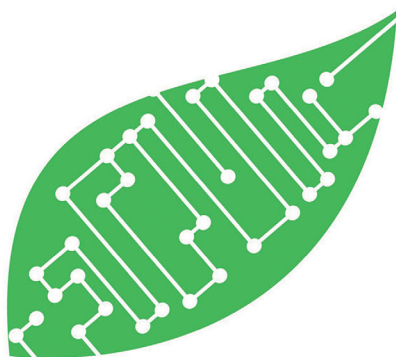


ANA PAULA SIMONACI

# FUTUROS



# UTÓPICOS

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA,  
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS  
E CULTURA NERD



Fases históricas, ciclos, movimentos culturais e revolucionários, modas, guerras, vem e vão. Ficam as essências para que não perpetuemos a miséria humana. A arte não pode subsistir aos preconceitos. A arte é do transmutador. Impedir um artista ou cientista de sua criação é condená-lo à morte. Este importante livro de Ana Paula Simonaci nos ensina muito sobre tudo isso, ao trazer uma possibilidade utópica de futuro.

Sejamos empáticos, doadores de emoções e artes. O ato de doar é um ato solidário, político da própria vontade humana. Vem do homem e da mulher sem palanques e holofotes. Vem da expressão máxima do respeito e relações ancestrais. O ar que respiramos é doado. E o que temos a doar à natureza? Cuidados! Assim são as relações humanas e interpessoais nas artes e nas ciências. São trocas. Cuidemos uns dos outros. O universo agradece.

ELIANE POTIGUARA

# FUTUROS UTÓPICOS

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA,  
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS  
E CULTURA NERD

ANA PAULA SIMONACI



**PREFÁCIO**  
*por Ana Rüsche*

“S e a arte e vida muitas vezes se entrelaçam, é importante que haja, dentro delas, também um desejo de um mundo melhor.” Essa frase, de Ana Paula Simonaci, exprime bem o espírito deste livro, um volume vibrante sobre representações possíveis de futuros na divulgação científica, nas histórias em quadrinhos e na cultura nerd em geral. O futuro, essa grande metáfora para se discutir nossas possibilidades e urgências dos tempos presentes.

É maravilhosa a iniciativa em publicar um livro que, logo de saída, articule a colaboração trazida pelas histórias em quadrinhos, pelos filmes e pelas narrativas populares na promoção do debate científico. Essas produções conseguiram, ao longo de décadas, discutir conceitos específicos, alargar o alcance de descobertas tecnológicas, debater ética, tornando a discussão sobre ciências algo divertido e de acesso a um público maior. Histórias que nos fascinam por suas camadas de imagens, sonhos, palavras, sons e movimentos.

A partir de sua trajetória acadêmica e experiência editorial, a autora passa por diferentes assuntos, mencionando como a arte, a ciência e a tecnologia são apresentadas nessas narrativas. Explica o motivo das histórias em quadrinhos serem consideradas a nona arte, além de serem consideradas um dos símbolos da cultura nerd. Dentro do que é denominado de cultura pop, aponta as mudanças históricas entre a cultura nerd até a popularização da expressão cultura geek — mudanças perceptíveis nas análises que a autora faz

do filme *A Vingança dos Nerds* (1984) e a série *The Big Bang Theory* (2007-2019).

A autora introduz uma discussão fundamental a essas culturas ao reconhecer a vibração transgressora dos sonhos e da reivindicação em dar outras destinações ao desenvolvimento tecnológico. Apresenta um panorama histórico sobre a importância da educação digital, sobre o aprofundamento da contracultura, por meio do estudo de experiências em redes de computadores; e sobre as reivindicações punks, depois incorporadas a algumas movimentações artísticas e fenômenos culturais, desaguando, por exemplo, no cyberpunk.

O livro caminhará além, chegando aos dias atuais, comentando o que irá denominar de “movimentos culturais que possuem como base a concepção de obras utópicas de futuro”: o afrofuturismo e o solarpunk. A autora apresenta a força e relevância do afrofuturismo, inclusive no Brasil, e também os princípios a respeito das criações solarpunk. É digno de nota que a primeira antologia literária com título Solarpunk é brasileira, organizada por Gerson Lodi-Ribeiro (Draco, 2013).

Imaginar futuros é um exercício necessário, um convite para nos voltarmos ao que há de mais humano. Este livro nos entrega o sonhar, o compartilhar ideias, criando coisas que não existem para nos devolver nosso próprio mundo em uma outra versão.

8	APRESENTAÇÃO
12	INTRODUÇÃO
16	ARTE E CIÊNCIA
20	QUADRINHOS E FICÇÃO CIENTÍFICA
24	CULTURA NERD
30	A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E O MEIO DIGITAL
36	O ROMANTISMO REVOLUCIONÁRIO
42	DA CONTRACULTURA À CIBERCULTURA
52	E O PUNK?
58	UTOPIA E DISTOPIA
64	AFROFUTURISMO
74	SOLARPUNK
90	UM INUSITADO PIONEIRO SOLARPUNK
98	ENTREVISTA COM THAIS ROSA PINHEIRO
102	ENTREVISTA COM ANA RÜSCHE
108	EPÍLOGO
112	LEITURAS SUGERIDAS
116	SOBRE A AUTORA
119	FICHA TÉCNICA

# APRESENTAÇÃO



**Q**uando o Sesc me convidou para escrever um livro, e ainda por cima digital, sobre histórias em quadrinhos, divulgação científica e cultura *nerd*, fiquei imediatamente entusiasmada. Não só por ser um desafio muito instigante, mas também por ser um tema que me encanta e me acompanha durante toda a minha trajetória acadêmica, passando pela minha dissertação de mestrado e tese de doutorado.

Acima de tudo, pensei que seria um grande prazer poder discutir o tema com um público jovem, trazendo uma linguagem atraente e acessível. Afinal, é um assunto emergente e fascinante, que passa por diferentes áreas do conhecimento, como a Arte, Ciência e Tecnologia.

Essa relação interdisciplinar pode ser vista na própria história em quadrinhos – também conhecida como nona arte – onde a temática científica tem longa trajetória. Não é preciso muito esforço para nos lembrarmos de diversos exemplos: dos cientistas vilões, com seus jalecos brancos e ideias malucas para dominar o mundo, até as ferramentas tecnológicas que fortalecem os heróis com poderes sobre-humanos, desde Batman até Homem de Ferro.

Mas nem tudo fica no campo só do imaginário. Existem narrativas de viagens espaciais e outras temáticas que falam de tecnologias avançadas e futuristas que são muitas vezes escritas a partir de consultas a cientistas reais. É o caso, por exemplo, do foguete usado

por Tintim nos álbuns “Viagem à Lua” e “Explorando a Lua”, que foi concebido a partir da ampla pesquisa e consultoria com cientistas da área e possuía grande similaridade com os foguetes que realmente seriam pioneiros na exploração espacial.

Mas não é apenas nas histórias de ficção científica que podemos ver esta relação: mesmo em histórias de outros gêneros, como aventura e suspense, é possível encontrar elementos científicos e tecnológicos. Muitas vezes, em histórias mais elaboradas, as pesquisas envolvem renomados cientistas que colaboram para que tenham alta qualidade de verossimilhança.

É comum falar de histórias em quadrinhos em um tom lúdico, pensando em uma leitura despreziosa para crianças. Mas o debate em torno delas se torna muito maior se for observado pelo ponto de vista da indústria cultural. As histórias em quadrinhos são um importante produto com influência em larga escala e em diferentes gerações. Desde os anos 30 do século passado, com histórias como Flash Gordon e Tarzan, até o século XXI, com o sucesso renovado do Universo Marvel, as histórias em quadrinhos são formadoras de leitores e instigam jovens a mergulharem em pesquisas sobre ciência e tecnologia.

A nona arte é também um símbolo da cultura *nerd*, que através de tantos eventos e diálogos celebram personagens, histórias, séries e filmes que derivam do universo dos quadrinhos. E não é à toa que a cultura *nerd*, que atinge milhões de pessoas e sobretudo jovens, tem sido marcada por um interesse cada vez mais amplo

em assuntos científicos. Quando me refiro a assuntos científicos, não falo especificamente de interesse de fãs de ficção científica, mas de muitos jovens que hoje consomem informações sobre temas científicos por meio desta cultura, principalmente quando são ativas em canais digitais, através dos YouTubers que são comprometidos com a divulgação de ciência.

Por fim, o título deste livro também fala sobre outro importante elemento dele: apresentar alguns movimentos das artes que pensam, de forma positiva, possibilidades de futuros utópicos. Afinal, se arte e vida muitas vezes se entrelaçam, é importante que haja dentro dela também um desejo de um mundo melhor. E para isso, essa relação entre arte e ciência é tão importante, porque é a partir de nossos diversos saberes que podemos transformar o mundo.

Neste sentido, o Sesc reafirma a sua contribuição para o entendimento das diversas relações entre Arte, Ciência e Tecnologia ao propor o desenvolvimento deste livro. Uma atuação de grande importância, sobretudo ao lidar com leitores jovens. Ao fornecer ferramentas para abordagens que despertem o interesse em ciência, através de informações aprofundadas sobre diversas camadas que permeiam o universo *nerd*, este livro busca ser um veículo de estímulo para um público amplo, indo de professores que buscam informações que qualifiquem o seu ensino até os estudantes que queiram se aprofundar ou até mesmo descobrir e se apaixonar por esta relação tão fascinante entre Arte, Ciência e Tecnologia.

Boa viagem!

# INTRODUÇÃO

**N**a jornada que faremos juntos pelas páginas deste livro, vamos abordar, por diferentes formas, a relação entre arte e ciência, tendo como base as histórias em quadrinhos e a ficção científica, na busca de aprofundar a discussão sobre futuros imaginários.

E não há futuro possível sem os futuros imaginários: o que somos hoje é também o que se imaginou ontem, assim como o que seremos amanhã está sendo criado pelo que imaginamos agora. Neste sentido, é ainda mais importante entendermos o que está acontecendo no reino da ficção – o quanto os universos criados por escritores, quadrinistas, cineastas e artistas em geral nos trazem de espelho do mundo que estamos vivendo e de prenúncio do mundo que está por vir.

O universo dos quadrinhos sempre foi um campo privilegiado desta relação da arte com a ciência e as tecnologias. Mas isso ficou ainda mais ressaltado com a popularização da ciência nas últimas décadas e o advento da cultura *nerd*. Com o aumento de dispositivos tecnológicos na nossa vida cotidiana, a ciência cada vez mais deixou de ser um assunto que interessava somente aos pesquisadores na área e começou a atingir um público amplo e curioso, formado especialmente por jovens.

Como doutora em memória social, estudei o discurso de divulgação científica na cultura *nerd*, que envolve a cultura pop, *geek* e outras abrangências. Para isto me debrucei sobre o YouTube, o canal onde atual-

mente os jovens mais consomem informações científicas. Ao mesmo tempo, como editora, recebi em 2021 o Prêmio HQMix pela contribuição para os quadrinhos nacionais, pelo meu trabalho como editora da Revista Expressa, que já publicou 18 volumes em homenagem a quadrinistas brasileiros. Desta forma, procuro saber cada vez mais o quanto o universo dos quadrinhos é um mergulho profundo e fascinante, cheio de mundos imaginários, que refletem muito sobre o grupo cultural que o consome e também sobre a sociedade em geral.

Pude perceber o quanto as narrativas chamadas *geeks/nerds*, tão populares entre as novas gerações, permitem expandir os horizontes da educação, das ações culturais, e também pensar novas propostas de futuros, tempos outros, como um vislumbre de um terreno imaginário onde podemos criar, acreditar e nos dedicar – nosso lugar utópico como humanidade – para que algo próximo, mesmo que uma faísca, tenha chances de se tornar realidade.

Essas narrativas que tanto estimulam a cultura partilhada por este grupo a partir do consumo de diversos símbolos e ficções, acabam por trazer uma emergência, um fôlego, uma chama para construir futuros possíveis, sem nos perdermos ou ficarmos presos em nosso tempo.

É este o objetivo final de nossa jornada.



*“A gente não fez outra coisa nos últimos tempos senão despencar. Cair, cair, cair. Então por que estamos grilados agora com a queda? Vamos aproveitar a nossa capacidade crítica e criativa para construir paraquedas coloridos.”*

Ailton Krenak

ARTE E CIÊNCIA



**A**rte e ciência possuem uma forte e antiga relação. De certa forma, são até mesmo complementares, como já declarava Leonardo da Vinci, que ressalta que as duas formam, conjuntamente, a atividade intelectual. Mas é a partir dos últimos duzentos anos que elas se tornam ainda mais próximas, através da ficção científica. Há praticamente dois séculos atrás, em 1823, foi uma mulher, Mary Shelley, que escreveu um dos grandes marcos do gênero: o clássico Frankenstein. E é na ficção científica que a arte começou a ser compreendida por muitos intelectuais como uma forma de antecipação das conquistas científicas vindouras.

Se a ficção científica começou na literatura, logo migrou para outras linguagens artísticas, como o cinema e as histórias quadrinhos. Já nas primeiras décadas do século XX, a nona arte refletia a fascinação crescente por assuntos científicos e tecnológicos. Viagens espaciais e novos aparelhos tecnológicos tomaram a imaginação de jovens em todo mundo, em aventuras futuristas que apareciam em capítulos nos jornais e revistas. Mesmo que nem sempre trouxessem informações fiéis em termos científicos, as histórias em quadrinhos se tornaram um importante veículo para despertar o fascínio pela ciência em si.

