

## 01

## O STEAMPUNK: UMA MÁQUINA LITERÁRIA DE RECICLAR O PASSADO<sup>1</sup>

Jean-Jacques Girardot

Fabrice Méreste

*Tradução e notas de Bruno Anselmi Matangrano<sup>2</sup>*

*Recebido em 03 mar 2020.*

*Aprovado em 23 mar 2020.*

**Jean-Jacques Girardot**, nasceu em 1949 em Oullins (Ródano, França). É Doutor em Matemática (1989), professor e pesquisador de informática na Escola Nacional Superior des Mines de Saint-Étienne e diretor do departamento Redes-Informação-Multimídia na Escola des Mines de Saint-Étienne. É autor de várias obras e artigos sobre informática e de mais de vinte novelas (no campo do fantástico e da ficção científica), das quais algumas foram reunidas em sua coletânea *Dédalos Virtuais* [Dédales Virtuels]. Mantém o website “Páginas Francesas da Ficção Científica”, disponível em <http://sf.emse.fr/Sites.html>. Organizou os encontros literários “Remparts”, dedicados à ficção científica, em agosto

1 Texto originalmente publicado em 2006, na Revista *Cycnos* (22(1), 55-66 da Universidade de Nice, intitulado “*La Science-Fiction dans l’Histoire, l’Histoire dans la Science-Fiction*” [“A Ficção Científica na História, a História na Ficção Científica”], sob direção de D. Terrel, publicação resultante de um colóquio de mesmo nome, realizado nos dias 10, 11 e 12 de março de 2005. In <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=472> Acesso em Jan.2020. Aproveitamos para agradecer aos dois autores por gentilmente terem autorizado a publicação dessa tradução (Nota do Tradutor).

2 Bruno Anselmi Matangrano é pesquisador, editor e tradutor. Bacharel, Mestre e Doutor em Letras pela Universidade de São Paulo (USP), concentra suas pesquisas sobre as literaturas simbolista e decadentista, escritas em português e francês, assim como sobre as vertentes do insólito ficcional. É autor dos livros *Contos para uma noite fria* (2014) e *Fantástico Brasileiro: o insólito literário do romantismo ao fantasismo* (2018), com Enéias Tavares. Título original: “Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé”.

de 2001 e agosto de 2004 e foi vencedor do Prêmio Alain Dorémieux em 2001 e do Prêmio Rosny Aîné de melhor novela em 2003 com o texto “Cinza e Amargo: os visitantes do eclipse” [Gris et Amer: Les Visiteurs de l’éclipse], de *Dédales Virtuels*. Venceu o Grand Prix de l’Imaginaire, de 2004.

**Fabrice Méreste**, nascido em 1972 em Estrasburgo (Baixo-Reno, França), é Doutor em informática (2002) e Mestre de Conferências na Universidade Jean Monnet de Saint-Étienne desde 2003 e Ciências Cognitivas (1999). Com seu nome civil, é professor e pesquisador de informática na Universidade de Saint-Étienne. É autor de vários artigos de pesquisa no campo da extração de conhecimentos a partir de dados (ramo da inteligência artificial), publicados em revistas, atas de congresso ou enciclopédias, em nível nacional e internacional. Sob o pseudônimo de Fabrice Méreste, é escultor e autor ou coautor de novelas ou artigos no campo da ficção científica. No que diz respeito a exposições artísticas, apresentou: “La Méduse” (terracota) no âmbito do Fest’Uval Jean Mon’Arts (junho de 2004), no castelo de Saint-Victor sur Loire, e as peças “Valériane”, “Le Naufragé”, “L’Ange contemplatif” e “Pudeur” (terracotas) no âmbito do Fest’Uval Jean Mon’Arts (junho de 2005), também no castelo de Saint-Victor sur Loire. Quanto à sua obra de ficção, publicou: “Quando minha vida e minha consciência ascenderem...” [Quand s’envoleront ma vie et ma conscience...], uma novela *Steampunk* escrita em colaboração com Jean-Jacques Girardot, publicada na antologia *Passados recompostos* [Passés Recomposés], pela editora Nestiveqnen em setembro de 2003; “Celular sem o parecer” [Cellulaire sans en avoir l’air], novela de Ficção Científica; “O Homem sem sorriso” [L’Homme sans sourire], novela fantástica. Para saber mais: <http://www.mereste.net>.

**Resumo:** O *steampunk*, designação anglófona criada em 1979, designa hoje um *corpus* literário relativamente homogêneo e coerente. Este artigo analisa alguns textos fundadores e postula que a característica essencial do *steampunk* é ser uma literatura de reciclagem (definimos aqui a reciclagem literária como a operação que consiste em se apropriar dos elementos de produções literárias antigas para transformá-las e reutilizá-las em obras novas). O que é o *steampunk*? Sua definição tradicional, “como seria o passado se o futuro tivesse chegado mais cedo”, mostra bem seu campo (a ucronia) e seus limites. Poder-se-ia até preferir a definição ainda mais precisa: “como seria o passado se o futuro tivesse chegado como nas obras de H. G. Wells”. A obra de Wells aparece, de fato, como fundadora, trazendo um elemento capital às temáticas do *steampunk*: a máquina do tempo. É esta existência, este artifício, que justifica as primeiras obras do gênero; em *Os Portões de Anúbis*, a máquina do tempo permite ao herói voltar à época vitoriana. Outras obras (como *Morlock Night* e *The Space Machine* e o filme *Um século em 43 minutos*) se apoiam igualmente sobre a existência da máquina do tempo de Wells e se apresentam como sequências ao romance, permitindo assim que seus autores revisitem o passado. Essa visita – essa re-exploração do passado –, não é inofensiva: o passado não é mais o que ele foi, ele se transformou por um conjunto de elementos estranhos à nossa história. Encontra-se nele uma tecnologia mais avançada do que aquela do nosso século XIX, cujo desempenho se explica através de elementos tecnológicos da época. Assim, máquinas a vapor e engrenagens permitem a criação de computadores com performances próximas daquelas do fim de nosso século XX. Mas vários outros elementos intervêm; a magia, os deuses, os extraterrestres, as criaturas fantásticas também têm seu papel a desempenhar. Reencontramos personagens emblemáticas, tanto aquelas que existiram, quando as de pura ficção: Sherlock Holmes

e Jack, o Estripador, convivem com Thomas Edison e Lorde Byron. Enfim, o estilo folhetinesco do *steampunk* lembra naturalmente toda a literatura popular do fim do século XIX. A originalidade do *steampunk* não está nas ideias, nas personagens, na narração ou em uma crítica social qualquer, mas na arte de reunir todos esses elementos conhecidos para fazer deles uma construção original: o *steampunk* não consiste em inovar (como o sabe fazer a ficção científica), mas em reciclar. É possível assim desvelar as engrenagens do *steampunk* à luz da noção de reciclagem, ação que consiste em uma primeira fase de recuperação de elementos de produção antigos, e, portanto, dando um salto metafórico no passado, e em uma segunda fase de transformação para uma nova utilização, que marca, dessa forma, o aspecto mecânico e industrial característico do *steampunk*. Em suma, o artigo se interroga sobre o potencial e o futuro do *steampunk*, e mostra como este foi reciclado por sua vez em uma multidão de novos gêneros.

