http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

03

SOBREVIDA LITERÁRIA E TRANSMÍDIA DE PERSONAGENS CLÁSSICOS: DOUTOR BENINUS E VITÓRIA ACAUÃ NO UNIVERSO DE BRASILIANA STEAMPUNK[1]

Daniel Bonesso
Enéias Tavares

Recebido em 23 set 2023.
Aprovado em 02 dez 2024.

Daniel Bonesso
Mestrando em Letras Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria.
Bacharel em Letras – Língua Estrangeira, Tradução e Interpretação, Universidade Metodista de São Paulo, 2019.
Lattes: https://lattes.cnpq.br/2899582770026539.
E-mail: danielbonesso.autor@gmail.com.

Enéias Tavares
Pós-Doutorado em Materialidades da Literatura pela Universidade de Coimbra.
Doutor em Letras Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria, 2012.
Professor da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).
Pesquisador do grupo de pesquisa Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1655076745935830.
Orcid iD: https://orcid.org/0000-0001-6371-9205.
E-mail: eneiastavares.ufsm@gmail.com.

1 Título em língua estrangeira: "Literary and transmedia survival of classical characters: Doctor Beninus and Vitória Acauã in the universe of brasiliana steampunk universe".

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

Resumo: Neste artigo, analisaremos a série transmídia Brasiliana Steampunk, uma série que reescreve o cânone brasileiro do século XIX — tanto o insólito quanto o realista — a partir da reconfiguração de personagens e reposicionamento de modos narrativos e ambientações. Nosso recorte será a da sobrevida de dois personagens canônicos do século XIX, a saber Vitória Acauã, criada por Inglês de Sousa em Contos Amazônicos, e Doutor Benignus, idealizado por Augusto Emílio Zaluar em obra homônima. A partir da origem desses dois personagens, abordaremos seus respectivos reposionamentos intertextuais e intermidiáticos no caso de uma série produzida no século XXI, resultando numa atualização da tradição e do cânone literário brasileiro em um contexto de ficção popular produzida para novos suportes tecnológicos, em materialidades físicas e digitais. Enquanto supor teórico para essa investigação, partiremos do conceito de sobrevida de personagens literários, de Carlos Reis, além de abordarmos o aspecto transmídia da série a partir do conceito cunhado por Henry Jenkins e do gênero steampunk enquanto "reciclagem", ideia defendida pelos críticos franceses Jean-Jacques Girardot e Fabrice Méreste.
Palavras-Chave: Literatura Steampunk. Sobrevida Literária. Brasiliana Steampunk. Narrativas Transmídia.

Abstract: In this article, we analyze the transmedia series Brasiliana Steampunk, a series that rewrites the Brazilian canon of the 19th century — both the uncanny and the realistic — based on the reconfiguration of characters and the repositioning of narrative modes and settings. Our focus is the survival of two canonical characters from the 19th century, namely Vitória Acauã, created by Inglês de Sousa in Contos Amazônicos, and Doutor Benignus, idealized by Augusto Emílio Zaluar in a homonymous work. From the origins of these two characters, we approach their respective intertextual and intermedial repositioning

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

in the case of a series produced in the 21st century, resulting in an update of the Brazilian literary tradition and canon in a context of popular fiction produced for new technological supports, in physical and digital materialities. As theoretical basis for this investigation, we start from the concept of afterlife of literary characters, by Carlos Reis, in addition to approaching the transmedia aspect of the series from the concept coined by Henry Jenkins and the steampunk genre as "recycling", an idea defended by French critics Jean-Jacques Girardot and Fabrice Mereste.
Keywords: Steampunk Literature. Reconfiguration of Literary Characters. Brasiliana Steampunk. Storytelling Transmedia.

INTRODUÇÃO: PERSONAGENS LITERÁRIOS E RESSURREIÇÕES TRANSMIDIÁTICAS

A recriação, repaginação, atualização ou refiguração de personagens do passado em contextos contemporâneos diversos tem fomentado uma série de obras inovadoras, ousadas e instigantes, tanto enquanto aprofundamento da literatura como arte narrativa experimental, mas também como meio de engajar novas audiências de leitores e leitoras que de outro modo dificilmente chegariam a esses autores. Assim, autores e artistas de mídias como cinema, quadrinhos, audiolivros, games e conteúdos digitais buscam no passado fomentos para novas histórias, mundo imaginativos e situações insólitas. E nesse caráter, não apenas obras de natureza fantástica, mas também realista, têm sido relidas com diferentes propósitos e em diferentes contextos.

Para ficarmos apenas nas últimas décadas, vale citarmos quadrinhos como *Liga Extraordinária* (Alan Moore e Kevin O'Neill, 1999), filmes como *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004) e séries

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

de televisão como *Penny Dreadful* (John Logan, 2014-2016). No que concerne à literatura brasileira, porém – tanto a do passado quanto do presente – esse desafio está em primeiro reconhecer obras de caráter fantástico, uma vez que elas não figuram em grande quantidade no século retrasado, embora autores e obras de caráter insólito estejam presentes na literatura brasileira desde os seus primórdios. Assim, a recriação que notamos na contemporaneidade não raro se baseia em personagens que não necessariamente eram fantásticos em seu contexto de produção, embora ganhem esse viés em suas releituras atuais.

Neste artigo, pretendemos — de uma perspectiva crítica e criativa — analisarmos a série transmídia Brasiliana Steampunk, uma série que reescreve o cânone brasileiro do século XIX — tanto o insólito quanto o realista — a partir da reconfiguração de personagens e reposicionamento de modos narrativos e ambientações. Nosso recorte será o da análise da sobrevida de dois personagens canônicos do século XIX, a saber Vitória Acauã, criada por Inglês de Sousa em Contos Amazônicos, e Doutor Benignus, idealizado por Augusto Emílio Zaluar em obra homônima que é considerada o primeiro exemplar de ficção científica brasileira. A partir da origem desses dois personagens, abordaremos seus respectivos reposicionamentos intertextuais e intermidiáticos no caso de uma série produzida no século XXI, resultando numa atualização da tradição e do cânone literário brasileiro em um contexto de ficção popular produzida para novos suportes tecnológicos, em materialidades físicas e digitais.

