

A série "Brasiliana Steampunk", de Enéias Tavares: narrativas transmídia, escrita criativa e a formação de novos públicos leitores

Enéias Tavares' "Braziliana Steampunk" series: transmedia storytelling, creative writing and readers' formation

Anderson Amaral de Oliveira

Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul

Resumo: A indústria cultural contemporânea propõe interações com seus consumidores de diferentes formas. Narrativas transmídia são uma tendência mundial, expandindo universos ficcionais, permitindo aos consumidores uma relação mais participativa com suas franquias favoritas. Este artigo tem por objetivo discutir as narrativas transmídia e analisar a série *Brasiliana Steampunk* como um exemplo de produção brasileira, enfatizando seu livro mais recente, intitulado *Parthenon Místico*. *Brasiliana Steampunk* cria uma liga de heróis baseada em personagens clássicos da literatura brasileira. Evidencia-se que as narrativas transmídia possuem papel significativo na revalorização da literatura e da cultura nacional, tendo potencial de impactar a formação de novos leitores.

Palavras-chave: Narrativas transmídia; Brasiliana Steampunk; Poéticas interartes; Literatura brasileira; Letramento literário

Abstract: Contemporary culture industry proposes interaction with consumers through different ways and medias. Transmedia storytelling is a world tendency since it expands fictional universes on the same time it enables consumers to have a more participatory relationship with their favorite media franchising. This paper discusses transmedia storytelling aiming to analyze *Braziliana Steampunk* as an example of Brazilian production, focusing on its recent book called *Parthenon Místico*. *Braziliana Steampunk* creates a heroes' league based on classical characters from Brazilian literature. It is evidenced transmedia storytelling plays a significant role to revalue national literature and culture, having potential to impact on readers' formation.

Keywords: Transmedia storytelling; Braziliana Steampunk; Interart poetics; Brazilian literature; Literary literacy

Introdução

A cultura midiática popular contemporânea, especialmente medida por tecnologias digitais, dialoga facilmente com o interesse dos leitores e expectadores, bombardeando-nos com opções cada vez mais criativas. É justamente na diversificação da oferta de bens culturais é que remonta a aposta a indústria. Portanto, a acessibilidade, a portabilidade e a possibilidade de participação são características essenciais para a produção artística em nosso tempo. Como a literatura, o cinema e os jogos analógicos poderão fazer frente aos videogames de tirar o fôlego, aplicativos de interação social com recompensas neurais e séries on demand acessadas via streaming? Ademais, seria a relação entre essas mídias, de fato, de oposição?

Umberto Eco e Jean-Claude Carrière (2010), em seu livro *Não contem com o fim do livro*, trazem a discussão sobre se os livros, na forma como conhecemos, serão ou não substituídos por diferentes plataformas de leitura. Nesse sentido, o livro como objeto é reconhecido como um objeto que alcançou o seu mais alto nível aprimoramento, sendo comparado a outros objetos como óculos, colheres, martelos e até mesmo a roda. Isso significa que, apesar da tecnologia possibilitar a utilização de novos materiais e suportes, uma vez alcançando a excelência do objeto, a humanidade não é capaz de substituir suas principais características e princípios de funcionamento.

No entanto, a discussão é de longa data conhecida: Ao longo da história, a cada nova tecnologia lançada, surgem discussões baseadas em um pensamento de cunho moderno, inferindo na imediata substituição da tecnologia mais velha pela sua nova geração. Questões como “a escrita irá matar a memória?”, “a televisão irá matar o rádio?”, “o streaming irá matar o cinema?”, “a internet acabará com o livro?”, “as redes sociais substituirão a interação face-a-face?” podem dar uma ideia dessa discussão interminável.

Entretanto, as tendências correntes apontam para um caminho diferente da fatídica sentença de morte de um ou de outro meio, e sim, indicam uma coexistência pacífica de diferentes plataformas em constante evolução, nomeado na década de 1980 como Computação Ubíqua (SNYDER, 2009). Em *A cultura da convergência*, Henry Jenkins (2013) afirma que as mídias de diferentes plataformas e de gerações distintas podem permitir que produtores e consumidores interajam de formas jamais vistas antes. Todo esse conjunto de relações, que envolve tanto narrativas ficcionais quanto variações de diferentes suportes midiáticos é chamada de Narrativas Transmídia, sobretudo na acepção já sedimentada do crítico norte-americano Henry Jenkins:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2013, p. 138)

Nesse contexto de mudanças significativas na forma de produzir cultura de forma diversificada, o presente artigo tem como objetivo analisar a série transmídia brasileira *Brasiliانا Steampunk*, criada pelo professor, pesquisador e escritor gaúcho Enéias Tavares (1981), por meio da sua produção que transita entre a literatura clássica, a inovação tecnológica e a participação

popular. A análise será realizada considerando referencial teórico recente sobre a transmídia, passando por outros exemplos de séries transmídia brasileiras, e se concentrará na produção de Tavares, sobretudo em seu último livro, *Parthenon Místico* (Darkside Books, 2020), um romance anunciado como “romance transmídia”, tendo um suporte inteiro de conteúdos inéditos voltados a este campo e servindo de expansão tanto da experiência de leitura da obra quanto do universo da série.