E aqui está um ponto importante: é preciso, antes de tudo, diferenciar ficção científica de divulgação científica. A divulgação científica é a tradução da linguagem formal e acadêmica para o público geral, que não participa deste universo, através de uma

apresentação acessível e atraente. Normalmente não está no gênero de ficção, podendo ser jornalística ou documental. Desta forma, a divulgação científica tem uma responsabilidade maior em relação à informação, precisando trabalhar com embasamento científico e fontes confiáveis.

É bom ressaltar que, ao contrário do que comumente se pensa, nem sempre a divulgação científica trata apenas de temas relacionados à biologia, genética ou as áreas de tecnologia. Assim como a ficção científica não se limita a batalhas espaciais, aeronaves e engenhocas de cientistas diversos. A divulgação científica pode tratar também de assuntos que passam pela história ou antropologia, para ficarmos em dois exemplos. E pode fazer isso até mesmo através da ficção. É o caso, no Brasil, do trabalho do quadrinista e antropólogo André Toral, que realiza uma série de *graphic novels* em torno da cultura indígena e da história colonial, ou da maravilhosa *graphic novel* “Cumbe”, de Marcelo D’Saete, que traz aspectos históricos sobre a escravidão no Brasil. Em outros países, podemos citar os clássicos “Persépolis”, de Marjane Satrapi e “Maus”, de Art Spiegelman, que retratam, com muita consistência, temas como os estados islâmicos e o nazismo.

Já a ficção científica, mesmo que não possua a obrigação de estar embasada em pesquisas reais, podendo criar aparatos tecnológicos e científicos imaginários, wé inegável o quanto pode nos apresentar olhares apurados sobre questões atuais e também sobre formas de idealização de futuros. Futuros que

podem ser utópicos, retratando sociedades mais virtuosas socialmente e ecologicamente, ou distópicos, que retratam estados autoritários ou grandes colapsos sociais e ambientais.

Desta forma, é possível dizer que a ficção científica e os quadrinhos, embora nem sempre sejam embaçadas num rigor científico nas informações retratadas, possuem uma importante atuação na constituição da formação ética, no desenvolvimento humano e na reorganização dos valores de uma sociedade. São formas de arte que nos mostram diferentes possibilidades de nos relacionarmos uns com os outros e também com o meio-ambiente que nos envolve. Elas também trazem à tona questões relevantes sobre a produção e o consumo, a criação intelectual e cultural e as realidades locais e globais.

A arte é sempre formativa. Ler quadrinhos, por exemplo, é um imenso prazer. Mas é também uma forma de se informar, compreender e até mesmo transformar o mundo.

QUADRINHOS  
E FICÇÃO  
CIENTÍFICA

**A** primeira parada de nossa jornada será sobre dois gêneros importantes para se discutir, dentro da cultura pop, a relação entre arte e ciência: os quadrinhos e a ficção científica.

Podemos pensar a ficção científica como um subgênero da literatura em que a composição do enredo e dos personagens, do meio social e do contexto histórico, são centrados nas questões científicas, no uso de tecnologias desenvolvidas ou avançadas na época contemporânea. As narrativas podem antecipar este desenvolvimento da ciência e desenhar situações utópicas ou distópicas em relação a poderes políticos, relações sociais e usos da tecnologia. A ciência e tecnologia não são apenas componentes da ficção científica, são o principal pilar para que esse gênero tenha surgido e se mantenha tão forte até hoje.

Nos quadrinhos, a ficção científica se popularizou na virada da década de trinta do século passado. Em 1929, Philip Francis Nowlan criou Buck Rogers, em 1933, Will Ritt criou Brick Bradford e, no seguinte, Alex Raymond criou Flash Gordon. Os três heróis apresentaram para o público de quadrinhos, com grande sucesso, as aventuras espaciais, nos moldes das projetadas pelos escritores pioneiros da ficção científica do século XIX, como H. G. Wells, Edgar Rice Burroughs e Jules Verne.

No fim da década seguinte, com a proximidade da Segunda Guerra Mundial, começam a surgir as histórias com super-heróis, cuja maior parte dos poderes

extraordinários busca, mesmo de forma fantasiosa, explicações que se baseiam em elementos científicos. Em 1938, é criado nos Estados Unidos o mais emblemático desses personagens, o Super-Homem. Os quadrinhos de super-heróis podem ser vistos com um subgênero dos quadrinhos de ficção científica, trazendo frequentemente diálogos com temas científicos e tecnológicos.

Foi nesta mesma época que os quadrinhos de ficção científica começaram a ser criados também em língua francesa, com obras como o “O Raio U”, de Edgar Jacobs, “Futuropolis”, de René Pellos e “Barbarella”, de Jean-Claude Forest. Esta última, protagonizada por uma mulher, se tornaria um ícone da cultura pop e seria adaptada em um filme de grande sucesso no final dos anos 1960, estrelado por Jane Fonda. Os quadrinhos de ficção científica se tornaram um importante gênero na França e foram modernizados por grandes autores nas décadas seguintes, como Moebius, Enki Bilal e Alejandro Jodorowsky.

No Brasil, as histórias em quadrinhos de ficção científica, especialmente as norte-americanas, começaram a ser reproduzidas nos suplementos juvenis e revistas da época, como a Gibi. Ganharam grande popularidade, tendo sido fundamentais na formação de artistas de diferentes linguagens. Não é raro que escritores, cineastas, dramaturgos e músicos que começaram a atuar a partir das décadas de 1960 e 1970 tragam para suas obras referências de histórias de quadrinhos que leram na infância, na maioria das vezes de aventura e ficção científica.

Mas o país acabou não criando uma produção relevante de quadrinhos de aventura e ficção científica, especialmente pela falta de uma indústria criativa forte na área. Para manter uma produção seriada e regular, como é o caso das histórias em quadrinhos internacionais, é preciso uma equipe ampla, formada por diferentes profissionais, como roteiristas, desenhistas, letristas, coloristas e até mesmo pesquisadores. Para isto, é preciso a criação de um mercado amplo, que sustente o custo editorial de estúdios de criação e permita a competição com a produção internacional.

Maurício de Souza talvez seja o único estúdio nacional com uma longa (e belíssima) história de sucesso. Há quase 60 anos produz regularmente suas revistas em quadrinhos. Se elas acabaram se consolidando para o público infantil, através da Turma da Mônica, é interessante lembrar que o seu primeiro personagem foi o Franjinha, um jovem cientista que fazia suas experiências malucas no porão da sua casa, acompanhado pelo seu cachorrinho Bidu, bem nos moldes dos cientistas exóticos da época. Além disso, existem nas suas histórias em quadrinhos outros personagens marcados pela ficção científica, como o Astronauta.

Franjinha não era exatamente um cientista maluco, daqueles que querem conquistar o mundo. Antes de tudo, ele era alguém interessado em ciência e tecnologia, alguém que atualmente poderia ser considerado um representante da nossa próxima parada neste percurso, a cultura *nerd*.

**CULTURA NERD**



A criação do termo *nerd* é de origem imprecisa. Há quem atribua a gênese do termo a diferentes referências, como ao Instituto de Tecnologia de Massachusetts. Mas, mesmo sem podermos saber se é a verdadeira, certamente a mais divertida e coerente é a referência ao livro *If I Ran the Zoo*, de Dr. Seuss, onde o nome *nerd* indica um ser estranho no zoológico. Afinal, inicialmente, *nerd* indicava uma pessoa estranha que possuía inteligência acima da média e dificuldades nas relações sociais, próxima do simpático personagem do livro.

Com o tempo, o significado do termo se modificou. Atualmente, *nerd* se caracterizaria mais como uma pessoa que nutre alguma obsessão por um determinado assunto a ponto de pesquisar, colecionar, escrever sobre e não sossegar enquanto não descobrir como funciona. São pessoas que geralmente se interessam por computadores, tecnologia, histórias em quadrinhos, ficção científica e games, além de objetos colecionáveis.

Mas a mudança principal é que atualmente o termo *nerd* não seria mais definido por aquela figura esquisita e sem habilidades para relações sociais. As representações na mídia começaram a retratá-lo como uma pessoa mais próxima da normalidade, que, mesmo mantendo alguns elementos particulares, é capaz de estabelecer relacionamentos dentro dos padrões. O termo passou a ser usado em tom de elogio. Até mesmo por conta de estarmos vivendo uma sociedade que

exige cada vez mais conhecimento em tecnologias, predisposição às novidades, dedicação aos estudos, curiosidade científica. Ou seja, uma sociedade que precisa fundamentalmente de *nerds*.

Dentro da cultura pop, a palavra *nerd* ganhou popularidade nos Estados Unidos com o seriado *Happy Days*, uma sitcom exibida no final dos anos 1970 pelo canal ABC e que é considerada, até hoje, um fenômeno cultural naquele país. Mas em se tratando de representações dos *nerds* em produtos audiovisuais, o filme “A Vingança dos Nerds”, de 1984, e suas sequências, são os mais lembrados. O título do filme utiliza uma frase popular na época, que demonstrava o surpreendente sucesso de jovens que fabricavam seus próprios computadores pessoais e se transformaram em empresários de sucesso, como Steve Jobs e Stephen Wozniak, fundadores da Apple. Esses jovens se tornaram milionários através da mesma manipulação tecnológica que os havia marcado, de forma até então depreciativa, como *nerds*. Daí a “vingança” desse grupo anteriormente não-hegemônico.

É importante lembrar que na nossa sociedade cada vez mais o desenvolvimento tecnológico atrelado ao capitalismo é um dos responsáveis pelo crescimento econômico de um país. Portanto, os *nerds*, que antes eram mal vistos pelo fascínio que tinham pela tecnologia e por estarem “desligados” da vida cotidiana e social, estão cada vez mais dominando o mercado de trabalho e conseguindo ter uma carreira de sucesso.

Além de *nerd*, surge também outro termo semelhante, *geek*, que, junto com a popularização da expressão *nerd*, marca uma de suas diversas denominações. É quase um sinônimo de *nerd*, mas sem a conotação pejorativa. Mas é também um termo para um subgrupo dentro dos *nerds*, mais interessados em tecnologia do que em entretenimento.

Em 1993, é criada a revista *Wired*, descrita pelo jornal *The Independent* como “a *Vogue* dos *geeks*”. Nesse momento, surge também o movimento Orgulho Nerd, liderado por Gerald Sussman do MIT, o Massachusetts Institute of Technology, conclamando seus seguidores a “resistir à pressão dos colegas para ser anti-intelectual”. Esses teriam sido os primeiros passos no sentido de tornar o status de *nerd* algo a se aspirar, em vez de a infeliz consequência da inadequação social.

Quando o *nerd* passa a assumir positivamente o termo como identificação, se estabelece a cultura *nerd*, adotada como um estilo de vida. Esse estilo *nerd* de vida e até de se vestir tem tomado forma como mercado. Proliferam lojas especializadas para este nicho, como o site *Think Geek*, onde é possível encontrar desde roupas a artigos para o dia a dia com motivos e design relacionados a cultura pop (como um guarda-chuva de LED igual ao usado no filme *Blade Runner* ou um controle remoto em forma de varinha mágica, entre muitos outros). Além disso, reportagens apontam para o surgimento de tendências relacionadas à cultura *nerd/geek* na moda como sinônimo de “visual retrô sem perder a modernidade”. A esse conjunto

de tendências frequentemente se dá o nome de “geek chic”. Até um gênero musical surgiu nos Estados Unidos, o nerdcore, estilo de hip-hop e rap com letras relacionadas ao universo *nerd*.

Como identidade pessoal e social de alguns jovens, cada vez mais a cultura *nerd* foi se consolidando com base em um repertório de práticas culturais ligadas ao consumo e à cultura midiática. O *nerd* é um consumidor ideal para o capitalismo atual, por possuir capital econômico-social-cultural, alta fonte de renda e desejo amplo sobre uma gama de produtos em torno de seus temas de interesses.

O universo simbólico do *nerd* se apropria de diversas mídias e produtos da indústria cultural. São pessoas que mostram um grande potencial de consumo, já que dão grande importância e incorporam na sua vida cotidiana uma ampla gama de produtos, que vão desde filmes e histórias em quadrinhos até *toy arts* e outros artigos colecionáveis. Isso sem contar em dispositivos de tecnologia de ponta e até mesmo tecnologias *vintages*.

Assim, a figura do *nerd* se modificou e assumiu novas características identitárias. O termo adquiriu o sentido de elogio e a cultura *nerd* passou a ser objeto de admiração. Com isso, a indústria cultural começou a desenvolver produtos para esse público. Diversas séries foram lançadas, como *The Big Bang Theory* – retratando a vida de cientistas que são fãs consumidores de filmes de ficção científica, histórias em quadrinhos e *action figures*, a série caracteriza como

personagens principais indivíduos que fazem parte da cultura *nerd*.

Se o consumo e a capacidade de produção dentro do capitalismo atual são pontos importantes da cultura *nerd*, há nela também um outro lado, de interesse intelectual e científico, que permite um forte ponto de encontro com os temas abordados neste livro. Para além de sua inscrição nos fenômenos da indústria cultural e da cultura de massa, a cultura *nerd* participa da divulgação científica. Na dimensão que mais nos interessa aqui, a cultura *nerd* expressa tanto uma memória da ciência quanto um discurso que valoriza e divulga o saber científico nas bases das linguagens e plataformas tecnológicas contemporâneas.