Enquanto suporte teórico para essa investigação, partiremos do conceito de sobrevida de personagens literários, um conceito

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

cunhado por Carlos Reis e trabalhado em seu múltiplo potencial tanto enquanto adaptação de uma obra literária para outra mídia quanto da recriação dessa em outros contextos narrativos e ficcionais. Enquanto análise dos corpora em si, abordaremos o aspecto transmídia da série Brasiliana Steampunk a partir do conceito cunhado por Henry Jenkins de *Storytelling Transmedia* e do próprio gênero steampunk enquanto "reciclagem", ideia defendida pelos críticos franceses Jean-Jacques Girardot e Fabrice Méreste.

SOBREVIDAS DE PERSONAGENS, NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS E RECICLAGENS RETROFUTURISTAS

Há anos refletindo sobre o que caracteriza a figuração de personagens literárias, o acadêmico da Universidade de Coimbra Carlos Reis tem dedicado especial atenção a pensar o que define um herói ou uma heroína composta de letras e frases no contexto de um livro a saltar dessas páginas, ganhando novas significações que tem muito a ver com suporte, mas também com a própria validade cultural dessas recriações e dessas recepções.

Para tanto, ele se debruça sobre o conceito de "sobrevida", no livro *Pessoas de Livro: Estudos sobre a Personagem*, primeiro partindo da definição de Roman Ingarden. Nele, primeiro poderia se dizer que a "obra literária 'vive', na medida em que atinge a sua expressão numa multiplicidade de concretizações." Em segundo lugar que a "obra literária 'vive', na medida em que sofre transformações em consequência de circunstâncias sempre novas estruturadas convenientemente por sujeitos conscientes" (REIS, 1973, p. 380). Após refletir sobre o que significam essas diferentes concretizações Reis afirma:

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

> Acerca das personagens ficcionais, pode dizer-se, com o apoio das considerações de Ingarden, que elas possuem vida própria e autónoma, relativamente ao mundo ficcional que as acolhe, e também uma sobrevida que transcende a do seu autor. [...] A sobrevida de que falo torna-se especialmente evidente na figuração ficcional por transcodificação, com mais razão quando ela é levada a cabo por artistas com reconhecida identidade estética, capaz de incutir um certo poder de legitimação a tais práticas. As ilustrações de Gustave Doré que no século XIX embelezaram luxuosas edições da Bíblia, da Divina Comédia ou do Dom Quixote acrescentaram a essa função de embelezamento um impulso de autonomização das figuras representadas e, juntamente com essa autonomização, um efeito legitimador de que aquele novorriquismo cultural bem necessitava. (REIS, 2018, p. 34)

Como podemos já perceber, parece interessar a Reis a definição de sobrevida englobando outros suportes, mídias e artes, que continuaram a aprofundar o sentido de um determinado personagem em seu contexto. Já em "Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento", Carlos Reis afirma:

> Refiro-me ao conceito de sobrevida e aludo, deste modo, àquelas práticas em que reconhecemos a personagem como entidade refigurada. Isso acontece por vezes em contextos e em narrativas literárias, por exemplo, na paródia, na citação ou na incorporação de uma personagem numa narrativa subsequente àquela em que originalmente existiu; mas a sobrevida da personagem torna-se, a meu ver, especialmente interessante, em contextos e em linguagens narrativas não-literárias. (REIS, 2017, p. 129)

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

Para Reis, esse conceito extrapola tanto a ideia de um personagem literário recriado em outra obra quanto em casos mais extremos como a transposição para o cinema, para as artes plásticas ou mesmo para um estatuário urbano. No caso do cinema, no mesmo ensaio, ele avalia o modo como personagens como Afonso da Maia, do clássico de Eça de Queiroz, ganham sua sobrevida numa série de produções que revitalizam tanto a obra de Eça quanto a existência ficcional de seu personagem.

> A personagem Afonso da Maia já não é tão-só aquilo que a minha primeira leitura *d'Os Maias* fez dela. Retomado pelo traço de um artista plástico, Wladimir Alves de Souza, e prologando-se na versão seriada de Maria Adelaide Amaral e de Luiz Fernando Carvalho e no filme de João Botelho, Afonso da Maia vai ganhando não apenas novos rostos (o de Walmor Chagas e o de João Perry), mas também novas vidas ou sobrevidas; essas sobrevidas prolongam a existência da personagem para além do romance em que primeiro habitou e dependem de uma fenomenologia da receção e de atitudes cognitivas que fazem dela uma entidade dinâmica e suscetível de refiguração. (REIS, 2017, p. 130)

É como se Afonso, personagem de Eça, ressuscitasse culturalmente, tendo sua biografia ficcional adensada, transmutada e aprofundada, a cada retomada artística e ficcional por novos autores, diretores, pintores e criadores. Levando a ideia de sobrevida até sua última consequência, poderíamos defender que nenhuma biografia literária estaria completa sem a adição de todos os aprofundamentos que um dado personagem – em domínio público ou não — recebe por parte de criadores que estão

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

trabalhando em diferentes tempos, com diferentes objetivos e em diferentes suportes.

No caso dessa variedade de suportes, é impensável tratarmos dela sem aludirmos ao conceito de "storytelling transmedia" ou então de "narrativa transmídia". Quando aproximamos o termo *Transmídia* da expressão *Storytelling* — o ato de organizar determinados eventos reais ou ficcionais a fim de contar uma história de forma atraente e compreensível — o que temos é a possibilidade de pensar uma narrativa ou um universo que seria gradativamente criado e apresentado em diferentes mídias para uma audiência que, ao invés de passiva, pode escolher quais partes gostaria de acessar. Ou seja, no cerne da reflexão inicial sobre Narrativa Transmídia está a ideia da interatividade.

A expressão *Storytelling Transmedia* — bem como sua reflexão sobre o que a caracteriza — parte do trabalho do acadêmico norte-americano Henry Jenkins. Principal teórico sobre fenômenos midiáticos da atualidade, especialmente ao aproximar fenômenos populares à reflexão teórica, é dele dois dos principais estudos sobre os fenômenos midiáticos contemporâneos e suas peculiaridades transmidiáticas: *Cultura da Convergência* (2009) e *Cultura da Conexão* (2015). No primeiro, que resulta de uma série de artigos e reflexões publicados ainda em 2003, ele revisa do seguinte modo sua própria definição do termo:

> 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

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

> filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produtor determina um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (JENKINS, 2009, p. 138)

O que está em jogo na definição basilar de Jenkins — pensando inicialmente na franquia cinematográfica Matrix e seus correlatos transmidiáticos — é a própria noção de que no caso dessas narrativas caberia ao próprio espectador ou leitor a definição de sua ordem de leitura, de seu acesso a esse universo, de sua jornada por suas histórias e do seu contato com seus personagens. Se antes, eram os criadores e as grandes companhias que davam as cartas e ordenavam o trabalho de consumo ficcional, agora, esses teriam de se dobrar a uma comunidade que ansiava não apenas por interação como também por participação.