Cabe destacar também que *Brasiliiana Steampunk* é também foco de interesse de estudos voltados à formação de leitores e letramento literário por apresentar grandes possibilidades pedagógicas, enquanto estímulo à formação do leitor literário, uma vez que revaloriza o panteão literário nacional como fonte de novas narrativas. Um segundo aspecto de interesse é o estímulo à participação popular pela criação de novas narrativas por parte de seus leitores/consumidores que seguem uma tendência *Maker*, com o bordão *Do It Yourself* (*Faça Você Mesmo*), algo que caracteriza a cultura e a estética *Steampunk*. Tal perspectiva colaborativa, que no Brasil ganha organização de grupos como Conselho *Steampunk* e eventos como *SteamCon* e *Steampunk Santos*, de um ponto de vista mercadológico, promove engajamento e fidelidade de seu público.

O que são narrativas transmídia?

A seguir, retomamos o conceito de narrativa transmídia apontado em estudos de outros autores, trazendo exemplos de produções brasileiras neste viés e concentrando a análise na série *Brasiliiana Steampunk*. Esta série transmídia propõe uma experiência imersiva de sua audiência em universo permeado por aventuras em diversas mídias, em meio impresso, analógico e digital tendo como um dos seus principais produtos a literatura. Nesse sentido, a indústria cultural e literária contemporânea empregam diferentes recursos estéticos e narrativos para manter a atenção e a fidelidade de sua audiência, valendo-se de uma diversidade de gêneros textuais para criar uma experiência diferenciada em diversos níveis.

O fenômeno das narrativas transmídia, não é algo novo na história da cultura, sendo que em Homero, ou mesmo na Bíblia, já podem ser encontradas suas principais características que transcendem apenas uma mídia, se considerando as devidas tecnologias disponíveis em cada época. Para Johnson (JOHNSON, 2018), o fator de maior relevância para os estudos acadêmicos não está, necessariamente, no caráter de novidade no conceito, e sim como ele pode articular a história da produção e consumo das trocas culturais. Para além disso, o autor ainda aponta que o reconhecimento das narrativas transmídia como tal é que representam o verdadeiro caráter de destaque para os estudos acadêmicos.

Após a década de 1980, a indústria do entretenimento se beneficia dos recursos tecnológicos digitais e da cultura da convergência para inovar em temas de geração de conteúdos mais interativos, e assim, estabelecer relações com novos públicos. A disponibilidade de aparelhos tecnológicos digitais como computadores, tablets, celulares e televisores conectados com a internet possibilitou que a experiência seja imersiva e que a perspectiva multilateral de apropriação

e participação na vida dos bens culturais sejam diferentes das produções transmídia anteriores.

Segundo Kidman (2012, p. 42), as histórias em quadrinhos, já na década de 1950, já representavam papel muito importante em formas alternativas de entretenimento, apresentando ao público a convergência de diversas linguagens. Seu sucesso deve-se também pela possibilidade de diálogo estabelecido entre leitores, editores e criadores, bem como leitores entre si. Outro fator mencionado é o baixo custo de suas produções e o rápido tempo de resposta aos anseios e das expectativas de seus leitores.

As diversas mídias que dão suporte às narrativas transmídia, materializam formas diferenciadas de mediar a realidade. Por realidade mediada, podemos compreender a conexão entre a tangibilidade da verossimilhança do mundo empírico ou ficcional e a recepção de sua representação. Mídia, segundo Pierre Levy (1999, p. 61), significa o “suporte ou o veículo da mensagem”, enquanto David Buckingham (2003, p. 3) afirma que as mídias atuam enquanto canais, por meio dos quais “representações e imagens do mundo podem ser comunicadas indiretamente” [minha tradução].

Atualmente, há uma convergência entre as diversas mídias, havendo uma certa sincronizada e um suporte mútuo entre diferentes formas de mediar algum tipo de realidade. Deste modo, é perfeitamente possível ler um livro impresso, de modo tradicional e utilizar as facilidades da acessibilidade em um e-reader, como o Kindle, por exemplo e ainda seguir a leitura em formato de áudio enquanto dirige. Além disso, é possível aprofundar as discussões da crítica por meio de podcasts, videocasts e integrar comunidades de leitores em listas de discussões específicas no Facebook, por meio dos comentários no Youtube, Instagram e outras redes sociais. Como afirma Jenkins, a convergência diz respeito a como consumidor interage com as mídias, referindo-se ao

fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam”. (JENKINS, 2013, p. 30)

Ao considerarmos que a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva são as bases de uma nova forma de compor narrativas. As Narrativas Transmídia (Transmedia storytelling), portanto compreendem formas de ampliação de universos ficcionais, trazendo possibilidades de uma nova estética, que traz a integração de meios de comunicação e trazer experiências estéticas diferenciadas e mais ricas (JENKINS, 2013; SCOLARI, 2013). Segundo Scolari, as narrativas transmídia compreendem

uma forma particular de narrativa que se expande através de diferentes sistemas de significação (verbal, icônico, audiovisual, interativo, etc.) e meios (cinema, quadrinhos, televisão, videogames, teatro, etc.). As narrativas Transmídia não são simplesmente uma adaptação de uma linguagem a outra: a história que conta os quadrinhos não é a mesma que aparece na tela do cinema e na micro superfície do dispositivo móvel. (SCOLARI, 2013, p. 24)