Assim, a cultura *nerd* colaborou para que se atingisse uma conscientização coletiva sobre a importância de uma abordagem sistemática para solução dos problemas mais marcantes da sociedade, abordagem oriunda do desenvolvimento científico, já que muitas vezes facilitaram e até mesmo anteciparam muitas inovações tecnológicas, preparando o terreno para sua aceitação e disseminação na sociedade contemporânea.

Já afirmarmos que a cultura *nerd* é um elemento importante da divulgação científica em nossos tempos. Mas o que é exatamente divulgação científica e como ela atua atualmente? É o que veremos a seguir.

# A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E O MEIO DIGITAL

**D**ivulgar ciência não é uma tarefa simples. Para começar, não adianta apenas apresentar para o público as conquistas científicas, é preciso levar em conta os processos, questionando e dialogando com as incertezas. Dizer que o homem foi à Lua é dar uma informação, mas para divulgar ciência de forma consistente é preciso explicar como foi que o homem conseguiu chegar à Lua, quais desafios ele enfrentou nesse processo e quais foram as respostas encontradas. O astrônomo Carl Sagan assim colocou essa questão: “se comunicarmos apenas as descobertas e os produtos da ciência – por mais úteis e inspiradores que possam ser – sem ensinar o seu método crítico, como a pessoa média poderá distinguir a ciência da pseudociência?”.

Desde a metade do século XX, há uma explosão de novas mídias, ampliando o acesso a conteúdos antes limitados a um público restrito. A informação científica ganhou amplitude e também novas formas. Cada vez mais, ela pode ser realizada em diferentes estilos e formatos, alguns abordados de forma documental e jornalística, como filmes documentário, artigos, reportagens, e outros de forma ficcional, como em histórias em quadrinhos e filmes de aventura e ficção científica.

Com o tempo, o meio digital tornou-se um espaço de comunicação de utilidade à divulgação científica. Ao ser pensada como um “novo espaço” para a divulgação da ciência, a internet apresenta prós e contras. Entre suas potencialidades, destacam-se o acesso à informação, a atualização, a integração de mídias, a fa-

cidade de contato e publicação. Como dificuldades, o desafio de organização de grandes quantidades de dados, a confiabilidade das fontes, a escrita e leitura não-lineares, a garantia de privacidade, a autenticidade de informações, a necessidade do domínio das técnicas de busca.

Estes desafios, especialmente em relação à confiabilidade das fontes e dados, se tornam ainda maiores quando tratamos das redes sociais.

Surgidas ainda em meados da primeira década do século XXI, as redes sociais, tais como Facebook, Instagram e Twitter, estão presentes em diversos níveis e segmentos da sociedade. E não poderia ser diferente em relação à ciência. Mas, ao aumentar exponencialmente a quantidade de agentes difusores de informações, muitos deles sem base institucional, a rede social ampliou o risco de difusão de informações falsas sobre os diversos temas, desde política até tecnologia. As *fake news*, que tanto preocupam a sociedade atual.

De qualquer forma, a internet permitiu a veiculação de informações, sejam imagens, textos ou conceitos, em tempo real e com mais eficiência do que outros meios de comunicação. Essas informações passaram a ser não apenas visualizadas, mas também compartilhadas e comentadas por usuários, que assim interagem, trocando pensamentos, opiniões, relatos e experiências. A interação entre os atores envolvidos no processo – autores, leitores e editores – ocorre de maneira imediata. Esse fenômeno aponta para novas práticas de comunicação e informação, que ampliam a



visibilidade e o alcance das pesquisas realizadas e permitem sua disseminação para a comunidade específica e para a sociedade em geral.

Nos espaços de divulgação científica independente é importante observar o fenômeno da interação de um novo público, acadêmico ou não, reunido a partir do interesse pela ciência. A popularização do acesso à internet, a navegação em grandes períodos de tempo e a difusão de mídias sociais possibilitaram a ampliação da atividade de divulgação científica. O crescimento do público interessado em ciência acontece, dessa maneira, de forma associada à difusão das novas tecnologias.

É aqui que a divulgação científica se encontra com a cultura *nerd*. O Youtube, surgido em 2005, é onde atualmente a juventude mais absorve informações. E é exatamente nestas duas últimas décadas que a cultura *nerd* ganha mais espaço e respeitabilidade no mundo. O desafio atual é, através da interatividade, possibilitar conteúdos confiáveis e permitir a ampla formação das novas gerações, sem perder os atrativos e as possibilidades das novas tecnologias.

Mais do que isso, é utilizar o crescente fascínio pela ciência e a tecnologia não apenas para gerar novos consumidores, mas para criar cidadãos conscientes, que busquem melhores futuros para a humanidade. Futuros utópicos, como os que veremos na segunda parte deste livro.





*"DAS UTOPIAS*

*Se as coisas são inatingíveis... ora!  
Não é motivo para não querê-las...  
Que tristes os caminhos, se não fora  
A presença distante das estrelas!"*

*Mario Quintana*

# O ROMANTISMO REVOLUCIONÁRIO

**A**ntes de falar em futuros utópicos, é preciso recuar um pouco ao passado, para entender como esse desejo, que talvez seja parte fundante da humanidade, se configurou na sociedade atual. Se é algo já presente nas próprias ideias do Iluminismo, a partir da metade do último milênio, ganha um contorno mais claro a partir do romantismo, ou ao menos a uma tendência deste movimento cultural tão importante surgido na virada do século XIX.

Ao se pensar sobre o romantismo, muitas vezes é enfatizado o caráter conservador do movimento, marcado por três diferentes tendências: o romantismo "passadista" ou "retrógrado", que visava reestabelecer estados sociais antecedentes (como a idealização dos valores medievais ou greco-latinos, por exemplo); o romantismo conservador, que buscava a manutenção da ordem presente; e o romantismo desencantado, que embora valorize qualidades sociais e culturais pré-capitalistas, não acreditava num retorno ao passado perdido.

Mas há, para além dessas tendências, um outro romantismo: o revolucionário (ou utópico), que recusa tanto a ilusão de retorno a comunidades anteriores como a reconciliação com o presente, buscando como saída uma esperança no futuro. É nele que podemos encontrar algumas fontes para esse desejo de futuros utópicos, marcados por uma valorização do poético contraposto ao prosaico e do mágico libertário contraposto a uma racionalização burocratizada. É um

romantismo onde o sonho não é fuga, mas aventura engajada na luta pela emancipação do ser humano.

Este romantismo revolucionário e utópico traz dentro de si aparentes contradições que tornam este movimento ainda mais rico e potente: a revolta e a melancolia, o desejo revolucionário e a crítica ao progresso, a nostalgia do passado e o desejo de futuro. É um movimento que se encontra à margem das grandes tendências políticas do seu tempo, o que não o impediu de seguir forte até hoje, embora em novas configurações.

Octavio Paz dizia que há uma tendência romântica, um fio vermelho que seguiu presente em certos movimentos culturais seguintes, como o Simbolismo, o Surrealismo, a Geração Beat e a Contracultura. Esses movimentos, mais do que rupturas, seriam continuidades atualizadas do romantismo revolucionário, trazendo dentro de si o desejo utópico original.

Há, sem dúvida, características que se repetem nesses diversos movimentos, como a atenção a outras culturas (como é o caso, no Brasil, das culturas indígenas) somada com o interesse pelos avanços científicos do seu tempo e uma crítica da modernidade que visa, mais do que o restabelecimento do passado, a imaginação de futuro.

Michael Löwy, um dos maiores estudiosos do romantismo revolucionário, assim o definiu:

*“O romantismo, não entendo, ou não somente, como uma escola literária do século XIX, mas alguma coisa muito*

*mais vasta e profunda: o grande movimento de protesto contra a civilização capitalista/industrial moderna, em nome de valores do passado, que começa na metade do século XVIII com Jean-Jacques Rousseau, e que persiste, passando pelo primeiro romantismo alemão, pelo simbolismo e surrealismo, até os nossos dias. Trata-se, como o próprio Marx já constatara, de uma crítica que acompanha o capitalismo como uma sombra projetada, desde seu nascimento até o dia (bendito) de sua morte. Como estrutura de sensibilidade, estilo de pensamento, visão de mundo, o romantismo percorre todos os domínios da cultura – literatura, poesia, arte, filosofia, historiografia, teologia, política. Dilacerado entre nostalgia do passado e sonho de futuro, ele denuncia as desolações da modernidade burguesa: desencantamento do mundo, mecanização, reificação, quantificação, dissolução da comunidade humana. Apesar da permanente referência a uma idade de ouro perdida, o romantismo não é necessariamente retrógrado: durante a sua longa história, conheceu tanto formas reacionárias como revolucionárias.”*

Este romantismo revolucionário, que já atravessa mais de dois séculos, continua sendo até hoje um convite à aventura futura. Lembrando-se sempre que, como avisa Guy Debord e seus companheiros situacionistas num apelo coletivo de 1955, “o aventureiro é aquele que faz acontecerem as aventuras, mais do que aquele a quem as aventuras acontecem”. Uma postura ativa de criação de futuros utópicos, para além de uma esperança passiva.





DA  
CONTRACULTURA  
À  
CIBERCULTURA

**É** possível perceber a mesma aparente contradição do romantismo revolucionário na contracultura, onde um primeiro olhar nos traz uma imagem passadista e nostálgica, mas que esconde dentro de si um mergulho desejante de futuro. Normalmente, quando se pensa em contracultura, a primeira imagem que vem à cabeça é a de hippies, com suas roupas coloridas, em uma colina bucólica, dançando livremente. Essa ideia de "volta ao campo", de uma vida em comunidades rurais e alternativas, livre das demandas da sociedade moderna, sejam elas políticas ou tecnológicas, se tornou predominante quando pensamos naquele movimento que chacoalhou o mundo durante os anos 1960 e 1970. Por isso, pode causar estranhamento observar a estreita relação entre contracultura e cibercultura. Mas ela é real, especialmente quando tratamos da visão utópica que por muito tempo triunfou entre os pensadores da cultura digital.

Talvez o que melhor defina essa aproximação entre contracultura e cibercultura seja o pequeno subtítulo de uma coleção de livros da segunda metade dos anos 1960. Era uma série de grandes volumes quadrados, do formato aproximado de um disco de vinil. A capa toda preta, trazendo centralizada uma reprodução da então recém-divulgada foto da Terra vista do espaço. Não podemos esquecer que naquele fim de anos 1960 foi a primeira vez que o mundo vislumbrou uma imagem da Terra vista de fora, através de fotografias dos pioneiros astronautas. Abaixo do título, pequenas

letras brancas anunciavam: "access to tools" (acesso a ferramentas). Estes livros se chamavam "Whole Earth Catalog".

O "Cátalo do Mundo Inteiro" era editado por um jovem hippie, Stewart Brand. Um importante agitador cultural, que fez parte dos Merry Pranksters, o animado grupo que atravessou os EUA dentro de um ônibus colorido divulgando a cultura hippie. Naqueles heróicos anos contraculturais, Brand chegou a produzir apresentações do grupo psicodélico Grateful Dead. E era um militante de diversas causas da época, como a ecologia. A fotografia da Terra não estava na capa do catálogo ao acaso: Brand acreditava que a imagem da Terra vista com um todo poderia mudar a consciência das pessoas, entendendo que era um planeta finito e que precisava de equilíbrio ecológico para sobreviver.

No catálogo, que se tornou um imenso sucesso na época (chegando a vender 1,5 milhões de exemplares em uma edição de 1972), Brand trazia, de forma randômica, uma série de indicações de "ferramentas" úteis para quem quisesse viver o mais autonomamente possível: livros, mapas, utensílios de jardim, roupas especializadas, ferramentas de carpinteiro e pedreiro, equipamento florestal, tendas, equipamento de soldagem, periódicos profissionais, e até mesmo os primeiros sintetizadores musicais e computadores pessoais. A estrutura aberta, interconectada e não-linear do "Whole Earth Catalog" acabou se tornando uma importante referência para a criação da internet nos anos seguintes.

E não foi por acaso: Brand sempre foi um entusiasta da revolução digital. Em 1968, organizou um evento denominado “The Mother of All Demos”, onde apresentou ao público pela primeira vez uma série de avanços tecnológicos, como o e-mail, o mouse e o hipertexto. E nas décadas seguintes continuou atuando fortemente na área.

Em 1995, quando a revista “Time” lançou uma capa escrita "Welcome to Cyberspace", a edição trazia um artigo de Brand, com o título "Nós devemos tudo isso aos hippies", onde ele declarava: "Esqueça os protestos contra a guerra, Woodstock, até mesmo os cabelos compridos. O legado real da geração dos anos 1960 é a revolução digital". De acordo com Brand, os programadores que estavam criando essa revolução traziam dentro de si os ideais contraculturais de descentralização, da capacidade de transformação pessoal e social através da informação livre e, acima de tudo, do “acesso a ferramentas”.

Esse é o mesmo princípio que norteará outro importante nome dos primórdios da revolução digital: Richard Stallman. Ele escreveu em 1985 o "Manifesto GNU", considerado o primeiro documento em defesa do Software Livre. Naquele mesmo ano, criou a Free Software Foundation (FSF), que desde então atua em defesa da liberdade de acesso às ferramentas digitais, contra as patentes de programas e pelos direitos autorais abertos. A proposta do “Manifesto GNU” é de que todos possam ter softwares abertos e gratuitos “como o ar”.

