dos atributos que caracterizam a narrativa tupinipunk: um menor enfoque tecnológico, o sincretismo cultural e religioso, a sensualidade, o misticismo e a perspectiva de terceiro mundo. Causo defende que “esta forma de *cyberpunk* brasileiro é mais relacionada a um dos principais aspectos culturais do Brasil, o sincretismo cultural, do que às características usuais do *cyberpunk*” (p. 226).

Piritas siderais (1994) utiliza motivos tecnológicos e da então efervescente cibercultura para alegorizar a condição do Brasil na cultura ocidental. O sincretismo presente na novela, uma das marcas distintivas do tupinipunk, é típico do processo de globalização, que faz com que as identidades nacionais se desintegrem “como resultado do crescimento da homogeneização cultural e do ‘pós-moderno global’” (HALL, 2006, p. 69).

Contextualização

A crítica nos oferece inúmeras definições do que é FC, das mais flexíveis às mais herméticas.

Não pretendemos embarcar na discussão acerca de qual delas é mais precisa, mas é pertinente citar o argumento de Adam Roberts (2018) de que, como gênero, “a FC incorpora, em termos textuais, [...] não apenas os discursos da ciência e tecnologia, mas todo o cabedal da própria FC, a tradição intertextual” (p. 60).

Outra discussão que foge ao nosso escopo diz respeito às raízes da FC, objeto de diversos estudos. Roberts (2018), que escavou as origens do gênero, encontrou vestígios de uma proto-FC na Antiguidade Clássica, hipótese refutada por muitos e endossada por tantos outros. Uma das versões mais difundidas, proposta por Brian Aldiss, é a de que a chama que deu a centelha de vida à moderna FC – antes mesmo que o termo *science fiction* viesse à tona – foi o romance *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley.

Segundo Roberts (2018), o avanço da literatura de FC coincide com os desdobramentos da Revolução Industrial e com o advento da modernidade. A Era Moderna inaugurou uma dicotomia entre ciência e religião. Uma burguesia detentora do poder econômico deu origem a novas relações de trabalho e a um novo estilo de vida urbano. Os temas abordados nas obras de Mary Shelley, Júlio Verne e H.G. Wells teriam se tornado, então, de amplo interesse para a sociedade.

As origens da FC brasileira também remontam ao século XIX, quando o mundo atravessou profundas mudanças ideológicas. Roberts escreve:

Sintomático da difusão global da FC é o aparecimento de *Páginas da História do Brasil Escrita no Ano de 2000 (Pages from the History of Brazil written in the year 2000)* (1868-1872), do escritor brasileiro Joaquim Felício dos Santos, uma obra que extrapola o que vê como vantagens naturais do Brasil em termos de geografia e recursos naturais para um futuro no qual o país superou os Estados Unidos como líder mundial. (2018, p. 232).

Não há um consenso que determine qual foi a primeira FC brasileira. Além da obra de Joaquim Felício dos Santos, pesquisadores também apontam *O Doutor Benignus* (1875), do luso-brasileiro Augusto Emílio Zaluar, como potencial precursora. Consensual, no entanto, é a bem documentada importância de duas figuras na disseminação da FC no Brasil, já no século XX. Uma delas é Jeronymo Monteiro, que se dedicou, de forma pioneira, quase exclusivamente ao gênero, em obras que lançou entre os anos 40 e 60. Além da importância de sua carreira como escritor, segundo o pesquisador Renato Pignatari Pereira (2019), Jeronymo Monteiro foi

[...] uma espécie de aglutinador da ficção científica de sua época. Ele organizava eventos ligados à FC, em 1965 fundou a Sociedade Brasileira de Ficção Científica (SBFC), e mantinha regulares encontros com leitores e outros autores do gênero. A [coluna de jornal] “Panorama”, principalmente a partir de 1965 (ou seja, um ano após a fundação da SBFC), tornou-se veículo para JM falar sobre FC, além de um espaço onde os leitores poderiam se informar sobre o autor, suas obras, o gênero propriamente dito e – talvez esse seja o ponto mais importante – encontrar eventos onde podiam se encontrar (leitores e autores), dessa forma configurando o inicial fandom da FC no Brasil. (p. 229).

Outra figura importante para a divulgação da FC no Brasil foi o controverso Gumercindo Rocha Dorea, que durante a década de 1960, auge da “Primeira Onda”, lançou boa parte dos autores do gênero através da editora batizada com o acrônimo GRD. O grupo de autores pertencente a este período também é conhecido, graças a Fausto Cunha (1974), como “Geração GRD”, um demonstrativo da importância do editor. Gumercindo, partícipe do movimento integralista, além de ter publicado muitas obras de FC, nacionais e estrangeiras, também publicou obras anticomunistas – algumas vezes, as duas coisas juntas, através, por exemplo, de escolhas lexicais tendenciosas em traduções. O trabalho de Laura de Oliveira (2013), que investiga o “papel das políticas para o livro” (p. 314) na disputa ideológica entre Estados Unidos e União Soviética no período da guerra fria, constata que a GRD exerceu uma função estratégica na “constituição de uma atmosfera intelectual receptiva à subversão do governo João Goulart e à instauração do regime militar” (p. 314).

Os anos 1970 foram, segundo Causo (2003), uma fase de maré baixa na FC brasileira, marcados por um ciclo de utopias e distopias que, embora pertencentes ao campo da ficção especulativa, não podiam ser classificadas como FC *stricto sensu*. Muitos autores recorreram a temas da FC como forma de burlar a censura, cifrando críticas à ditadura por meio de alegorias. Este fenômeno é reflexo de “um processo de modernização forçada [que] aconteceu de mãos dadas com um regime militar repressivo e tecnocrático” (GINWAY, 2005, p. 33), impactando a produção da FC nacional, apregoada como escapista, em favor de obras com teor político mais pronunciado.

