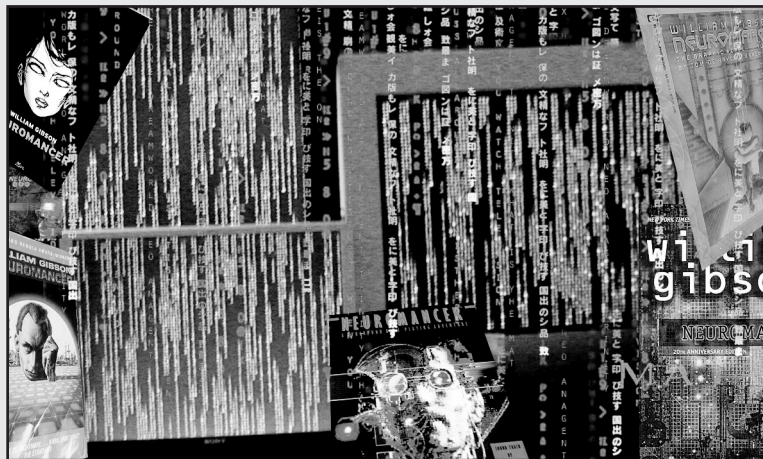


A retradução em português de *Neuromancer*, o livro que inspirou a trilogia *Matrix*



Márcia do Carmo Felismino Fusaro

Mestre em História da Ciência – PUC-SP

Especialista em Língua, Literatura e Semiótica – USJT

Graduada em Letras-Tradutor e Intérprete – Unibero

Tradutora, Professora e Coordenadora do curso de Tradutor e Intérprete do

Departamento de Ciências Sociais, Comunicação e Arte – Uninove

Membro do grupo de pesquisa em comunicação e linguagens audiovisuais

– Uninove.

São Paulo – SP [Brasil]

marciafusaro@uninove.br

marciafusaro@terra.com.br



Do ponto de vista da tradução, o surgimento da ficção científica, como gênero, foi extremamente importante.

Inicialmente, a tradução desse material seguiu um padrão de desenvolvimento que pode ser descrito em termos de uma trajetória transnacional, geopolítica e “migratória”, orientada pelos interesses de grupos sociais pertencentes tanto à sociedade-fonte quanto à sociedade-alvo¹.

Jean-Marc Gouanvic

1 Introdução

Neste artigo, faz-se uma breve análise comparativa entre as duas traduções para a língua portuguesa do romance de ficção científica (FC) *Neuromancer* (1984), de William Gibson, uma das obras que inspiraram a trilogia cinematográfica *The Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2002) e *Matrix Revolutions* (2003).

A primeira dessas traduções foi publicada em 1991, pela editora Aleph, e a segunda em 2003, pela mesma editora. É válido ressaltar que a retradução foi realizada após o lançamento dos filmes para o cinema, visando, ao que parece, captar o público que se tornara fã da trilogia. A tradução de 1991, feita por Maya Sangawa e Sílvio Alexandre, foi “considerada um pouco problemática”, segundo declaração do tradutor da edição de 2003, Alex Antunes (2005).

Serão analisados, neste trabalho, alguns desses possíveis ‘problemas’ de tradução, com base no original e em ambas as traduções. Utilizar-se-ão, como subsídio teórico, os tra-

balhos de alguns estudiosos das áreas de tradução e FC, na tentativa de entender os motivos que levaram os tradutores a fazer determinadas escolhas em um complexo universo que envolve a FC e suas traduções.

2 A ficção científica na atualidade

Neste início de século, a FC se apresenta como um gênero de difícil definição. Contudo, apesar das dificuldades de compreensão, pode-se afirmar com precisão que se trata de um estilo que possibilita um diálogo importante entre as artes e as ciências. Antes visto como um gênero literário ‘periférico’, entendido nos termos teóricos de Even-Zohar (2000, pp. 192-197), atualmente a FC parece conquistar um maior destaque no meio literário. Esse destaque, embora ainda bastante tímido no Brasil, quando comparado ao modo pelo qual esse gênero é visto em países como Estados Unidos, Inglaterra e França, por exemplo, não deixa de ser significativo em relação ao passado. No seio dessa mudança de perspectiva, a tradução desempenha, no Brasil, um papel essencial nesse processo e digno de maiores estudos em termos de possibilidade de acesso à leitura desse gênero no país.