Se a ideia de Stallman era libertária, muito mais era a de outro pensador da cultura digital, John Perry Barlow. Também advindo da contracultura (chegou a escrever letras para canções do mesmo Grateful Dead, em parceria com o seu ex-colega de escola, o guitarrista Bob Weir), Barlow propôs que, mais importante do que disponibilizar gratuitamente os softwares, era preciso instrumentalizar a sociedade para poder construir os seus próprios computadores e programas, sem depender de terceiros, sejam pessoas ou corporações. Para Barlow, a educação digital não consistia em dar acesso às crianças a computadores e outros dispositivos tecnológicos, mas a martelos com os quais elas pudessem quebrar os equipamentos e explorar o que tem dentro, até entender os seus funcionamentos.

Em 1996, durante o Fórum Econômico de Davos e em resposta à Lei de Telecomunicações dos EUA, Barlow lançou a "Declaração de Independência do Ciberespaço":

*“Governos do mundo industrial, gigantes cansados de carne e aço, eu venho do ciberespaço, a nova morada da mente. Em nome do futuro, solicito ao passado que nos deixe em paz. Vocês não são bem-vindos entre nós. Vocês não têm soberania onde nos reunimos. Não temos governo eleito, nem é provável que tenhamos, portanto, dirijo-me a vocês com nenhuma autori-*

*dade maior do que aquela com que a própria liberdade se manifesta. Declaro que o espaço social global que estamos construindo é naturalmente independente das tiranias que vocês procuram nos impor. Você não tem o direito moral de nos governar, nem possuem quaisquer métodos de aplicação que tenhamos motivos verdadeiros para temer.*

*Os governos obtêm seus justos poderes do consentimento dos governados. Vocês não solicitaram nem receberam o nosso. Nós não convidamos vocês. Vocês não nos conhecem, nem conhecem o nosso mundo. O ciberespaço não está dentro de suas fronteiras. Não pensem que podem construí-las, como se fosse uma obra pública. Não podem. O ciberespaço é um ambiente espontâneo e se desenvolve por meio de nossas ações coletivas.*

*(...)*

*O ciberespaço consiste de transações, de relacionamentos e do próprio pensamento, dispostos como uma onda na rede de nossas comunicações. Nosso mundo está em toda parte e em lugar nenhum, mas não é onde os corpos vivem.*

*Estamos criando um mundo onde todos podem entrar sem privilégios ou preconceitos de raça, poder econômico, força militar ou local de nascimento.*

*Estamos criando um mundo onde qualquer pessoa, em qualquer lugar, pode expressar suas crenças, por mais singulares que sejam, sem medo de ser coagida ao silêncio ou à conformidade. Seus conceitos legais de propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles são todos baseados na matéria, e não há matéria aqui.*

(...)

*Estamos criando uma civilização da Mente no Ciberespaço. Que ela seja mais humana e justa do que o mundo que seus governos criaram anteriormente."*

A utopia digital proposta por estes ativistas e pensadores, criada a partir do paradigma da autonomia e da liberdade, se encontra também, de forma radical, com uma democratização da ciência. Mas uma divulgação nos moldes da proposta por Carl Sagan: não interessa informar sobre os resultados, mas sim mostrar os processos. É preciso disponibilizar os meios de produção de tecnologia para a sociedade, de forma a que não dependam de intermediários. É preciso, antes de



tudo, dar acesso às ferramentas de criação, para que se possa gerar outros futuros.

Timothy Leary, talvez o maior pensador da contracultura, foi outro que mergulhou profundamente nas transformações possíveis em torno da cibercultura. Em 2003, o poeta concreto Augusto de Campos escreveu um texto sobre as reflexões de Leary em torno da cibercultura, "Do Caos Ao Espaço Ciberal", onde pontuava: "Leary analisou com notável perspicácia as implicações da revolução digital, buscando nesta – como seria de esperar do seu feitio contracultural – não a estrada real do triunfo tecnomercadológico, mas as sendas ou desvios que podem propiciar uma leitura mais otimista e dignificante, em termos de apropriação individual, criativa, dos novos recursos comunicativos que se abrem para o espaço cibernético".

Nas suas reflexões, Leary trata sobre a criação de uma dupla existência, a corporal e a virtual. Uma existência anfíbia, dual, como ele declara em seu ensaio "Como eu me tornei um anfíbio". Segundo Campos,

*"Neste texto, Leary descreve o processo de metamorfose cultural por que passou a sua percepção, como a de milhões de outros seres humanos, nos últimos anos, sob o impacto das novas mídias. Por volta dos anos 1980 – afirma Leary – ele começou a se sentir em estado de mutação, ao se ver gastando cerca de quatro horas por dia a pro-*

*duzir, escrever e dirigir imagens na sua tela pessoal. Foi quando aprendeu a arquivar, processar, organizar, armazenar, recuperar e transmitir seus pensamentos digitais sob a forma de palavras e ícones. Este exercício de traduzir pensamentos em códigos digitais e imagens de tela o ajudaram a entender como seu cérebro funcionava, como o universo atua em termos de algoritmos de informação e, finalmente, compreender a como evitar a ditadura das mídias e democratizar a política cibernética do futuro".*

Assim como na contracultura, a mutação se torna positiva, abrindo horizontes para novas possibilidades de existência humana. Em seu ensaio, "uma espécie de manifesto ciberal", segundo Campos, Leary declara:

*"Estamos mudando para uma outra espécie – de Aquária para o Terrarium, e agora estamos caminhando para a Sibéria. Os críticos da era da informação vêm tudo com sinal negativo, como se a quantidade de informação pudesse levar a uma perda de significado. Diziam o mesmo a respeito de Gutemberg. Nunca antes o indivíduo teve tanto poder. Mas na era da*

*informação é preciso tornar visíveis os sinais. Popularização significa tornar as coisas disponíveis às pessoas. Hoje, a tarefa do filósofo é personalizar, popularizar e humanizar o universo computacional de modo que as pessoas se sintam confortáveis com ele. Depois de ter evoluído em milhões de anos, da água para a terra, através de períodos devoniano e triássico, o homem aprendeu, sob os auspícios da física quântica, a receber, processar e transmitir imagens eletrônicas e subitamente criar realidades digitais que podem ser acessadas em sua sala de estar. Ei-lo que passa da Aquária a Terrarium e deste a Cibéria, o universo dos signos eletrônicos".*

Há portanto um exercício a ser feito, o de dar “acesso a ferramentas”. Permitir uma “alfabetização digital” que se encontra não apenas no acesso a informações, mas também na criação de dispositivos e programas. As primeiras décadas da cultura digital foram marcadas por esse sentimento utópico de difusão dos conhecimentos.

As propostas futuristas utópicas, como as que apresentaremos nesta nossa jornada, trazem em si essa mesma ideia, de um mundo onde todos são criadores e não apenas consumidores de cultura e tecnologia.

**E O PUNK?**

**E**m meados dos anos 1970, jovens poetas e músicos começaram a se reunir e se apresentar em Nova York em torno do CBGB, uma decadente casa de shows originalmente de Blues e Country (o nome era uma abreviação de Country, Bluegrass and Blues). Eles se vestiam com roupas escuras e rasgadas, traziam moicanos ou cabelos curtos arrepiados e pintados com cores berrantes, e trocavam o pacifismo hippie por uma atitude mais agressiva, embora compartilhassem de mesmas referências culturais, como os poetas simbolistas e a poesia Beat. O que estava presente até mesmo nos seus nomes, como é o caso de Tom Verlaine, que se tornaria o guitarrista e vocalista do Television, uma das principais bandas da época, e que criou seu pseudônimo em homenagem ao poeta simbolista Paul Verlaine, o companheiro de Arthur Rimbaud.

Aos poucos, esses jovens foram constituindo uma identidade própria, que embora mantivesse a tendência contracultural vigente no movimento hippie, trazia variações. O movimento acabou tirando o seu nome a partir do título de uma revista criada por um jovem escritor, Legs McNeil, que frequentava os shows do CBGB e, entusiasmado com o que viu, decidiu entrevistar os músicos que lá se apresentavam: Punk.

O movimento punk acabaria conhecido por sua postura e imagem agressivas, com guitarras distorcidas, vocais gritados, roupas rasgadas, moicanos e alfinetes no lugar de piercings. Mas é muito mais do que isso: é um movimento político, que tem como base o

anarquismo e o situacionismo (movimento criado na França, nos anos 1950, como crítica à sociedade do espetáculo e proposição de novas “situações” sociais).

O punk não era apenas relacionado a violência e niilismo, como a mídia tentou retratá-lo na época. Em 1977, no auge do movimento, o lendário crítico de rock Lester Bangs perguntou para Richard Hell, o vocalista dos Voidois, se era verdade que o punk era marcado pelo ódio a si mesmo. Hell, um dos precursores do movimento, conhecido por usar em suas apresentações uma camiseta com a frase "Please Kill Me" (“mate-me por favor”), respondeu de forma surpreendente, mas muito elucidativa sobre a natureza do punk:

*"Existem muitos motivos para odiar a si mesmo, e é claro que eu prefiro esse ódio ao amor narcísico dos rockstars. Mas o que eu quis foi trazer de volta para o rock a consciência de que você pode inventar a si mesmo. Foi por isso que mudei o meu nome, foi por isso que eu criei o meu jeito de se vestir, o corte de cabelo e tudo o mais. E, naturalmente, se você inventa a si mesmo, você cria a imagem que mais deseja de si mesmo. É algo totalmente positivo. Um ato de amor."*

Se esta declaração pode causar estranheza para quem ainda imagina, ao pensar o punk, em auto-fla-

gelo e violência gratuita, mostra que há um ato político muito mais profundo no movimento do que encontramos em sua simples aparência.

A postura punk, embora em muitos pontos oposta ao movimento hippie, compartilha o mesmo ideal contracultural (o que significa ser contra a cultura vigente, e não a cultura em si) Se as roupas coloridas dos hippies são substituídas por calças rasgadas, camisas pretas e jaquetas de couro, se o pacifismo é substituído pela fúria, se as comunidades rurais são substituídas por moradias coletivas em prédios abandonados das grandes cidades, permanece a mesma base anarquista e o desejo de transformação da sociedade.

E os punks traziam também a valorização da autonomia, com a proposição de “do it yourself” (DIY - faça você mesmo). Precursores da cultura maker, os punks instituíram formas alternativas de produção cultural, através da aceitação das limitações técnicas necessárias para escapar das grandes produções da época (os anos 1970 foram o auge da grandiosidade da música pop, com o rock progressivo e os shows em grandes estádios).

Se os Sex Pistols eternizaram o lema “No Future”, isso não quer dizer que tudo no movimento punk fosse em torno de um nihilismo auto-destrutivo. Mais do que o fim de tudo, o grito é um libelo de ódio ao sistema. A própria politização de certas bandas punks, como o sandinismo do The Clash ou o maoísmo do Gang of Four, mostra um desejo de transformação política e social, mais do que de aniquilação.

O movimento punk surgiu num momento de recessão econômica mundial, causada pela crise do petróleo de 1973. A ausência de perspectivas de trabalho, de enriquecimento, ou mesmo de sobrevivência básica, levava uma visão pessimista do futuro. O mundo ao redor daqueles jovens parecia fadado ao colapso. Desta forma, é natural que as especulações ficcionais sobre o futuro passassem inicialmente por uma distopia, por catástrofes naturais ou sociais. O que desencadearia em fenômenos culturais como o cyberpunk.

Mas, como nos lembra Hell, há na cultura punk, para além disso, um desejo profundo de mudança. Uma reinvenção. Uma utopia.





# UTOPIA E DISTOPIA

**S**e não podemos saber exatamente a origem do termo “nerd”, aqui o caso é diferente: “Utopia” tem certidão e data de nascimento. Quem primeiro cunhou o termo foi o humanista inglês Thomas More, quase 500 anos atrás, num livro homônimo onde apresentava a Ilha de Utopia, um lugar onde havia uma estrutura política igualitária e justa. Embora o livro de More contenha elementos que hoje seriam inaceitáveis, como certos preconceitos da época, continua sendo um importante retrato do desejo por sociedades mais livres e capazes de lidar, de forma positiva, com as complexidades da humanidade.

Nos séculos seguintes, surgiram outros importantes relatos de escritores e filósofos com o mesmo viés utopista. É o caso de Tommaso Campanella e o seu livro "A Cidade do Sol", de 1623, e de Francis Bacon, que só teve publicado postumamente, em 1627, a sua construção de uma sociedade tecnocientífica elaborada no livro "A Nova Atlântica".

Com o tempo, o termo "utopia" se popularizou e entrou definitivamente no vocabulário de diferentes culturas. Mas a sua origem é grega, uma palavra formada pelo prefixo "ou-", de negação, e "-tópos", que significa lugar. Ou seja, utopia significa o não-lugar, uma sociedade ideal que não existe no mundo real.

O viés idealizado do termo acabou se tornando um ponto controverso. Alguns pensadores, especialmente de viés marxista, acabaram adotando uma posição crítica diante do conceito de utopia, considerando que

ele, ao criar projetos irrealizáveis de sociedade, acaba desmobilizando para mudanças concretas e possíveis. Um dos usos da palavra “utopia” acabou sendo exatamente o de algo fantasioso ou escapista.

Mas mesmo dentro das tendências políticas de cunho socialista ou comunista há discordâncias em relação ao termo. Os socialistas utópicos consideram o contrário, que a força da utopia permite alimentar desejos de mudanças e criar novas possibilidades de organização social. Mesmo que a princípio imaginárias, essas possibilidades alimentam sonhos futuros e criam movimentações sociais que podem se concretizar em mudanças reais.

De qualquer forma, aqui também temos que diferenciar o uso político do termo, onde a utopia busca ser o melhor mundo realizável, e o uso literário, que permite voos abertos da imaginação. Ao imaginar soluções, mesmo que abstratas, há no gesto literário utópico a abertura para possibilidades ainda não contempladas pela política.

