

---

## Utopia e Distopia na Belém de Keoma Calandrini

### Utopia and Dystopia at Keoma Calandrini's Belém

Daniela da Costa NASCIMENTO<sup>20</sup>

Danilo Miranda CAETANO<sup>21</sup>

#### RESUMO

Esta pesquisa aborda as representações da cidade de Belém presentes nas ilustrações *cyberpunks* do artista visual paraense Keoma Calandrini. Busca interpretar os significados dessa ideia de futuro distópico imaginado pelo artista em cruzamento com os aspectos percebidos na Belém de agora e em seu passado romântico e idealizado a partir do método hermenêutico geertziano. As imagens selecionadas para análise foram observadas através de uma “descrição densa” que busca estabelecer relações entre a realidade do pesquisador e aquela proposta pelo artista. Além das contribuições de Clifford Geertz, há as de Fredric Jameson a respeito da “pós-modernidade” e de Adriana Amaral com seus estudos sobre *cyberpunk*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Belém; Distopia; *Cyberpunk*; Keoma Calandrini; Temporalidades.

#### ABSTRACT

This research addresses the representations of the city of Belém that are part of the cyberpunks illustrations by the visual artist Keoma Calandrini. It have the intention to interpret the meanings of this idea of a dystopian future imagined by the artist in intersection with the aspects perceived in Belém now and in its romantic and idealized past from the geertzian hermeneutic method. The images selected for analysis were observed through a “dense description” that pretends to establish relationships between the reality of the researcher and that proposed by the artist. In addition to the contributions of Clifford Geertz, there are also those of Fredric Jameson regarding “postmodernity” and Adriana Amaral with her studies on cyberpunk.

**KEYWORDS:** Belém; Dystopia; Cyberpunk; Keoma Calandrini; Temporalities.

---

<sup>20</sup> Recém-graduada em Publicidade e Propaganda pela Faculdade de Estudos Avançados do Pará (FEAPA), e-mail: [danicosta.publicidade@gmail.com](mailto:danicosta.publicidade@gmail.com)

<sup>21</sup> Orientador do trabalho. Professor do curso de Publicidade e Propaganda pela Faculdade de Estudos Avançados do Pará (FEAPA); Doutorando em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido pela Universidade Federal do Pará (UFPA), e-mail: [nilocaetano@yahoo.com.br](mailto:nilocaetano@yahoo.com.br)

---

## INTRODUÇÃO

O “Complexo do Ver-o-Peso”, a “Estação das Docas”, a culinária indígena e o folclore regional são alguns elementos característicos da cultura da cidade de Belém. Situada no Estado do Pará, faz parte da Amazônia brasileira e tem seus arquétipos repetidos em quaisquer oportunidades de referenciá-la, todas, de alguma forma, entrecruzadas com uma ideia comum de exuberância natural da região<sup>22</sup> (BELÉM..., 2020).

Diante dessa similaridade representacional as obras de Keoma Calandrini de Azevedo Matheus se destacam. O jovem ilustrador, designer e artista visual belenense tem como característica forte em sua arte a representação de cenários da cidade de Belém através da pintura digital ilustrando, sobretudo, a temática regional em um diálogo inusitado entre passado, presente e futuro, a partir da estética *cyberpunk*. Sua inspiração artística está em animações, filmes e jogos, como *shadowrun* que o motivou a pesquisar sobre *cyberpunk*. Além das diversas mídias, Calandrini se inspira em outros artistas como Sid Mead, Feng Zhu, Sclot Robertson, Katsuhiko Otomo e outros.

Certamente, os ambientes criados por ele poderiam representar quaisquer outros lugares, afinal, são idealizações do futuro; e não fossem as espacialidades características da capital paraense presentes em suas ilustrações, intrigando-nos a respeito de suas temporalidades múltiplas, ao mesmo tempo singulares, monádicas, que nos fazem refletir e perceber a concretude do lugar representado para logo depois vê-lo escapar em um jogo de significações contínuas, sequer poderíamos dizer tratar-se de Belém.