**Palavras-chave:** História; Literatura; Reciclagem; *Steampunk*; Ucronia.

**Résumé:** Le *steampunk*, appellation anglophone née en 1979, désigne aujourd'hui un corpus littéraire relativement homogène et cohérent. Cet article analyse certains textes fondateurs et postule que la caractéristique essentielle du *steampunk* est d'être une littérature du recyclage (nous définissons ici le recyclage littéraire comme l'opération qui consiste à s'approprier des éléments de productions littéraires anciennes pour les transformer et les réutiliser dans des œuvres nouvelles). Qu'est-ce que le *steampunk*? Sa définition traditionnelle, "ce que serait le passé si le futur était arrivé plus tôt", en montre bien le domaine (l'uchronie) et les limites. On pourrait même lui préférer la définition encore plus précise: "ce que serait le passé si le futur était arrivé comme dans les ouvrages de H.G. Wells". L'œuvre de Wells apparaît

en effet comme fondatrice, en apportant un élément capital aux thématiques du *steampunk*: la machine à explorer le temps. C'est cette existence, cet artifice, qui justifie les premiers ouvrages du genre: dans *Les Voies d'Anubis*, la *TM (Time Machine)* permet au héros de retourner à l'époque victorienne. D'autres ouvrages (*Morlock Night*, *The Space Machine*, le film *C'était demain*) reposent également sur l'existence de la *TM* de Wells et se présentent comme des suites au roman, permettant ainsi aux auteurs de revisiter le passé. Cette visite, cette ré-exploration du passé, n'est pas anodine: le passé n'est plus ce qu'il était, il est transformé par un ensemble d'éléments étrangers à notre histoire. On y trouve une technologie en avance sur celle de notre XIXe siècle, dont la réalisation est expliquée au travers d'éléments technologiques de l'époque. Ainsi, machines à vapeur et engrenages permettent de réaliser des ordinateurs aux performances voisines de ceux de la fin de notre XXe siècle. Mais bien d'autres éléments interviennent: la magie, les dieux, les extraterrestres, les créatures fantastiques ont aussi leur rôle à jouer. On retrouve des personnages emblématiques, qu'ils aient existé ou qu'ils soient de pure fiction: Sherlock Holmes et Jack l'éventreur côtoient Thomas Edison et Lord Byron. Enfin, le style feuilletonesque du *steampunk* rappelle naturellement toute la littérature populaire de la fin du XIXe siècle. L'originalité du *steampunk* n'est pas dans les idées, les personnages, la narration, ou une critique sociale quelconque, mais dans l'art d'assembler tous ces éléments connus pour en faire une construction originale: le *steampunk* ne consiste pas à innover (comme sait le faire la science-fiction), mais à recycler. Il est ainsi possible de décortiquer les rouages du *steampunk* à la lumière de la notion de recyclage, action qui consiste en une première phase de récupération des éléments de production anciens, et donc à faire un saut métaphorique dans le passé, et en une seconde phase de transformation pour une nouvelle utilisation, marquant par-là

l'aspect mécanique et industriel caractéristique du *steampunk*. En conclusion, l'article s'interroge sur le potentiel et l'avenir du *steampunk*, et montre comment celui-ci a été recyclé à son tour en une multitude de genres nouveaux.

**Mots-clés:** Histoire; Littérature; Recyclage; *Steampunk*; Uchronie.

## Plano detalhado do texto:

### 1. Introdução

### 2. O *steampunk*, reciclagem da História

### 3. O *steampunk*, reciclagem das literaturas populares

#### 3.1. O *steampunk*, reciclagem da ficção científica

#### 3.2. O *steampunk*, reciclagem do maravilhoso

#### 3.3. O *steampunk*, reciclagem do fantástico

#### 3.4. O *steampunk*, reciclagem da literatura folhetinesca

### 4. O *steampunk*, máquina de reciclar

#### 4.1. Uma literatura no tempo da mecanização

#### 4.2. Uma literatura construída segundo procedimentos mecânicos

#### 4.3. Uma literatura possível graças à mecânica

#### 4.4. O *steampunk*, reciclagem de referências

#### 4.5. O *steampunk*, reciclagem da noção de fusão

### 5. O termo "*steampunk*": uma máquina de fazer *steampunk*?

#### 5.1. Ilustração do mecanismo pela autoanálise de um texto *steampunk*

### 6. Conclusão

### 7. Bibliografia

### 8. Filmografia

## 1. INTRODUÇÃO

Uma pitada de intriga policial, uma colherada de vampirismo, duas gotas de políticos, um quilo de desmedida, um pedacinho de heróis de outrora, um dedo de fantástico, um tempo de uchronia, três grãos de loucura, algumas referências de antigos literatos, uma boa dose de episódios rocambolescos numa Londres revisitada, humor e mistério à vontade, sem esquecer sábios loucos, máquinas infernais e monstros de todos os tipos constituindo o indispensável excipiente *q. s. p.*<sup>3</sup>, tal parece ser a receita do *steampunk*. Apesar desses ingredientes heteróclitos, esse movimento literário, nascido no último século, designa hoje um *corpus* literário relativamente homogêneo e coerente. Através dessa diversidade, o que constitui a originalidade e a unidade profunda desse ramo da literatura?

Esse artigo analisa alguns textos fundadores e postula que a característica essencial do *steampunk* é ser uma *literatura de reciclagem*, definindo-se aqui a reciclagem como a operação que consiste em se apropriar dos elementos literários e históricos para transformá-los e reutilizá-los.

## 2. O STEAMPUNK, RECICLAGEM DA HISTÓRIA

Em sua definição tradicional, o *steampunk* seria aquilo que o passado teria sido se o futuro houvesse chegado mais cedo. O *steampunk* nos proporia, portanto, um passado diferente. É de fato tentador considerar o *steampunk* como um filho bastardo da uchronia. Como o indica Éric B. Henriot em seu ensaio *A História revisitada [L'Histoire revisitée]* (2004) dedicado à uchronia:

---

3 Sigla para a expressão “quantidade suficiente para” tradicionalmente usada em química (Nota do Tradutor).

O *steampunk* é um gênero literário que agrupa todos os romances cujas tramas se desenrolam em um século XIX alternativo. Geralmente, a ação se passa no Reino Unido na época vitoriana e a magia desempenha um papel preponderante, o que distingue o gênero da uchronia pura.