Também não resta dúvida de que grande parte dessa mudança de enfoque em relação à FC se deve à notoriedade que a indústria cinematográfica passou a dar para esse gênero. Filmes como *Metrópolis* (1927), do diretor Fritz Lang; *2001, uma Odisséia no Espaço* (1968), dirigido por Stanley Kubrick; *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott; e, mais recentemente, a trilogia *Matrix* (1999-2003), dirigida pelos irmãos Andy e Larry Wachowski, contribuíram para modificar parte dessa

visão preconceituosa. Prova disso foi o incentivo dado ao estudo da ficção científica em universidades norte-americanas, principalmente após a Segunda Guerra Mundial. Nas palavras de Sohár:

Houve um grande aumento de popularidade da ficção científica após a Segunda Guerra Mundial. A sofisticação intelectual cada vez maior do gênero e a maior ênfase dada a temas sociais e psicológicos ampliaram significativamente a atração do público-leitor pela ficção científica. Esta se tornou internacional, estendendo-se para a União Soviética e outros países da Europa Oriental. Críticas sérias sobre o gênero tornaram-se prática comum e, particularmente nos Estados Unidos, a ficção científica passou a ser estudada como literatura nas universidades. Surgiram revistas especializadas, dedicadas a informar todos os aspectos do gênero aos fãs. Desenvolveu-se o culto a determinados escritores e os livros de ficção científica se tornaram *best-sellers*².

Conforme mencionamos, a FC se apresenta como um gênero complexo e de difícil definição. A respeito do surgimento do termo “ficção científica” e das definições sobre o gênero, o autor e pesquisador brasileiro de FC, Bráulio Tavares, nos diz:

O critério de verossimilhança não serve para analisar e julgar a fc; isso inclui também a questão das “justificações científicas”. Na fc a ciência é perso-

nagem, e não co-autora. A maioria dos mal-entendidos que cercam a fc deriva do fato de as pessoas insistirem em definir alguma coisa a partir do nome com que ela foi casualmente batizada um dia, mesmo que hoje esse nome não tenha muito a ver com ela. *Science fiction* foi o nome sonoro e simpático escolhido por Hugo Gernsback, editor da revista *Amazing Stories*, nos anos 20, para denominar o tipo de literatura que ele tentava incentivar. Esse nome deu origem a tantas polêmicas que o autor norte-americano Robert Heinlein propôs o termo “ficção especulativa” (*speculative fiction*) para substituí-lo, e quebrar assim o círculo vicioso de cobranças entre cientistas e literatos. (TAVARES, 1992, p. 11)

Uma possível definição para “ficção especulativa” seria a literatura que especula sobre a realidade, fornecendo paradigmas que tornam relativas as compreensões estabelecidas (CAUSO, 2003, p. 34). As várias tentativas de definição do gênero, ocorridas ao longo de sua história, levaram alguns estudiosos contemporâneos a dividirem a “ficção especulativa” em três gêneros principais: ficção científica, fantasia e horror.

De modo geral, a FC explora a fronteira movediça entre aquilo que já foi explorado e reconhecido pela ciência e aquilo que a ciência ainda trata como possibilidades e questionamentos. É importante ressaltar que, embora a FC utilize a ciência como matéria-prima para suas criações, o universo com o qual ela lida mais de perto é o da ficção. Para Tavares,

(...) uma boa história de FC é a que consegue nos mostrar um universo diferente do nosso, em geral mais complexo do que o nosso, e dar-lhe uma coerência satisfatória. Isso garante as condições para se fazer boa ficção, ou seja, contar uma boa história, uma história que deixe uma impressão forte, e que faça pensar. (1992, p. 24).