Nesse sentido, a própria ideia de mídia, em sua acepção atual, pressupõe a interação com o receptor. Assim, é comum vermos autores e críticos sugerindo que, no caso identificado como narrativa transmídia, a preocupação com o efeito e a experiência anteceda a produção do próprio conteúdo (PRATTEN, 2011). Com isso, quebra-se a pretensa centralidade do texto ou do autor e se valoriza o receptor da obra e sua importância. Sobre essa importante modificação no próprio paradigma da produção, a pesquisadora Elizabeth Moraes Gonçalvez escreve:

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

> O discurso, portanto, é construído a partir de uma ação conjunta e não de uma linearidade que pressupõe a ação de um sobre o outro passivo, pois cada sujeito imprime à relação comunicativa aspectos que permitem o seu reconhecimento e exigem que as idéias sejam tratadas de uma forma e não de outra. É assim que a comunicação midiática tem atuado, longe da proposta de representar a verdade, mas buscando, na atuação dos sujeitos uma forma de mostrar a realidade construída pela relação entre os indivíduos. (GONÇALVEZ, 2014, p. 18)

Essa preocupação com a presença, com a experiência e, muitas vezes, com a resposta do espectador/leitor/receptor diferencia a narrativa transmídia de outras práticas anteriores, mais conectadas a uma multiplicação de adaptações ou de produtos licenciados que teria por principal interesse o mercadológico/comercial. Ademais, trata-se de um novo paradigma no que tange à narratividade, uma vez que a perspectiva transmídia nos obriga a observar e a repensar nossos pressupostos sobre autoria, obra e recepção. Além disso, nossa própria definição de autoria precisa ser reavaliada e repensada a fim de compreendermos até que ponto o receptor não poderia ser considerado — ao menos num nível ideal — co-autor da obra, uma vez que seu criador está pensando nele ao elaborar sua ficção.

Se aqui, autor, obra e público estão profundamente conectados, podemos estudar franquias inteiras produzidas contemporaneamente nas quais essa preocupação está inserida. Mas e no caso daquelas obras em que a base ficcional está em personagens clássicos, resultando assim numa obra tanto

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

atual quanto revisionista? Nesse caso, o subgênero conhecido como "steampunk" nos serve de auxílio, sobretudo a partir da compreensão desse gênero como "reciclagem".

Steampunk é um tipo de ficção científica ambientada entre o final do século XIX e o início do XX, comumente relacionado aos períodos vitoriano e eduardiano. Trata-se de um mundo alternativo onde a tecnologia a vapor (steam) evoluiu a passos largos, originando novos inventos, máquinas e tecnologias. Nele, zepelins velozes, trens envenenados, carruagens mecanizadas, artefatos místicos e robôs programados, entre outras maravilhas modernas, tanto tecnológicas quanto místicas, convivem com elementos culturais comuns às narrativas do período, como revisão crítica do imperialismo europeu, exploração comercial advinda da revolução industrial, conflito de classes, embate entre ciência, religião e esoterismo, além de protagonismo de personagens antes deixados à margem, tanto de um viés de gênero e étnico quanto de orientação e classe social.

O gênero deve sua origem ao contexto norte-americano durante a década de 1980. Junto a ele, nasce o cyberpunk, não por coincidência um gênero que bebe das mesmas fontes, embora aponte para o futuro ao invés do passado. No caso do steampunk, seus criadores são K.W. Jeter (1950), Tim Powers (1952) e James Blaylock (1950), três autores que compartilhavam dos mesmos interesses de Phillip K. Dick (1928-1982). É desse encontro que surgem os três primeiros romances steampunks: *Morlock Night* (1979), de Jeter, *Anubis Gates* (1983), de Powers, e *Homunculus* (1986), de Blaylock.

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

Expandindo a compreensão do gênero e das várias obras decorrentes dele, os críticos franceses Jacques Girardot e Fabrice Méreste, no artigo "O Steampunk: uma máquina literária de reciclar o passado", reinterpretam o gênero a partir da ideia de "reciclagem". Para os dois autores, esse procedimento pode ser dar a partir do pastiche de estilos, de nomes, de ambientações e situações. Segundo eles, "o steampunk seria aquilo que o passado teria sido se o futuro houvesse chegado mais cedo. O steampunk nos proporia, portanto, um passado diferente" (GIRARDOT; MERÉSTE, 2006, p. 325). Mas não se trata bem de voltar ao passado e sim de revivificar ou reinterpretar o próprio presente a partir de uma ótica específica sobre o passado.

> Assim, o steampunk se alegra em reciclar conceitos do mundo moderno transpostos na tecnologia de um século XIX alternativo, pois esse período oferece às novas ideias um terreno fértil que se presta particularmente bem à possibilidade de repensar nosso mundo cujos parâmetros se encontram às vezes modificados a partir do modo da narrativa ucrônica. (GIRARDOT; MERÉSTE, 2006, p. 327)

Essa reciclagem parece estimular o próprio gênero, com seus autores sabendo que o passado constitui uma caixa de histórias, personagens e situações que podem ser revistos, recriados e repensados em contextos ficcionais, midiáticos e culturais diversos. Para Bruno Anselmi Matangrano, a crítica de Girardot e Méreste funciona como uma bela ferramenta para estudarmos o gênero em suas variadas vertentes contemporâneas. Comentando a obra da dupla francesa, Matangrano afirma que:

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

> […] essa reciclagem pode se dar de várias formas e em vários níveis. A mais óbvia é a recriação de personagens e a revisitação de tramas, seja a partir de pessoas e fatos históricos, seja a partir de personagens e cenários presentes em obras ficcionais anteriores. Como exemplo, citam o romance Morlock Night (1979), de K. W. Jeter, um dos textos fundadores do gênero, apresentado como possível sequência do romance A Máquina do Tempo, de H. G. Wells; citam também a novela 'Quand s'envoleront ma vie et ma conscience…', assinada pela própria dupla, na qual, em uma Paris retrofuturista, diversas figuras históricas vivem aventuras 'rocambolescas'. (MANTAGRANO, 2020, p. 352)

Essa compreensão — do steampunk como reciclagem — é que caracteriza fundamentalmente a série Brasiliana Steampunk. Nela, personagens da literatura brasileira clássica são reinventados em um grupo de heróis anárquicos nos moldes da Liga Extraordinária de Alan Moore e Kevin O'Neill, mas em um contexto nacional. Constituído de livros, quadrinhos, série audiovisual e jogos, entre outros produtos, a série apresenta uma reinvenção da própria geografia nacional, com diferentes cidades sendo homenageadas em diferentes contextos. Mas em sua estrutura, é a reinvenção de personagens clássicos que identifica seu viés literário e suas ações educacionais.