Particularmente, diríamos antes que o *steampunk* parece ser um parente “rico” da uchronia (por oposição a um parente “pobre”), pois o gênero *steampunk* não extrai todos os seus sabores somente dos elementos ucrônicos. Além disso, a característica da uchronia é o interesse sobre a questão “e se...”, o famoso ponto de divergência que distingue a história ucrônica da História com um “H” maiúsculo. Ora, as histórias *steampunk* se desenvolvem, é claro, num passado alternativo, mas esse ponto de divergência não é um elemento forte da narrativa, sendo a razão dessa divergência em relação à nossa História raramente explicitada nos textos *steampunk*. Como aponta Daniel Riche no seu prefácio à primeira antologia *steampunk* de língua francesa:

Uchronia e *steampunk* não poderiam ser confundidos... Primeiro, porque a maior parte das uchronias é contemporânea de seus autores, mesmo se situada num “alhures” indefinido no qual a história seguiu um outro curso, mas sobretudo porque o próprio fundamento desse gênero de narrativas é esse “ponto de divergência” onde os eventos tomaram uma outra via que não aquela que nós conhecemos... (RICHE, 1999)

Então, se afinal o elemento ucrônico tem apenas pouca importância para o gênero *steampunk* por que essas narrativas são quase sempre situadas durante o período vitoriano ou eduardino? Há várias razões para isso, e uma primeira justificativa



pode se encontrar à luz de seu contexto histórico único. A época que se estende principalmente do século XIX ao começo do século XX é um período que vê, de um lado, o aparecimento de grandes descobertas científicas e, de outro, a multiplicação das transformações sociais.

O século XIX sonhou e discutiu sobre todos os problemas do social: a democracia, a igualdade, o progresso indefinido, a reforma assegurada pela escola, a felicidade pela vida a dois, a socialização pela família, a prosperidade pelo “desenvolvimento universal”, e ainda a associação dos trabalhadores e a emancipação da mulher. (BORIE, 1989 *Apud* RUAUD, 2005)

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.

### 3. O STEAMPUNK, RECICLAGEM DAS LITERATURAS POPULARES

#### 3.1. O STEAMPUNK, RECICLAGEM DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Quando o termo “*steampunk*” é evocado, as imagens que nos veem mais naturalmente à mente são aquelas de uma vasta cidade com o espaço aéreo saturado de máquinas voadoras, não de híbridos de carros, aviões e helicópteros, como no caso de *Blade Runner* (SCOTT, 1982) ou de *O Quinto Elemento* (BESSON, 1997), mas antes de dirigíveis e de biplanos à maneira de *Metrópolis* (LANG, 1927). Trata-se de um passado futurista, uma interpretação

antecipada do que poderia ter sido o futuro através dos olhos dos visionários do século XIX e do começo do século XX.

O *steampunk*, nesse sentido, é uma reciclagem da ficção científica, pois ele se inspira em escritores que deram suas cartas de nobreza ao gênero. Como destaca Francis Valéry (2000) em seu guia de leitura, os grandes nomes que fundamentam na Europa as bases da ficção científica moderna são três:

- **O francês Jules Verne (1828-1905)**, que, com romances como *Viagem ao centro da Terra* (1864), *Da Terra à Lua* (1865), *Vinte mil léguas submarinas* (1870) ou *Ao redor da Lua* (1870) é um dos primeiros a levar a uma obra de ficção o maravilhamento suscitado pelo progresso potencial das ciências e das tecnologias;
- **O belga J.-H. Rosny aîné<sup>4</sup> (1865-1940)** que, além de estar na origem do romance pré-histórico com as obras *Vamireh* (1892) e *A Guerra do Fogo* (1909), é quem estabeleceu as bases do romance de catástrofe com *A Morte da Terra* (1910) e *A Força misteriosa* (1913), além de ser uns dos primeiros, na Europa, a escrever um *space opera* autêntico, *Os Navegadores do Infinito* (1925);
- **O inglês Herbert George Wells (1866-1946)** que, com *A Máquina do Tempo* (1895), *A Ilha do Doutor Moreau* (1896), *O Homem invisível* (1897), *A Guerra dos Mundos* (1898) ou

4 Bem menos conhecido no Brasil do que Verne ou Wells, Rosny aîné (que significa “mais velho”, epíteto usado para distingui-lo de seu irmão, conhecido como J.-H. Rosny jeune, isto é, o “jovem”) foi bastante importante para a formação da ficção científica de língua francesa, sendo constantemente reeditado em casas especializadas em livros de ficção científica, horror e fantasia. Alguns de seus livros mais conhecidos, como *A Morte da Terra* e *A Guerra do Fogo* já foram traduzidos por pequenas casas editoriais brasileiras, mas sua obra ainda aguarda o devido reconhecimento do mercado editorial nacional (Nota do Tradutor).

*Os primeiros homens na lua* (1901), estabelece os marcos da ficção científica resolutamente moderna onde o maravilhoso é revestido de ceticismo.

Entre esses três autores de “romances científicos”, o último terá um papel decisivo no gênero *steampunk*. H. G. Wells se destaca, primeiro porque se trata de um autor de língua inglesa e os inventores do *steampunk* são californianos, mas, sobretudo, porque sua máquina do tempo, a *Time Machine*, dará uma justificativa narrativa “científica” para situar uma história no tempo de Wells, na Londres no momento da passagem do século XIX para o XX.

A filiação indiscutível do *steampunk* com a ficção científica se manifesta também na própria origem do termo “*steampunk*”. Em seu *Science-Fictionnaire*, Stan Barets (1994) explica que a palavra *steampunk* designa “uma curiosa evolução espontânea da corrente *cyberpunk* na qual o componente ‘cibernético’ é substituído por evocações da era do vapor (*steam*)”. Se a informática de hoje é uma aplicação dessa famosa ciência que é a cibernética, a imagem que nos remete o *cyberpunk* é a de um mundo dominado por multinacionais todo-poderosas, e os heróis dessa corrente são os “malandros” (*punks*) rebeldes pirateando as grandes redes informáticas.

Quanto ao *steampunk*, tudo começou, dizem, por uma simples brincadeira: ao fim dos anos 1970, três autores californianos decidiram zombar do *cyberpunk* nascente restituindo a ficção científica sob forma de pastiche às suas origens, o famoso “romance científico” escrito por autores como H. G. Wells, na Londres da época vitoriana.