Quanto à fantasia, temos uma definição interessante oferecida por Roberto de Souza Causo, outro especialista brasileiro em FC:

A fantasia é o gênero irmão da ficção científica. Enquanto esta se apresenta como um mundo ficcional diferente do nosso por força de fatores científicos e tecnológicos, a fantasia apresenta a diferença a partir de fatores mágicos e sobrenaturais. (CAUSO, 2003, p. 88).

Também é Causo quem oferece uma possível definição do gênero horror:

O horror é o terceiro pé da ficção especulativa. Suas raízes míticas, é claro, estão no medo natural sentido pelo ser humano, em face do universo e do poder destrutivo da natureza. Suas raízes literárias estão no romance gótico. (CAUSO, 2003, p. 99).

Nesse complexo jogo de definições, temos ainda, no universo específico da FC, dois gêneros que se destacam na atualidade: a *space opera* e o *cyberpunk*. A *space opera* explora

as viagens espaciais imaginadas em um tempo futuro ou nos confins do universo. O gênero *cyberpunk* nos interessa mais de perto neste estudo, pois define o estilo apresentado pela obra *Neuromancer*.

Passemos, então, a uma definição um pouco mais detalhada desse último gênero, antes de nos determos no estudo das traduções de *Neuromancer* para a língua portuguesa.

3 Uma breve definição sobre o gênero *cyberpunk* no contexto pós-moderno

O termo *cyberpunk* foi cunhado pelo escritor norte-americano Bruce Bethke, em 1983, em um conto que levou esse mesmo título, e está diretamente ligado às teorias pós-modernas de uma maneira curiosa, pois, ao mesmo tempo que serve de fonte de estudo para essas teorias, sendo objeto de interesse de vários estudiosos da atualidade, a sua pesquisa serve também como fundamento social e cultural para a própria estruturação desse gênero de FC. Portanto, a produção artística e os estudos teóricos relacionados ao *cyberpunk* se relacionam e se sustentam mutuamente.

Os termos *cyberpunk* e *cyberspace* originam-se do termo “cibernética”, conceito criado pelo teórico Norbert Wiener, em 1948. A palavra *cyberspace* surgiu pela primeira vez na obra *Neuromancer* (1984), cunhado por seu autor, William Gibson, considerado um dos principais autores do gênero *cyberpunk*. Esse gênero caracteriza-se pela mistura de determinados elementos, dos quais se destacam: visão de futuro decadente dominado pela tecnologia; forte influência da cul-

tura japonesa; resgate do estilo *punk* em seu aspecto gótico (vestimentas e óculos escuros); inserção no mundo virtual.

O livro *Blade Runner* (1968), de Philip K. Dick, é considerado o primeiro do gênero *cyberpunk*. O mundo decadente, que já havia sido explorado tanto no livro quanto no filme homônimo de 1982, dirigido por Ridley Scott, reaparece em *Neuromancer* com um tom marcado por uma intensa inserção no mundo virtual. Por meio de uma trama complexa que contém todas as características próprias do gênero *cyberpunk*, esse livro conta a história de Case, um *hacker* que, desiludido com o tipo de mundo alienado que o cerca, descobre uma espécie de comunidade secreta que luta pela libertação da raça humana de um sistema dominado pelas máquinas (AMARAL, 2005).

Esse universo temático ainda recente da FC apresenta-se, sem dúvida, como um desafio para o tradutor, pois, não somente o enredo complexo demonstra contextos muito específicos, ligados ao mundo da informática e da ciência, mas também se encontram presentes ambientes futurísticos imaginados pelo autor como parte desse mundo alternativo. Tendo como base os termos e citações ligados à ciência e aos elementos próprios do gênero *cyberpunk*, serão analisados a seguir algumas passagens das duas traduções da obra para a língua portuguesa.

4 A retradução de *Neuromancer*

A obra *Neuromancer* apresenta 24 capítulos, divididos em cinco partes, que receberam títulos específicos. Na pri-

meira tradução (GIBSON, 1991), de Maya Sangawa e Sílvio Alexandre, há um posfácio abordando o autor e sua obra e, na seqüência, um texto sobre ‘divulgação científica’, escrito por Pierluigi Piazzzi, na época, editor responsável pela tradução. Nesse texto, Piazzzi se preocupa, exclusivamente, em situar o leitor no universo da informática.