Se utopia já é um termo complexo, o seu avesso é ainda mais. Ao trocar o prefixo grego por outro, "dys", cujo significado é "doente", "anormal" ou "mal", a palavra “distopia” se tornou o nome para sociedades imaginárias que se mostram muito piores do que as atuais.

Não se sabe quem primeiro cunhou o termo, mas acredita-se que este tenha sido utilizado pela primeira vez por John Stuart Mill e Greg Webber, durante um discurso no Parlamento Britânico em 1868: "Talvez

seja muito cortês chamá-los de utópicos. Eles devem ser, ao invés, chamados de dis-tópicos ou caco-tópicos. O que é comumente chamado de utopia é algo bom demais para ser praticável; mas o que estes homens parecem desejar é ruim demais para ser praticável".

As narrativas distópicas normalmente nos apresentam mundos autoritários, regidos por regras excessivamente rígidas. Nas distopias, o principal inimigo é a liberdade. No seu clássico "1984", George Orwell descreve, pela voz de um político, o que seria a distopia: "exatamente o contrário das estúpidas utopias hedonísticas que os antigos reformadores imaginavam".

Isso não quer dizer que as narrativas distópicas defendam estas sociedades corrompidas em seus principais valores. Pelo contrário: a maior parte delas utiliza as construções distópicas como alegorias de problemas reais, especialmente quando escritas em situações de autoritarismo e censura, como é o caso das ficções científicas distópicas realizadas durante o regime stalinista na União Soviética. Ou são denúncias de futuros que, caso as questões atuais não sejam resolvidas, podem se tornar realidade.

Durante muitas décadas, o imaginário distópico triunfou em grande parte das narrativas de ficção científica. É o caso, por exemplo, do cyberpunk, o movimento literário criado na década de 1980, a partir do livro "Neuromancer", de William Gibson (publicado originalmente no emblemático ano de 1984), e que apresenta um retrato de um mundo pós-colapso, com

megalópolis decadentes, andróides e um submundo de prostituição e drogas. A estética criada pelo livro de Gibson foi uma importante referência para importantes obras, como os filmes “Blade Runner”, de Ridley Scott, e “Matrix”, dos irmãos Wachovski.

Esse triunfo é compreensível, até mesmo porque ao olharmos a nossa realidade, marcada por devastação ambiental, uma sociedade cada vez mais verticalizada e injusta, governos autoritários e uma tecnologia que mais do que libertar as pessoas as oprime, é difícil de se imaginar um futuro melhor para o mundo. As distopias estão aí para mostrar exatamente como corremos risco de mergulhar em colapsos sociais, ambientais, humanitários, caso não consigamos superar as agudas crises de nosso tempo. Um aviso que precisamos sempre levar a sério.

Mas também temos que atentar que há o risco destas denúncias se tornarem inócuas se não apresentarem alternativa para a situação denunciada. O escritor inglês Colin Wilson, autor do clássico “The Outsider” (1955), certa vez fez uma declaração veemente contra a tendência distópica da cultura moderna e contemporânea: “A maior característica de um vencedor do Prêmio Nobel de Literatura parece ser acreditar que a vida é fútil e sem sentido, e dizer isso em livros e peças que terminam com a derrota do personagem. Nós empurramos essa ideia para nossas crianças na escola e na universidade e acreditamos estar preparando-as para encarar a vida. Isso pode ser equivalente a derramar germes no reservatório de água da cidade”.

É claro que o inverso, uma literatura puramente triunfal, também pode ser ingênuo ou perigoso. Mas o que Colin Wilson está, de forma eloquente, querendo demonstrar é que há uma tendência em valorizarmos o ceticismo frente às possibilidades de conseguirmos resolver os desafios que enfrentamos. É claro que isso pode levar a uma imobilidade. Se tudo está perdido, por que lutar?

E é por isso que os futuros imaginários são tão importantes: para nos dizer que não estamos presos às nossas circunstâncias, que podemos, sim, transformá-las para melhor.

**AFROFUTURISMO**



**N**as últimas décadas, foram criados alguns movimentos culturais que possuem como base a concepção de obras utópicas de futuro. Dentre eles, gostaríamos de ressaltar dois, por sua força e ressonância: o Afrofuturismo e o Solarpunk. Os dois movimentos possuem em comum a proposta de responder à situação de colapso atual formulando futuros utópicos, onde a alta tecnologia se une a elementos sociais, culturais, ecológicos e a tecnologias anteriores. O que os difere é exatamente o elemento identitário do Afrofuturismo, que busca suas raízes nas culturas africanas e das suas diásporas.

A África possui uma inegável potência cultural, marcada nos últimos séculos por uma luta incessante contra a colonização e o extermínio. Mas que, mesmo contra toda a violência perpetuada, conseguiu constituir uma influência central na sociedade global. Uma influência que só tende a crescer: segundo o filósofo camaronês Achille Mbembe, nas próximas décadas cerca de um terço da população mundial será africano ou afrodescendente. A resistência negra contemporânea tem tomado forma não apenas de denúncia, mas também de proposição de outros futuros possíveis, para além da distopia presente. É o caso do Afrofuturismo, como lembra a artista brasileira Zaika dos Santos:

*“Enquanto pessoas brancas tentam imaginar como seria o apocalipse que resultaria no fim do mundo, pes-*

*soas negras já passaram por ele. Essa é uma das principais concepções do afrofuturismo. O apocalipse negro já ocorreu. E foi justamente quando africanos foram retirados de seus lugares para serem levados forçosamente para a Europa e as Américas. O colonialismo, a escravidão, o racismo, as desigualdades sociais e raciais que negros enfrentaram e enfrentam até hoje é a distopia que já chegou e se mantém firme desde então.*

*Nesse sentido, considerar o afrofuturismo uma utopia não significa simplesmente acreditar que esse é um ideal, mas sim uma oposição ao momento atual distópico no qual a humanidade vive há séculos. Essa é a distopia do presente. Nós somos os condenados da terra, como afirma Frantz Fanon. Nós vivemos em situação de guerra. Nossos territórios são vigiados, tem policiamento ostensivo. O nosso direito à cidadania é negado.”*

O termo “afrofuturismo” foi cunhado pelo crítico estaduniense Mark Dery, em 1994, a partir de entrevistas que fez com três importantes intelectuais negros, Greg Tate, Tricia Rose e Samuel R. Delany, onde se discutiu a quase total ausência de autores afro-ameri-

canos de ficção científica. Em torno dessas conversas, criou uma apresentação-manifesto, chamada “Black To The Future” (uma alusão ao título original da série de filmes “De Volta Para o Futuro” / “Back To The Future”):

*“Vamos começar por um dilema: Por que tão poucos afro-americanos escrevem ficção científica, um gênero que, por ser marcado por encontros imediatos com o Outro – o estranho numa terra estranha – poderia ser tão adequado para as preocupações dos escritores afro-americanos? Mas, que eu saiba, somente Samuel R. Delany, Octavia Butler, Steve Barnes e Charles Saunders escolheram escrever utilizando-se das convenções da ficção científica. Isto é ainda mais desconcertante se pensamos que afro-americanos, num sentido bastante real, são os descendentes de abudções alienígenas; e que eles habitam um pesadelo sci-fi onde campos de forças invisíveis, mas não por isso menos intransponíveis, de intolerância frustram os seus movimentos, histórias oficiais desfazem o que foi feito e tecnologias são comumente usadas para violar os seus corpos.*

*[...] A ficção especulativa que trata de temas afro-americanos através da tecnocultura atual – e, mais ainda, as apropriações afro-americanas dessas tecnologias e de seu aprimoramento futuro – pode, em falta de um termo melhor, ser chamada de "Afrofuturismo". A noção de Afrofuturismo traz à tona uma complicada antinomia: Pode uma comunidade cujo passado foi deliberadamente apagado, e cujas energias foram subsequentemente consumidas na busca de traços legíveis de sua história, imaginar futuros possíveis? Mais do que isso, o futuro já não estaria de posse de tecnocratas, futurólogos, roteiristas e cenógrafos – todos homens brancos – que estão criando nossas fantasias coletivas?"*

Em torno dessas questões, Dery cria uma reflexão sobre estratégias de revalorização dos elementos culturais africanos, voltados não apenas para respostas imediatas, mas para a criação de cenários futuros.

Naquele mesmo ano de 1994, aquele que seria considerado um dos maiores precursores do afrofuturismo havia acabado de falecer: o músico estadunidense Sun Ra. Figura singular, que dizia ter vindo de Saturno com emissário de O Criador, Sun Ra criou em torno de sua música toda uma mitologia. Fascinado



por egiptologia e por ficção científica, tornou-se um importante nome do Free Jazz, comandando a sua big band Arkestra.

Na década 1960, com o advento da contracultura, o seu universo singular fascinou a juventude hippie e ele se tornou um fenômeno cultural. Em 1972, lançou o seu principal disco, "Space Is The Place", uma "space opera" que se tornaria um dos grandes clássicos da black music. Era a época da Blaxploitation, dos filmes de gênero com temática afro-americana, e o disco logo foi adaptado para o cinema, trazendo uma nave espacial movida a free jazz.

Nascido em 1914, no Alabama, então um dos estados mais segregados dos EUA, com o nome de Herman Poole Blount, o músico adotou nos anos 1950 o seu nome definitivo, Sun Ra. Sobre o codinome, dizia: "Sun Ra não é uma pessoa, é a marca registrada para a minha atividade profissional. E a minha profissão é transformar o planeta". Essa postura revolucionária, assim como a criação de todo um universo futurista que trazia elementos estéticos baseados nas culturas africanas, o colocou como uma das grandes referências para o movimento.

O personagem mais conhecido do Afrofuturismo nasceu no universo das histórias em quadrinhos: Pantera Negra. Criado por Stan Lee e pelo desenhista Jack Kirby em 1966, é a identidade secreta de T'Challa, o rei de um reino fictício na África, Wakanda. Pantera Negra, que misturava conhecimento tradicional e acesso a tecnologias avançadas, é considerado o pri-

meiro herói de quadrinhos de ascendência africana. A sua história foi adaptada para o cinema em 2018, num filme que é considerado também um grande marco da estética Afrofuturista, desde a trilha sonora até o figurino.

A constituição de futuros utópicos que, ao invés de se oporem totalmente ao passado, abraçam os elementos potentes deste, através de representações culturais específicas, é uma rica contribuição do Afrofuturismo para o gênero da ficção científica.

O Afrofuturismo dialoga profundamente com as ideias decoloniais surgidas nas últimas décadas na América Latina, através de autores como Frantz Fanon, Aimé Césaire e Aníbal Quijano. O decolonialismo tem como proposta libertar a produção de pensamento dos povos africanos, ameríndios e latino-americanos do eurocentrismo, buscando bases próprias de criação intelectual, artística e política.

Ao se pensar sobre o Afrofuturismo no contexto brasileiro, outras questões se abrem. Especialmente quando discutimos a presença das culturas africanas nos países da América Latina. Neste sentido, é fundamental pensarmos na contribuição de Lélia González e do seu conceito de Amefricanidade. A proposta do termo criado por Lélia foi se contrapor aos termos "afro-americanos" e "africano-americano", que a autora considera ainda colonialista por remeter ao contexto estadunidense, e abraçar a diáspora africana na América como um todo. Segundo Lélia,

*"Partindo de uma perspectiva histórica e cultural, é importante reconhecer que a experiência ameericana diferenciou-se daquela dos africanos que permaneceram em seu próprio continente. Ao adotarem a autodesignação de afroafricanoamericanos, nossos irmãos nos Estados Unidos também caracterizam a denegação de toda essa rica experiência vivida no Novo Mundo e da conseqüente criação da América. Além disso, existe o fato concreto dos nossos irmãos da África não os considerarem como verdadeiros africanos. O esquecimento ativo de uma história pontuada pelo sofrimento, pela humilhação, pela exploração, pelo etnocídio, aponta para uma perda de identidade própria, logo reafirmada alhures (o que é compreensível, em face das pressões raciais no próprio país). Só que não se pode deixar de levar em conta a heróica resistência e a criatividade na luta contra a escravização, o extermínio, a exploração, a opressão e a humilhação. Justamente porque, enquanto descendentes de africanos, a herança africana sempre foi a grande fonte re-  
vificadora de nossas forças. Por tudo*



*isso, enquanto amefricanos, temos nossas contribuições específicas para o mundo panafricano. Assumindo nossa Amefricanidade, podemos ultrapassar uma visão idealizada, imaginária ou mitificada da África e, ao mesmo tempo, voltar o nosso olhar para a realidade em que vivem todos os amefricanos do continente."*

Lélia incluía, dentro do conceito de amefricanidade, os povos ameríndios e as suas culturas. Nos últimos anos, estes povos têm conquistado espaços políticos e culturais, trazendo em suas obras muitas vezes elementos que dialogam com o Afrofuturismo, mas que utilizam as suas próprias culturas como base. É um desdobramento interessante do movimento, que o enriquece e demonstra a potência de suas ideias. Há, aqui também, muito desdobramento por vir.

**SOLARPUNK**

**A**o se nomear um movimento literário, cria-se um marco temporal: a partir daquele momento, o que é feito dentro daqueles padrões estabelecidos pelo movimento é intencional. Seja este movimento mais ou menos fechado em suas propostas e manifestos, há características que se repetem e permitem inserir as obras dentro daquela tendência.