Na década de 80, teve início a chamada “Segunda Onda”, também conhecida como “Renascença” da FC brasileira (CAUSO, 2021). Como o nome sugere, foi um período de retomada, que veio na trilha de importantes acontecimentos, como a reabertura democrática (CAUSO, 2013); o sucesso internacional de filmes como *Star Wars* (1977), *Alien* (1979) e *Blade Runner* (1982),

que atraiu novos públicos para o gênero; a gradual conquista de espaço da FC no ambiente escolar e acadêmico (CUNHA, 1974); o fortalecimento da cultura dos fãs, com a organização “em clubes, publicando fanzines, organizando encontros e, inevitavelmente, se metendo também a escrever” (CAUSO, 2003, p. 292); e também, uma ousadia maior por parte do mercado editorial, cuja atenção estava, até então, mais restrita aos medalhões internacionais (CUNHA, 1974).

Se na década de 1960, boa parte da FC brasileira estava concentrada nas Edições GRD, na “Segunda Onda” ela desponta em editoras de maior prestígio. *Silicone XXI*, de Alfredo Sirkis (1985), foi lançada pela Record e *Piritas siderais* (1994), pela Francisco Alves. Estas duas obras, em conjunto com *Santa Clara Poltergeist* (1991), de Fausto Fawcett, publicada pela Eco, são as obras originalmente classificadas como tupinipunk.

O surgimento de um tipo de *cyberpunk* brasileiro, o tupinipunk, está entre os grandes marcos da “Segunda Onda”. Causo (2013) explica a formação morfológica do termo:

[...] é fusão [...] das palavras ‘tupiniquim’ e ‘*cyberpunk*’. ‘Tupiniquim’ [...] 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 melhor que dá para se fazer. (p. 225).

O tupinipunk diverge do *cyberpunk* norte-americano, que por sua vez, segue à risca a ideia de “alta tecnologia e baixa qualidade de vida” (HENTHORNE, 2011, p. 40), lema dos autores do gênero, cunhado pelo escritor Bruce Sterling. A típica narrativa *cyberpunk* é ambientada em futuros próximos, em que a sociedade se vê assolada por corporações e governos corruptos. Retrata a influência cada vez mais marcante das tecnologias digitais em nosso cotidiano, partindo de especulações mais sociológicas do que propriamente científicas. Filmes como *Blade Runner* (1982), *Akira* (1991) e *Matrix* (1999) são exemplares das propostas estéticas e temáticas do *cyberpunk*.

[...] *Cyberpunk* [foi] um termo inventado pelo escritor Bruce Bethke em 1983 para descrever novelas e histórias sobre a explosão da informação dos anos 80 (daí o ‘Cyber’, de cibernética), a maior parte dela retratando um denso, urbano, confuso novo mundo, no qual a maioria de nós vai descobrir que temos sido destituídos de qualquer poder real (daí o ‘punk’). (CLUTE, 2003, p. 67, tradução nossa)

O grande marco do gênero foi a publicação de *Neuromancer* (1984), de William Gibson, livro que se tornou uma espécie de modelo de *cyberpunk*. Roberts (2018) comenta que a influência de Gibson “espalhou-se em um grande número de direções por toda a década de 1980, adentrando

a de 1990” (p. 590). Curiosamente, o tupinipunk se desenvolveu à parte da ampla influência de Gibson, seja por desconhecimento ou abjuração de sua obra mais conhecida. Segundo texto da orelha de *Piritas siderais* (1994), Kujawski teria ficado “decepcionado” com *Neuromancer*.

O *cyberpunk* se estabeleceu como algo maior do que um gênero literário, encontrando ressonância em diversos segmentos da cultura *pop*, como moda, quadrinhos, cinema, música eletrônica e cultura *hacker*, da qual se retroalimenta, fazendo jus ao componente *cyber* que carrega no nome. A outra metade que o constitui, representada pelo sufixo *punk*, remete ao espírito de contestação e oposição ao discurso hegemônico. A pesquisadora Adriana Amaral (2006) destaca que o termo *punk* “sempre esteve ligado a um ‘estar fora da sociedade’” (p. 138), e embora tenha sido cooptado por um *ethos* capitalista, sua essência rebelde jamais foi sublimada, servindo, *a posteriori*, como fonte de inspiração para inúmeras subculturas, como a *cyberpunk*.

Segundo Amaral (2006), no plano temático, o *cyberpunk* traz reflexões sobre a “fusão homem-máquina, o implante de memórias, a ideia da superação da carne pela mente” e “a dissolução entre real e simulação” (p. 13). No plano estético, o *cyberpunk* traz como características “o estilo *technoir*”, “o visual obscuro dos figurinos (a dupla couro + óculos escuros)” e a ambientação das histórias numa “metrópole soturna” (AMARAL, 2006, p. 13), em espaços chuvosos e sujos.

Estabelecer as principais características do *cyberpunk* facilita o reconhecimento de suas diferenças com o tupinipunk. Se, por um lado, o *cyberpunk* possui um aspecto sombrio e metafísico, o tupinipunk tende a ser mais ensolarado e caricato. Amaral (2006) chamou atenção para a forte presença do gótico no *cyberpunk*. O tupinipunk subverte o gótico em carnavalesco. Um pequeno fragmento da prosa *technobabble* de *Piritas siderais* pode ser ilustrativo:

O passo seguinte é ajustar uma câmara de alumínio na ocular do telescópio. O *chip* funciona dentro desta câmara resfriada por hidrogênio líquido. A função do CCD é reprocessar a imagem captada pelo telescópio e enviesá-la do *after dark* do orixá Okô. A imagem real, então, vai ser digitalizada no computador, um LXTVBYJK-2134522634SYHPY *upgrade*. (KUJAWSKI, 1994, p. 120).

O exagerado número de série do excerto acima provoca hesitação e demonstra o descompromisso do tupinipunk com o rigor do discurso tecnológico, que aparece entremeado com o discurso religioso. Para Ginway (2005), o tupinipunk retrata “uma abordagem brasileira da cultura e da tecnologia que une o espiritual e o tecnológico, o branco e o negro, o pobre e o rico,

o rural e o urbano” (p. 161). O tupinipunk deglute a matriz *cyberpunk* e a transforma em algo distinto, com suas próprias convenções, algo que vai de encontro ao que o escritor Ivan Carlos Regina (1993) propôs no “Manifesto antropofágico da ficção científica brasileira”.