Ao considerarmos a produção de narrativas transmídia em solo brasileiro, é notável a existência de um mercado editorial muito menor do que os Estados Unidos, por exemplo, o que em certa medida, reflete o perfil socioeconômico, escolar e cultural deficitário de nosso país. Apesar das dificuldades impostas por esse contexto de recepção e produção, existem iniciativas de autores

da nova geração que propõe obras inovadoras que dialogam com os públicos leitores já imersos em formas de leitura multimodais.

Como forma de ilustrar a produção cultural brasileira contemporânea com viés inovador e uma abordagem transmidiática, é possível citar os projetos: *A Bandeira do Elefante e da Arara*, de Christopher Kastensmidt; *Os filhos do Éden*, de Eduardo Spohr; *Legado Folclórico*, de Felipe Castilho e *Brasiliiana Steampunk*, de Enéias Tavares, sendo esta última objeto de nossa análise mais detalhada.

O projeto de literatura fantástica de *A bandeira do Elefante e da Arara* propõe uma convergência de mídias em narrativas participativas. A série é composta de contos ambientados no Brasil colônia, no século XVII. A partir das narrativas literárias, a série traz livros para interpretações de papéis (RPG) com diversas aventuras e expansões. O universo conta com uma *graphic novel* baseada na narrativa literária e website, no qual são disponibilizados materiais extra que podem ser baixados da internet. A série conta também um jogo de tabuleiro que se encontra em fase de testes, segundo site oficial (<https://www.eamb.org/brasil/tag/jogo-de-tabuleiro/>) e com um jogo digital, também em processo de elaboração.

A obra de Eduardo Spohr, cuja tetralogia angélica (*A Batalha do Apocalipse*, *Herdeiros de Atlântida*, *Anjos da Morte e Paraíso Perdido*) desenvolve suas narrativas na terra e no mundo espiritual, trazendo influência de mitologias de diversas origens e misticismo. Após a publicação do quarto volume da série, o autor lançou o livro chamado *Os filhos do Éden – Universo expandido*. A inovação da publicação de um universo expandido com uma enciclopédia ilustrada do universo criado pelo autor, além de um jogo de RPG, contendo textos, imagens e organogramas. As histórias do com os principais acontecimentos são apresentadas de forma cronológica, com o objetivo de auxiliar o leitor a se situar nos detalhes da história. A obra apresenta os cenários, as castas de personagens, os heróis e vilões centrais e seus poderes, bem como usar todo esse universo de forma lúdica, interpretando papéis nesse universo. As entrevistas com o autor estão disponíveis em podcasts no seu site, que possui canais de interação com o autor¹.

A série brasiliiana Steampunk e suas diversas narrativas transmídia

A série transmídia *Brasiliiana Steampunk* situa seu universo ficcional a partir da literatura fantástica Steampunk, propondo a abertura de um diálogo entre a produção cultural brasileira clássica e contemporânea, a partir da revalorização da tradição como uma tessitura de citações². Assim, temos uma transposição de um sistema de signos para outro, bem como materialização de complexo um processo de leitura e de reescritura.

O gênero de ficção científica *Steampunk* por meio de sua estética retrofuturista, apresenta-se como uma grande possibilidade de produção e inovação estética e literária, pois propõe um processo de releitura e apropriação do passado histórico e cultural. *Brasiliiana Steampunk*, por exemplo, retoma personagens de obras clássicas da literatura, estando entre a inovação e a

1 <http://filosofianerd.blogspot.com/2016/07/enciclopedia-ilustrada-da-tetralogia.html>

2 Conceito de intertextualidade proposto por Julia Kristeva em 1969 (Kristeva, 2005)

tradição cultural. Ao retomar expressões literárias já consolidadas por meio de um processo de inteligência coletiva (JENKINS, 2013, p. 141), os papéis de autor e leitor ganham outras dimensões e um aspecto de corresponsabilidade, ampliando-se medida em que o universo ficcional também se expande e se aprofunda em outras mídias e outros gêneros textuais.

A série *Brasiliana Steampunk*, criada por Enéias Tavares, inicia-se em 2014 com o lançamento do livro *A Lição de Anatomia do Temível Doutor Louison* pelo selo Fantasy da Editora Leya, pelo qual recebe o prêmio do concurso “A Fantasy quer seu mundo”. Esse livro propõe uma reescrita de personagens consagrados da literatura clássica brasileira que se encontram em domínio público, como Isaías Caminha de Lima Barreto, Simão Bacamarte de Machado de Assis, Solfieri de Álvares de Azevedo, Doutor Benignus de Emílio Zaluar, Vitória Acauã de Inglês de Souza, entre outros.