Assim, é a partir do objetivo de compreender os sentidos presentes no trabalho de Calandrini, capazes de evocar uma ideia peculiar de Belém, que selecionamos duas de suas obras entendidas aqui como artefatos para a leitura da cidade nelas representada e assim poder traçar possíveis relações entre a Belém do passado, a Belém de hoje e aquela futura, projetada e imaginada pelo artista. As selecionamos a partir de critérios relacionados à natureza da representação, as que abarcam diversos elementos da cultura tradicional e das múltiplas temporalidades da capital paraense, alteradas suficientemente pelos elementos do estilo a ponto

---

<sup>22</sup> Desde 2015 a cidade de Belém tem o título de cidade criativa da gastronomia, dado pela UNESCO. O selo é renovado a cada 4 anos, logo, até 2023 a cidade terá reconhecimento pela sua culinária.

de tornar o lugar nelas representado pouco reconhecível. Vale ressaltar que essas ilustrações foram escolhidas dentre aproximadamente vinte outras existentes<sup>23</sup> que em sua composição, tem a cidade de Belém distópica como tema.

## 1. DESCRIÇÃO DENSA

Este trabalho compreende que aquilo que surge dessas imagens é na verdade fruto de uma vivência e de uma experiência únicas, do “estar no mundo” do artista Keoma (BENJAMIN, 1994). Portanto, recorreremos ao método etnográfico geertziano, hermenêutico, como abordagem metodológica para interpretar tais artefatos. A descrição densa de Clifford Geertz é o método de observação para o desenvolvimento de investigações de cunho etnográfico/etnológico que se relaciona com três ideias fundamentais elaboradas por ele: o conceito de cultura, a ideia do “estar lá”, e a do pesquisador enquanto autor. Geertz não busca a descrição particionada de uma cultura ou realidade, mas estabelecer relações entre a realidade do pesquisador e a realidade proposta pelo artista (TALAMONI, 2013).

O Centro Histórico, o Entroncamento, e a avenida Almirante Barroso<sup>24</sup> são exemplos de espacialidades de Belém ilustradas por Calandrini e que possuem identidades imagéticas e significações próprias, desestabilizadas pela presença do pesquisador, negando-lhe a priori a imparcialidade e a neutralidade; o estar lá é, portanto, condicionar e contingenciar a pesquisa (GEERTZ, 1989). Por isso o “estar lá”, tem muito valor para o método, a presença do cientista (e do artista) no local investigado é o que lhe permite, a partir de sua experiência de imersão em uma nova cultura, produzir o saber local definido por Geertz (1978). “Neste sentido, a autoridade do cientista decorre de sua fala, que atesta o que ele viu, e o problema que se impõe ao método é como apurar a veracidade ou realidade dos fatos descritos.” (TALAMONI, 2013, p. 4). Pois a observação do pesquisador deve ser realizada com neutralidade científica, mostrando-se imparcial, mas concomitantemente devendo recorrer a sua experiência e ao fato de ter estado lá.

<sup>23</sup> As demais criações de Calandrini estão disponíveis em: <https://www.artstation.com/srkoema>.

<sup>24</sup> Tais localidades possuem importância na cidade de Belém por serem pontos de entrada e saída da cidade, gerando grande fluxo de pessoas e abertura de comércios.

Por último, a descrição densa trata do conceito do pesquisador como autor. Geertz buscou favorecer recursos linguísticos diversificados em detrimento da linguagem científica em narrativas de cunho etnográfico, assim como foram exploradas análises interpretativas, com influência da subjetividade e dos dados biográficos, considerando as questões históricas e as biográficas que perpassam as descrições etnográficas.