Precisamos deglutir urgentemente, após o Bispo Sardinha, a pistola de raios laser, o cientista maluco, o alienígena bonzinho, o herói invencível, a dobra espacial, o alienígena mauzinho, a mocinha com pernas perfeitas e cérebro de noz, o disco voador, que estão tão distantes da realidade brasileira quanto a mais longínqua das estrelas. (p. 10).

Para Causo, o tupinipunk “foi a realização das propostas de Regina, ainda que ele não fosse conhecido de Sirkis, Fawcett, Kujawski” (2013, p. 262). Causo sublinha que:

Kujawski [...] não havia lido *Santa Clara Poltergeist* quando escreveu *Piritas siderais*, e nunca tinha ouvido falar de Ivan Carlos Regina, cujo impacto fora do *fandom* de FC foi nulo. [...] Tudo isso reforça [a] constatação de que, ao contrário do *cyberpunk*, o tupinipunk não foi um movimento, mas uma tendência espontânea presente na FC brasileira na sua interface com a literatura *mainstream* experimental, contendo algo da atmosfera cultural, das contradições e dos dilemas do país. (p. 266).

O tupinipunk foi um fenômeno estético da “Segunda Onda”, e por mais que os autores a ele associados não tivessem ciência do termo, a crítica, reconhecendo seus pontos de contato, propôs um conceito que desse conta de agrupar uma produção que, resguardadas as afinidades com o *cyberpunk*, era dele muito díspar. Causo relaciona as origens genealógicas de cada uma das vertentes.

O *cyberpunk* combina ficção científica, ficção *hard-boiled*, cultura das drogas e atitudes *punk*, reciclando atitudes da *New Wave* [...]. Sem a *New Wave* como referência direta, o tupinipunk busca parecer avançado por meio de alusões a estilos e temas da vanguarda literária mais conhecida do Brasil, o Modernismo das décadas de 1920 e 30s, e de sua recuperação pelo Tropicalismo, o movimento de vanguarda da década de 1960. (2013, p. 227).

Tupinipunk designa um tipo específico de *cyberpunk* brasileiro, que se aproxima mais das vanguardas literárias do que do próprio *corpus* da FC, enfatizando o contraste entre a identidade brasileira e a cultura global. Além do tupinipunk, há em circulação um *cyberpunk* brasileiro mais alinhado aos princípios do “*cyberpunk* original”, e aí reside o equívoco em tratar tupinipunk como sinônimo de *cyberpunk* brasileiro, uma falha conceitual recorrente.

Piritas Siderais

O enredo de *Piritas siderais* (1994) é ambientado em São Paulo de Orunmilá. O personagem central, Zé Seixas, se torna cúmplice de seu amigo, Terêncio Vale, ao invadir o apartamento de Maria Gonçalves. Ela, uma bela mãe de santo, usou de sua sensualidade como isca, pois precisava se servir das inatas habilidades mediúnicas de Terêncio para concretizar seus propósitos.

Maria presta serviços a Berzelius Baldwin, um astrofísico da NASA que fez um pacto com o diabo em busca da vida eterna, e por consequência, acabou dependente do ouro para sobreviver. Berzelius descobriu um planeta cheio de ouro no sistema de Alpha Centauri, mas um obstáculo frustra seus planos: o orixá Okô, cansado dos brasileiros, decidiu se refugiar neste planeta, empacando a extração aurífera. Berzelius, então, vem ao Brasil para contar com a ajuda dos brasileiros para resolver seu problema.

Por fim, Terêncio aceita ser usado como cavalo³ num ritual. Seu orgasmo é a única forma de abrir o portal que trará o orixá Okô de volta para a Terra, deixando o caminho livre para que Berzelius possa garimpar o ouro do espaço sideral. Num conluio que envolve barganhas financeiras e sexuais, os personagens dão um “jeito brasileiro” de resolver o conflito, apelando a uma solução que mistura tecnologia e espiritualidade, elementos típicos do tupinipunk. A totalidade da ação se dá em curto período de tempo, como num dia agitado. A narrativa é atravancada pela proposta linguística, que proporciona uma experiência claustrofóbica através da ininterrupta rede referencial.

A novela de Kujawski é ambientada num futuro próximo, em que o Brasil virou uma teocracia e assumiu o candomblé como religião oficial. As cidades levam orixás padroeiros em seus nomes, como São Paulo de Orunmilá e Campinas de Logun-Edé. Segundo Ginway “o *cyberpunk* brasileiro emprega ícones culturais afro-brasileiros para incorporar seu próprio senso de originalidade”, demonstrando “o desejo do Brasil pela autodeterminação” (2005, p. 164). O narrador se refere ao país como “Terra de Vera Cruz”, recuperando heranças do passado colonial e escavando, a todo momento, a brasilidade soterrada em signos da cultura hegemônica.

Para Marilena Chauí a identidade brasileira remonta ao imaginário do período de colonização, época em que “surgem os principais elementos para a construção de um mito

³ Cavalos são guias que emprestam seus corpos para mediar entre o mundo terreno e o espiritual, servindo de ponte entre humanos e orixás.

fundador” (2001, p. 58), um mito recuperado de forma cíclica, que tenta explicar como nos tornamos o que somos. Ao imaginar a exploração do ouro por um cientista norte-americano, que encontra a resistência de uma entidade iorubá, *Piratas siderais* alude à história do Brasil colonial, encontrando um novo meio para exprimir o “mito fundador”, que “quanto mais parece ser outra coisa, tanto mais é a repetição de si mesmo” (CHAUÍ, 2001, p. 9).

O perigo em “fixar uma imagem do passado”, para Walter Benjamin, é entregar-nos “às classes dominantes, como seu instrumento”, tendo em vista que este projeto unificador pende para o lado “com quem o investigador historicista estabelece uma relação de empatia”, ou seja, com os herdeiros do lado “vitorioso” da história (1987, pp. 224-225). O lado vencedor – para a história pretensamente oficial, o do homem branco europeu – acabou legando aos povos originários e africanos um papel coadjuvante na construção de uma identidade brasileira. Conforme Silvano Santiago (1978), a vitória do branco europeu “se deve menos a razões de caráter cultural do que ao uso arbitrário da violência” (p. 11).