Mas esse marco temporal traz também outro fator: uma arqueologia, que permite entender quem são os autores ou obras que preconizavam o movimento. No caso do Solarpunk, isto é evidente numa figura: a escritora norte-americana Ursula K. Le Guin, um dos maiores nomes da ficção científica. Embora ela já estivesse com quase 80 anos em 2008, quando foi criado o termo “Solarpunk”, a sua obra já trazia os principais elementos do movimento. E o seu livro *The Dispossessed*, de 1974, é até hoje considerado a grande obra-prima que melhor representa o movimento.

O termo “solarpunk” surgiu pela primeira vez num blog intitulado “From Steampunk to Solarpunk”, publicado em 2008. O autor anônimo do texto parte da sua admiração por um projeto inovador que estava sendo lançado na época, o navio de carga Beluga Skysail, que utilizava velas como forma de diminuir o gasto de combustível fóssil dos seus motores, para discutir as possibilidades de união entre alta tecnologia e tecnologias anteriores, consideradas muitas vezes ultrapassadas, mas que se mostravam sustentáveis e até mesmo eficazes na atualidade.

Essa união entre tecnologias de diferentes épocas, passadas e futuristas, já existia em outro gênero de ficção científica, o Steampunk, só que de forma mais lúdica e até mesmo cínica: criado também pelo cyberpunk William Gibson, o Steampunk é uma transposição de futuro para a época vitoriana, na Inglaterra do século XIX, utilizando-se de seus elementos visuais – cartolas, fraques e longos vestidos rendados – e sociais – sociedade repressiva, poluição, deterioração econômica. No pequeno manifesto inaugural do Solarpunk, o autor assim descreve a sua proposta:

*“Acredito que a melhor maneira de explicar o Solarpunk é contrastá-lo com o gênero de ficção científica e fantasia chamado Steampunk, do qual deriva a ideia de Solarpunk. As histórias do Steampunk descrevem futuros ou mundos alternativos nos quais a tecnologia do vapor (e as tecnologias vitorianas em geral) não foram deixadas de lado pelas tecnologias baseadas no petróleo. Por exemplo, em muitas histórias do Steampunk, os dispositivos mecânicos não foram substituídos por elétricos, uma vez que, sem o petróleo, o mundo nunca desenvolveu a capacidade de gerar as enormes quantidades de eletricidade que consideramos naturais. Dada*

*essa premissa, muito da diversão do steampunk vem das confluências tecnológicas entre a era moderna e a era vitoriana, como computadores que não são baseados em eletrônica, mas no desenvolvimento contínuo do que Charles Babbage chamou de Máquinas Diferencial. O mais divertido vem de injetar atitudes cínicas modernas em relação ao governo, capitalismo e moralidade tradicional em mundos neo-vitorianos que ainda, superficialmente, respeitam todas essas instituições, junto com a Coroa e a importância da boa educação.*

*Solarpunk também combina tecnologia moderna com tecnologia mais antiga, mas com uma diferença vital. No caso do Steampunk, o foco na tecnologia vitoriana serve como um guia para imaginar um mundo alternativo. No caso do Solarpunk, o interesse em tecnologias mais antigas é impulsionado pela economia mundial moderna: se o petróleo não é mais uma fonte de energia barata, então às vezes fazemos melhor para reviver tecnologias mais antigas que são baseadas em outras fontes de energia, como energia solar e energia eólica. É por isso que o*

*Beluga Skysail é o cargueiro oficial e honorário da Solarpunk.*

*Obviamente, uma grande diferença entre Solarpunk e Steampunk é que as ideias Solarpunk e as tecnologias solarpunk não precisam permanecer imaginárias, e eu tenho a esperança de um dia viver em um mundo Solarpunk. Outra semelhança entre os gêneros é um senso político cínico, do filme noir. Acho muito improvável que uma transição para a energia renovável possa ser realizada sem sérias lutas políticas entre os bons cidadãos do mundo e as forças corruptas que tentam promover seu próprio ganho pessoal. Os atuais esforços políticos para subsidiar a produção de etanol como alternativa aos combustíveis fósseis são apenas um exemplo da corrupção que precisará ser superada.*

*Finalmente, nenhum gênero literário está completo sem uma obra literária real. Para esse papel, indico “Songs From the Stars” de Norman Spinrad. Pelo que me lembro, esta é uma obra menor de ficção científica, mas é construída em torno da ideia de uma sociedade tecnologicamente sofisticada que se restringe a quatro formas*

*renováveis de energia: músculos, sol, vento e água. Li este livro há mais de 25 anos e, embora a história seja muito esquecível, nunca escapei da visão de máquinas voadoras pessoais que remendavam suas necessidades de sustentação e energia a partir de uma combinação de asas de planador cheias de hélio, energia eólica e um hélice impulsionada por bons e velhos pedais de bicicleta, correntes e engrenagens. Você não pode obter muito mais Solarpunk do que isso.”*

A proposta do Solarpunk é exatamente criar obras especulativas sobre como seria um mundo sustentável. E é aí que entra a referência primordial de Ursula K. Le Guin: em *The Dispossessed*, ela descreve, tendo como base métodos antropológicos, uma sociedade utópica e imaginária. Importa menos a trama narrativa, a ação, do que esse elemento especulativo sobre o cenário proposto.

Em entrevista para a *Paris Review*, em 2013, Le Guin contou sobre a criação de seu livro:

*“The Dispossessed” começou como um conto. Eu tinha a ideia do médico e de um campo de concentração em algum lugar, mas não conseguia desenvolver a história. Ela não avançava.*

*va, mas eu sabia que o personagem era real. Eu tinha essa barra de concreto e sabia que em algum lugar dentro havia um diamante. Mas demorei anos para conseguir penetrar o concreto.*

*Neste meio tempo, eu comecei a ler literatura pacifista, e estava também envolvido em protestos contra a guerra. Eu sou uma pacifista há muito tempo, mas de repente percebi que não sabia muito sobre a causa. Eu nunca tinha lido Gandhi, para se ter uma ideia.*

*Então, eu decidi que começaria a ler essa literatura pacifista, o que me levou para os utopistas. E isto me levou, através do Kropotkin, para o anarquismo. Em certo momento, me ocorreu que ninguém tinha escrito uma utopia anarquista. Nós temos as utopias socialistas e as distopias e tudo mais, mas anarquista não. E, bom, isso pareceu algo divertido de se fazer. Então eu li toda a literatura anarquista que podia conseguir, o que é muito, se você for para as pequenas livrarias certas em Portland.*

*Foi a partir dessa proposta que escrevi "The Dispossessed".*



Para além das utopias sociais, há outro elemento da trajetória de Le Guin que muito nos informa sobre a natureza do Solarpunk: a sua profunda relação com a antropologia, vinda desde a infância, já que o seu pai, Alfred Louis Kroeber, era um proeminente antropólogo. Uma experiência que foi essencial para toda a obra da escritora. Na mesma entrevista, Le Guin nos conta:

*“O meu pai tinha um temperamento muito especial. Ele era interessado em tudo. Conviver com uma mente como a dele é uma forma de educação. E o seu campo científico era estudar o ser humano, o que é uma grande sorte para uma futura novelista.*

*Nós passávamos todo verão num sítio que ele comprou em Napa Valley. Era tudo muito calmo e meus pais traziam uma série de convidados. Era o fim dos anos 1930 e havia uma série de refugiados chegando por lá, por conta da guerra. Pessoas de todo mundo. Entre eles havia os índios, que na época eles chamavam de "informantes" – os antropólogos não usam mais essa palavra – membros de diferentes povos que se tornavam amigos e ajudavam nas pesquisas sobre as suas culturas. Um deles, Juan Dolores, era um Papaga, ou O'odham, e se tor-*

*nou realmente um grande amigo da família. Ele ficava conosco por algumas semanas ou mais. Era um tipo de tio índio para mim.*

*Apenas de poder ter essas pessoas no meu convívio durante a infância já foi um grande presente. Um presente mais do que especial: a simples experiência do "outro". Muitas pessoas jamais possuem essa experiência, ou não abraçam a possibilidade quando ela surge. Todo mundo nas nações industriais podem ver "outros" na TV e coisas do tipo, mas isso é completamente diferente de poder conviver com essas pessoas. Mesmo que seja com apenas uma ou duas delas."*

O que a declaração de Le Guin nos lembra é algo muito importante: que, para poder conseguir pensar para além da nossa experiência cotidiana e imediata, é muito importante essa convivência com a alteridade. Lembrar que o que nós conhecemos como sociedade é apenas uma construção entre inúmeras possíveis. Não só possibilidades do passado e do futuro, mas também do presente. Como percebemos ao lembrar que existem neste mesmo território que convencionamos de chamar de Brasil centenas de outros povos e culturas, muitos deles falando línguas próprias, e que estão em maiores ou menores relações com a nossa sociedade.



Desde os índios isolados do alto Amazonas até as rezeiras afrobrasileiras da tradição banto em Minas Gerais, o Brasil é um território rico de “outros”. O que é algo a ser sempre valorizado.

A antropologia, assim, exerce uma dupla função na constituição de uma literatura Solarpunk: no método e no repertório. Mas o Solarpunk não se resume a isso. Mesmo sendo ainda um movimento muito jovem, com pouco mais de uma década de enunciação, já produziu obras de alta qualidade e também reflexões consistentes. É o que pode-se ver no *Manifesto Solarpunk*, assinado coletivamente pela Comunidade Solarpunk:

*“Solarpunk é um movimento de ficção especulativa, arte, moda e ativismo que procura abordar e responder a questão “como uma civilização sustentável seria, e como podemos chegar lá?”.*

*A estética do Solarpunk mescla o prático com o belo, o bem projetado com o verde e exuberante, o brilhante e colorido com o terroso e sólido.*

*Solarpunk pode ser utópico, apenas otimista ou preocupado com as lutas no caminho para um mundo melhor, mas nunca distópico. Enquanto nosso mundo se turva com a calamidade, precisamos de soluções, não apenas de avisos.*

*Soluções para prosperar sem combustíveis fósseis, para administrar equitativamente a escassez real e compartilhar a abundância em vez de apoiar a falsa escassez e a falsa abundância, para sermos mais gentis uns com os outros e com o planeta que compartilhamos.*

*Solarpunk é ao mesmo tempo uma visão do futuro, uma provocação mental, um modo de vida e um conjunto de propostas realizáveis para chegar lá.*

- 1. Somos solarpunks porque o otimismo foi tirado de nós e estamos tentando recuperá-lo.*
- 2. Somos solarpunks porque as únicas outras opções são a negação ou o desespero.*
- 3. Em sua essência, Solarpunk é uma visão de um futuro que incorpora o melhor que a humanidade pode alcançar: um mundo pós-escassez, pós-hierarquia e pós-capitalista onde a humanidade se vê como parte da natureza e a energia limpa substitui os combustíveis fósseis.*
- 4. O “punk” em Solarpunk é sobre rebelião, contracultura, pós-capitalismo, decolonialismo e entusiasmo. É*

*sobre ir em uma direção diferente da corrente principal, que está cada vez mais indo em uma direção assustadora.*

*5. Solarpunk é tanto um movimento quanto um gênero: não se trata apenas de histórias, é também sobre como podemos chegar lá.*

*6. Solarpunk adota uma diversidade de táticas: não há uma maneira única e certa de fazer Solarpunk. Em vez disso, diversas comunidades de todo o mundo adotam o nome e as ideias e constroem pequenos ninhos de revolução autossustentável.*

*7. Solarpunk fornece uma valiosa nova perspectiva, um paradigma e um vocabulário para descrever um futuro possível. Em vez de abraçar o retrofuturismo, o solarpunk olha completamente para o futuro. Não é um futuro alternativo, mas um futuro possível.*

*8. Nosso futurismo não é niilista como o Cyberpunk e evita as tendências potencialmente quase reacionárias do Steampunk: trata-se de engenhosidade, generatividade, independência e comunidade.*

*9. Solarpunk enfatiza a sustentabilidade ambiental e justiça social.*

10. *Solarpunk visa encontrar maneiras de tornar a vida mais maravilhosa para nós agora, e também para as gerações que nos seguem.*

11. *Nosso futuro deve envolver, reaproveitar e criar coisas novas a partir do que já temos. Imagine “cidades inteligentes” sendo descartadas em favor de cidadãos inteligentes.*

12. *Solarpunk reconhece a influência histórica que a política e a ficção científica tiveram uma sobre a outra.*

13. *Solarpunk reconhece a ficção científica não apenas como entretenimento, mas como uma forma de ativismo.*

14. *Solarpunk quer se opor aos cenários de uma terra agonizante, uma lacuna insuperável entre ricos e pobres e uma sociedade controlada por corporações. Não em centenas de anos, mas ao nosso alcance.*

15. *Solarpunk é sobre jovens realizadores culturais, soluções locais, redes de energia locais, maneiras de criar sistemas de funcionamento autônomo. É sobre amar o mundo.*

16. *A cultura Solarpunk inclui todas as culturas, religiões, habilidades, sexos, gêneros e identidades sexuais.*

*17. Solarpunk é a ideia da humanidade alcançando uma evolução social que abrange não apenas a mera tolerância, mas uma compaixão e aceitação mais expansivas.*

*18. A estética visual do Solarpunk é aberta e em evolução. Tal como está, é uma mistura do seguinte:*

*a) Idade da vela / vida na fronteira dos anos 1800 (mas com mais bicicletas)*

*b) Reutilização criativa da infraestrutura existente (às vezes pós-apocalíptica, às vezes esquisita no presente)*