Na segunda tradução (GIBSON, 2003), feita por Alex Antunes, temos um prefácio crítico sobre a obra, em que a trilogia cinematográfica *Matrix* é citada como parte integrante da análise do romance. Nessa edição, a citação da tradução, na página de rosto, é feita da seguinte maneira: “Tradução: Alex Antunes (baseada na tradução da 1ª edição, de Maya Sangawa e Sílvio Alexandre)” (GIBSON, 2003). A revisão dessa retradução foi feita por Adriano Fromer Piazzzi, filho do editor da primeira tradução.

Passemos agora à análise de alguns aspectos mais específicos das duas traduções.

4.1 O título da obra

O título original foi mantido em ambas as traduções e trata-se de um neologismo, criado pelo autor William Gibson: a palavra “neuromancer” é uma variação de “necromancer”, mágico que lida com espíritos malignos e com a morte. “Neuro” remete a “nervos e inteligência artificial”; “mancer” a mágico. “Romancer” é ainda outro jogo de palavras no título, que remete à raiz de “romancista” (GIBSON, 2003).

4.2 Tradução de termos ligados à ciência

Em relação a termos científicos mais específicos, como “prosthetic arm”, por exemplo, notamos que a tradução de

1991 não utiliza o termo “prótese”, mais comum no português atual, e sim “protético”. A tradução de 2003 corrige esse distanciamento, empregando o termo mais usual. Outros problemas desse tipo ocorrem com vários termos da tradução de 1991, gerando, inclusive, erros, como traduzir “implants” (GIBSON, 1984, p. 6) por “transplantes” (GIBSON, 1991, p. 16). Vemos que esse termo foi corrigido na tradução de 2003, traduzido por “implantes” (GIBSON, 2003, p. 15).

Exemplo 1

Original

“Ratz was tending bar, his prosthetic arm jerking monotonously (...)” (GIBSON, 1984, p. 3).

Tradução

“Ratz estava de serviço no balcão, com o braço protético balançando monotonamente (...)” (GIBSON, 1991, p. 13).

Retradução

“Ratz estava atendendo no balcão, sua prótese de braço balançando monotonamente (...)” (GIBSON, 2003, p. 11).

Exemplo 2

Original

“Either in a registered clinic or in the shadowland of black medicine. Synonymous with implants, nerve-splicing, and microbionics, Chiba was a magnet for the Sprawl’s techno-criminal subcultures.” (GIBSON, 1984, p. 6).

Tradução

“Ou numa clínica registrada, ou numa zona sombria da medicina clandestina, sinônimo de transplantes, separação do sistema nervoso, microbiônica biotecnológica. Chiba constituía um pólo de atração para subculturas tecno-criminais do Sprawl.” (GIBSON, 1991, p. 16).

Retradução

“(…) ou numa clínica registrada, ou no submundo da medicina clandestina, sinônimo de implantes, nervo-reenlace e microbiônica. Chiba era um ímã para as subculturas tecnocriminais do Sprawl.” (GIBSON, 2003, p. 15).

4.3 Neologismos e termos de origem japonesa

Com relação a termos e neologismos ligados à língua e à cultura japonesa, muito comuns no gênero *cyberpunk*, notamos uma preocupação maior de esclarecimento na tradução de 2003, com o acréscimo de notas de rodapé que não aparecem na tradução de 1991, nem mesmo na obra original.

Exemplo 1

Original

“He stepped out of the way to let a dark-suited sarariman (...).” (GIBSON, 1984, p. 10).

Tradução (sem nota de rodapé)

“Afastou-se para dar passagem a um sarariman vestido de preto.” (GIBSON, 1991, p. 20).

Retradução (com nota de rodapé)

“Deu passagem para um sarariman de terno preto” (GIBSON, 2003, p. 20).