Segundo Zygmunt Bauman (2013), a “construção nacional tinha por meta a concretização do princípio de “um país, uma nação”, que seria o “nivelamento das diferenças étnicas dos cidadãos” (p. 69). Aqui, isto se deu através da invenção de uma brasilidade com a qual uma maioria pudesse se identificar e em que pudesse se reconhecer.

Ailton Krenak (2019) relata que as narrativas indígenas e africanas são “esquecidas e apagadas em favor de uma narrativa globalizante, superficial, que quer contar a mesma história” (p. 19). Perpetuou-se no Brasil a noção de que “caiçaras, índios, quilombolas, aborígenes” são uma “camada mais bruta [...], uma sub-humanidade, uma gente que fica agarrada na terra” (pp. 21-22). A elaboração de uma identidade nacional generalizou a cultura de um país que recebeu influências de povos de origens distintas. O projeto de unificação das culturas nacionais se baseou numa lógica de apagamento das culturas locais, conforme reconhece Bauman.

Tudo que fosse “local” e “tribal” representava “atraso”; esclarecimento queria dizer progresso, e progresso, por sua vez, significava comprimir os modos de vida locais num modelo de cultura nacional comum a todos. Dentro das fronteiras de um Estado havia espaço apenas para uma língua, uma cultura, uma memória histórica e uma lealdade. (2013, p. 70).

Os paradigmas de identidade, fomentados pelas elites econômicas locais, resultaram numa visão deturpada do brasileiro, e encontram ressonância em diversas manifestações culturais. Há

uma noção coletiva de identidade brasileira, a qual os artistas ou reforçam, ou contestam. Em *Piritas siderais*, por exemplo, Kujawski tira proveito de certos estereótipos para construir seus personagens e tecer uma crítica a esta identidade brasileira genérica.

O *cyberpunk* brasileiro combina sexualidade e tecnologia e usa personagens mulheres ou parte de minorias, para desafiar o preconceito contra outras raças ou sexualidades [...] partilham uma visão desconstrutiva dos mitos de identidade, enquanto retrabalham os ícones da ficção científica dentro do contexto da hegemonia norte-americana e da condição periférica do Brasil. (GINWAY, 2005, p. 35).

Ao longo da história, muitos pensadores atribuíram aos brasileiros características nada lisonjeiras. Já fomos definidos pela “mente erotizada”, pela “falta de iniciativa”, pela “imitação do estrangeiro (na vida intelectual)”, pelos “instintos agressivos” e pela “perversão do senso moral” (CHAUÍ, 2001, pp. 22-26). São atributos facilmente reconhecíveis no elenco de *Piritas siderais*. Zé Seixas exerce um protagonismo passivo, posto que não apresenta grandes ambições. Constantemente referido como “o negro”, ele passa a narrativa à mercê dos interesses dos demais personagens. Nas palavras do próprio narrador, Zé Seixas

[...] se resigna ao papel de cupincha [...] uma espécie de vassalo fulô, um devedor de favores fiados, um mestre-sala da ala das canções de amigo, um escudeiro guarda-costas que acompanha seu amo como uma sombra mais extensa que a matriz. Certamente, tamanha devoção é originária dos madrigais do bom selvagem, o silvícola que caça patos de tiro ao alvo. (KUJAWSKI, 1994, p. 45).

Movido por uma determinação oposta à falta de iniciativa de Zé Seixas, o afro-americano Berzelius Baldwin encontra paralelos com o colonizador. Único estrangeiro a compor o núcleo de personagens, atende ao arquétipo do cientista maluco e representa os “interesses comerciais americanos” (GINWAY, 2005, p. 162).

Terêncio Vale, a quem Zé Seixas acompanha do segundo capítulo ao final da novela, é um típico brasileiro de classe média, o pequeno comerciante mais identificado com as classes privilegiadas do que com as classes populares. É o apetite de Terêncio, de ordem alimentar, financeira e sexual, que move os principais acontecimentos da trama. Terêncio é promíscuo a ponto de chegar ao absurdo de uma “noite orgiástica com a galinha Leda” (GINWAY, 2005, p. 159), conforme mostra o trecho a seguir:

A pirraça da feitura do amor convertido em confeitaria. O estendal de leite de cabra e uvas passa são expostos ao sol roubado de Faetonte. A ave endossa a prosopopéia e cacareja uma canção de acasalamento. Terêncio Vale endurece seu cajado e entra devagar na girândola da banana-maçã. Os movimentos de vaivém são sinceros na colocação e saudosos na retirada. As marés de suor orgíaco devastam uma floresta de plumachos de *papier-mâché*. A penetração massageia o ponto G da caverna dos sonhos. (KUJAWSKI, 1994, p. 124).

Assim como outras obras de sua linhagem, como *Silicone XXI* (1985) e *Santa Clara Poltergeist* (1991), *Piritas siderais* retrata um Brasil erotizado. Para Ginway, o tupinipunk confirma o estereótipo do Brasil como “uma sociedade sexualizada, radicalmente mestiça, e carnavalizada” (p. 170), deleitando-se “com a sexualidade como parte de sua crítica da hegemonia americana e dos paradigmas culturais brasileiros tradicionais” (GINWAY, 2005, p. 161).

Tal ideia é reforçada pela personagem Maria Gonçalves, cujo corpo “parece ter sido esculpido a quatro mãos de Fídias e Rodin diplomados em cirurgia plástica” (KUJAWSKI, 1994, p. 68). Maria recorre a atributos físicos para realizar seus intentos, evocando a figura da mestiça sensual, uma idealização problemática, que supostamente enaltece a beleza da mulher brasileira, mas reverbera o mito da miscigenação, que se presta a um embranquecimento da população mestiça.