Como veremos nas próximas seções deste artigo, no caso da remodelagem de valores originários presentes em obras do século XIX, temos a reinvenção do Doutor Benignus de um cientista dedicado à inquirição do mundo natural em um líder tecnomístico de uma sociedade secreta. No caso de Vitória Acauã, de uma figura feminina monstruosa e assustadora em uma heroína indígena com poderes mediúnicos, sendo essa mostrada da idade de doze anos

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

na década de 1890 — no conto de Inglês de Sousa — até sua vida adulta nos romances de Brasiliana Steampunk, que se passam até duas décadas mais tarde.

DE MONSTRO EM MÉDIUM: VITÓRIA ACAUÃ E SUA REINVENÇÃO EM BRASILIANA STEAMPUNK

A história da personagem Vitória Acauã tem origem com seu autor, Herculano Marcos Inglês de Souza (1853 – 1918), mais conhecido como Inglês de Souza. Foi um autor paranaense, advogado formado em São Paulo e político brasileiro, além de ser um dos fundadores da Academia Brasileira de Letras e um dos introdutores do naturalismo no Brasil. Filho de uma tradicional família brasileira cujo patriarca era um desembargador, seus escritos abrangeram tanto a área jurídica quanto a literária, com destaque para os romances *O Coronel Sangrado* (1877) e *O Missionário* (1891). Grande parte do foco de sua escrita ficcional esteve centrado no registro da região e da cultura da Amazônia.

Contos Amazônicos (1893) é sua única obra de contos publicada que se dedica inteiramente ao gênero de narrativa curta. Através de nove contos, de Souza subverte o naturalismo com seu esquematismo determinista e prosa excessivamente retórica para uma leitura mais fluida, valendo-se de regionalismos e escrita concisa. *Contos Amazônicos* também bebe da fonte folclórica brasileira, utilizando elementos fantásticos e insólitos em contos como “A feiticeira”, “Amor de Maria”, “O baile do judeu” e “O gado do Valha-me Deus”, além de “Acauã”. Esse último, através de seu clima denso, flerta com o terror numa história diretamente ligada às crenças amazônicas e a figuras fantásticas.

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

"Acauã" recebe esse título pela crença de que o canto do pássaro acauã (Herpetotheres cachinnans) é de mau agouro e prenuncia a chegada da morte ou de calamidades. No conto, uma criança é encontrada por um caçador numa canoa em um pequeno rio, após sons de parto da folclórica criatura colossal Sucuriju e o voo de um grande pássaro gritando: "acauã, acauã". A menina é denominada de Vitória e convive com o caçador e a filha dele, ainda que o autor não cite sua criação, não há indícios para a crença de que ela era destratada. Como numa relação vampírica, com o passar dos anos, a filha do caçador torna-se esquálida, ao passo que Vitória torna-se mais vigorosa, além da sugestão de que a menina é hipnotizada pela meia-irmã para recusar pretendentes. Aqui, temos uma Vitória que atua de forma antagônica, adquirindo características pertinentes ao arquétipo da Sombra. Ao final, sua presença no casamento da irmã é figurada como a aparição de uma monstruosa medusa, o que faz com que a filha do caçador enlouqueça no dia próprio matrimônio.

Dentro do universo de Brasiliana Steampunk, Vitória Acauã é recriada como uma médium indígena com personalidade bem distinta de sua contraparte original. Através de toda ambientação retrofuturista do Steampunk, temos uma personagem cujos dons e talentos não servem para manipular ou sugar a energia vital de outros. Diferentemente, suas habilidades são repaginadas e envolvem conversar com os mortos e outras entidades, além de apresentar poderes como telepatia, telecinesia e clarividência.

Integrante do grupo de heróis literários conhecido como Parthenon Místico, trata-se de uma das personagens mais recorrentes dá série. No ambiente literário, aparece nos romances *Lição de Anatomia* (2014) e *Parthenon Místico* (2020), nas *web*

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

comics Num Mato sem Cachorro e *A Sede do Parthenon Místico*, além dos contos "Vitória Acauã & a Barcaça dos Horrores", "Bento Alves & o Assalto ao Templo Positivista" e "Vitória Acauã & a Maldição do Arroio Itaimbé" e do audiodrama "Passeio Turístico por Porto Alegre dos Amantes com Vitória Acauã". Fora outras aparições dos dois jogos da série (Cartas a Vapor! e A Todo Vapor!), ela figura como uma das protagonistas da série audiovisual *A Todo Vapor!*, sendo interpretada por Pamela Otero.

Entre os elementos de destaque da série, está o modo como a biografia de Vitória Acauã é montada, livro a livro, conto a conto, partindo de uma figura juvenil – logo depois do conto que lhe deu origem – até uma mulher adulta e de preocupações mais complexas. Publicados em diferentes momentos e fora de ordem no que diz respeito à linearidade da série, todas as histórias em que Vitória está presente parecem de um lado deixar ao leitor a escolha de onde e quando conhecê-la, mas por outro, parecem fazer o convite a uma biografia literária que pode ser lida, montada e compreendida. Pensando na biografia ficcional dessa personagem, sigamos as histórias em que ela aparece por ordem de continuidade.

No conto "Vitória Acauã & a Barcaça dos Horrores", publicado originalmente na antologia *Estrada para o Inferno* (2015), são narrados os fatos que decorreram após a frustrada celebração do casamento de sua meia-irmã. No ano de 1894, Vitória vagou pelo Amazonas, onde foi aprisionada e vendida como escrava de limpeza para o dono de uma embarcação que funcionava como circo dos horrores. Aqui, vemos a pré-adolescente de 12 anos com sua personalidade reimaginada, tornando-se amiga das pessoas com deformidades enjauladas naquela embarcação. Ela também utiliza

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

seus poderes de transformação no Acauã para adotar a forma de medusa com a qual afugenta o dono da embarcação e liberta seus prisioneiros, vingando-se de seu algoz ao deixá-lo para morrer sem as pernas às margens de um rio.