As histórias se passam no final do século XIX e início do século XX, considerando aspectos de uma estética retrofuturista, ou seja, projetando no passado histórico, tecnologias complexas e altamente avançadas, movidas à vapor. O *Steampunk* ou *punk à vapor*, apresentado em *Lição de Anatomia*, nas palavras de Girardot e Méreste (2006, p. 3), é o “passado se o futuro tivesse chegado antes.” [minha tradução]. Além da estética baseada em um complexo universo ficcional e tempo histórico característicos, estudos³ sobre o tema indicam que a “reciclagem” de personagens de obras clássicas bem como de personagens históricos é característica recorrente que, portanto, apresenta uma apropriação e uma estetização do passado, recontando-o e reficcionalizando-o.

A exemplo de *A Liga da Justiça*, da DC Comics, e “*A liga extraordinária*”, de Allan Moore, esses personagens formam um esquadrão de heróis literários nacionais chamado de *Parthenon Místico*, cujo nome faz referência ao grupo de escritores porto-alegrenses do século XIX. Além dos heróis, os vilões também são reunidos e tornam-se da Ordem Positivista, com objetivos manter o poder político, econômico e racial, com ideias que remetem aos ideários de pureza nazistas e fascistas. A partir de referências da cultura e da geografia já familiares aos leitores, a estética *Steampunk* irá estimular no exercício de pertencimento a uma história que é imaginativa, ao mesmo tempo em que é local, nacional e que está em diálogo com questões da literatura e das sociedades do século XIX, XX e XXI, bem como da literatura contemporânea.

A partir da reelaboração dos personagens já em domínio público e da ficcionalização das referências histórico, espaciais e geográficas existentes, o autor se permite fazer livre uso daquilo que Aristóteles já apontava como o papel da literatura: “(...) o poeta conta em sua obra, não o que aconteceu e sim as coisas das quais poderiam vir a acontecer, e que sejam possíveis tanto da perspectiva da verossimilhança como da necessidade” (ARISTÓTELES, 2004 p. 47).

Nesse universo, as aventuras dos personagens têm como pano de fundo cidades brasileiras reficcionalizadas e estilizadas, como Porto Alegre *dos Amantes*, Rio de Janeiro de *Todos os Orixás*, São Paulo dos Transeuntes Apressados e Santa Maria da Bocarra do Monte, aproximando o universo literário de cenários familiares no imaginário dos leitores, propondo assim, que o leitor repense seu próprio lugar enquanto cidadão e também como narratário das obras.

A partir do livro impresso *Lição de Anatomia*, o projeto transmídia *Brasiliana Steampunk* desdobra-se em múltiplas plataformas midiáticas, escritas, visuais, sonoras e *gamificadas*. Em 2015,

3 Girardot e Méreste (2006), Pegoraro (2012), Matangrano (2016)

esse desdobramento resulta no lançamento de um site oficial (www.brasilianasteampunk.com.br), no qual leitores encontram fichas, mapas, galeria de arte, um tarô inspirado nos personagens da obra literária de 2014, entre outros conteúdos, que seriam atualizados nos anos seguintes. Em 2016, inicia-se a produção de um cardgame, intitulado *Cartas a Vapor!*, projeto que contou com curadoria criativa de Tavares e criação de Kevin Talarico e Samanta Geraldini, donos à época da empresa de jogos *Potato Cat* e design visual de Bruno Accioly, não apenas um dos fundadores do Conselho Steampunk do Brasil como também criador do portal virtual supracitado. A esses, unem-se também os artistas Karl Felipe, Jessica Lang e Poliane Gicele, que assinariam artes, capas e ilustrações para a série, sempre com a iniciativa e orientação de Tavares. Até aqui, fica evidente o aspecto coletivo do projeto, um mundo expandido que, mesmo com a orientação de seu criador original, conta com designers, ilustradores, criadores de jogos e outros profissionais para tornar realidade seus produtos.

No mesmo ano, *Lição de Anatomia* se tornou Audiolivro pela empresa paulistana Tocalivros, num projeto inovador que contou com vozes dos atores e locutores Paulo Carvalho – criador do podcast *Caixa de Histórias* – e Joy Japp. Além disso, o projeto conta com trilha sonora inédita e som binaural 3D, uma característica pouco comum no setor brasileiro. Elaborado com diversas camadas de áudio, ampliando a experiência de leitura e de audição, a cidade ficcional de Porto Alegre dos Amantes e seus habitantes é apresentada através de uma ambientação sonora imersiva e convidativa. O fato do audiolivro trazer capítulos inéditos, não presentes no livro, também ilustra a perspectiva de expansão de uma narrativa já lançada.

Após o lançamento do romance, do jogo de cartas, do portal e do audiolivro, a série passou a publicar contos que envolviam personagens da trama, um webcomic (Figura 1) que prenunciaria uma série audiovisual, mapas extras, anúncios comerciais ficcionais, cartões postais estilizados à época, suplemento escolar para uso da obra nas escolas contendo informações e atividades aos professores. No caso do webcomic, que receberia roteiro de Tavares e do ator e produtor Felipe Reis e arte de Fred Rubim, ele fora publicado no portal *CosmoNerd* nos anos de 2018 e 2019, sendo indicado por dois anos consecutivos ao prêmio HQ MIX, considerado o mais importante do setor de quadrinhos.