*c) Tecnologia apropriada*

*d) Arte Nova*

*e) Hayao Miyazaki*

*f) Inovação ao estilo Jugaad do mundo não-ocidental*

*g) Back-ends de alta tecnologia com saídas simples e elegantes*

*19. Solarpunk é definido em um futuro construído de acordo com os princípios do Novo Urbanismo ou Novo Pedestrianismo e sustentabilidade ambiental.*

*20. Solarpunk prevê um ambiente construído, adaptado de forma criativa para ganho solar, entre outras coisas, usando diferentes tecnologias. O objetivo é promover a autossufici-*



*ência e a vivência dentro dos limites naturais.*

*21. Em Solarpunk, recuamos bem a tempo de impedir a lenta destruição de nosso planeta. Aprendemos a usar a ciência com sabedoria, para a melhoria de nossas condições de vida como parte de nosso planeta. Não somos mais senhores feudais. Somos zeladores. Somos jardineiros.*

*22. Solarpunk:*

*a) é diverso*

*b) tem espaço para a coexistência de espiritualidade e ciência*

*c) é bonito*

*d) pode acontecer. Agora.*

**UM INUSITADO  
PIONEIRO  
SOLARPUNK**

**U**ma descoberta me surpreendeu durante uma pesquisa que realizava junto a um grupo sobre estudos latinos americanos. Encontrei despretensiosamente um pioneiro do Solarpunk no Brasil. Vejam só:

*“PING E EU — meu nome é Olav, ele é chinês, eu escandinavo — estamos voltando de uma longa viagem ao que era o mundo tropical americano. Não só tropical e florestal, porque lá há, também, extensos altiplanos gelados e imensas savanas semi-áridas. Hoje é quase tudo o mesmo, porque lá também o clima deixou de comandar os homens. Vive-se bem por toda parte. O mundo que mostramos detalhadamente, para ser visto por toda gente, através dos sistemas mundiais de comunicação, é hoje chamado Ivy Marãen. Palavra antiga da língua tupi-guarani, que significa Terra Sem Males. Mil anos atrás, na virada do segundo para o terceiro milênio, esse nome designa certas áreas da costa de Santos, em São Paulo, e de São Luís do Maranhão, onde os Índios queriam chegar para alcançar a morada de seu deus Maíra, onde viveriam eternamente. A crença era de que, se via-*

*jassem sob a condução de seus pays, ou sacerdotes, rezando e dançando por muitíssimas noites, seus corpos se tornariam tão leves que, olhando o Ivy-Marãen, levitariam para ir e viver lá. Era a reação desses índios, que haviam sobrevivido a meio milênio de perseguição, ao medo de estar chegando a hora de seu extermínio.*

*Hoje, Ivy-Marãen designa toda a macro-nação que ocupa a América do Sul, nas extensões onde antes existiam o Brasil, as Guianas, a Venezuela e a Bolívia, o pequeno Equador, a Colômbia, o Chile, o Peru, a Argentina, o Uruguai e o Paraguai. Suas designações, às vezes bizarras, como a gente da prata, da linha do Equador, ou de Bolívar, deram lugar a esse nome único, abrangente e belo.*

*O nome Ivy-Marãen corresponde à moraria de um um povo só, os ivynos, unificados pela fusão de suas raças originais, pela língua que falam e uniformes também em sua cultura como produtos que são de um mesmo processo civilizatório, constituem um bloco de cerca de dois bilhões de gentes, que é o que corresponde aos neolatinos no conjunto da humanidade, ao lado*

*dos pan-chineses, dos árabes, dos eslavos, dos indianos e dos neobritânicos. Nossa curiosidade era imensa de ver e mostrar ao mundo esse fruto da latinitude romana, gerado pela rama ibérica, a única que se multiplicou prodigiosamente.”*

Para quem está nos acompanhando por estas páginas, é fácil identificar elementos do solarpunk nestes parágrafos introdutórios do conto “Ivy Marãen, a Terra-Sem-Males, ano 2997”. Escrito exatos mil anos antes do tempo em que passa o relato, o conto traz o olhar de um antropólogo e seu companheiro nativo apresentando para o mundo o continente de Ivy Marãen. Uma terra mítica, lugar de resistência e utopia concretizada, onde habitam os ivynos, com sua convicção de vida em harmonia, respeito à natureza e busca de conhecimento através de estudos e gostos pela tecnologia.

Este conto é certamente um dos primeiros documentos do que poderia ser considerada uma estética solarpunk brasileira. O que surpreende é saber que é uma das últimas obras do seu autor, então um senhor de mais de 70 anos de idade, senador da República. O conto foi publicada em 1997, no ano de sua morte. O autor de “Ivy Marãen” não é ninguém menos do que o antropólogo, educador, escritor e político Darcy Ribeiro. Utopista nato, Darcy usou da ficção científica para nos deixar neste conto um testamento de sonho, da

constituição da vida na sua plenitude máxima, marcada pelo respeito e abertura ao outro, seja humano ou não. Embora pareça inusitado esse encontro para um leitor desavisado, para quem conhece a obra de Darcy, não surpreendente que ele fosse um solarpunk *avant-la-lettre*.

O conto segue o padrão de uma descrição antropológica de uma sociedade imaginada, com análises sobre diferentes elementos, sejam regionais, culturais ou tecnológicos. É um belíssimo documento de antecipações. Não há como não se divertir, olhando agora, 25 anos depois, para a concepção da Internet trazida no conto, marcada por um sonho de constituição de um espaço de saberes e atuação política direta:

*“Usam incansavelmente seus comunicadores de pulso que intercomunicam todos os homens, mas a nenhum grupo acende tanta curiosidade como nos ivynos. São também um dos principais usuários do Lexomundo, enciclopédia do saber humano. Seus comunicadores de pulso não servem apenas para essa integração no mundo. Funcionam também como sistemas eleitorais, que permitem a todos os ivynos votar cada semana as inúmeras questões que são propostas, seja para a generalidade deles, seja para os habitantes de certa província. Tomam*

*decisões sobre temas como o uso do sistema de propaganda, sempre mais propensos a aprovar programas que suscitem a solidariedade humana do que programas de vendas de refrigerantes.”*

Ou, de forma ainda mais surpreendente, para a criação de um tablet, mais de dez anos antes do lançamento do primeiro Ipad:

*“Também em Ivy-Marãen o livro entrou em obsolescência. Só se vêem nas mãos dos colecionadores, que gostam deles como raridades e objetos de arte. Quem gosta de ler com uma leitura à mão tem as tabletas bizantinas, em que o Lexomundo imprime instantaneamente o texto que se queira, com a tipografia que se deseja e no formato conveniente. Assim é que não se perdeu o hábito de manusear livros, mas o que se manuseia de fato é um belo artifício eletrônico.”*

Mas o melhor é o sonho de educador de Darcy, antecipando o ensino digital que tomou o mundo durante a pandemia de 2020-2021, e também marcando o seu nome na história, mesmo mil anos depois do seu falecimento:

*“O que mais agradou a nós dois, quando em épocas diferentes lá estivemos, foi a visita ao Templo Maior de Brasília, que funciona como o núcleo principal de controle do Lexomundo, que emite o saber humano para toda a Terra. Ali se alcançaram muitos avanços científicos, humanísticos e tecnológicos relevantes. Tudo isso faz de Brasília a cidade do espírito e de seu Templo a Universidade do mundo, que é a forma atual da Universidade de Brasília, criada há mil anos por um certo Darcy Ribeiro e que vem, desde então, se desenvolvendo.*

*Funciona hoje como um enlace de qualquer pessoa, de qualquer parte, que queira construir-se como um sábio. Quem o quer comunica-se por aparelhos ou por comunicação mental — se desenvolveu bem seus talentos para conectar-se e pedir orientação. É bem atendido e posto em contato com as pessoas mais capazes de ajudá-lo no seu campo de formação.*

*Como uma Universidade Virtual, sem alunos nem professores presentes, ela funciona através desses enlaces mundo afora. Escolhido o mestre e aceito como aluno, o estudante passa a tra-*



*balhar com toda uma massa de informações que recebe e na realização de programas de observação direta e expressão escrita da realidade, bem como no treinamento sistemático para pesquisas científicas. Ao fim desse período formativo, o mestre diz a seu discípulo que, já tendo a informação básica para pensar e o domínio da metodologia científica, se inscreva na Universidade como um novo mestre, aberto a seus próprios discípulos.”*

O conto de Darcy, ao estabelecer uma sociedade igualitária e com uma relação virtuosa com o meio ambiente, cria uma especulação de elementos da nossa brasilidade, trazidos de forma positiva. É um interessante documento sobre como o Solarpunk pode ser utilizado para se entender, acima de tudo, quem somos ou podemos ser e que futuros queremos. Não apenas futuros distantes, que permitam a sobrevivência e uma vida mais plena da humanidade, mas para nós mesmos, aqui e agora. Afinal, como nos lembra o manifesto Solarpunk, interessa também o atual.

# ENTREVISTA COM THAIS ROSA PINHEIRO

*Thaís Rosa Pinheiro. CEO da Conectando Territórios, agência de turismo que conecta pessoas a cultura, história, memória Afro brasileira e de comunidades tradicionais como quilombolas. Pesquisou por mais de nove anos Turismo de Base Comunitária em comunidades quilombolas. Criadora da Web Série Nzinga : Mulheres Viajantes.*

*No manifesto inaugural do afrofuturismo, “Black to the future”, o autor indaga como povos que tiveram suas histórias seguidamente apagadas podem pensar outros futuros. Como você pensa a questão das culturas afro nas narrativas contemporâneas?*

Penso que as narrativas contemporâneas são possibilidades de refazermos a nossa própria história. Samuel Delany já dizia que um dos motivos da ausência de imagens de futuro para a população preta era histórica e privada de imagem de passado, de apagamento por completo de qualquer vestígio da cultura africana em negros da diáspora. Quando somos protagonistas de nossa própria história, somos produtores de nossas próprias imagens e também do que está sendo reproduzido sobre nós. Tem uma frase da Beatriz Nascimento que gosto muito: “é preciso a imagem para recuperar a identidade. Tem que tornar-se visível, porque o rosto de um é reflexo do outro, o corpo de um é o reflexo do outro e em cada um o outro, o reflexo de todos os corpos”.

Então as narrativas contemporâneas estão nas experiências contadas, vividas e imaginadas em futuros presentes.

*O afrofuturismo passa por uma questão estética muito forte, de valoração de elementos culturais africanos e das diásporas. Como você vê a influência desses fatores na moda atual?*

A moda se estabelece com uma forma de expressar a ancestralidade africana, com a união de códigos tribais e referências históricas.

Por exemplo, o Afropunk nos Estados Unidos, cresce como um segmento de moda urbana com influência da moda africana, mas construindo um conceito próprio da diáspora africana, com diversos estilos de penteados afro, mistura de tranças coloridas, variações de penteados black power, joias em ouro e maquiagem tribal.

No Brasil, temos a Africa Arte e Baobá Brasil que trazem para a moda as Capulanas e a estética africana para roupas e acessórios e o poder que elas representam. As capulanas são peças de afirmação de identidade nas mulheres africanas. Na diáspora africana elas tornam-se, para nós mulheres negras e homens também, uma forma de afirmarmos nossa ancestralidade africana. As miçangas são utilizadas como adornos na cultura africana e também são símbolos de beleza, riqueza e proteção. Hoje são usadas na moda durante o verão.

Outra forma interessante de dar visibilidade e contar a nossa história no Brasil ocorre quando a renda branca é utilizada como referência as mães de santo.

A moda tem um enorme poder de elevar a autoestima através da expressão da ancestralidade africana. Acredito que estamos caminhando para um futuro no qual esta absorverá a representatividade negra.

*No caso do Brasil, quais os elementos da cultura africana, urbanos e quilombolas, podem contribuir para a ampliação de entendimentos e de bases culturais para a constituição de futuros utópicos?*

Elementos como o aprendizado do que é um viver potente em comunidade e do desenvolvimento do pensamento sobre melhores condições para o coletivo. A cultura amefricana representa uma referência de cuidado com a terra, de conexão ancestral com a natureza e os movimentos cíclicos dela. O olhar, o cuidado e entendimento sobre a terra é a base cultural que perdemos. Para construirmos um futuro devemos voltar ao passado, ao cuidado ancestral. Ainda existem no Brasil festas tradicionais que nos mostram muito sobre o que representa o sincretismo religioso. Temos muito a aprender com elementos culturais das comunidades tradicionais indígenas e quilombolas. Este é um importante passo para rompermos barreiras sociais e raciais.

# ENTREVISTA COM ANA RÜSCHE

*Escritora e pesquisadora. Doutora em Estudos Linguísticos e Literários pela Universidade de São Paulo (2015) com tese sobre ficção científica e utopia. Seu último livro é A telepatia são os outros (Monomito, 2019), vencedor do Odisseia de Literatura Fantástica e finalista do Argos e do Jabuti.*

*Você pesquisou sobre Ursula K. Le Guin na sua tese de doutorado e publicou conto em antologia italiana sobre Solarpunk recentemente, como vê esse movimento e a questão dos futuros utópicos na ficção científica atual?*

O futuro nunca é mais do que uma metáfora do presente. Ao discutirmos o futuro, colocamos em perspectiva nossas ações atuais, quais caminhos tomamos. É ainda fundamental imaginar o futuro sempre tendo o passado à nossa frente, nos guiando com seus aprendizados e com os sonhos maiores, os desejos que perpassam gerações.