Desta forma, busca-se aqui não se limitar a apenas transcrever o que se observava, mas, a partir das obras analisadas, oferecer uma abordagem interpretativa particular. Sabendo que, uma vez admitida a subjetividade (GEERTZ, 1989), é possível que dois ou mais pesquisadores tenham estado em um mesmo local, os mesmos objetos de análise, e ainda assim acabarem desenvolvendo estudos e análises diferentes, até contraditórias (TALAMONI, 2013).

## 2. ENTRE O BREU E O NEON

As ilustrações de Calandrini possuem características peculiares do *Cyberpunk*, adotando um retrofuturismo<sup>25</sup> sobressaído em cenas com cabos elétricos em excesso atravessando a cidade, dentro de um universo de ficção científica, sem se afastar da temática de viagens espaciais e da relação com a tecnologia, propondo uma descrição de futuro caótico e metrópole degradada.

“O gênero de ficção científica que viria a ser chamado *cyberpunk*<sup>26</sup>, foi se formando ao longo da primeira metade da década de [19]80” (LEMOS, 2004, p. 12) e se expressa através da literatura, da música, dos quadrinhos, do cinema etc., Amaral (2005b). Os autores do movimento *cyberpunk* reprocessaram uma série de tendências disseminadas pela cultura da época e de décadas anteriores, possibilitando encontrar na literatura e no universo midiático

---

<sup>25</sup> Segundo Henry Jenkins, retrofuturismo define-se como “um gênero em que permite as pessoas olharem para trás, examinando mitos e fantasias mais antigos contra a realidade contemporânea” (Jenkins, 2007 *Apud* NUNES; BIN, 2018, p. 8).

<sup>26</sup> O termo *Cyberpunk* é usado pela primeira vez em um conto homônimo do escritor norte-americano Bruce Bethke, em 1983. Enquanto *cyberspace* foi utilizado inicialmente em “*Neuromancer*” (1984) pelo autor William Gibson, ambos os termos são originados do conceito “cibernética”, criado pelo teórico Norbert Wiener, em 1948, e uma série de influências da década de 1940 que o movimento teve, em especial da *hard science* e da *new wave* da década de 1960 (LEMOS, 2004). O *cyberpunk* pode ser apresentado como um dos elementos definidores da cibercultura, pois além de sua vertente artística, há uma postura em relação ao mundo, manifestada na atitude, na ética e no comportamento dos hackers.

recursos estilísticos herdados do cinema, dos videoclipes e dos comerciais de TV dos anos 1980, (LEMOS, 2004). O uso do neon e das cores azul e magenta se contrastam com a escuridão da cidade na estética *cyberpunk* que recebe forte influência do cinema *noir*<sup>27</sup>, não apenas em relação ao estilo estético, mas também em relação ao seu pessimismo e se consolida imageticamente com os filmes *Blade Runner* e *Tron: uma odisséia eletrônica* (ambos de 1982). No entanto, ao longo dos anos o futuro foi projetado de formas diferentes, variando de acordo com a ideia que se queria passar dele, tornando sua representação intrinsecamente relacionada às idealizações e previsões daqueles que o desejavam produzir.

Portanto, no *cyberpunk* não há um interesse em transferir às telas, a imagem literal que se tem da realidade, mas a partir do imaginário acerca do futuro, revelar as problemáticas atuais, utilizando a arte como fator de crítica social. Segundo Amaral (2005b) as artes tratam das angústias dos homens de seu tempo, seja na literatura, na música, nas artes plásticas, no cinema etc., buscando exprimir o imaginário de sua época, assumindo agora, uma função muito mais metalinguística do que anteriormente.

Dessa forma, os exageros dos signos estéticos do nosso cotidiano em suas combinações aparentemente aleatórias seriam o seu fundamento, visto que “a hiperestética apresentada nas obras *cyberpunk* parece devedora da noção de hiper-real Baudrillard (1997), ou seja, o excesso de imagens repetidas *ad infinitum*, tornam-se hiper-reais e acabam nos contagiando com uma indiferença quase virótica” (AMARAL, 2005c, p.73). Isso pode ser visto não apenas como inchaço imagético, mas também como nosso próprio mundo, sendo alterado e criado ao longo do tempo de acordo com as inspirações culturais da sociedade representada (AMARAL, 2005c).