No ano de 2020, depois de dois anos de produção, foi lançada pela Amazon Prime a série audiovisual *A Todo Vapor!* (Figura 2), envolvendo os personagens da trama em novas aventuras⁴ e com a adição de Juca Pirama e Capitu, heróis recriados como protagonistas da série, que agora desloca as aventuras do sul do Brasil para São Paulo dos *Transeuntes Apresados*. A série contou com produção da Cine Kings e foi realizada de forma independente, com recursos dos dois criadores, Tavares e Felipe Reis, e apoio do Conselho Steampunk e outros entusiastas. A qualidade do produto final chamou a atenção da grande distribuidora carioca O2 Play, que garantiu seu lançamento na plataforma citada e vinculação em mais de 60 países, em língua portuguesa, inglesa e espanhola.

4 De acordo com informações obtidas no site <https://www.mundoepic.com.br/todo-vapor-mais-nova-webserie-steampunk-brasileira/> Acesso em 05 set. 2018

Figura 1 – Webcomic A Todo Vapor!



Fonte: site Cosmonerd (2021)

Figura 2 – Cartaz da série audiovisual A Todo Vapor!



Fonte: site Brasiliana Steampunk

Cabe destacar que cada um dos produtos da série Brasiliana Steampunk pode ser acessado de forma autônoma, sem uma necessária dependência entre si. Cada mídia desenvolve o enredo de sua história aproveitando o que cada mídia oferece de melhor, de acordo com os pressupostos

da narrativa transmídia (JENKINS, 2013, p. 138). Assim, a constelação de personagens é ressignificada, sendo colocada em funcionamento ao considerar a estética da série e ampliando as possibilidades de experiência e engajamento com o universo ficcional. Tal projeto inteiro indica a culminância em *Parthenon Místico*, um romance anunciado como transmídia que explora o potencial narrativo e transmidiático em seu limite.

Parthenon místico: um romance de formação e sua expansão transmídia

O conjunto de personagens denominado *Parthenon Místico* aparece pela primeira vez em *A Lição de Anatomia do Temível Doutor Louison* (TAVARES, 2014), sendo retomado em uma obra específica, chamada *Parthenon Místico* (TAVARES, 2020), que serve de prequela para o universo da série. A obra mais recente apresenta o início das aventuras e a formação do grupo de aventureiros, místicos e científicos, que se opõe à Ordem Positivista, então sob a liderança de Aristarco Argolo. O vilão do livro aponta diretamente para a dupla de protagonistas: os jovens namorados Sergio Pompeu e Bento Alves. A trama do livro continua o enredo de *O Ateneu*, de Raul Pompéia, revelando o que aconteceu com esses personagens. No caso da dupla, não mais juvenis estudantes e sim jovens adultos descobrindo seus anseios, desejos e amores.

A história inicia em 1896, portanto quinze anos antes de *Lição de Anatomia*, com a chegada do jovem Sergio Pompeu a Porto Alegre *dos Amantes*, após receber uma carta de seu velho amigo de escola Bento Alves. Ao invés do antigo companheiro, porém, Sergio se depara com perseguições policiais, ameaças positivistas e um misterioso autômato que o leva a Ilha do Desencanto, um arquipélago situado no pântano do Guaíba que sedia o grupo do título. Essa liga de aventureiros é composta pelo cientista Dr. Benignus, a médium Vitória Acauã, o violinista Giovanni e o mago imortal Solfieri de Azevedo, entre outros personagens saídos das páginas dos clássicos de Raul Pompeia, Álvares de Azevedo, Emília Freitas, Machado de Assis, Augusto Emílio Zaluar e Apeles Porto Alegre.

Do outro lado da enseada, porém, esse grupo de livres exploradores da ciência e da magia terá de lidar com a ameaça da Ordem Positivista Nacional, uma organização governamental que deseja vingança depois do *Parthenon Místico* expor seus crimes e que está sob a liderança de um velho conhecido de Sergio e Bento, o diretor Aristarco, agora transmutado em grão-ancião positivista. Seu objetivo é a correção escolar de seus alunos e aprendizes e a destruição do *Parthenon Místico*. A aventura, de clara inspiração folhetinesca de um lado, e fantástica de outro, conta também com a presença do médico esteta Antoine Louison, da escritora feminista Beatriz de Almeida & Souza, do secretário robótico Trolho e da perigosa agente positivista Nioko Takeda.

O *Parthenon Místico* atua centralmente nas obras de *Brasiliiana Steampunk* formando núcleos narrativos centrados na ação de seus personagens, que na trama, atuam como uma ordem secreta em Porto Alegre dos Amantes, reunindo diversos heróis de outras obras lite-

rárias clássicas nacionais ampliando o *locus* das ações para outras obras literárias, as obras clássicas brasileiras. Com esta rica intertextualidade de obras literárias e entrelaçamentos estéticos, forma-se, portanto, um tipo especial de liga da justiça mística e literária brasileira.