O primeiro desses três autores é Kevin Wayne Jeter que lançou *Morlock Night* (1979), uma continuação de *The Time*

*Machine*, de Wells, na qual os Morlocks voltam no passado para invadir os esgotos de Londres. Tim Powers é o segundo desses autores e, com *Os Portões de Anúbis*<sup>5</sup>, publicado em 1982, ele descreve uma Londres do começo do século XIX onde projeta seu herói através de uma fenda temporal; James P. Blaylock completa o trio com seu *Homunculus* lançado em 1986. Nessa obra, uma luta é iniciada entre diversos protagonistas para colocarem as mãos em uma criatura capaz de abolir as fronteiras da vida, da morte e do tempo.

É interessante notar que o termo “*steampunk*”, cujas bases foram sedimentadas em 1979, aplica-se retroativamente a textos anteriores, como, por exemplo: *The Space Machine* (1976), de Christopher Priest ou a série televisiva *Wild Westen* (1965). O *steampunk* se propaga, portanto, para trás no tempo, reagrupando sob sua bandeira obras do passado. Ele cola *a posteriori* uma etiqueta em obras até então inclassificáveis.

Existe uma segunda razão para situar o *steampunk* em Londres durante o período vitoriano ou eduardino: trata-se da fonte do *romance científico* da cultura anglo-saxã (H. G. Wells). Para o autor de língua inglesa, é uma maneira de homenagear esses autores fundadores que nutriram sua infância, e talvez reciclar suas emoções de adolescência, esse momento crucial da vida quando, enquanto jovem leitor, buscava compreender o mundo e se fascinava pelo “maravilhoso científico”<sup>6</sup>, caro a

5 Publicado pela Ed. 34 no Brasil em 1995, atualmente está fora de catálogo. Os demais livros inaugurais do *steampunk* citados no artigo permanecem inéditos em português brasileiro (Nota do Tradutor).

6 “Maravilhoso científico” é um gênero tipicamente francês surgido no começo do século XX, cujas obras partiam de inovações científicas descobertas ou melhor desenvolvidas de seu tempo (como o raio-X, a microbiologia, a eletroterapia etc.) para criar narrativas altamente fantasiosas – embora o conceito de fantasia, aparentado ao de maravilhoso,

esses escritores que muito se valiam de descrições de máquinas e fenômenos estranhos.

### 3.2. O STEAMPUNK, RECICLAGEM DO MARAVILHOSO

O *steampunk* que presta homenagem a Wells e à literatura do século XIX não estaria impregnado apenas de lógica e de racionalidade? A resposta é claramente não. A promessa de elementos de engenharia descritos com bastante detalhes aparece com frequência como um verniz passado em torno de um cerne de natureza mágica.

Como o esclarece Luc Dutour em seu artigo dedicado ao gênero publicado em um ensaio coletivo voltado ao maravilhoso:

Mais frequentemente associado ao domínio da ficção científica do que ao da fantasia, o estranho domínio literário que se deu a etiqueta de *steampunk* depois dos anos 1980, na verdade, pega desses dois gêneros uma parte praticamente igual, do mesmo modo que efetua também um grande número de empréstimos do romance fantástico, do romance policial e do romance histórico. (DUTOUR, 2004)

Com efeito, para além das máquinas extraordinárias, há também intervenção do sobrenatural no *steampunk*. Para retomar a definição dada por André-François Ruaud em sua *Cartografia*

ainda não estivesse estabelecido na altura –, com suposta explicação, mas sem real embasamento científico. Autores como Maurice Renard, Gustave Le Rouge e inclusive o próprio Rosny aîné alcançaram notoriedade escrevendo segundo esses princípios; mas o maravilhoso científico não se resumiu a alguns poucos nomes. Prolífico, o maravilhoso científico perdurou até cerca de 1930 e foi praticado por incontáveis escritores, hoje, em sua maioria, praticamente esquecidos como Octave Béliard, Alex Coutet, Clément Vautel e Jean de La Hire. Em 2019, a Biblioteca Nacional Francesa, em Paris, inaugurou uma bela exposição dedicada ao tema, intitulada: *Merveilleux scientifique – Une science-fiction à la française* [Maravilhoso científico – Uma Ficção Científica à Francesa] (Nota do Tradutor).

do *Maravilhoso* [Cartographie du merveilleux] (RUAUD, 2001): “a fantasia é uma literatura fantástica que incorpora na sua narrativa um elemento irracional que não é tratado somente de maneira horrífica, pois apresenta geralmente um aspecto mítico e com frequência é incarnado pela irrupção ou pela utilização da magia”. Ora esse aspecto irracional próprio da fantasia aparece frequentemente no *steampunk*.

A incorporação do elemento mágico em um universo fundamentado na ciência parece, à primeira vista, paradoxal, mas pode ser melhor compreendida se nos lembrarmos de que os grandes espíritos racionais também foram pessoas muito sensíveis ao irracional. Citemos, por exemplo, o grande amante do espiritismo Isaac Newton que, no começo do século XVIII, estabeleceu sua teoria das forças, “inspirando-se” bastante nas ações que escapavam do domínio do visível, ou, no século XIX, Camille Flammarion<sup>7</sup>, que especulava sobre outros mundos baseando-se em revelações transmitidas por um médium.

Se o século XIX é um período de euforia no qual tudo podia ser levado à razão, é igualmente aquele da voga espiritualista. O interesse voltado ao sobrenatural vem de uma tentativa de compreender o que não se deixa encerrar pela ciência rigorosa por falta de teoria adequada. É assim que as noções oriundas de crenças populares de origens diversas tais como o “plano astral” ou o “éter” vão colorir o discurso científico.

No *steampunk*, acontece de magos de longas vestes e chapéus pontudos assumirem a aparência de homens de laboratório com

7 Nicolas Camille Flammarion (1842-1925) foi um importante astrônomo francês, cujos trabalhos ocultistas muito influenciaram o pensamento místico do fim do século XIX (Nota do Tradutor).

monóculos, vestindo uma blusa branca sob a qual se encontra uma corrente de onde puxam um relógio; acontece também de os grimórios se tornarem livros repletos de esquemas e de equações e de as fórmulas mágicas se transformem em um disparate pseudocientífico. Não nos deixemos enganar: com frequência, “ciência” é apenas outra palavra para designar o maravilhoso.

### 3.3. O STEAMPUNK, RECICLAGEM DO FANTÁSTICO<sup>8</sup>

Enquanto o *scientific romance* esconde sua natureza mágica sob um envelope científico como uma doença vergonhosa, o *steampunk* não tem medo de ostentar suas ligações com o mundo do irracional. Com efeito, o segundo livro dos fundadores do gênero, *Os Portões de Anúbis*, de Powers, não hesita em introduzir lobisomens e feiticeiros em um texto que se abre com uma viagem no tempo. As obras que se lhe seguiram apresentam intervenções de vampiros, fantasmas e de muitas outras criaturas de pesadelo, personagens característicos da literatura fantástica.