Outra característica marcante do tupinipunk é a perspectiva de terceiro mundo. Nas palavras de Marilena Chauí esta condição de marginalidade do Brasil só se efetiva em comparação com a dos países de primeiro mundo.

A “identidade nacional” pressupõe a relação com o diferente. No caso brasileiro, o diferente ou o outro, com relação ao qual a identidade é definida, são os países capitalistas desenvolvidos, tomados como se fossem uma unidade e uma totalidade completamente realizadas. É pela imagem do desenvolvimento completo do outro que a nossa “identidade”, definida como subdesenvolvida, surge lacunar e feita de faltas e privações. (2001, p. 27).

Podemos tomar a representação do transporte urbano em *Piritas siderais* como exemplar desta perspectiva terceiro-mundista. À exceção “dos taxistas, só os ricos promovem a façanha de dirigir automóveis” (KUJAWSKI, 1994, p. 96). Às classes menos favorecidas, restam os trolebus-bala, uma condução “projetada para ser um *shinkansen* controlado por cabos elétricos, mas que acabou adquirindo a puerilidade de um trenzinho elétrico”, circulando pela cidade em “velocidade de cruzeiro” (pp. 48-51). Os “solavancos dão a impressão de o carro estar descendo as escadarias de um zigurate” (p. 52). Dentro do trolebus-bala, Zé e Terêncio mal conseguem se mover. O

contato físico com outros passageiros é inevitável.

○ crescimento desordenado, somado a políticas públicas que favorecem as elites, culminaram em megalópoles com uma abismal separação entre classes favorecidas e populares.

Segundo Darcy Ribeiro:

No presente século, teve lugar uma urbanização caótica provocada menos pela atratividade da cidade do que pela evasão da população rural. Chegamos, assim, à loucura de ter algumas das maiores cidades do mundo, tais como São Paulo e Rio de Janeiro, com o dobro da população de Paris ou Roma, mas dez vezes menos dotadas de serviços urbanos e de oportunidades de trabalho. (1995, p. 198).

Em *Piritas siderais*, a violência urbana é tão corriqueira, que “derrubar” um “gendarme” não traz nenhum agravo moral ou psicológico aos personagens. Quando o Ford Rural que os personagens utilizam para ir a Campinas de Logun-Edé é parado numa *blitz*, Berzelius tenta subornar o guarda com um cafezinho. O incorruptível policial rodoviário tem um destino trágico, conforme mostra a cena a seguir.

○ guarda vira de costas para o crime e segue em direção a sua moto. Berzelius Baldwin vê nisso a brecha de um presságio de Prosérpina, a que também comeu frutos proibidos. O cientista abre sorrateiramente a porta, apóia-se no estribo e, encoberto pelo próprio movimento do carro, pega a trilha do gendarme. Ele tira de um dos bolsos de seu guarda-pó um *sai* e, segurando a empunhadura com firmeza, crava a arma letal na omoplata do atuador. Um desenho em *sfumato* surge no uniforme do estertorado. O gendarme expira um chouriço e cai sem trem de pouso no asfalto. (KUJAWSKI, 1994, p. 105).

○ bom humor de *Piritas siderais* camufla seu pessimismo em relação ao destino dos espaços urbanos. Mesmo com as radicais mudanças na configuração política do país, o futuro imaginado por Guilherme Kujawski não reservou nenhuma melhoria para a vida do brasileiro.

○ sincretismo, traço distintivo do tupinipunk, se manifesta na relação entre Berzelius Baldwin e os personagens brasileiros, que articula “a colaboração entre os tecnologicamente ricos EUA e o espiritualmente poderoso Brasil” (GINWAY, 2005, p. 164). Em *Piritas siderais*, o computador adquire qualidades espirituais, sendo capaz de catalisar o espírito de um orixá.

Antes associado à resistência cultural de um grupo oprimido, aqui [o candomblé] está incorporado como religião oficial do Brasil, e forma a base da sua nova forma teocrática de governo, despindo-o assim de sua antiga autenticidade. (GINWAY, 2005, p. 166).

Sincrético em sua formação, o candomblé, representante da “cultura local”, aparece enredado com a tecnologia, representante da “cultura global”. Manifestações deste tipo são um fenômeno próprio da pós-modernidade, conforme compreende Hall.

As identidades nacionais e outras identidades “locais” ou particularistas estão sendo reforçadas pela resistência à globalização. As identidades nacionais estão em declínio, mas novas identidades – híbridas – estão tomando seu lugar. (2006, p. 69).

Adam Roberts (2018) pega emprestado um conceito de Marshall McLuhan⁴ para lembrar que, na era da internet, deixamos de habitar “uma pequena área geográfica [...] para viver numa aldeia global” (p. 647). Se antes, as últimas novidades do mundo desenvolvido desembarcavam no Brasil com *delay*, a revolução tecnológica tornou o processo de absorção da cultura estrangeira muito mais imediato. Este processo de absorção, no entanto, nunca se dá de forma estritamente passiva. Silvano Santiago considera que:

Em virtude do fato de que a América Latina não pode mais fechar suas portas à invasão estrangeira, não pode tampouco reencontrar sua condição de “paraíso”, de isolamento e de inocência, constata-se com cinismo que, sem essa contribuição, seu produto seria mera cópia – silêncio –, uma cópia muitas vezes fora de moda, por causa desse retrocesso imperceptível no tempo [...]. (1978, p. 16).

Na medida em que as identidades nacionais incorporam influências externas, as fronteiras entre cultura global e local se diluem, originando expressões híbridas, multiculturais. É a resistência à inevitável “invasão estrangeira” que tem evitado a homogeneização das culturas nacionais, que, na pós-modernidade, tendem a um processo de aculturação globalizante, principalmente pela influência cada vez mais determinante dos produtos da indústria cultural dos países mais desenvolvidos.

Tal influência é evidente na superfície do texto, através do estilo “cyberbarroco” empregado em *Piratas siderais*. Quando pretende chamar Berzelius de burro, Zé Seixas diz que sua educação é “proveniente do Necromonicon” (KUJAWSKI, 1994, p. 75). Ao descrever o bigode de Terêncio Vale, o narrador diz que há nele um toque de “Fu Manchu das estepes nevoentas” (p. 27). O chassi do Ford Rural “está mais retorcido que uma fita de Moebius” (p. 96).