Nota de rodapé:

Sarariman – apropriação fonética japonesa do inglês “salary man”; o funcionário assalariado das corporações. Aqui, Gibson sugere que o gigante industrial japonês (Mitsubishi) teria absorvido a empresa americana de pesquisa genética (Genentech), com implicações inquietantes (N.T.). (GIBSON, 2003, p. 20).

Exemplo 2

Original

“The sarariman had been Japanese, but the Ninsei crowd was a gaijin crowd. Groups of sailors up from the port, tense solitary tourists hunting pleasures no guidebook listed (...)” (GIBSON, 1984, p. 11).

Tradução (sem nota de rodapé)

“O *sarariman* era japonês, mas a multidão do Ninsei era uma multidão *gaijin*: grupos de marinheiros recém-saídos do porto, turistas solitários e nervosos à caça de prazeres não incluídos em nenhum guia (...)” (GIBSON, 1991, p. 20).

Retradução (com nota de rodapé)

“O sarariman era japonês, mas a multidão do Ninsei era uma multidão *gaijin*. Grupos de marinheiros saídos direto do porto, turistas solitários nervosos à caça dos prazeres não listados nos guias.” (GIBSON, 2003, p. 21).

Nota de rodapé:

“Gaijin – termo para designar estrangeiro, não-japonês. No contexto do livro parece ter perdido seu caráter pejorativo original. (N.T.)” (2003, p. 21).

4.3 Tradução domesticadora x tradução estrangeirizadora

Tomando por base os conceitos teóricos apresentados por Lawrence Venuti em *The translator's invisibility* (1995) e retomados por John Milton em *O Clube do Livro e a tradução* (2002, pp. 149-159) quanto à domesticação e à estrangeirização nas traduções, notamos que a postura dos tradutores em 1991 foi muito mais domesticadora, dos pontos de vista lexical e sintático. Já na tradução de 2003, percebe-se uma postura mais estrangeirizadora por parte do tradutor.

Exemplo 1

Original

"(...) designed by a bored researcher who kept one thumb permanently on the fast-forward button." (GIBSON, 1984, p. 7).

Tradução (domesticadora)

"(...) concebida por um investigador aborrecido que mantivesse permanentemente o polegar em pressão sobre o botão de movimento acelerado para a frente." (GIBSON, 1991, p. 17).

Retradução (estrangeirizadora)

"(...) conduzida por um pesquisador entediado que mantivesse o dedo pressionando o tempo todo o botão de fast-forward." (GIBSON, 2003, p. 16).

Exemplo 2

Original

"He'd found her, one rainy night, in an arcade." (GIBSON, 1984, p. 8).

Tradução (domesticadora)

“Encontrara-a, em uma noite de chuva, numa sala de jogos.” (GIBSON, 1991, p. 17).

Retradução (estrangeirizadora)

“Case a encontrou numa noite chuvosa, em um salão de games.” (GIBSON, 2003, p. 17).

Exemplo 3

Original

“All the speed he took, all the turns he’d taken and the corners he’d cut in Night Club, and still he’d see the matrix in his sleep, bright lattices of logic unfolding across that colorless void...” (GIBSON, 1984, pp. 4-5).

Tradução (domesticadora)

“A despeito de toda a droga tomada, de todas as esquinas dobradas em Night Club, ainda vislumbrava durante o sono a matriz, a brilhante esteira de lógica desdobrando-se pelo vazio sem cor...” (GIBSON, 1991, p. 14).

Retradução (estrangeirizadora, com nota de rodapé)

“Com todo o speed consumido, todos os giros pelas esquinas de Night Club, mesmo assim, ele ainda via a Matrix durante o sono, as tramas brilhantes de lógica desdobrando-se pelo vazio sem cor...” (GIBSON, 2003, p. 13).

Nota de rodapé:

“Speed – gíria genérica para anfetaminas, drogas estimulantes. (N.T.)” (GIBSON, 2003, p. 13).

Exemplo 4

Original

"(...) it was tattooed with a luminous digital display wired to a subcutaneous chip." (GIBSON, 1984, p. 14).

Tradução (domesticadora)

"(...) tinha uma tatuagem do feitio de um mostrador digital, ligada a um microprocessador subcutâneo." (GIBSON, 1991, p. 23).