O jogo com o tempo do *steampunk*, com esta confusão de gêneros entre passado, presente e futuro, o futuro no passado ou o passado alternativo, presta-se voluntariamente a uma literatura ecumênica. Ora, o que há de melhor do que reciclar elementos míticos e personagens lendários, monstruosos ou não, a fim de

<sup>8</sup> É importante ter em conta que no âmbito francês o conceito de fantástico tem uma definição muito precisa: trata-se de uma narrativa onde há um confronto, conflito ou intrusão de um ou mais elementos sobrenaturais na e com a nossa realidade, de forma não naturalizada. Diverge, portanto, da tradição anglófona que se vale do termo como conceito guarda-chuva para diversas categorias (tradicionalmente, o sobrenatural, a fantasia e a ficção científica, mas podendo englobar outros). No Brasil, verifica-se ocorrência de ambas as tradições, por vezes didaticamente contrastadas como “fantástico *stricto sensu*” (isto é, conforme postulado pela tradição francesa) e “fantástico *lato sensu*” (ou seja, em seu sentido abrangente da tradição anglófona) (Nota do Tradutor).

poder, com toda liberdade, atravessar os séculos? Assim, o século XIX, depois de ter se aberto ao romantismo, marca seu interesse pela literatura gótica, pela busca de histórias assustadoras e é por isso que o *steampunk*, ao se posicionar nesse período, recicla o fantástico do qual pega a cor.

### 3.4. O STEAMPUNK, RECICLAGEM DA LITERATURA FOLHETINESCA

O último empréstimo da literatura popular que se pode identificar no *steampunk* é o aspecto “policial romanesco”, e até “folhetinesco” do gênero: há um herói, vilões, detetives, policiais, *femme fatales*, complôs, etc.

O romance folhetim, por ser publicado em fragmentos periódicos, tem de manter o leitor ávido de uma publicação à outra sob o risco de o perder. Disso resulta que as personagens são muito pouco aprofundadas em benefício de uma ação cheia de peripécias bem codificadas.

O autor que melhor estigmatiza esse modo de escrita é provavelmente Ponson du Terrail e seu famoso *Rocambole* (TERRAIL, 1859) que veio enriquecer a língua francesa com o termo “rocambolesco”<sup>9</sup>, adjetivo que muito convém ao gênero *steampunk*. Ponson du Terrail, autor cuja imaginação e a capacidade de trabalho quase não encontraram equivalentes, escreveu folhetins destinados à imprensa parisiense (em jornais como *L’Opinion nationale*, *La Patrie*, *Le Moniteur* e *Le Petit Journal*) durante mais de vinte anos, e, com frequência, lançava-se à frente de folhetins diferentes para vários jornais distintos ao mesmo tempo. Com uma quantidade tão impressionante de

9 Não por acaso, a palavra “rocambolesco” entrou na língua portuguesa via francês (Nota do Tradutor).



textos e em tais condições de escrita, o que há de estranho em não se encontrar estilo muito rebuscado em seus escritos e em se descobrir numerosas inverossimilhanças e anacronismos?<sup>10</sup>

É interessante notar que antes de se tornar célebre com *As Proezas de Rocambole*, Ponson du Terrail testou todos os gêneros, da crônica de costumes ao romance histórico. Uma de suas primeiras obras, *A falecida baronesa* [La Baronne trépassée] (TERRAIL, 1852), é aliás uma saborosa mistura de suspense, fantástico e humor. Eis aqui alguns ingredientes: castelo gótico, cenários que se transformam, aparições, conjuração de frades mascarados, ceias com espectros, mulher-vampiro. Nesse romance, Ponson du Terrail acumula as referências dos clássicos da literatura de gênero para produzir a partir disso alguma coisa de novo por meio do exagero e da paródia. É evidente que o *steampunk* recicla de bom grado tal procedimento literário.

Além disso, no *steampunk*, encontra-se essa forma narrativa de época com personagens cartunescos e intrigas mecânicas que constituem toda a parafernália literária, e talvez o charme dos folhetinistas do último século. Não deduziremos disso, no entanto, que o *steampunk* é o gênero que permite à literatura recuar um século.

10 Um dia, considerando-se mal remunerado, Ponson du Terrail exigiu um aumento do diretor de um dos jornais para o qual escrevia. O diretor achou o pedido de seu folhetinista exagerado e decidiu de pronto dispensar seus serviços. Ele então convocou vários *ghostwriters* cuja missão seria dar seguimento às narrativas do autor. Ora, no episódio interrompido pela demissão de Ponson du Terrail, o herói, Rocambole, tivera a infelicidade de ser preso em um caixa-forte atirado no Sena. Como tirá-lo de lá? O diretor, seus *ghostwriters* e todo o resto da equipe do jornal não puderam achar uma solução para esse problema. Ponson du Terrail foi chamado de volta, deram-lhe o aumento exigido e, no dia seguinte, a continuação da história começava assim: “Tendo conseguido escapar do caixa-forte, Rocambole...” (Nota dos Autores).

## 4. O *STEAMPUNK*, MÁQUINA DE RECICLAR

### 4.1. UMA LITERATURA NO TEMPO DA MECANIZAÇÃO

Os diversos pontos elencados anteriormente nos levam a postular que o *steampunk* é uma literatura da mecanização. A Inglaterra da época vitoriana é o teatro espacial e temporal do começo da industrialização. Com grandes descobertas científicas dessa época, as invenções se tornaram tão numerosas e de uma tal complexidade que não podem mais ser compreendidas por não-especialistas, o que tende a acrescentar uma conotação mágica e fantástica aos elementos científicos que, enquanto subgênero da ficção científica, deveriam permanecer como os únicos ingredientes do *steampunk*.

### 4.2. UMA LITERATURA CONSTRUÍDA SEGUNDO PROCEDIMENTOS MECÂNICOS

A Inglaterra vitoriana sonhava com máquinas. Essas máquinas são objetos mecânicos, por exemplo, a indispensável máquina a vapor cujo nome o *steampunk* homenageia, mas também autômatos de aparência humana ou animal.

Em seguida, evocamos a existência de numerosos pontos comuns entre o *steampunk* e a literatura folhetinesca. As personagens desta são rasas, comportando-se como autômatos, e mesmo as intrigas apresentam esse aspecto mecânico. Assim, mesmo se num texto *steampunk* o autor reconstrói um universo, filiando-se às referências e aos procedimentos da escrita da época, ele não pode escapar da mecanização dessa reconstrução.