Em "Bento Alves & o Assalto ao Templo Positivista", o primeiro conto da série a ser escrito, e publicado originalmente em 2016, é descrito o resgate de Vitória Acauã, no ano de 1896, ano em que – dentro da cronologia da série, ela fora presa pela Ordem Positivista Republicana. Após os acontecimentos da Barcaça de Horrores, Vitória seguiu para a Ilha da Névoa, onde conheceu a Rainha do Ignoto (personagem homônima do livro de Emília Freitas, 1899) e de lá, foi para São Paulo dos Transeuntes Apressados, onde lia a sorte de pessoas e foi enganada ao tentar ajudar alguém.

Presa para ser estudada e sofrer sórdidos experimentos, Vitória foi resgatada por Bento Alves, personagem de *O Ateneu* (1888), que a encontrou com diversos tubos presos ao corpo, cortes abertos e suturados e indícios de outras violências, tanto mentais quanto físicas. Sua integração ao grupo se dá a partir de tal resgate. Após a recuperação de Bento Alves na Mansão do Encantos, sede do Parthenon, as primeiras palavras de Vitória no local são: "Obrigada, meu amigo", ao abraçá-lo.

Ainda que lançado posteriormente, *Parthenon Místico* (2020) é uma prequela de *Lição de Anatomia*, originalmente publicado em 2014 e relançado em nova edição em 2022. Ambientado numa Porto Alegre retrofuturista do ano de 1896, denominada Porto Alegre dos Amantes, a obra apresenta uma Vitória Acauã adolescente, ainda traumatizada pelos experimentos da Ordem

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

Positivista e sem total compreensão de seus dons e talentos, mas sonhadora e infantil. Seu melhor amigo é um autômato desengonçado denominado de Trolho, há presente uma grande admiração por Bento Alves e o desabrochar de um interesse romântico por Solfieri de Azevedo (personagem de *Noite na Taverna*, 1855).

Aqui, vemos Vitória reimaginada de forma inocente, sensível às diferenças e injustiças do mundo, sua personalidade pueril abre margem para o desenvolvimento que a personagem terá nas obras subsequentes. Tomamos conhecimentos dos fatos decorridos em *Contos Amazônicos*, mas por outro prisma reimaginado: seu "pai" informa que a encontrou no meio da terra, crianças de sua idade não gostam de brincar com ela e o pretendente da meia-irmã tenta abusar sexualmente dela, mentindo para a família que foi a garota a provocá-lo, o que leva Vitória a ser escorraçada e planejar sua vingança para o dia do matrimônio. Na narrativa do romance, ela ainda revisita o passado para narrar os vis atos propagados em seu período de confinamento pela Ordem Positivista. Por fim, no clímax do livro, Vitória utiliza de seus poderes, invocando espíritos indígenas para amaldiçoarem um dos antagonistas da Ordem Positivista Nacional, culminando num ataque cardíaco do tirano.

No conto "Vitória Acauã & a Maldição do Arroio Itaimbé", publicado na antologia *Sussurros da Boca do Monte* (2017), somos apresentados a uma Vitória mais madura no ano de 1900, com uma linguagem que reflete o encerramento de sua adolescência para início da vida adulta. Na trama, a personagem vai ao lado de Benignus para Santa Maria da Bocarra do Monte a fim de investigar uma escavação paleontológica, onde operários e paleontólogos

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

estão morrendo misteriosamente, havendo a crença de uma antiga maldição indígena. Benignus logo descobre que se trata de um envenenamento geral e o próprio se torna vítima dessa calamidade.

Vitória decide agir e performa um ritual indígena com intuito de conversar com os antigos espíritos da região, espíritos que a direcionam para a solução do mistério de quem assola o local. Ela os liberta ao sacrificar o perverso envenenador do acampamento em um ritual para diversas divindades indígenas com o intuito de libertar as antigas almas presas ao local. No decorrer da história, a protagonista ainda precisa lidar com o machismo presente na época e a constante necessidade feminina de se provar ante homens como capaz de exercer plenamente suas funções. Algo que realiza com maestria e se torna um fator de vantagem visto que seu antagonista a subestimou por ser mulher.

Já em *Lição de Anatomia* (2014, 2022) temos um salto para o período de 1911, com diversas remissivas a anos anteriores desde 1905. Dr. Louison, um dos membros fundadores do Parthenon, é preso por crimes de assassinato e o grupo precisa se unir para salvá-lo. Vitória já é uma mulher totalmente independente e solitária, cuidando na maior parte do tempo da Mansão dos Encantos e vagando pela cidade de Porto Alegre dos Amantes em longas caminhadas noturnas. A personagem atua como o elo a conectar os heróis que estão divididos em diversos locais do Brasil, notificando-os sobre as urgências e acontecimentos na cidade. Sabemos de seu curto relacionamento com Solfieri e de suas consequências. Vitória continua a corresponder com ele por cartas, mas demonstrando novamente a evolução e maturidade da personagem, compreendendo completamente o fato de não estarem juntos.

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

No livro, Acauã ainda opera no arquétipo do Mentor para o personagem Isaías Caminha (*Recordações do Escrivão Isaías Caminha*, 1909), que é introduzido nesse romance e auxilia o grupo no desenvolvimento da trama. Ela é a responsável por fazer contato com Isaías, apresentá-lo à Mansão dos Encantos, orientá-lo sobre os acontecimentos e, além disso, arrebata-lhe o coração, algo não correspondido, pois a jovem afirma estar desacreditada no amor e nos relacionamentos duradouros. Ao final, em seu âmbito solitário, direciona-se novamente para Santa Maria da Bocarra do Monte para investir um novo caso e Isaías Caminha vai ao seu encalço com a firma crença no amor pela indígena.

Em todas essas histórias, vemos a Vitória Acauã revivida e amadurecida, tendo a sua contraparte original – uma fábula sobre monstruosidade, feminilidade e preconceito – enriquecida por elementos que dialogam com maturidade, complexidade e autonomia. Em livros, quadrinhos, contos, jogos e outras mídias, a Vitória Acauã de Brasiliana Steampunk expande, enriquece e aprofunda sua origem literária, reapresentando a heroína de Inglês de Sousa a uma nova geração de leitores. E o mesmo acontece com outro personagem do cânone, o insólito cientista Doutor Benignus.