⁴ Segundo McLuhan “A aceleração de hoje não é uma lenta explosão centrífuga do centro para as margens, mas uma implosão imediata e uma inter fusão do espaço e das funções. Nossa civilização [...] experimentando uma reunificação instantânea de todas as suas partes mecanizadas num todo orgânico. Este é o mundo novo da aldeia global” (1979, p. 112).

Este influxo de referências inunda a obra, e é amplificado nas hipergazetas, onde a “intertextualidade paródica” (HUTCHEON, 1991) é condensada em frases infestadas de aliterações e assonâncias. As hipergazetas figuram como seções de interlúdio entre os capítulos, dispostas como uma sequência de frases grafadas em caixa alta, ocupando uma página inteira. No mundo futurista de *Piritas siderais*, as hipergazetas equivalem às manchetes de jornais, transmitindo ao povo conhecimento rápido e antológico. Abaixo, faz-se uma reprodução de trecho da geleia geral das hipergazetas.

[...] SUNGA NENÊ TOCA JU JU DE IAIÁ E VAI AO PIPI ROOM COM UM CD-ROM * ZAPATA ENFIA BANDARILHAS NO TOURO SENTADO EM PROTESTO ÀS BANDALHEIRAS DOS NAVARROS * RASKOLNIKOV NA BANCA DE ANALISTAS ESPORTIVOS DA INTERNACIONAL APAGA PIRA DE PINEL [...]. (KUJAWSKI, 1994, p. 43).

A prosa “cyberbarroca” de *Pirita siderais* faz uso do bombardeamento de informações da era *cyber* e da falta de objetividade do barroco. É resultado de um esforço flaubertiano por parte do autor, que segundo Ivana Bentes (1994), levou cinco anos para escrever esta curta novela, de pouco mais de cem páginas. Em sua leitura da obra, Ginway observou que:

O uso no romance de jogo de palavras e do *technobabble* funciona para comunicar o problema pós-moderno da sobrecarga de informação, enquanto ao mesmo tempo implementa o conceito do empréstimo cultural de Oswald de Andrade, afirmando mais uma vez a estética antropofágica do tupinipunk. (2005, p. 169).

A linguagem reflete os excessos da era da informação, onde aquilo que realmente importa se perde num mar de possibilidades. Com frequência, Kujawski recorre a listagens exageradas e a descrições confusas, que muitas vezes se contradizem ou se anulam, numa prosa que apela para o *nonsense*, parecendo dizer coisas profundas, mas vazias de sentido.

– Vai querer de jurubeba, aloés, carqueja, abricó, cânhamo, catuaba, *frankincense*, quixaba, araçá azul, alcaparra, papoula, erva-doce, *blueberry*, hissopo ou cascavel? Os itens deixam Zé Seixas à beira de um escolho, encurralado por uma nuvem de abelhas-africanas que tiveram suas asas arrancadas por uma criança que ouviu Zarathustra elogiar a falta de compaixão. Um vórtice de acrofobia etílica que vitupera as ilusões de um abstêmio.
– Esquece a cachaça e me traz uma água mineral com gás. (KUJAWSKI, 1994, p. 32).

No exercício da arte de gastar palavras, o narrador e os personagens recorrem a neologismos e oralidades em seus discursos, ou buscam dar novos sentidos a termos rebuscados, sem poupar estrangeirismos, que ao longo da obra, são destacados em itálico, como ocorre em textos de cunho técnico.

Nosso país é o patinho feio do planeta e você pensa em saciar uma ânsia? Não tenho culpa se nossa antiga federação virou uma escarrada de republiquetas autônomas sob a égide romana do *divide et impera*! Sesmaria vai com as outras! Em meio a tanta anarquia, os ministérios são confundidos com falanstérios. Que me perdoem os representantes de Oxalá, não quero ser pragueado! Na capital, naquele esqueleto de jumento, não há mais oratória, há desmando *ad nutum* passado em bilhetinhos cheios de palavrões, *lettres de cachet* que deixariam Saint-Just se sentindo um santo justiceiro! (KUJAWSKI, 1994, pp. 34-35).

A “interlíngua” falada por Berzelius Baldwin também é representativa da troca entre cultura local e cultura global. Sobre a diferença entre sua negritude e a de Zé Seixas, ele diz: “meo acabamento ten un brillo melhor” (KUJAWSKI, 1994, p. 74), caçoando do sentimento generalizado entre os brasileiros de que o modelo norte-americano é um ideal a ser atingido, um sentimento que talvez justifique certo menosprezo em relação à FC feita em nosso país.

Berzelius é uma colcha de retalhos linguística e biológica. Ele seria a reencarnação do astrofísico Ronald McNair, que morreu num acidente com o ônibus espacial *Challenger*, em 1986. Na novela, McNair teria reencarnado em Berzelius graças ao pacto demoníaco.

O desfecho de *Piritas siderais* remonta à fábula da galinha dos ovos de ouro. Num momento de descuido do grupo, Terêncio Vale, exausto e faminto após ter cumprido com suas atribuições, assa e come a galinha que botaria os ovos feitos com o ouro do planeta VB8B, anulando todos os logros da jornada. A narrativa se autoimplode, e guarda para o último parágrafo a revelação de que o narrador é um fantasma na máquina, o “espírito estafeta de Tobias Barreto que ficou preso em um banco de dados” (KUJAWSKI, 1994, p. 135).

Em suas reflexões sobre a paródia como componente da poética do pós-modernismo, Linda Hutcheon considerou que

[...] existe sempre um paradoxo no âmago desse *pós*: a ironia realmente assinala a diferença em relação ao passado, mas a imitação intertextual atua ao mesmo tempo no sentido de afirmar – textual e hermeneuticamente – o vínculo com o passado. [...] A paródia não é a destruição do passado; na verdade, parodiar é sacralizar o passado e questioná-lo ao mesmo tempo. E, mais uma vez, esse é o paradoxo pós-moderno. (HUTCHEON, 1991, pp. 164-165).