Dentro do aspecto diegético, a organização desse núcleo de personagens se dá pelo conjunto de correspondências entre seus personagens, o que pressupõe do leitor implícito (seu interlocutor original), um conhecimento semelhante ao seu narratário, que poderá reconstruir detalhes das narrativas ao acessar outras aventuras vividas previamente por esses personagens, ou seja, por meio da leitura dos livros fonte. Relacionamos abaixo os personagens oriundos de outras obras da literatura brasileira, a saber:

- Vitória Acauã, criada por Inglês de Souza, publicada em Contos amazônicos, em 1893;
- Solferi, criado por Álvares de Azevedo, publicado em Noite na taverna, em 1855;
- Doutor Benignus, criado por Augusto Emílio Zaluar, publicado em Doutor Benignus, em 1875;
- Sergio e Bento, criados por Raul Pompeia, publicados em O Ateneu, 1888;

Além destes, outros personagens são igualmente parte do patrimônio bibliográfico e cultural brasileiro como:

- Simão e Evarista Bacamarte, criados por Machado de Assis, publicados em O alienista, 1882;
- Rita Baiana, Pombinha e Léonie, criadas por Aluísio de Azevedo, publicadas em O cortiço, 1890;
- Isaías Caminha, Floc e Loberant, criados por Lima Barreto, publicados em Recordações do escrivo Isaías Caminha, 1909;

Todos os créditos literários estão devidamente atribuídos pelo autor em uma seção especial ao término do livro⁵. O Parthenon Místico e sua organização obscura trazem a inspiração do “*Partenon Literário*”, que fora da ficção, é uma reconhecida associação cultural do estado do Rio Grande do Sul, liderada por Apolinário Porto Alegre, iniciado no dia 18 de junho de 1868, defendendo ideais abolicionistas e de divulgação cultural filantrópica. Hoje, o bairro Partenon de Porto Alegre é uma herança cultural disso (GARCIA, 2015).

Além das recriações estéticas, Lição de Anatomia e Parthenon Místico apresentam outros personagens inéditos, criações do autor Enéias Tavares, como Antoine Frederico Louison, Beatriz de Almeida & Souza, Pedro Britto Cândido e Madame de Quental, Trolho Modelo B215, Nioko Takeda e o Doutor Sigmund Mascher, personagens que servem de atualização para outros temas, talvez não contemplados em outras obras do passado.

Como estratégia narrativa, os romances da série Brasileira Steampunk se utilizam em grande parte de narrativas epistolares, as redimensionando e renomeando de acordo com o universo ficcional proposto. Sobre a organização das obras românticas epistolares, Ian Watt (2007, p. 154 e 165) atribui a essas a possibilidade de expressar sentimentos de maneira mais íntima e sincera, de modo que o emprego de cartas informais representou uma ruptura com a

5 TAVARES, 2014, p. 300 e 301

perspectiva literária clássica. Ao utilizar essa forma literária epistolar em 2014 e 2020, Enéias Tavares atualiza a forma da obra original, bem como dá uma nova forma de movimento para o narrador-personagem, pelas diferentes perspectivas de narração, expondo o papel do narrador na contemporaneidade, que vislumbra seu gradual desaparecimento. Nas obras, ao contrário de entradas de diários, os registros são realizados por meio de “noitários” que exploram também os recursos memoriais e narrativos.

Ao proporcionar uma imersão aos discursos dos personagens, especialmente àqueles já conhecidos por meio da literatura brasileira, a série permite que os leitores estabeleçam relações mais profundas, especialmente por meio de uma memória afetiva, tanto pelos personagens, quanto pelos locais onde se passam as aventuras. Além disso, ao retomar uma constelação de personagens clássica, há espaço para novas relações com personagens que são consonantes a questões atuais, como a diversidade étnica, de gênero e inclusão às pessoas com deficiências físicas.

Nesse sentido, a obra Parthenon Místico, que conta ainda com ilustrações de Ana Koehler e Karl Felipe, pode ser lida como um livro tradicional, da primeira à última página. Por outro lado, a obra também comporta uma expansão transmídia, que permite ao leitor transcender a experiência da leitura, a seu gosto, expandindo a experiência do universo literário. Essa estratégia acontece de dois modos, um físico e impresso e outro virtual.

Uma das possibilidades imediatas ao adquirir a obra é o acesso à leitura de um jornal chamado Almanaque do Parthenon Místico, que vem como um anexo da edição. Este jornal, com a data de 10 de outubro de 1896, ilustra acontecimentos da época em que se passa a ação da narrativa do romance, dando ao leitor uma vivência adicional do mundo ficcional. No próprio transcurso do enredo, vemos como os heróis criam, imprimem e distribuem o panfleto anárquico pelas ruas de Porto Alegre dos Amantes.