DE DOUTOR ASTRÔNOMO A INVENTOR ASTRÓLOGO: A (RE) CRIAÇÃO STEAMPUNK DE BENIGNUS

No caso de Benignus, sua criação literária confunde-se com a própria biografia de seu autor. Augusto Emílio Zaluar (1826 – 1882), mais conhecido como Emílio Zaluar, foi escritor, poeta, tradutor e jornalista português com naturalidade brasileira adquirida após seis anos de sua mudança para o país em 1850. Uma boa parte

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

de seus feitos se deu na área jornalística, na qual trabalhou para o jornal português *A Época* e, já no Brasil, fundou o jornal *Espelho*, além de trabalhar em outros veículos de imprensa como *O Álbum Semanal*, *O Globo* e *O Vulgarisador*, este último foi de sua criação e difundia artigos e conhecimentos científicos para a população. Na área literária, publicou livros de poesia como *Poesias* (1846), *A Cruz do Valle* (1848), *Dores e Flores* (1851) e *Uruguaiana* (1865); as biografias *Emília Adelaide* (s/a) e *Manuel Antônio de Almeida* (1862); livros de contos e romances como *O Pescador do Salto* (1863), *Contos da Roça* (1868) e *O Doutor Benignus* (1875), além de seus periódicos e textos teatrais.

Zaluar demonstrou em vida profunda admiração pelo escritor francês Júlio Verne, o que motivou a escrita de *O Doutor Benignus*, considerado o primeiro romance de ficção científica no Brasil. O personagem dessa obra reflete muito o interesse científico de Zaluar, como a teoria darwiniana da Evolução, algo não difundido de maneira tão ampla na sociedade brasileira dos anos 1875. Benignus é um homem da ciência, que estudou durante todos os seus 52 anos de vida, formou-se em medicina adquirindo amplo conhecimento nas áreas da botânica, zoologia, astronomia e das ciências naturais e humanas. Sua personalidade sarcástica e excêntrica era movida pelo interesse do descobrimento no mundo científico.

Na trama do romance que lhe deu origem, sua motivação era a descoberta do mundo natural, motivação que o leva a empreender uma excursão com uma comitiva pelo Brasil. Ao lado de um cozinheiro peruano e de outros homens de ciência, Benignus percorreu o interior do Brasil a procura de indícios de

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

extraterrestres, fez observações e descrições de planetas, realizou conclusões sobre Marte e o interior do Sol serem habitados e buscou provar as origens do homem americano no Brasil. No livro, ele é o protagonista de sua história, abandonando sua própria família em prol de sua busca científica.

Em Brasiliana Steampunk, Benignus é reimaginado de maneira quixotesca. Sua personalidade ainda é sarcástica, sábia e curiosa, mas os atributos do "inventor maluco" são mais evidenciados, não de maneira caótica ou numa busca insana, como muitas vezes representado no clichê do cientista insano, mas de forma cômica, natural e, por vezes, extraordinária. Diferente de sua contraparte original, o Doutor de Brasiliana Steampunk utiliza-se de diversos aparelhos tecnológicos, *gadgets* e inventos, algo de suma importância para histórias com ambientação Steampunk, e possui idade mais avançada. Na série *A Todo Vapor!*, é interpretado por Luiz Carlos Bahia, responsável por figurar a estética de Benignus adotada em todo universo transmídia. Na literatura, aparece nos romances *Lição de Anatomia* e *Parthenon Místico*, na *web comic Passado a Limpo* e nos Contos "Bentos Alves & O Assalto ao Templo Positivista", "Vitória Acauã & a Maldição do Arroio de Itaimbé" e "O Parthenon Místico Contra o Lobisomem da Perdição".

Nos contos, de maneira geral, Benignus age de forma coadjuvante, catapultando outros personagens para o núcleo central da história. Adotando o arquétipo do Mentor, com características do inventor e homem da ciência, o personagem atua na figura de sabedoria na qual outros recorrem em busca de orientações. Benignus é um líder nato, sendo ele o responsável pela convocação de Bento Alves no conto "Assalto ao templo

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

positivista" e pela adesão de Vitória Acauã à viagem narrada no conto "A Maldição do Arroio Itaimbé". É também a mente por trás do aparato que aprisiona o monstro no conto "O Lobisomem da Perdição", além do mecanismo que singra as barreiras para o templo positivista e dos inventos utilizados em todas as histórias da série, como a lupa que alterna suas lentes e permite a visão de bactérias e manchas para a detecção de vírus e envenenamentos.

No romance transmídia *Parthenon Místico* (2020), Benignus nos é apresentado com bigode e cabelos grisalhos, físico corpulento e trajes de laboratórios surrados com diversos bolsos repletos de quinquilharias e ferramentas. Descobrimos que a Ilha do Desencanto, local onde está localizada a sede Mansão dos Encantos, possui um Centro Tecnológico, a oficina de trabalho do Doutor Benignus. Lá, suas invenções são concebidas, entre elas o secretário robótico Trolho, um autômato inteligente cujo desenvolvimento dialoga com a busca humana por sentido e pertencimento, possuindo uma excelente relação de criatura/criador com o Doutor.

Benignus também atua nesse livro de forma coadjuvante, sendo um romance de característica epistolar com poucas cartas ou registros de diários escritos por ele. Na figura de sábio e mentor, é quem introduz Sérgio Pompeu (protagonista e personagem de *O Ateneu*) à ilha e ao grupo de heróis anárquicos, o orienta em sua busca pessoal e no caminho para entendimento do artefato mágico que salva o grupo. Repaginado como um bom Dom Quixote da ciência, Benignus adora bebericar sua Parati alcóolica no cantil, sua fala é altiva, permeada de gestos espalhafatosos e seus inventos e excentricidades permeiam a narrativa de forma altiva e enriquecedora.

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

Em *Lição de Anatomia* (2014, 2022), motivado pelos mesmos anseios de sua contraparte original, sabemos que Benignus esteve em excursões Brasil a fora de 1904 a 1911 e de que sua saúde já não é mais a mesma, o que dificultou seu retorno entre 1909 a 1911. O Doutor também adota uma figura paterna sábia para com Vitória Acauã, sua principal correspondente durante os anos de viagem. Dentro do arquétipo do Mentor, o cientista a aconselha, orienta e acalma os heróis ante o conflito do livro, sendo uma das mentes por trás do plano de resgate de Antoine Louison, o responsável pela ida de Isaías Caminha para Porto Alegre dos Amantes e o inventor dos apetrechos que possibilitam a fuga do prisioneiro. De vital importância para o enredo e por detrás das cortinas, Benignus evidencia sua sabedoria e importância em suas cartas e conselhos.