Retradução (estrangeirizadora)

"(...) e ele tinha um mostrador digital luminoso tatuado, ligado a um chip subcutâneo." (GIBSON, 2003, p. 25).

5 Considerações finais

A postura dos tradutores de *Neuromancer* foi diferente nas duas edições brasileiras da obra. Considerando-se o fato de que grande parte da produção literária do gênero FC no Brasil chega aos leitores por meio de traduções, uma vez que a expressão nacional desse gênero ainda é bastante tímida, podemos afirmar que, na retradução, houve, sem dúvida, uma preocupação maior com uma revisão mais bem cuidada em relação à primeira tradução do romance. Contudo, é provável que essa atenção não tenha surgido, apenas, pelo conteúdo da obra em si, ou pelo interesse na divulgação da FC no Brasil, mas, muito provavelmente, devido ao *boom* ocorrido na mídia, após o lançamento da trilogia *Matrix*, e aos prováveis lucros que isso poderia gerar do ponto de vista editorial.

Vale ressaltar a qualidade da retradução de 2003 em muitos sentidos, principalmente, em relação à inserção de notas de rodapé que tentam esclarecer, ao leitor brasileiro, termos específicos do universo da FC que nem mesmo o autor inseriu no original. Em relação aos termos específicos e neologismos ligados à ciência, percebe-se uma maior 'insegurança' na primeira tradução, de Maya Sangawa e Sílvio Alexandre. O fato de o *cyberpunk* ser, na época, um gênero ainda muito novo, com todo um universo cultural próprio, provavelmente, deve ter deixado os primeiros tradutores brasileiros sem repertório suficiente para embasamento de todo o conteúdo a ser reproduzido no português. No caso da retradução, salienta-se que o tradutor Alex Antunes tinha a seu favor, além dos filmes da série *Matrix*, toda a divulgação midiática feita em torno da trilogia cinematográfica e da obra *Neuromancer*. Assim, o terreno tradutório pelo qual ele caminhou já se encontrava bem mais sedimentado.

Há que se destacar também a diferente postura dos tradutores em relação ao enfoque dado às suas traduções. É possível notar que a tradução de 1991 é muito mais domesticadora, empregando a versão para o português sempre que existe a opção entre um termo estrangeiro e outro consagrado em nosso idioma. Exatamente o oposto ocorre na tradução de 2003. Alguns exemplos: "chip" (GIBSON, 1984, p.14) é traduzido para "microprocessador" (1991, p. 23), mas volta a ser "chip" (2003, p. 25) na retradução; "bunker" (GIBSON, 1984, p. 235) é traduzido por "abrigo" (GIBSON, 1991, p. 222), mas na retradução torna a ser "bunker" (GIBSON, 2003, p. 275); "icebreaker" (GIBSON, 1984, p. 235) é traduzido por "penetrador" (GIBSON,

1991, p. 222) e, na retradução, mantém-se “icebreaker” (GIBSON, 2003, p. 275). Pode-se considerar que o termo “chip” até já se consagrou entre os usuários de informática, mas os termos “bunker” e “icebreaker” não são muito conhecidos nem utilizados pelo leitor comum da língua portuguesa do Brasil.

Essa conduta demonstra uma particularidade por parte do último tradutor. Ao lidar com um gênero ainda desprestigiado no Brasil, a postura de Alex Antunes, tradutor da edição de 2003, talvez, demonstre uma tentativa implícita, ainda que inconsciente, de ‘valorização’ do conteúdo do romance, atribuindo características estrangeirizadoras à tradução. Também a decisão da editora de retraduzir a obra, relançando-a com um novo perfil, inclusive gráfico, demonstra uma postura muito particular, antecipadora, talvez, dos lucros que surgiriam com a nova publicação, posterior ao lançamento da trilogia *Matrix*. Conforme Jean-Marc Gouanvic:

A decisão de traduzir um determinado texto de um determinado autor estrangeiro é tomada pelo editor levando-se em consideração o máximo lucro antecipado que este editor considere como sendo provável de se obter. Traduções de autores e de trabalhos que tenham se mostrado “eficientes” na cultura-fonte (trabalhos que tenham sido valorizados ao receber prêmios ou aparecer na lista de best-sellers) são geralmente considerados como investimentos seguros³.