Na medida em que o enredo de *Piritas siderais* é avesso a qualquer princípio de verossimilhança, é possível afirmar que Kujawski faz da intertextualidade paródica e da estilização linguística o próprio mote da obra, inovando um gênero importado. Para Ginway “o tupinipunk se relaciona tanto com a tradição modernista de canibalismo cultural, quanto a uma sensibilidade pós-moderna” (2005, p. 156), corroborando, portanto, a impressão de que a constante evocação do passado em tom parodístico, recuperando símbolos da cultura popular e erudita, é um artifício tanto modernista quanto pós-modernista.

A recepção do tupinipunk

A FC brasileira tem se mostrado tão diferente da estrangeira, que não dispensa a criação de novas terminologias para dar conta de melhor classificar sua produção. Referindo-se ao tupinipunk, Roberto de Sousa Causo (2015) admite que “essa forma literária [...] é rejeitada por vários setores do fandom” (p. 11), mas não é só entre os fãs que o tupinipunk é desabonado. O pesquisador Rodolfo Rorato Londero (2007), que estudou a recepção do *cyberpunk* na América Latina, refuta o tupinipunk, alegando que

[...] a denominação é infeliz, pois retira do termo original justamente o prefixo (cyber) que se refere ao universo tecnológico contemporâneo, tema de convergência dos romances *cyberpunks* brasileiros [...] a denominação tupinipunk pode excluir os demais romances *cyberpunks* brasileiros. (p. 129).

A crítica de Londero é dirigida não às obras classificadas como tupinipunk *per se*, mas ao conceito proposto por Causo. Na nossa percepção, classificar certas obras como tupinipunk é antes uma forma de celebrar a diversidade de *cyberpunks* brasileiros do que de preterir umas em detrimento de outras. Propor que uma obra seja tupinipunk, não a anula enquanto *cyberpunk*. *Piritas siderais* pode ser enquadrada em ambas as vertentes.

Em sua definição de tupinipunk, Causo (2013) ressalta a ênfase do estilo em mídias analógicas. Para ele, portanto, o elemento *cyber*, seria dispensável. A primeira obra tupinipunk, *Silicone XXI* (1985), lançada como um “romance policial futurista”, está tão distante do mundo cibernético, que seria impreciso classificá-la como *cyberpunk*. Em *Piritas siderais*, o aspecto *cyber* até encontra relevo, mas em *Santa Clara Poltergeist*, computadores aparecem apenas como figurantes. Assim como no filme *Videodrome* (1983), a tecnologia que catalisa os principais acontecimentos em *Santa Clara Poltergeist* é um eletrodoméstico: a televisão. Tupinipunk ainda é o termo que melhor

define estas narrativas.

Londero (2007) afirma que o conceito tupinipunk reforça uma “ideologia romântico-nacionalista” (p. 112), e de fato, passado mais de um século, o ufanismo romântico nos parece datado, para não dizer ingênuo e contraditório, na medida em que adotou o indianismo, ao mesmo tempo em que, contraditoriamente, teve em alta conta o colonizador europeu, excluindo as matrizes culturais africanas de sua concepção de brasilidade. Sobre esta mácula do romantismo, escreveu Antonio Candido (2004):

A mestiçagem com o negro [...] era considerada humilhante em virtude da escravidão. O indianismo proporcionou deste modo um antepassado mítico, que lisonjeava por causa das virtudes convencionais que lhe eram arbitrariamente atribuídas, inclusive pela assimilação ao cavaleiro medieval, tão em voga na literatura romântica. (p. 89).

Apesar de o nome remeter aos povos nativos, o tupinipunk renuncia ao indianismo em favor da cultura afro-brasileira, inserindo-a num contexto urbano e cosmopolita. Ao satirizar os mitos culturais do Brasil, o tupinipunk dá maior ênfase à brasilidade do que a qualquer representação *cyber*. A supressão do prefixo *cyber*, portanto, não soa tão despropositada. As disparidades entre *cyberpunk* e tupinipunk não só reforçam a validade do termo, como também ampliam os significados de “*cyberpunk* brasileiro”, um guarda-chuvas que pode abranger outras vertentes.

Em antologias recentes, como *2084: Mundos Cyberpunks* (2018), organizada por Lídia Zuin e *Cyberpunk: registros recuperados de futuros proibidos* (2019), organizada por Cirilo Lemos, notamos a presença de abordagens muito distintas, com a predominância de um *cyberpunk* mais alinhado com aquele praticado por William Gibson e Bruce Sterling, mas coexistindo com outras tendências, tipicamente brasileiras ou não, como sertãopunk, *nowpunk*, pós-*cyberpunk*, dentre outras bifurcações do *cyberpunk*, que indicam novos horizontes de escrita e de possibilidades de pesquisa no campo da FC brasileira.

Nas últimas décadas, o surgimento de uma série de novos subgêneros com o sufixo *punk* tem merecido uma investigação mais minuciosa no meio acadêmico. Alexander Meireles da Silva (2018) detectou mais de vinte em circulação: biopunk, bugpunk, ecopunk, a lista é extensa e não para de aumentar. Este estudo não avaliou quantitativamente o fenômeno, mas não é difícil chegar a uma centena destas classificações, em sites wiki como aesthetics.fandom.com. O *steampunk* é um

exemplo de derivação que se tornou até mais conhecida que seu antecessor, o *cyberpunk*, e tem se enraizado na FC brasileira, com muitos adeptos.

Alguns círculos têm dado a este fenômeno o nome de “literatura punk” (SILVA, 2018). Boa parte da crítica especializada ainda não tomou conhecimento dessas tendências emergentes. Muitas ainda não constituem corpo relevante para estudo, ou são vistas como modismos passageiros. Pode-se dizer que o tupinipunk, que tem se mantido ao longo de décadas, é o mais antigo dos “punks literários” brasileiros.