Como acontece com Vitória, temos com o Benignus de Brasiliana Steampunk uma sobrevida que parte da história criada por Augusto Zaluar em 1875 e que dá ao personagem diferentes dimensões e aprofundamentos. Nele, as figuras do mestre, do inventor, do conselheiro e do professor estão aglutinadas, como se o universo inteiro da série dependesse de seus conselhos, inventos e auxílios. Humanizado como Vitória, Sergio, Bento e Solfieri – esses três também recriações de outros clássicos, a saber o Ateneu de Raul Pompéia e o Noite na Taverna de Álvares de Azevedo –, Benignus se mostra falho, cômico, triste, entusiasmado, apaixonado e entregue às aventuras que compreendem o universo transmídia da série, um universo que em 2020 daria corpo, voz e rosto a esses dois personagens.

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

CONCLUSÃO: SÉRIE AUDIOVIUAL E A SOBREVIDA DE VITÓRIA ACAUÃ E DOUTOR BENIGNUS

Nesse ensaio, refletimos como a sobrevida de dois personagens literários ocorre no caso de uma série literária que em romances e contos ampliou suas existências narrativas. Entretanto, como mencionado, tais personagens não habitam apenas o universo literário, mas foram expandidos para a série audiovisual *A Todo Vapor!*. Lançada em 2020, a série é dirigida por Felipe Reis, co-produzida por Cine Kings, Anim All Imagem Sintética e Blues Content, tendo vencido o prêmio de melhor série de Drama no Global Film Festival Awards Los Angeles 2018 e sendo indicada à melhor série de Thriller no New York City Web Fest 2018 e à melhor filme no Cubo de Ouro 2019. Seu enredo conta como cabalísticos assassinatos inspirados no Tarô têm ocorrido na Vila Antiga dos Astrônomos e como os investigadores particulares Juca Pirama (Felipe Reis) e Capitu Machado (Thais Barbeiro), auxiliados por Vitória Acauã (Pamela Otero), Doutor Benignus (Luiz Carlos Bahia), Bento Alves (Claudio Bruno) e Sérgio Pompeu (Pedro Passari), conseguem resolver o mistério e reestabelecer a paz na vila paulistana no ano de 1908.

A Vitória Acauã da série traz uma interessante representatividade para a personagem indígena. A médium se apresenta de forma misteriosa e lendo pensamentos aos primeiros encontros. Com sua roupagem mais madura, deixando para trás os anos de infância, ela demonstra inteligência ao arquitetar planos e seduzir suspeitos, independência e autocontrole ao defender-se de seus adversários e autoridade ao conduzir entrevistas e investidas investigativas. Em uma nova roupagem em que a personagem não

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

se mostra presa a Solfieri, ela atua como interesse romântico para Juca Pirama, um investigador com poderes mágicos inspirado no poema homônimo de Gonçalves Dias (1851), mas de forma desprendida e sem laços duradouros.

De maneira singular e um tanto espalhafatosa, o Doutor Benignus de *A Todo Vapor!* não economiza em gestos, sorrisos, explicações complexas e bebericadas em seu cantil. Enérgico e cômico, anda sempre carregando sua maleta com o dispositivo de projeção tecnotástica, um avançado aparelho que afasta espíritos, registra sons inquietantes e produz café quente. O cientista ainda se utiliza de tecnologia ultramoderna de conexão a longa distância em segundos através de um projeto pictográfico e, possivelmente, realiza a primeira "chamada de vídeo" da História.

Ao serem representados dentro do ambiente audiovisual, Vitória Acauã e Doutor Benignus ganham voz e face para heróis que desde 1875 só habitavam no imaginário literário. Neles, temos todas as nuances de personagens ganhando múltiplas versões e inventividades, possuindo atributos artísticos e co-criativos. Os atores que os interpretam transmutam e acrescentam suas impressões e expressões, tornando a versão final uma contribuição de esforços do roteiro, da direção e da arte. A versão audiovisual, com toda certeza, não apresenta personagens idênticos a suas contrapartes literárias, sejam as originais ou as de Brasiliana Steampunk, pois são ampliados e reinventados para a mídia em que são exibidos. Como Vitória Acauã explicando sua origem, os eventos trágicos do dia do casamento da irmã e os fatos que se sucederam até sua entrada no Parthenon Místico, porém de forma totalmente única e diferenciada da que podemos encontrar

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

nas páginas dos contos e romances. Podemos também ver as vestes e pintura facial indígena da personagem. Tais realizações e efeitos são possíveis apenas pelos benefícios de se trabalhar com um conteúdo transmídia.

O mesmo acontece com a aparição desses personagens nos jogos e nos quadrinhos da série. Em *Cartas a Vapor*, jogo de cartas desenvolvido pela Potato Cat e com arte 3D por Bruno Accioly, temos uma das raras imagens de Benignus em um físico mais esquálido e similar ao de Dom Quixote; Vitória está com vestes e aparência mais próxima ao do período vitoriano. Suas cartas permitem realizar ações totalmente de acordo com a capacidade física e intelectual de cada um. Nos quadrinhos e *web comics*, com arte de Fred Rubim e divido em dois volumes com cinco histórias cada, temos tanto a versão de Vitória Acauã infantil, nos apresentando a Ilha do Desencanto ao lado de Trolho, quanto sua versão mais madura, enfrentando um corpo seco no Largo do Amazonas. Tais mudanças — aparentes incongruências — revelam na verdade uma criação coletiva e uma sobrevida mutável desses personagens, recriados não apenas pelo autor da série, mas na mente de ilustradores, atores, game designers e professores.

Se o conteúdo transmídia se caracteriza por uma narrativa que é transmitida e criada para operar em diferentes mídias, dessa forma, fazendo com que diferentes audiências possam consumir determinado produto em diferentes meios de comunicação, Brasiliana Steampunk ilustra perfeitamente essa meta ao aprofundar um universo que conta com livros, quadrinhos, jogos, trailers de animação, audiodramas e série audiovisual, além de outras materialidades como portal digital, cartas de tarô,

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

infográficos informativos e, ainda, suplementos escolares que auxiliam professores a introduzir a literatura de forma diferente e interessante.