### 3. BELÉM: A CIDADE DE KEOMA

---

<sup>27</sup> O cinema *noir* é um subgênero dos filmes policiais da década de 40, ambientados em cidades escuras e perigosas como protagonistas determinantes nas tramas que caracterizam o estilo. A influência, para alguns, é o nascimento de um subgênero o tech-noir. Ver mais em: PACHECO, Laís. **Um mergulho pelos mistérios e encantos do Cinema Noir**. 2015. Disponível em: <https://universoretro.com.br/a-sofisticacao-dos-filmes-noir/>. Acesso em: 30 jun. 2019.

Figura 1: Um conto do futuro (representação da entrada de Belém pela Baía do Guajará)

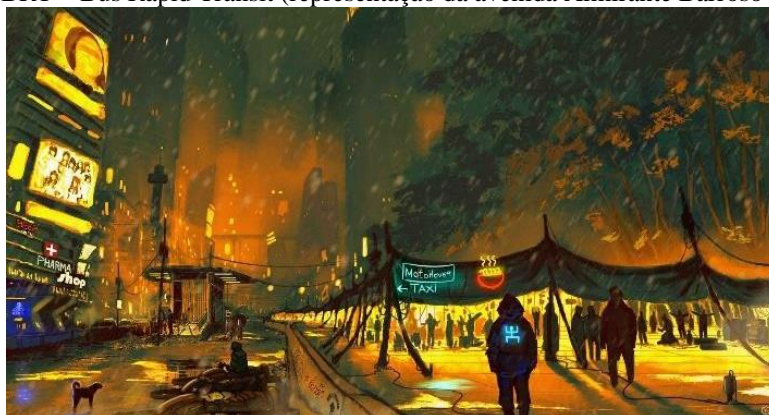


Fonte: Artsation.

Os artefatos ressaltam os aspectos naturais, tradicionais e urbanos da cidade de Belém, consideram demasiadamente seu contexto amazônico. Como expressões típicas da “pós-modernidade” (JAMESON, 1985), são imagens construídas como sequências frenéticas, sobrepostas, imbricadas: aeronaves, barcos, arquitetura oriental em neon ao lado de casarões europeus pichados etc. Onde é possível ver o relógio importado da Inglaterra ladeado por arranha-céus acinzentados encobertos por uma névoa intensa que assim como a água, circunda a cidade e seu fantasmagórico e mais famoso cartão postal (o Mercado de Ferro no complexo do Ver-o-Peso). Há um excesso de variações, de estilos, tempos, iluminações e culturas que parecem imbricadas em uma única imagem, adaptando sua composição ao regionalismo paraense.

Evidentemente futurista ou adequada ao seu tempo (pós-moderno), a obra propõe uma ambientação de visual *noir*, soturna, ligada diretamente a filmes como *Blade Runner*. A Belém do futuro (idealizada), é caótica (ver figura 2) com acúmulo de referências e tensões espaço-temporais que para Jameson (2002) é uma das características marcantes da pós-modernidade a gerar um tipo de esquizofrenia nascida da incapacidade contemporânea de organizar o tempo histórico e estipular um horizonte futuro – uma utopia –, levando o sujeito a viver dos *flashes* de um presente eterno. Nessa característica existe uma “ruptura na cadeia de significantes, isto é, as series sintagmáticas encadeadas de significantes que constituem um enunciado ou um significado” (JAMESON, p.53, 2002).

Figura 2: BRT – Bus Rapid Transit (representação da avenida Almirante Barroso em Belém)



Fonte: Artsation.