### 4.3. UMA LITERATURA POSSÍVEL GRAÇAS À MECÂNICA

Diante da questão de saber por que o *steampunk* é essencialmente centrado na Inglaterra dos períodos vitoriano e eduardino, o conceito de mecanização nos permite dar outra forma de resposta. Temos então um argumento narrativo. Com efeito, nessa época, existia uma máquina que permitia fazer intervir elementos de épocas diferentes, tal qual o retorno dos Morlocks no romance de K. W. Jeter. É a essa época que se situa a máquina temporal de H. G. Well e, se seguirmos a lógica desse romance fundador, é possível fazer migrarem elementos de um outro tempo (passado ou futuro) em direção a esse período. Textos como o *Frankenstein liberto*, de Brian Aldiss (1973) podem se desenrolar no passado porque uma máquina (ou um fenômeno natural) autoriza a viagem e permite o deslocamento temporal do herói e, portanto, a criação da história.

Poderíamos nos surpreender que não tenha surgido um *steampunk* à francesa que remontaria ao entreguerras seguindo os passos do *Viajante imprudente* [Voyageur imprudente], de René Barjavel (1949). Aventaremos a hipótese de que essa ausência de textos se explica porque ao fim da narrativa, o viajante volta ao passado e mata por engano seu avô antes do nascimento de seu próprio pai. Por essa ação que engendra um paradoxo temporal, o viajante não poderia mais nascer e, portanto, como sua participação científica é essencial à criação da máquina para viajar no tempo, aquela não existirá mais ao fim do livro de Barjavel<sup>11</sup>.

11 René Barjavel (1911-1985) foi um importante escritor francês de ficção científica e literatura fantástica, também conhecido por seus trabalhos no cinema. Sua obra é considerada formadora de uma vertente da ficção científica legitimamente francesa (Nota do Tradutor).

#### 4.4. O STEAMPUNK, RECICLAGEM DE REFERÊNCIAS

Para ancorar um texto numa época, basta apenas que se acumule as referências. Na *alta literatura*<sup>12</sup> desses últimos anos apareceu assim o efeito “*name dropping*”, o fato de se citar o máximo de marcas para tornar mais real o enraizamento da narrativa no cotidiano ou numa época determinada: as personagens não usam mais calçados de esporte, mas Nikes; não se fala mais de uma bolsa, mas de uma Louis Vuitton, etc.

No gênero *steampunk* onde, como indicamos, a psicologia das personagens é pouco aprofundada e onde as situações quase não são verossímeis, é necessário recorrer a um procedimento similar a fim de dar consistência à narrativa. O autor *steampunk* não constrói mais personagens, ele se contenta em vestir silhuetas cartunescas sobre as quais coloca nomes conhecidos, quer sejam reais (a rainha Vitória, Jack, o Estripador, Lorde Byron, até mesmo H. G. Wells) ou fictícias (o Dr. Frankenstein, Sherlock Holmes).

Isso produz um duplo efeito. Primeiro de tudo, os nomes utilizados ancoram fortemente a narrativa numa época e em uma ambientação. Em seguida, o autor não precisa mais definir as personagens em detalhe, cabe ao leitor completar e dar vida ao redor do desenho, em função de sua própria cultura.

12 “*Littérature Blanche*” (literalmente, literatura branca), no original, é a expressão usada em francês para se referir a qualquer literatura não associada às convenções de gênero, por oposição à *littérature noir* (literatura preta), termo usado para se referir à literatura de gênero em geral, e à literatura policial, em particular. Dada a falta de equivalente perfeito, optou-se por traduzi-la como “alta literatura”, por também se tratar de uma expressão carregada de elitismo literário e preconceito com formas populares, embora, valha dizer, atualmente o preconceito com as ditas “literaturas de gênero” seja bem menor na França do que no Brasil (Nota do Tradutor).

#### 4.5. O *STEAMPUNK*, RECICLAGEM DA NOÇÃO DE FUSÃO

O indiscutível aspecto autorreferencial do *steampunk*, com suas múltiplas piscadas de olho aos textos fundadores (Wells, Doyle, Verne...) e aos sucessores recentes, faz repensar a noção de gênero bem definido. Com efeito, no *steampunk*, as referências transcendem um gênero dado tocando tanto a ficção científica quanto o fantástico.

Um belo exemplo de obra *steampunk* de abundantes referências apanhadas em todos os gêneros é o filme *Van Helsing* (2004). Nessa obra, na Europa de 1888, o herói armado de *gadgets* “à James Bond” é um agente do Vaticano cuja missão é perseguir as criaturas monstruosas de todo tipo; o Dr. Jekyll – tornado Mr. Hyde – deixou Londres para se refugiar – como o corcunda de Victor Hugo – nas torres de Notre-Dame de Paris; o Dr. Frankenstein trabalha em sua criatura sob o olhar interessado do Conde Drácula; os vampiros domam lobisomens, etc. Misturando alegremente fantástico e ficção científica, ação e humor, essa obra mista recolhe suas referências em todos os gêneros sem que nenhum possa se sobrepor realmente. Temos então um objeto incongruente sobre o qual a etiqueta *steampunk* pode ser colada, não somente por suas características narrativas, pela época e personagens, mas também por uma estética tão particular.

#### 5. O TERMO “*STEAMPUNK*”: UMA MÁQUINA DE FAZER *STEAMPUNK*?

O *steampunk* se caracteriza incontestavelmente por uma estética específica, uma atmosfera urbana do começo da revolução industrial, encharcada em um *fog* que permite camuflar mistérios

inconfessáveis, e onde as personagens que saem da sombra são tanto ícones pegos emprestados do fantástico quanto da ficção científica. No entanto, esse gênero se apraz em escapar de todas as definições nas quais tenderíamos a circunscrevê-lo. É preciso, por consequência, resolver aceitar uma definição elástica, um improvável *cocktail* de inumeráveis variantes, do qual é impossível identificar os diversos ingredientes sem que nenhum seja indispensável, a despeito disso, na composição dessa mistura, que, no entanto, é bem reconhecível.

Para reciclar uma das mais paradoxais definições da ficção científica, diríamos de bom grado que o *steampunk* é o que escrevem os autores de *steampunk*... mesmo se essa definição não é quase nada satisfatória de um ponto de vista intelectual, em última instância.