Em cada uma dessas mídias, Vitória e Benignus são adaptados e reinventados para funcionarem naquele ambiente, sendo esses ambientes, jogo de cartas, quadrinhos virtuais, histórias literárias, expansões sonoras ou animadas ou episódios audiovisuais. Seja lá qual for a mídia, seja lá qual for o tempo, o espaço ou a situação dessa intricada linha do tempo, Brasiliana Steampunk demonstra o potencial de cada vez mais os personagens de nossa literatura serem valorizados, reconhecidos, repaginados e reapresentados a um novo público que pode ter contato com a literatura do século XIX através de uma abordagem mais chamativa e disponível para todos, na qual a sobrevida literária aconteceria por meio de um gênero contemporâneo como o steampunk através de suportes transmidiáticos.

Em outras palavras, o que se compreende no caso estudado nesse artigo é a sobrevida de personagens literárias enquanto fenômenos culturais mutáveis, que continuam – mesmo depois de anos de suas originais publicações – sendo lidos, relidos, interpretados e recriados em contextos no mínimo inusitados, sobretudo a partir da polivalência multimídia e multicultural da contemporaneidade. Assim, o que notamos é que a personagem literária vive, sobrevive e responde à passagem do tempo e às mutações dos espaços e das culturas, mostrando-se assim resistente ao tempo, aos avanços tecnológicos e aos seus resultantes desafios para novas comunidades de leitores, espectadores, jogadores e ouvintes.

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

REFERÊNCIAS

FREEMAN, Matthew. *Historicising Transmedia Storytelling:* Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds. New York and London: Routledge, 2017.

GIRARDOT, Jean-Jacques; MÉRESTE, Fabrice. O Steampunk: Uma máquina literária de reciclar o passado. *Abusões*. Rio de Janeiro: UERJ, v. 11, n. 11, p. 319-345, 2020.

GONÇALVES, Elizabeth Moraes. Da narratividade à narrativa transmídia: a evolução do processo comunicacional. *In:* CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. (Eds.). *Narrativas transmedia – Entre teorias y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC, p. 15-26, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

MATANGRANO, Bruno Anselmi. No país dos vaporistes: O conceito de 'Reciclagem' de Girardot e Méreste e o steampunk à francesa. *Abusões*. Rio de Janeiro: UERJ, v. 11, n. 11, p. 346-379, maio, 2020.

NIELS, Karla Menezes Lopes. Entrevista com Enéias Tavares: o Steampunk e a reinvenção do passado visando o futuro. *Abusões*. Rio de Janeiro: UERJ, v. 16, n. 16, 2021.

PRATTEN, Robert. *Getting Started in Transmedia Storytelling*. 2011. Disponível em: https://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/book-2-robert-pratten.pdf. Acesso em: 08 de agosto de 2022.

REIS, Carlos. As Viagens como hipertexto: hipóteses de trabalho. Leituras. *Revista da Biblioteca Nacional*. Lisboa, v.4, p.115-123, 1999.

REIS, Carlos. Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento. *Letras de Hoje*, Porto Alegre: PUCRS, v. 52, n. 2, p. 129-136, abr./jun., 2017.

REIS, Carlos. *Pessoas de Livro.* Estudos sobre a Personagem. 3. ed. Coimbra: Imprensa da Univ. de Coimbra, 2018.

SOUSA, Inglês de. *Contos Amazônicos*. São Paulo: Martin Claret, 2005.

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

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

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

ZALUAR, Augusto Emílio. *Doutor Benignus*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.

ANEXOS I – CONTEÚDOS BRASILIANA STEAMPUNK EM SEUS RESPECTIVOS GÊNEROS E MÍDIAS:

Livros:

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

Juca Pirama: Marcado para Morrer (Jambô, 2019)

Parthenon Místico (DarkSide Books, 2020)

Lição de Anatomia (DarkSide Books, 2020)

Contos:

"Vitória Acauã & A Barcaça de Horrores do Senhor Valdomiro" (Estrada para o Inferno, 2015)

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

"Bento Alves e o assalto positivista" (Amazon, 2016)

"Vitória Acauã & A Maldição do Arroio Itaimbé" (Sussurros da Boca do Monte, 2017)

"Solfieri de Azevedo & a Estalagem dos Enforcados" (Revista Trasgo, 2018)

"Dante e a sociedade dos anciãos assassinos" (Revista Mafagafo, 2021)

"O Parthenon Místico & O Lobisomem da Perdição" (Mundos Paralelos: Ficção Científica, 2022)

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

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:

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

Tarô Retrofuturista:

Tarô Brasiliana Steampunk (Brasiliana Steampunk, 2016)

Suplemento para RPG:

The Strange: Recursão Retrofuturista (New Order, 2020)

http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

ANEXOS II – CAPAS DE ROMANCES E ANTOLOGIAS SUPRACITADOS

Figura 1 e figura 2 - Romances Originais

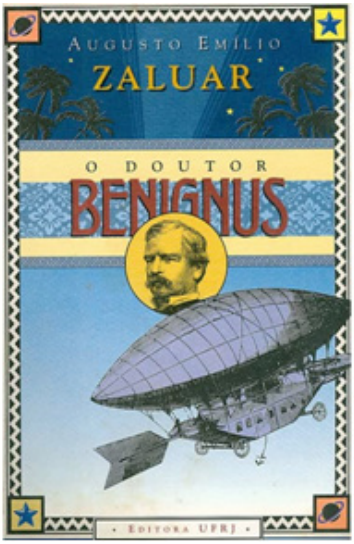
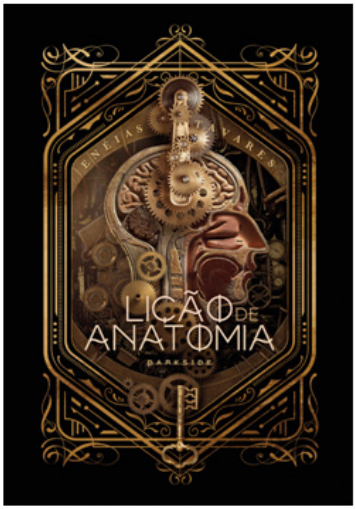


Figura 3 e figura 4 - Romances de Brasiliana Steampunk



http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2023.79105

Figura 5 e figura 6 - Série Audiovisual

Figura 7; figura 8; figura 9; figura 10 - Produções para Outras Mídias