O paralelo possível entre as ilustrações e o filme *Blade Runner*, indica que a representação sobre Belém pela estética da linguagem *cyberpunk* também se configura uma variação do pastiche, uma imitação, aqui mais estético. O pastiche para Jameson (2002) é a linguagem pós-moderna por excelência, pela “explosão da literatura moderna em um sem número de maneirismos e estilos individuais distintos [...] tornando os estilos modernistas em códigos pós-modernistas” (JAMESON, 2002, p. 44). Nesse cenário de acúmulo, “os produtores culturais não podem se voltar mais para lugar nenhum a não ser para o passado: a imitação de estilos mortos, a fala através de todas as máscaras estocadas no museu imaginário de uma cultura que agora se tornou global (JAMESON, 2002, p. 45). A chuva característica local, presente nos desenhos, acompanha o filme como um arquétipo da cidade morta, que perdeu o prestígio e agora inspira sentimentos nostálgicos

[...] constituída por dejetos e objetos de outras épocas em meio à tecnologia representa, para Gorostiza e Pérez (2002) o fracasso da razão, além de estar inserida em uma cotidianidade anômala, na qual os resquícios da destruição ambiental em um mundo distópico [...] aparecem em forma de uma chuva ininterrupta (AMARAL, p. 7, 2005a).

O Ver-o-Peso, símbolo máximo da capital paraense, aparece várias vezes nas ilustrações de Keoma Calandrini, com o papel importante dentro da perspectiva do *cyberpunk* de evidenciar

---

uma espécie de saudosismo romântico<sup>28</sup> (AMARAL, 2005b). Remete à concentração das mais significativas tradições da cidade, que na ilustração aparecem na forma da “Feira do Açai”<sup>29</sup>.

### 3.1. O Romantismo na Ficção Científica

O “Mercado de Ferro”, outro elemento representativo daquele espaço, tem suas proporções diminuídas na obra de Keoma, parece pequeno diante da grandiosidade arquitetônica dessa cidade *do futuro*. Cidade que ainda assim faz questão de preservá-lo como a esfinge de um tempo, do tempo em que o Ver-o-Peso era o lugar onde nascia a cidade de Belém. Um presente eterno (JAMESON, 2002) reforçado pela intenção não declarada de lamentar a perda desse patrimônio cultural (BENJAMIN, 1994), hoje subsumido em meio à chuva que intensifica o caos vivenciado a cada inverno amazônico na cidade de Belém.

Nas ilustrações futurísticas, as ilhas dão lugar a mais prédios, transformando suas silhuetas pequenas e disformes em notáveis figuras retangulares, verticalizadas, interconectadas à cidade de Belém por meio do asfalto. O global parece engolir o local, camuflando processos de aculturação impostos com algumas adequações e pequenas evidências preservadas a servirem de faróis identitários. O romantismo na ficção científica (FC) vem através de uma ideia utópica do nostálgico com o fim de “retornar aos valores perdidos; pela estetização do presente; pela rejeição e euforia em relação à modernidade e, principalmente, pela ideia de maquinização do mundo e das relações puramente utilitárias entre os seres humanos” (AMARAL, 2005a, p. 4).

No *cyberpunk* os espaços da cidade carregam elementos que compõem uma identidade peculiar, sombria, chuvosa e apavorante convertendo-se em distopia arquitetônica e metáfora para o ciberespaço (Amaral, 2005a). É a mesma cidade que Keoma representa, tensionando passado, presente e futuro. O tempo em Calandrini é tomado por intensa fluidez. O rio apossa-se de uma parte maior da cidade, envolvendo o simbólico relógio (ver figura 1) que incapaz de expressar sequer seu próprio tempo, não sustenta o fardo de apontar o tempo de toda uma cidade. Do Pré-colonialismo, ao Pós Apocalíptico, ele reúne elementos fluentes de um espaço

---

<sup>28</sup> O romantismo, para além do movimento artístico é uma visão de mundo coletiva que se apresenta com mais ou menos força em determinados momentos históricos, segundo Amaral (2005b).