É claro que é possível associar, como o quer o costume, o *steampunk* a um círculo literário constituído de três autores: Jeter, Powers e Blaylock. Mesmo não tendo sido exatamente com os escritos do trio que tudo começou (obras anteriores podem ser consideradas como pertencentes ao gênero *steampunk*), foi bem no seio desse grupo literário que o termo “*steampunk*” apareceu pela primeira vez. Em abril de 1987, no número 315 da revista *Locus*<sup>13</sup>,

13 “Dear Locus, / Enclosed is a copy of my 1979 novel *Morlock Night*; I’d appreciate your being so good as to route it to Faren Miller, as it’s a prime piece of evidence in the great debate as to who in ‘the Powers/Blaylock/Jeter fantasy triumvirate’ was writing in the ‘gonzo-historical manner’ first. Though of course, I did find her review in the March *Locus* to be quite flattering. / Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective term for Powers, Blaylock and myself. Something based on the appropriate technology of the era; like ‘steampunks’, perhaps... / -- K.W. Jeter.” (Nota dos Autores). Em tradução de Carol Chiovatto: “Querido Locus, / Segue uma cópia de meu romance *Morlock Night*, de 1979. Eu apreciaria se você tivesse a bondade de encaminhá-la a Faren Miller, pois se trata de uma evidência primordial para o grande debate quanto a quem no triunvirato da fantasia Powers/ Blaylock/ Jeter escreveu primeiro no ‘estilo pseudo-histórico’. Embora, claro, eu ache sua resenha na *Locus* de março um tanto lisonjeira. Na minha

K. W. Jeter tinha proposto esse termo para qualificar as “fantasias vitorianas”<sup>14</sup> que Powers, Blaylock e ele escreviam, buscando com esse nome alguma coisa que pudesse corresponder à tecnologia da época na qual se situavam suas narrativas. E foi esse termo que de fato serviu de catalisador, pois uma infinidade de autores começou a seguir o caminho traçado pelo fabuloso trio, desempoeirando a época vitoriana para nela ancorar textos de ficção científica coloridos de fantástico e de maravilhoso, e hoje, esse gênero em plena expansão se desdobra tanto no modo dos romances e das novelas quanto das séries televisivas e dos filmes, das histórias em quadrinhos, dos *comics* e *mangas*, ou dos RPGs.

Diversas questões da atualidade se colocam a partir disso a esse gênero de múltiplas facetas. O próprio *steampunk* também é reciclável? O *steampunk* ainda tem futuro?<sup>15</sup> É difícil responder a essas questões. No entanto, fiquem tranquilos que o *steampunk* tem ainda um magnífico passado à sua frente!

---

opinião, fantasias vitorianas serão a próxima sensação, contanto que consigamos pensar num termo coletivo adequado para Powers, Blaylock e eu. Algo baseado na tecnologia apropriada da época, como ‘*steampunks*’, talvez... / -- K.W. Jeter” (Nota do Tradutor).

14 Vale atentar aqui também, na esteira do como já foi dito sobre o termo “fantástico”, que no contexto anglófono o conceito de “fantasia” é mais elástico do que nos contextos brasileiro e francófono. Nestes, a fantasia circunscreve narrativas onde se pressupõe um mundo outro, seja escondido no nosso (caso da chamada “baixa fantasia”), seja totalmente a parte (caso da “alta fantasia”). Já no contexto anglófono, o termo pode ser sinônimo de “literatura fantástica” (em seu sentido lato), como parece ser o caso nessa fala de Jeter (Nota do Tradutor).

15 Quatorze anos já se passaram desde a publicação original desse artigo (e quinze desde o congresso que lhe deu origem!), desde então o *steampunk* se proliferou muito, extrapolando a literatura e o cinema, aos quais se associou em um primeiro momento e ganhando contornos de estética, com manifestações na música, na moda, no teatro etc. Além disso, também ultrapassou os limites geográficos dos países anglófonos onde surgiu e primeiro se diversificou, encontrando espaço profícuo em países de língua espanhola, portuguesa e francesa, sobre os quais falo em pormenor no texto: “No país dos *vaporistes*: o conceito de ‘reciclagem’ de Girardot e Méreste e o *Steampunk* à francesa” (MATAGRANO, 2020), publicado neste mesmo número da Revista *Abusões* (Nota do Tradutor).

## 5.1. ILUSTRAÇÃO DO MECANISMO PELA AUTOANÁLISE DE UM TEXTO *STEAMPUNK*

“Quando minha vida e minha consciência ascenderem...” é uma novela *steampunk* que nós escrevemos em 2003 e que apareceu no sumário da antologia ucrônica *Passados Recompostos* (GIRARDOT; MÉRESTE, 2003).

Nesse texto situado em 1909, onde as personagens principais, chegando de Londres, desembarcam de seu dirigível atracado no terceiro andar da Torre Eiffel, o elemento ucrônico, em razão da própria natureza da antologia, é claramente indicado. O ponto de divergência remonta ao século anterior, quando uma empresa conseguiu tirar proveito de uma nova forma de energia, ao ponto de se tornar uma potência multinacional.

As personagens histórias são numerosas nesse texto (Marie Curie, Georges Clemenceau, Petr Kropotkin<sup>16</sup>) e ficam lado a lado com personagens de ficção (o professor Challenger e o jornalista Malone são heróis de Sir Arthur Conan Doyle<sup>17</sup>), os acontecimentos históricos (com o contexto científico e político da época) são confrontados com universos fictícios (o conjunto de elementos do passado alternativo se deve às ações do *Aerian Board of Control*, uma sociedade de dirigíveis imaginada por Rudyard Kipling [1961, 1912]). Os elementos da literatura folhetinesca aqui são reciclados: os vilões são muito malvados, e, seguindo uma trama narrativa codificada, enfrentam “como se de brincadeira” os heróis desde

16 Marie Curie (1867-1934) foi uma cientista francesa de origem polonesa, conhecida por ter sido a primeira mulher a ganhar o Prêmio Nobel, em 1903. Georges Clemenceau (1841-1929) foi um importante político francês. Já Piotr Kropotkin (1842-1921) foi um sábio russo, cujos pensamentos estão na base da lógica anarquista (Nota do Tradutor).

17 Essas duas personagens protagonizam vários livros de Conan Doyle, como *O Mundo Perdido* (1912), *A Nuvem da Morte* (1913) e *A Terra das Brumas* (1926) (Nota do Tradutor).



as primeiras páginas, antes que a narrativa se desdobre em uma busca policial repleta de falsas pistas e de múltiplas reviravoltas.

Nesse texto, o maravilhoso científico é reciclado com a descrição de máquinas estranhas (o mecanismo do protocolo experimental ou a máquina cognitiva de Babbage<sup>18</sup>) e os elementos fantásticos não ficam atrás (o estranho “espírito de lembrança” recicla o conceito de “ectoplasma”).