Uma segunda modalidade de expansão acontece através de uma página dupla no final do romance em que apresenta um código QR. Com um celular, leitores podem acessar conteúdos digitais exclusivos, como dossiês inéditos, audiodramas exclusivos, histórias em quadrinhos, capítulos extras e outros enigmas que instigam a curiosidade dos leitores mais participativos. Essa expansão transmídia é também um convite a professores para usarem o dispositivo em sala de aula com seus alunos, por mais desafiadora que tal empreendimento ainda seja para muitos educadores, escolas e sistemas educacionais

Parthenon Místico e suas possibilidades transmídia permitem que os leitores tenham acesso de forma integrada aos diversos textos e mídias produzidas para a série, inclusive retomando elementos de A Lição de Anatomia e da série audiovisual A Todo Vapor!, além de outros conteúdos. Portanto, é possível diagnosticar que a produção transmídia resulta na ampliação do papel dos leitores no jogo ficcional, propondo experiências únicas de imersão nesse universo. Assim, autores e editoras que disponibilizam materiais extra, físicos e digitais, gratuitos e pagos mantêm o consumo e o interesse pela obra vivos. É importante destacar que Parthenon Místico recebeu o Prêmio Odisseia de Literatura Fantástica 2021 nas categorias Capa e Projeto Gráfico e Melhor

Romance de Ficção Científica⁶ (ODISSEIA DE LITERATURA FANTÁSTICA 2021), além de receber resenhas e estudos críticos que reconhecem seu papel inovador no contexto da literatura contemporânea. Ademais, o projeto Liga Brasileira Steampunk e Master Box Brasileira Steampunk, já receberam incentivo de editais de fomento à cultura, permitindo a distribuição de caixas, livros e quadrinhos em escolas públicas da região central do estado do Rio Grande do Sul.

Figura 3 – Lista de conteúdo transmídia do livro Parthenon Místico;



Fonte: Periódico Abusões: Entrevista com Enéias Tavares feita por Karl Niels (2021)

Cabe destacar que a pluralidade de gêneros textuais presentes representa uma abertura importante da literatura e da produção midiática à participação do público leitor. Dentro do espírito das narrativas transmídia, é possível evidenciar um grande potencial dessa estética para a formação do público leitor, contemplado no Suplemento Escolar para o Ensino Médio. A exemplo dos mapas e das fichas de personagens, a série deixa aos leitores provocações para que possam criar suas próprias ficções e suas próprias narrativas da história. Portanto, ao concebermos as inúmeras possibilidades de experiência com o universo ficcional transmídia, a literatura brasileira ganha novo destaque e reinventa-se, demonstrando-se rica em possibilidades de (re)criação da cultura nacional

Assim, o conhecimento literário clássico, no sentido definido por Todorov (2009), Compagnon (2009) e Calvino (2007), que parece, por vezes, distante do leitor contemporâneo é ressignificado, trazendo novas possibilidades estéticas, tecnológicas, conceituais, histórico-temporais, linguísticas e temáticas. Este conhecimento que parece estar cifrado por códigos, linguísticos e não linguísticos traiçoeiros, oculto por analogias insólitas, simbologias herméticas, alegorias, metáforas e outros elementos incompreensíveis ao leitor do dia a dia abre-se, ganhando novas possibilidades de fruição.

⁶ <https://odisseialitfan.wordpress.com/premio-odisseia-de-literatura-fantastica-2021/>

Considerações finais

As iniciativas transmídia descritas em *A Bandeira do Elefante* e *da Arara*, o universo ficcional de Eduardo Spohr e a série *Brasiliana Steampunk* são exemplos brasileiros de convergência dos meios de comunicação destacada por Jenkins, que exploram a cultura participativa e inteligência coletiva (JENKINS, 2013, p.31-32). Os escritores também agem como produtores e multiplicadores culturais, cuja presença não se faz somente por sua obra, encontrando nas redes sociais, nas páginas da internet e nas mídias digitais, grandes aliados, com um papel fundamental na abertura desse diálogo com o público. As comunidades virtuais hospedadas em sites, aplicativos e fóruns de discussão online possibilitam que além do retorno da recepção de sua obra, os autores também possam reconhecer tendências e estabelecer novas bases para novas obras, tornando as redes de conteúdos mais complexas, dinâmicas e estimulantes para quem está imerso em seu universo.

A criação literária e cultural contemporânea, pode, por meio da produção transmídia, estabelecer novos padrões de consumo e, inclusive, de expectativa de novos e antigos públicos leitores. É necessário, portanto, que os escritores, produtores culturais e formadores de leitores estejam neste caminho do meio, entre a compreensão da tradição e da inovação estética e cultural.

Por meio disso, é possível compreender que a multiplicidade discursiva foi o mecanismo encontrado pelos romancistas contemporâneos para possibilitar significações em diferentes níveis diegéticos, aproximando-se ou distanciando-se conscientemente de enredos históricos, míticos e literários já conhecidos. Conclui-se que as relações intertextuais, permitem reabrir ricos diálogos com a história, com o presente e o com futuro da nossa cultura, que traz ilimitados recursos para criar formas inovadoras de expressão. A motivação, ao se aproximar da tradição de séculos de conhecimento acumulado e a inovação técnica e estética, desafia novos escritores e leitores.