Causo se disse surpreso ao constatar que o tupinipunk, embora seja “um fenômeno característico das décadas de 1980 e 90” (2015, p. 11), passou por um ressurgimento. Autores como Fausto Fawcett, Carlos Orsi, Luiz Bras, Cirilo S. Lemos e Ricardo Celestino, além do próprio Roberto de Sousa Causo, foram associados à estética tupinipunk no século XXI. O romance pós-*cyberpunk Brasyl* (2007), do britânico Ian McDonald, foi chamado de tupinipunk pela crítica internacional (CAUSO, 2013, p. 245).

No prefácio da antologia *Fractais tropicais* (2018), Nelson de Oliveira se propôs a listar o que considera as 12 melhores “narrativas longas” de FC do Brasil. Embora não seja definitiva, posto que falha ao não incluir nenhuma obra de autoria feminina, nesta lista, que pode ser enxergada como uma tentativa de cânone da FC brasileira, constam duas obras tupinipunks, demonstrando a força desta estética. *Piritas siderais* está entre elas, um grande êxito, tendo em vista a longevidade da FC brasileira e sua grande profusão de obras.

Piritas siderais chega ao presente com *status* de livro *cult*, muito admirado por alguns poucos entusiastas. A obra merece ser redescoberta não só por fãs de FC, como também por aqueles que se interessam pelo experimentalismo formal das vanguardas literárias. A obra foi elogiada pela crítica na época de seu lançamento, mas foi pouco lida fora do contexto de sua publicação. A ausência de uma reedição é o maior entrave para sua apreciação. Esta pesquisa pode ser vista como um esforço para que esta excêntrica novela não caia no esquecimento. Kujawski voltaria a trabalhar uma estética tupinipunk em *Borba na Infolândia* (1997), escrita em parceria com Sergio Kulpas.

Frequentemente, o tupinipunk é tirado de seu estado criogênico pela mídia, por pesquisadores de FC brasileira e, algumas vezes, por novos autores. Segundo Ginway, “assim como o movimento da Tropicália”, o tupinipunk “pode ter um eventual impacto”, embora talvez não atraia “seguidores imediatos” (2005, p. 170). É impossível prever se o termo continuará

sustentando sua relevância, tendo em vista que sua recepção está longe de ser unanimidade. Talvez o surgimento destas novas vertentes de “literatura punk” no Brasil demonstre parte do legado do tupinipunk à FC brasileira.

Referências

- AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk – comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- ANDRADE, Oswald de. *Manifesto Antropófago e outros textos*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017.
- BAUMAN, Zygmunt. *A cultura no mundo líquido moderno*. Tradução de Carlos Alberto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2013.
- BELL, Andrea L.; MOLINA-GAVILÁN, Yolanda. *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain*. Middleton: Wesleyan University Press, 2003.
- BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da História. In: *Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política*. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CANDIDO, Antonio. *O romantismo no Brasil*. São Paulo: Humanitas, 2004.
- CAUSO, Roberto de Sousa. *Uma sistematização histórica dos períodos e tendências da ficção científica brasileira, do século XIX ao presente*. São Paulo: [s.ed.], 2021 [inédito].
- _____. Tupinipunk no Século XXI. In: *Papêra Uirandê Especial*, São Paulo, n.º 9, out. 2015.
- _____. *Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio: New Wave e Cyberpunk no Brasil*. Tese (Doutorado em Letras), Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2013.
- _____. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- CHAUÍ, Marilena. *Brasil, mito fundador e sociedade autoritária*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.
- CLUTE, John. Science fiction from 1980 to the present. In: *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: University Printing House, 2003.
- CUNHA, Fausto. A ficção científica no Brasil. In: ALLEN, L. David. *No mundo da ficção científica*. Tradução de Antonio Alexandre Faccioli e Gregório Pelegi Toloy. São Paulo: Summus, 1974.
- GINWAY, M. Elizabeth. *Ficção Científica Brasileira – Mitos Culturais e Nacionalidade no País do Futuro*. Tradução de Roberto de Sousa Causo. São Paulo: Devir, 2005.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HENTHORNE, Tom. *William Gibson: a literary companion*. Jefferson: McFarland & Company, 2011.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção*. Tradução de Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

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

LONDERO, Rodolfo Rorato. *A recepção do gênero cyberpunk na literatura brasileira: o caso Santa Clara Poltergeist*. Dissertação (Mestrado em Letras), Câmpus de Três Lagoas, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, 2007.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1979.

NETTO, Marcelo dos Santos. *Tupinipunk: o desafio da ficção científica brasileira*. In: Gazeta Online, 2012. Disponível em: http://gazetaonline.globo.com/_conteudo/2012/08/voce_ag/pensar/381-tupinipunk-o-desafio-da-ficcao-cientifica-brasileira.html. Acesso em: 06 mai. 2021.

OLIVEIRA, Laura de. *Publicar ou perecer: a edições GRD, a política da tragédia e a campanha anticomunista no Brasil (1956-1968)*. Tese (Doutorado em História), Departamento de História, Universidade Federal de Goiás, 2013.

OLIVEIRA, Nelson de. *Fractais Tropicais: o melhor da ficção científica brasileira*. São Paulo: Sesi, 2018.

PEREIRA, Renato Pignatari. *Brasil especulativo: a ciência e a brasilidade na ficção de Jeronymo Monteiro*. Tese (Doutorado em História Social), Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2019.

REGINA, Ivan Carlos. *O fruto maduro da civilização*. São Paulo: GRD, 1993.

RIBEIRO, Darcy. *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

ROBERTS, Adam. *A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista das massas*. Tradução de Mário Molina. São Paulo: Seoman, 2018.

SANTIAGO, Silvano. *O entre-lugar do discurso latino-americano*. In: *Uma literatura nos trópicos: ensaios sobre dependência cultural*. São Paulo: Perspectiva: Secretaria da Cultura, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo, 1978.

SILVA, Alexander Meireles da. *Mundo Punk (20): O que é BUGPUNK / NOWPUNK / ROCOCOPUNK / SILKPUNK / SPLATTERPUNK*. 2018. (7min19s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NRzKz1QBgRM>. Acesso em: 12 ago. 2021.