<sup>29</sup> Lugar no qual é possível comprar o fruto *in natura* vindo das diversas ilhas situadas na frente da grande cidade amazônica para logo depois ser processado, vendido e consumido com peixe frito no próprio mercado do Ver-o-Peso.



---

transmutado onde, agora digitalizados, a fusão desses elementos mistura lugares, linguagens e tempos da e na cidade de Belém gerando um auto reconhecimento carente de firmeza, que ora apoia-se na tradição, ora na modernidade, e que na maior parte do tempo recorre ao passado, a algum sentido familiar que lhe traga segurança e sentimento de pertença.

As relações entre ficção científica e pós-modernidade Bukatman (1998) afirma que tanto nas teorias pós-modernas quanto na ficção-científica, através da sua linguagem – iconográfica e narrativa – o choque do novo é estetizado e examinado; além disso, ambas possuem uma ahistoricização, contudo com uma perspectiva crítica, pois a ficção científica transforma nosso próprio presente em um passado determinado de algo que virá, o que remonta novamente à ideia de Roberts (2000) de que a ficção-científica é extremamente nostálgica e romântica (AMARAL, 2005b, p. 6).

Portanto, é importante ressaltar que as impressões estereotipadas da Amazônia se propagaram na história e foram enraizadas no imaginário popular provocando uma sensação de familiaridade com certa ideia de tradição, o que o urbano não costuma remeter. Há, a partir disso, uma auto concepção amazônica/belenense que parece tão frágil, tão superficial, e que por isso mesmo precisa constantemente ser reforçada remetendo-se a um passado glorioso, à “época da borracha”, à tradição cabocla e ribeirinha, por exemplo.

Na Ficção Científica as narrativas sobre o futuro não estão distantes do agora. Keoma observa o presente de Belém para nele enxertar os exageros estéticos, distópicos, geradores de estranhamento, capazes de promover reflexão e dor, mas que não se afastam dos simulacros de existência também familiares. Hiperbolicamente, ele pinta a cidade reconfigurando seus espaços sem renunciar a seu passado. Um romântico (?), apresentando um futuro que talvez seja exatamente o superlativo do agora, de um presente manchado e tocado por esse passado que insistimos em carregar, porque sem ele, ou fora dele, precisamos confessar, nada mais parece fazer sentido. Ao final, assim, a grande cidade amazônica se impõe. Suas imagens são tão poderosas que delas o artista nem tenta escapar. Ele e sua obra são capazes apenas de constrangê-las, denunciá-las através do exagero, da retirada de suas máscaras. O que convenhamos, já é mais do que suficiente para atualizá-las.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

---

Apresentar a relação entre o passado histórico, por vezes idealizado de Belém, e a ideia intercessora de futuro apresentada por artistas como Keoma Calandrini é sem dúvidas um trabalho que mexe com algumas de nossas certezas mais profundas. Buscar identificar e interpretar os elementos comuns a essas temporalidades, os entendendo como possíveis respostas estéticas de um jovem que vive e produz no agora, no contexto único de uma cidade que nos incita, diariamente, a realizar saltos por entre os seus vários tempos é, por outro lado, estimulante e revelador de nossa relação com o lugar onde vivemos.

Este trabalho se estabeleceu como possibilidade de leitura antropológica, por meio da obra de Keoma Calandrini, das temporalidades vivenciadas pela cidade de Belém na contemporaneidade, buscando discutir por meio de um texto ensaístico, algumas das representações mais arquetípicas da cidade tendo em suas obras o ponto de partida e chegada. A ideia foi a de tencionar e escancarar, a partir da arte, os tempos múltiplos experimentados por Belém na contemporaneidade, mirando sempre na ideia de futuro apresentada pelo artista paraense. Noção conflituosa na medida em que ora apoia-se no mítico e em seus aspectos naturais, ora em sua gloriosa herança *Art Nouveau* e em elementos distópico, futuristas.