No entanto, essa abundância de referências leves não impede a reciclagem de temas atuais graves: a implicação da multinacional ABC na política colonial das nações da Europa não deixa de lembrar as ramificações problemáticas de uma certa sociedade de equipamentos petroleiros, tão versada na logística militar que acompanhava a recente intervenção dos Estados Unidos no Iraque.

O *steampunk* se apresenta assim claramente como um gênero misto de entretenimento, que busca sua matéria-prima em múltiplas fontes da cultura popular; todavia, isso não lhe proíbe de ser um vetor de mensagens à maneira de um espelho de ilusionismo que, ao nos mostrar uma imagem deformada de nós mesmos, destacando nossos defeitos e os de nossa sociedade, gera material para refletir.

## 6. CONCLUSÃO

Nosso artigo começava com uma lista, pretensamente impressionante, de ingredientes, cuja própria acumulação deixava

18 Charles Babbage (1791-1871) foi um matemático britânico, cujos trabalhos deram origem ao que hoje se entende como a ciência da informática e ao que viria a ser o primeiro computador. Não por acaso, seu invento conhecido como “Máquina Diferencial” dá nome ao importante romance de história alternativa de William Gibson e Bruce Sterling, publicado originalmente em 1990, hoje considerado um dos mais representativos livros *steampunk*. No Brasil, a obra é publicada pela editora Aleph (Nota do Tradutor).

anterver o pior. Mas o *steampunk* não é *O bolo cem vezes melhor*<sup>19</sup> (ČAPEK, 1986), ele se beneficia com cada novo condimento, mas também com cada nova maneira de acomodá-lo, e se desdobra hoje em mais de um perfume. Ele se infiltra em nossos passados mais antigos com subgêneros tais como o *sailpunk*, o *sandalphunk*, ou até o *bronzepunk* e o *stonepunk*, mas também se aproxima de nosso presente com o *gazpunk*, o *rocketpunk* e inclusive o *atompunk*<sup>20</sup>.

Isso quer dizer que o potencial de reciclagem<sup>21</sup> do *steampunk* é infinito? Quando ele se juntará à grande corrente de literatura geral<sup>22</sup> – o famoso *mainstream* –, será ele qualificado de *streampunk*? Em todo caso, o futuro do *steampunk* parece se situar bem no nosso presente, como o mostra o sucesso de obras recentes que o recuperam incontestavelmente, tais como o agora célebre *Código da Vinci*, de Dan Brown (2003). Temos certeza de que essa nova arte de acomodar os restos fará no futuro a felicidade de mais de um leitor!

19 Em francês, *Le gateau 100 fois bon*, é livro infantil do autor e ilustrador tcheco Jindra Čapek no qual é preciso misturar cem ingredientes para que um bolo se torne cem vezes melhor (Nota do Tradutor).

20 Poder-se-ia ainda acrescentar o *dieselpunk* e o *solarpunk*. O primeiro, traz possibilidades de continuidade às sociedades *steampunk* reimaginando o período do entre-guerras (no Brasil, essa vertente ficou conhecida pelos trabalhos do escritor Cirilo S. Lemos). Já o *solarpunk* projeta ao nosso presente um futuro que não aconteceu onde as energias renováveis se desenvolveram muito mais do que de fato aconteceu, numa toada ambientalista que demonstra muito dos anseios e preocupações atuais, em diálogo com noções de ecoliteratura e biopolítica. Nesse sentido, o *solarpunk* diverge dos demais subgêneros, por ser, talvez, a mais utópica e positiva das vertentes da literatura *–punk* (Nota do Tradutor).

21 Mesmo reivindicando a associação do termo “reciclagem” ao *steampunk*, somos compelidos a constatar que esse artigo se apoia sobre numerosos estudos anteriores, tanto americanos quanto franceses. Dentre estes últimos, agradecemos em particular Pascal J. Thomas, que, em uma crônica de KWS 24-25, de junho de 1997, quase descobre o conceito de reciclagem estilística das obras *steampunk* (Nota dos Autores).

22 “*Littérature générale*”, no original, é um sinônimo possível de “*littérature Blanche*” e, portanto, associável ao conceito de “alta literatura” (Nota do Tradutor).

## REFERÊNCIAS

- ALDISS, Brian (1973). *Frankenstein délivré*. Opta, Anti-Mondes, 17.
- BARETS, Stan (1994). *Science-Fictionnaire*. Paris: Denoël.
- BARJAVEL, René (1949). *Le Voyageur imprudent*. Paris: Denoël.
- BLADE Runner (1982). Direção de Scott Ridley. 1 DVD (117min).
- BORIE, Jean (1989). *Un Siècle démodé, Prophètes et réfractaires au XIX siècle*. Paris: Payot (Collection Essais).
- BROWN, Dan (2003). *Da Vinci Code*. Doubleday: New York.
- ČAPEK, Jindra (1986). *Le Gâteau cent fois bon*. Flammarion: Paris.
- DUTOUR, Luc (2004). “Steampunk, le vertige rétro”. *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon: les Moutons électriques.
- GIRADOT, Jean-Jacques; MÉRESTE, Fabrice (2003). “Quand s’envoleront ma vie et ma conscience...”. In: RUAUD, André François (Org.). *Passés recomposés*. Aix-en-Provence: Nestiveqnen (Collection Science Fantasy).
- HENRIET, Éric B. (2004). *L’Histoire revisitée, Panorama de l’uchronie sous toutes ses formes*. 2.ed. Amiens: Engrage (Collection Interface).
- KIPLING, Rudyard (1912). “As Easy as A.B.C.”. In <http://www.forgottenfutures.com/game/ff1/abc.htm> Acesso em Jan.2020.
- \_\_\_\_\_ (1961). “Par la malle de nuit”. In: *Quatre pas dans l’étrange*. Paris: Hachette.
- METRÓPOLIS (1927). Direção de Fritz Lang. 1 DVD (148min).
- O QUINTO Elemento (1997). Direção de Luc Besson. 1 DVD (126min).
- RICHE, Daniel (Org.) (1999). *Daniel Riche présente Futurs antérieurs, 15 récits de littérature steampunk*. Paris: Fleuve Noir.
- RUAUD, André-François (2001). *Cartographie du merveilleux*. Paris: Denoël (Folio SF).
- \_\_\_\_\_ (2005). “La science-fiction de l’au-delà”. *A & A*, 143, Mar.
- TERRAIL, Pierre Alexis Ponson du Terrail (1852). *La Baronne trépassée*. Paris: Baudry.
- \_\_\_\_\_ (1859). *Les Exploits de Rocambole*. Paris: Louis de Potter.
- VALÉRY, Francis (2000). *Passeport pour les étoiles*. Paris: Denoël (Folio SF).
- VAN Helsing (2004). Direção de Srephen Sommers. 1 DVD (131min).