Apêndice

Produtos e Conteúdos *Brasiliana Steampunk* em seus respectivos gêneros e mídias:

Livros:

A Lição de Anatomia do Temível Doutor Louison (LeYa Editora, 2014)

Guanabara Real: A Alcova da Morte (Avec Editora, 2017)

Juca Pirama: Mercado para Morrer (Jambô, 2019)

Parthenon Místico (DarkSide Books, 2020)

Lição de Anatomia – Nova Edição (DarkSide Books, 2022)

Contos:

Solfieri & O espectro do casarão sombrio (Amazon, 2016)

Bento Alves e o assalto positivista (Amazon, 2016)
Solfieri de Azevedo & a Estalagem dos Enforcados (Revista Trago, 2018)
Dante e a sociedade dos anciãos assassinos (Revista Mafagafo, 2021)

Audiodrama:

Passeio turístico por Porto Alegre dos Amantes (Sarjeta RPG, 2016)
Bento Alves e o assalto positivista (Caixa de Histórias, 2017)
Entrevista com Dante D'Augustine (Caixa de Histórias, 2018)
Entrevista com Beatriz de Almeida e Souza (Caixa de Histórias, 2018)

Audiolivro

A Lição de Anatomia do Temível Doutor Louison (Tocalivros, 2017)

Jogos:

Cartas a Vapor! (Potato Cat, 2017)
A Todo Vapor! Micro Jogo (Potato Cat, 2019)

Quadrinhos:

A Todo Vapor! Volume 1 (CosmoNerd, 2018)
A Todo Vapor! Volume 2 (CosmoNerd, 2019)

Audiovisual

A Todo Vapor! (Cine Kings e O2 Play, 2020)

Suplemento Escolar:

Brasiliiana Steampunk: Suplemento Escolar para Professores & Alunos do Ensino médio
(UFSM, 2016, e UFSM, 2021)

Tarô Retrofuturista:

Tarô Brasiliiana Steampunk (Brasiliiana Steampunk, 2016)
<http://brasilianasteampunk.com.br/conteudo-extra/taro/>

Suplemento para RPG:

The Strange: Recursão Retrofuturista (New Order, 2020)

Referências

ARISTÓTELES. **Arte Retórica; Arte Poética**. Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 2004.

BUCKINGHAM, D. **Media education: literacy, learning and contemporary culture**. Cambridge, MA: Polity, 2003.

CALVINO, I. **Por que ler os clássicos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CARRIERE, Jean-Claude; ECO, U.; DE TONNAC, Jean-Philippe. **Não contem com o fim do livro**. Editora Record, 2012.

COMPAGNON, A. **Literatura para quê?** Belo Horizonte: UFMG. 2009

GARCIA, C. **Porto Alegre e seu Partenon Literário**. 2015. Artigo disponibilizado em 18 de junho de 2015. Disponível em: < <http://culturissima.com.br/especial/porto-alegre-e-seu-partenon-literario/>>. Acesso em 20 jun. 2017

GIRARDOT, Jean-Jacques e MÉRESTE, F. **"Le Steampunk: une machine littéraire à recycler le passé"**, Cycnos, Volume 22 n°1, mis en ligne le 15 novembre 2006. Disponível em: <<http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=472>>. Acesso 05 ago. 2018.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2013

JOHNSON, D. **A History of Transmedia Entertainment**. Disponível em: <<http://spreadablemedia.org/essays/johnson/>> Acesso em 20 out. 2018.

KIDMAN, S. F. **Five Lessons for New Media from the History of Comics Culture**. International Journal of Learning and Media, v. 3, n. 4, p. 41-54, 2012.

KRISTEVA, J. **Introdução à Semanálise**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LÉVY, P. O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010. **Cibercultura**. São Paulo: Editora, v. 34, 1999.

MATANGRANO, B. A. **O olhar contemporâneo na releitura do moderno:** A lição de anatomia do temível Dr. Louison. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, n. 48, p. 247-280, 2016.

NIELS, K. M. L. **Entrevista com Enéias Tavares:** o Steampunk e a reinvenção do passado visando o futuro. Abusões, v. 16, n. 16, 2021. Disponível em: < <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/61760>> Acesso em 01 out. 2021.

ODISSEIA DE LITERATURA FANTÁSTICA. Congresso Literário. Disponível em: <<https://odisseialitfan.wordpress.com/premio-odisseia-de-literatura-fantastica-2021/>> Acesso em 06 de outubro de 2021

PEGORARO, É. **Steampunk: as transgressões temporais negociadas de uma cultura retrofuturista.** Cadernos de Comunicação, Santa Maria: 2012, v. 16, p. 389-400. Disponível em: <<http://goo.gl/CnqMmf>>. Acesso em 05 ago. 2018.

SCOLARI, C. Narrativas transmedia. **Cuando todos los medios cuentan.** Barcelona: Deusto, 2013.

SNYDER, I. **Ame-os ou deixe-os: navegando no panorama de letramentos em tempos digitais.** In. Araújo, Júlio César, Dieb, M. (Orgs.). Letramentos na Web. Fortaleza: Edições UFC, 2009. p. 23-45.

TAVARES, E. **A lição de anatomia do temível Doutor Louison.** Rio de Janeiro: LeYa Casa da Palavra, 2014.

TAVARES, E. **Parthenon Místico:** um romance de Brasileira Steampunk. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2020

TODOROV, T. **A literatura em perigo.** Rio de Janeiro: Difel, 2009.

WATT, I. **A Ascensão do Romance:** Estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.