A Belém que surge das ilustrações do artista, é uma cidade romântica, caótica, nublada, tomada por prédios, fumaça e violência. A cidade em ruínas transita entre o familiar e o estranho ainda presa em seus ideais de tradição, ao seu passado utópico, refletindo uma sociedade esquecida, com diversos problemas a serem resolvidos. Os traços da estética *cyberpunk* parecem um elemento usado como camuflagem para a crítica social do artista que quando sobreposto à realidade, nada consegue esconder, provocando a sensação de tratar-se, na verdade, da Belém atual, e que sem pretender tecer previsões sobre o futuro, desmascara a realidade por de trás das representações que usam as clássicas míticas desse espaço como escudos para não encarar uma cidade pouco humana. Ainda assim, uma cidade idealizada.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, A. **A metrópole e o triunfo distópico**: a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 13, p. 1-14, jul/dez, 2005a.

AMARAL, A. **Visões Cibertemporais**: A Inserção Do Cyberpunk nos estudos de comunicação e Cibercultura. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 10 n. 14, p. 70-81, 2005b.

- 
- AMARAL, A. **Cyberpunk e Pós-modernismo**. In: BOCC, Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, Portugal, 2003. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>. Acesso em: 27 dez. 2018.
- BENJAMIN, W. O Narrador. In: BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994, p.197-221.
- BLADE RUNNER**: O caçador de andróides. Direção: Ridley Scott, Produção: Michael Deeley. EUA, 1982, 1 DVD.
- CALANDRINI, Keoma. [Ilustrações]. Disponível em: <https://www.artstation.com/srkoema> Acesso em: 12 maio 2021.
- CALANDRINI, Keoma. **BRT Bus Rapid Transit**. s/d. Ilustração. Disponível em: <https://www.artstation.com/srkoema/artwork/IVDJVV>. Acesso em: 12 mai. 2021.
- CALANDRINI, Keoma. **Um Conto do Futuro**. s/d. Ilustração. Disponível em: <https://www.artstation.com/srkoema/artwork/QzXavr>. Acesso em: 12 mai. 2021.
- BELÉM tem título de Cidade Criativa da Gastronomia renovado pela Unesco. **G1 Pará**, 20 ago. 2020. <https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2020/08/20/belem-tem-titulo-de-cidade-criativa-da-gastronomia-renovado-pela-unesco.ghtml>. Acesso em: 12 mai. 2021.
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- GEERTZ, C. El antropólogo como autor. Barcelona: Paidós Ibérica, 1989.
- JAMESON, F. **Pós-modernidade e sociedade de consumo**. Novos Estudos CEBRAP, São Paulo, n. 12, p. 16-26, jun., 1985.
- JAMESON, F. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 2002.
- LEMONS, André. **Ficção científica cyberpunk**: o imaginário da cibercultura. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.
- NUNES, M. R. F.; BIN, M. A. Retrofuturismo, espaço e corpo-mídia: steampunk e a memória do futuro. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 01-21, maio/ago. 2018
- PACHECO, Laís. Um mergulho pelos mistérios e encantos do Cinema Noir. **Universo Retrô**, 30 jul. 2015. Disponível em: <https://universoretro.com.br/a-sofisticacao-dos-filmes-noir/>. Acesso em: 30 jun. 2019.
- TALAMONI, A. C. Possíveis contribuições metodológicas da Antropologia Interpretativa de Clifford Geertz às pesquisas em Ensino de Ciências. ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 9., 2013, Águas de Lindóia. **Anais [...]**. São Paulo: Abrapec, 2013.
- TRON**: Uma odisséia eletrônica. Direção: Steven Lisberger, Produção: Donald Kushner. Estados Unidos, 1982, 1 DVD.
-