Assim, ao analisar narrativas com futuros utópicos importa perceber que também trazem fracassos, desapontamentos, coisas que dão errado. A utopia faz girar a roda dos sonhos maiores e compreender que esses desejos vão se alterando também, a partir da experiência histórica, dos erros, da vivência. A Ursula Le Guin raramente constitui uma utopia perfeita, sem trazer um fracasso também ali dentro. Esse balanço faz com a gente possa se mover imaginariamente, pensar coisas que nunca pensamos, um exercício essencial de humanidade.

Tanto a Le Guin quando o atual movimento Solarpunk reafirmam a importância da utopia, não como algo estático, mas uma ideia em constante movimento, diante de seu fracasso e de sua potência imaginativa. Ambos não caem na armadilha do “não existe outro caminho possível”. Sempre há outros caminhos. E

criar novos futuros, olhando em frente nosso passado, faz com que a gente amplie nossas capacidade de mudança.

*Qual a sua opinião sobre ficção científica criada no Brasil? Qual a sua opinião sobre a produção brasileira, historicamente e também contemporânea?*

É uma produção cada vez mais popular. Historicamente foi um gênero menos pesquisado e, durante algum tempo, houve pouco interesse editorial (geralmente, o interesse era somente voltado a livros vindos dos EUA). Hoje temos um cenário aquecido, com editoras de portes diferentes se dedicando ao gênero, muitas revistas apresentando novas autorias e uma ampliação significativa nos estudos acadêmicos.

Há obras excelentes, a exemplo da produção de Dinah Silveira de Queiroz e Jerônimo Monteiro, já nos anos de 1960. Logo em seguida, observamos o florescimento de uma tradição de literatura crítica muito importante entre 1970 a 1980, o que Roberto Causo irá denominar de “Ciclo de Utopias e Distopias”, com romances políticos e de crítica ecológica, que apontam denúncias ao regime militar. Cabe às gerações atuais não deixar que essa produção caia no esquecimento. Hoje a retomada da ficção científica histórica é feita por muita gente, desde editoras especializadas (a exemplo da Plutão, que republica obras clássicas); até programas acadêmicos.

Sobre a produção contemporânea, é um mundo!



O número de editoras dedicadas ao gênero aumentou significativamente; muitas revistas abrem portas a novas autorias, a exemplo da Mafagafo e Escambanática e temos até podcasts dedicados a comentar textos contos recentes, como o Pindorama Podcast; participantes do Brasil em conferências internacionais são uma constante; programas de pesquisa organizam colóquios, quase sempre incluindo um comentário sobre a produção nacional.

*Há um crescente número de autoras e também de protagonistas mulheres na ficção científica. Como pensa esse movimento e como ele pode contribuir para uma maior diversidade de temas e abordagens na ficção científica?*

O aumento é visto em outras literaturas também, é uma tendência mundial muito bem-vinda. Imaginar outros mundos possíveis passa por juntar imaginários diferentes, visões de mundo distintas, saberes de muitas partes. Assim, para termos criações de melhor qualidade, é importantíssimo esse acréscimo.

Algo importante a ser mencionado é que as mulheres geralmente até conseguiram publicar ficção científica (principalmente mulheres brancas), tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos, porém tiveram sua memória apagada. No Brasil, é impressionante como uma escritora com a magnitude da Dinah Silveira de Queiroz, autora não de um, mas de vários best-sellers, traduzida a muitos idiomas e com várias adaptações

de filmes, possa ter seu nome quase esquecido. Outro fato que é espantoso: a obra de Octavia Butler demorou 40 anos para ser traduzida e publicada no Brasil, sendo que sempre trouxemos autorias de língua inglesa, provavelmente por ser uma mulher negra. Agora, está sendo publicada exemplarmente pela editora Morro Branco, recebendo o merecido sucesso.

Dessa forma, é relevante não só abrirmos espaços novos para mulheres e também a outras pessoas que pertençam a minorias, mas ainda relembrarmos quem nos antecedeu. Isso melhora a qualidade de nossa ficção, nossa perspectiva de mundo e amplia nossa tão necessária capacidade de sonhar.



*“Para que serve a utopia? Serve para isso: para que eu não deixe de caminhar.”*

Eduardo Galeano

# EPÍLOGO

**D**iante de tudo que vimos, deixo aqui no epílogo uma capsula de esperança, um sonho no qual os futuros utópicos podem se realizar se agirmos no presente.

Afinal, sabemos que a ficção pode antecipar a realidade. Não faltam exemplos disso. Podemos citar alguns, como quando, ainda na década de 1960, o Homem de Aço explicou em uma das suas histórias o funcionamento de um estranho dispositivo, que é na verdade uma Impressoras 3D! Isso quase meio século antes de se tornar possível imprimir um objeto. O escritor de ficção científica Isaac Asimov previu robôs, veículos autônomos, uso de energia nuclear e solar, refeições congeladas e videoconferência via satélite. Em 1972, a Archie Comics previu a música eletrônica, mostrando jovens que preferem ouvir músicas criadas através do computador. E nos anos 1990, embora os videogames já fossem populares, Gary Larson propôs algo que então era difícil de imaginar: um classificado de jornal procurando por jogadores profissionais remunerados.

É uma via de duas mãos, afinal a ficção científica pode também criar desejos que, posteriormente, cientistas transformam em realidade. Como no caso do engenheiro Martin Cooper que, em 1973, fez a primeira ligação a partir de um telefone celular -- uma invenção que realizou inspirado no intercomunicador usado pelo capitão Kirk na série Star Trek. Essa mesma série, ícone da cultura nerd, também levou o fundador da Amazon a declarar que Alexa, sua assistente virtual

inteligente, foi inspirada nos computadores da nave USS Enterprise.

Como declarou Carl Sagan, "um livro é a prova de que os homens são capazes de fazer magia". Quem sabe as histórias nas quais sonhamos com um futuro utópico também não encontrem lugar na realidade?

Desde o iluminismo, dos românticos, do legado da contracultura e da cibercultura, existe um contínuo imaginário de convívio da tecnologia, da democracia e da ecologia, na esperança de criação de futuros melhores, utópicos, que primeiro aparecem na arte e na abstração, mas que a partir de um esforço comum podem se realizar.

É um sonho presente em diversos movimentos revolucionários: tanto no "Do It Yourself" dos punks, que culminou na cultura maker, como também nas especulações ficcionais em torno de utopias Solarpunk e Afrofuturistas. Todos estes foram importantes na criação de sonhos que, mais do que uma fuga do real, são propostas concretas e singulares de um futuro em que a convivência com a alteridade, com a natureza e com a tecnologia são saudáveis.

E aqui se encerra essa jornada que se iniciou na relação entre a divulgação científica, cultura nerd e histórias em quadrinhos. Uma travessia que perpassou a união entre a arte e a ciência, tendo como base as histórias em quadrinhos e a ficção científica, para avançar em futuros imaginários e na força da criação como base para a construção de futuros melhores. Como canta Milton Nascimento:

*"Se o poeta é o que sonha o que vai ser real  
Vou sonhar coisas boas que o homem faz  
E esperar pelos frutos no quintal.*

*[...]*

*Assim dizendo a minha utopia,  
Eu vou levando a vida.  
Eu vou viver bem melhor,  
Doido pra ver o meu sonho teimoso  
Um dia se realizar  
E eu viver bem melhor".*

# LEITURAS SUGERIDAS



**S**ugiro algumas leituras que deram base a este livro e que podem complementar a discussão e permitir um mergulho mais profundo no assunto:

- 1) *Ideias para adiar o fim do mundo* – Ailton Krenak (2020) – Em um pequeno e delicioso volume, o pensador indígena Ailton Krenak reflete sobre a crise socioambiental que estamos vivendo e propõe uma mudança de olhar sobre o mundo.
- 2) *Neuromancer* – William Gibson (1984) – O grande clássico cyberpunk, um livro que influenciou radicalmente a cultura pop. Sem ele não teríamos filmes clássicos como Blade Runner e Matrix.
- 3) *A parábola do semeador* – Octavia E. Butler (1993) – Primeiro volume da duologia Sementes da Terra, traz um retrato distópico de um futuro próximo, com mulheres negras como protagonistas.
- 4) *Os Despossuídos* – Ursula Le Guin (2014) – O grande clássico de uma das principais escritoras de ficção científica. O livro é considerado até hoje o maior representante da literatura Solarpunk.
- 5) *Ficção Científica no Brasil* – Fausto Cunha (1978) – Ensaio clássico sobre a ficção científica brasileira, realizado por um dos nossos maiores críticos literários.

- 6) *A Ilha* – Aldous Huxley (1963) – Último livro do grande escritor britânico, retratando uma sociedade utópica numa ilha no Oceano Pacífico.
- 7) *Ecotopia* – Ernest Callenbach (1975) – Considerado um clássico da literatura ambientalista, traz um retrato da disputa entre governo e indivíduos.
- 8) *Os filhos de sangue e osso* – Tomi Adeyemi (2018) – Vencedora do prêmio Nebula, o mais importante da ficção científica, o livro faz parte da trilogia “O Legado dos Orixás” e ficou 50 semanas na lista de best-sellers do New York Times.



**SOBRE  
A AUTORA**

**A**na Paula Simonaci é editora e pesquisadora, formada como bibliotecária, mestre e doutora em Memória Social (UNIRIO), com foco em divulgação científica. Defendeu, em 2021, sua tese: “Divulgação Científica e Cultura Nerd: memória e discurso pró-vacina no canal Nerdologia no YouTube”, tratando sobre discussões recentes e inovadoras a respeito da cultura nerd, sua relação com a divulgação científica em mídias culturais contemporâneas.

Desde 2019, é diretora da Revistas de Cultura Editorial (Brasil), editora na Tucán Ediciones (Chile e Espanha) e Azougue Editorial (Brasil, Portugal e Estados Unidos), nas quais publica livros dedicados a grandes autores brasileiros, como Heloísa Buarque de Hollanda, Suely Rolnik, Ailton Krenak, Lélia González e Laerte Coutinho. É curadora de projetos culturais, como festivais, mostras, exposições literárias, seminários, entre outros.



## **FICHA TÉCNICA**

### **SESC RJ**

**Presidente da Federação do Comércio do Estado do  
Rio de Janeiro | FECOMÉRCIO RJ**

Antonio Florencio de Queiroz Junior

#### **Diretora Regional**

Regina Pinho

#### **Diretor de Programas Sociais**

Fernando Alves da Silva

#### **Gerente de Educação**

Adriana Santos

#### **Coordenadora Técnica de Educação**

Rejane Nóbrega

#### **Analista de Arte, Ciência e Tecnologia**

Adriano Rocha

**SESC RAMOS**

**Gerente da Unidade**

Sérgio Parobé

**Coordenadora Técnica**

Jeanne Mazzei

**Analista de Arte, Ciência e Tecnologia**

Joyce Brandão

**Assistente de Arte, Ciência e Tecnologia**

Brunna Domiciano





**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Simonaci, Ana Paula

Futuros utópicos : divulgação científica, histórias em quadrinhos e cultura nerd / Ana Paula Simonaci. -- Rio de Janeiro, RJ : Revistas de Cultura, 2022.

ISBN 978-65-86962-13-0

1. Cultura - Aspectos sociais 2. Divulgação científica 3. Ficção científica 4. Histórias em quadrinhos 5. Utopia I. Título.

22-100045

CDD-808.83876

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Utopias : Ficção científica : História e crítica :  
Literatura 808.83876

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

Este livro foi finalizado em  
11 de fevereiro de 2022, data que  
comemora o Dia Internacional  
das Mulheres e Meninas na  
Ciência, iniciativa lançada pela  
UNESCO. Para o projeto gráfico  
do livro, foram utilizadas as  
fontes Montserrat e Utopia.

Ana Paula Simonaci é editora e pesquisadora, formada como bibliotecária, mestre e doutora em Memória Social (UNIRIO), com foco em divulgação científica. Defendeu, em 2021, sua tese: “Divulgação Científica e Cultura Nerd: memória e discurso pró-vacina no canal Nerdologia no YouTube”, abordando discussões recentes e inovadoras a respeito da cultura nerd e sua relação com a divulgação científica em mídias culturais contemporâneas.

Desde 2019, é diretora da Revistas de Cultura Editorial (Brasil), editora na Tucán Ediciones (Chile e Espanha) e Azougue Editorial (Brasil, Portugal e Estados Unidos), nas quais publica livros dedicados a grandes autores brasileiros, como Heloísa Buarque de Hollanda, Suely Rolnik, Ailton Krenak e Laerte Coutinho. É curadora de projetos culturais, como festivais, mostras, exposições literárias, seminários, entre outros.

“Se arte e vida muitas vezes se entrelaçam, é importante que haja, dentro delas, também um desejo de um mundo melhor.” Essa frase, de Ana Paula Simonaci, exprime bem o espírito deste livro, um volume vibrante sobre representações possíveis de futuros na divulgação científica, nas histórias em quadrinhos e na cultura nerd em geral. O futuro, essa grande metáfora para se discutir nossas possibilidades e urgências dos tempos presentes.

É maravilhosa a iniciativa em publicar um livro que, logo de saída, articule a colaboração trazida pelas histórias em quadrinhos, pelos filmes e pelas narrativas populares na promoção do debate científico. Essas produções conseguiram, ao longo de décadas, discutir conceitos específicos, alargar o alcance de descobertas tecnológicas, debater ética, tornando a discussão sobre ciências algo divertido e de acesso a um público maior. Histórias que nos fascinam por suas camadas de imagens, sonhos, palavras, sons e movimentos.

ANA RÜSCHE

The logo for Sesc, featuring the word "Sesc" in a bold, sans-serif font with a curved line above the letters.