Entre as características do gênero *cyberpunk* e da tradução de FC tomadas no contexto brasileiro mais amplo, notam-se, tanto por parte dos tradutores quanto dos editores, indícios de algumas posturas que parecem reiterar muitas das idéias desenvolvidas por teóricos da tradução e da FC mundiais, temas sobre os quais se vislumbra a possibilidade de estudos mais aprofundados.

Notas

- 1 *"From the point of view of translation, the emergence of science fiction as a genre was extremely important. Initially, the translation of this material followed a pattern of development which may be described in terms of a transnational, geopolitical, and "migratory" trajectory, regulated by the interests of social groups in both the target and source societies"* (GOUANVIC, 1997, p. 130). (As citações em inglês apresentadas ao longo deste artigo serão traduzidas pela própria autora.)
- 2 *"A great boom in the popularity of science fiction followed World War II. The increasing intellectual sophistication of the genre and the emphasis on wider societal and psychological issues significantly broadened the appeal of science fiction to the reading public. Science fiction became international, extending into the Soviet Union and other eastern European nations. Serious criticism of the genre became common, and, in the United States particularly, science fiction was studied as literature in colleges and universities. Magazines arose that were dedicated to informing the science-fiction fan on all aspects of the genre. Cults developed around individual writers and science-fiction works became paperback best-sellers"* (SOHÁR, 1999, p. 27).
- 3 *"The decision to translate a particular text by a particular foreign author is taken by a publisher in relation to the maximal anticipated profit which the publisher thinks is likely to be realized. Translations of authors and of works which have 'proven themselves' in the source culture (works which have been valorized by being awarded prizes or appearing on the best-seller list) are generally thought to be safe investments"* (GOUANVIC, 1997, p.127).

Referências

- AMARAL, A. *Cyberpunk e pós-modernismo*. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>>. Acesso em: 18 de maio de 2005.
- ANTUNES, A. Entrevista: Resposta do Tradutor. Disponível em: <<http://www.leialivro.sp.gov.br/texto.php?uid=559>>. Acesso em: 30 mar. 2005.
- CAUSO, R. de S. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875-1950*. 1. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- EVEN-ZOHAR, I. The position of translated literature within the literary polysystem. In: VENUTI, L. (Org.). *The translator's studies reader*. London: Routledge, 2000, pp. 192-197.
- GIBSON, W. *Neuromancer*. 1. ed. New York: Ace Books, 1984.
- _____. *Neuromancer*. Trad. de Maya Sangawa e Silvio Alexandre. São Paulo: Aleph, 1991.
- _____. *Neuromancer*. Trad. de Alex Antunes (baseada na tradução da 1ª ed. de Maya Sangawa e Silvio Alexandre). 3. ed. São Paulo: Aleph, 2003.
- GOUANVIC, Jean-Marc. The emergence of american science fiction in post-war France. In: *The translator*. v. 3, n. 2, Manchester: St. Jerome Publishing, nov. 1997, pp. 125-152.
- MILTON, J. *O Clube do Livro e a tradução*. Bauru: EDUSC, 2002.
- SOHÁR, A. *The cultural transfer of science fiction and fantasy in Hungary: 1989-1995*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 1999.
- BRIANS, P. Study Guide for William Gibson: *Neuromancer* (1984). Disponível em: <http://www.wsu.edu:8080/~brians/science_fiction/neuromancer.html>. Acesso em: 18 maio 2005.

TAVARES, B. *O que é ficção científica*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1992.

VENUTI, L. *The translator's invisibility*. London and New York: Routledge, 1995.

Para referenciar este texto:

FUSARO, M. do C. F. dos. A retradução em português de Neuromancer, o livro que inspirou a trilogia Matrix. *Cenários da Comunicação*, São Paulo, v. 5, p. 65-84, 2006.