

# ***Transmedia storytelling* como recurso didático para aproximar a literatura impressa da eletrônica na escola: o caso da série *Brasiliana Steampunk***

Enéias Tavares

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

ORCID: 0000-0001-6371-9205

## **ABSTRACT**

O objetivo deste artigo é debater questões que envolvem o ensino de literatura a partir da utilização de dispositivos móveis e tecnologias digitais por parte de novas gerações de leitores. Para tanto, primeiramente tratarei da noção de *transmedia storytelling*, produção ficcional recente no que concerne às relações entre a literatura eletrônica e a literatura impressa, através de uma perspectiva histórica e crítica, tratando de quando e em quais contextos essa abordagem surgiu e chegou ao Brasil. Em segundo lugar, abordarei o caso da série *transmedia Brasiliana Steampunk* (2014) como um projeto que, ao partir da observação e estudo de casos de *transmedia storytelling*, pretende-se como um universo de entretenimento que possa prover a professores de ensino secundário e universitário uma forma de engajar seus alunos na leitura, na pesquisa e no aprendizado da literatura brasileira clássica através de romances fantásticos impressos e narrativas digitais variadas, desde contos eletrônicos, *web comics* e audiodramas, até outros recursos produzidos exclusivamente para o ambiente digital.

## **KEYWORDS**

*transmedia storytelling*; literatura fantástica; *steampunk*; ensino de literatura.

## **RESUMO**

This paper aims to discuss issues involving the teaching of literature from the use of mobile devices and digital technologies by new generations of readers. To do so, I will first deal with the notion of transmedia storytelling – a recent mode of fictional production that explores the relationship between electronic literature and printed literature – through a historical and critical perspective. Secondly, I will discuss the case of the transmedia series *Brasiliana Steampunk* (2014) as a project that, based on the observation and study of transmedia narratives, is intended as a universe of entertainment that can provide to high school and university teachers a form of engaging their students in reading, researching and learning classic Brazilian literature through fantastic literature in printed novels versions as much as in digital form, from electronic short stories, web comics and audio dramas to other resources produced for the digital environment.

## **PALAVRAS-CHAVE**

transmedia storytelling; fantastic literature; steampunk; teaching of literature.

## I. INTRODUÇÃO

**R**eflexões propositivas sobre o ensino da literatura, bem como o debate sobre o letramento literário e seu impacto social, cultural e político, continuam a constituir um desafio no contexto do ensino secundário brasileiro, resultando em alunos que, ao (e se) chegarem ao ensino superior, correspondem em seus hábitos de leitura ao que se nomeia de analfabetismo funcional. Ademais, problemas que dizem respeito ao alto grau de *déficit* social, falta de estrutura da escola pública e as dificuldades inerentes ao ensino e à aprendizagem num país continental no qual nem o ensino nem o aprendizado são valorizados, são intensificados quando a utilização de recursos digitais é colocada em contraponto a um ensino escolar raramente capacitado a abordagens tecnológicas mínimas. Ao contrário, o uso de tecnologias digitais continua sendo tabu para muitos educadores, intensificado pela legislação de vários estados brasileiros nos quais o uso de dispositivos móveis em sala de aula é proibido.

Em vista disso, temos ainda outro agravante deste cenário. Enquanto disciplinas exatas são valorizadas pela sociedade e priorizadas pelas escolas e pelas políticas públicas de educação – algo perceptível na quantidade superior de horas semanais, para citarmos apenas um critério – as disciplinas de humanidades são relegadas a adendos pedagógicos, constituindo por vezes meras curiosidades sobre história, cultura e memória. Com a chegada ao poder de um governo de extrema direita, que além de não privilegiar a educação, promove a ignorância, o silenciamento e o preconceito, o atual cenário político não parece estar preparado para sequer começar um debate nesse sentido. Diante do exposto, como trabalhar a literatura brasileira e a literatura digital num contexto de crescente instabilidade política e minguante investimento público? Neste artigo, proporei uma alternativa a este cenário, uma alternativa que envolve uma nova compreensão da narrativa literária a partir de dois eixos de debate. No primeiro, tratarei da noção de *Transmedia Storytelling*, produção ficcional e tecnológica recente que articula relações profícuas entre a literatura eletrônica e a ficção impressa, sobretudo a partir das noções de hipertexto e da natureza multimedial do digital. Farei isso através de uma perspectiva histórica e crítica, tratando de quando e em quais contextos essa abordagem surgiu e chegou ao Brasil. No segundo

eixo, tratado aqui a partir de um viés mais pessoal e engajado, abordarei o caso da série *Brasíliana Steampunk* (2014) como um projeto que, ao partir da observação e estudo de *transmedia storytelling*, pretende-se como um universo de entretenimento que possa prover a professores de ensino secundário e universitário, uma forma de engajar alunos à leitura, à pesquisa e ao aprendizado da literatura brasileira. *Brasíliana Steampunk* envolve o uso de romances fantásticos impressos e narrativas digitais variadas, desde contos eletrônicos, *web comics* e audiodramas, até outros recursos produzidos exclusivamente para o contexto digital e acessados exclusivamente através de computadores e dispositivos móveis em rede.

Nesse sentido, o principal objetivo de *Brasíliana Steampunk* seria o de re-apresentar os clássicos literários no contexto de sala de aula, não apenas em seu viés histórico, discursivo e filosófico, mas também como uma reinvenção desses clássicos a partir de uma experiência múltipla de aprendizado através da tecnologia digital. Considerando-me um imigrante digital criando materiais – seja como professor seja como produtor – para nativos digitais, o desafio está em entender as mudanças atuais na nossa forma de ver as ficções, menos como uma bifurcação entre o antes e o depois, e sim como um desenvolvimento ou expansão daquilo que chamamos comumente de “narrativa”. Nesse sentido, o debate e a produção de conteúdo entendido como *transmedia storytelling* pode fornecer uma perspectiva inovadora ao atual momento do ensino de literatura e suas intersecções entre as materialidades do impresso e do digital.

## II. TRANSMEDIA STORYTELLING: ORIGENS, CASOS E QUESTIONAMENTOS

A fim de mapear o histórico do fenômeno conhecido como “transmedia storytelling”, parto da reflexão de Vicente Gosciola (2014), que auxilia na compreensão tanto de sua origem quanto de sua modificação no decorrer do tempo. Segundo o autor, a expressão “transmedia” foi usada pela primeira vez no contexto da produção musical. Em 1975, o compositor Stuart Saunders Smith trabalhava na peça musical *Return and Recall*. Para definir sua peça, Smith menciona uma “transmedia composition”, uma composição de melodias, harmonias e ritmos diversos para cada um dos instrumentos usados que, porém, formavam uma peça única musical, apesar de suas diferentes estruturas rítmicas.

Levaria 16 anos para que o termo fosse aplicado a outro contexto, neste caso à área da comunicação. Em 1991, Marsha Kinder – professora de Estudos Críticos na Escola de Cinema-Televisão da University of Southern California – discutiu o potencial dos *media* como a televisão, o cinema e os videogames,

utilizando o caso da série televisiva *Tartarugas Ninja*. Ao observar seu filho a assistir aos desenhos animados dos heróis pela manhã, ir ao cinema à tarde para ver a versão em longa metragem e criar suas próprias histórias à noite usando bonecos colecionáveis, Kinder formulou o termo “transmedia intertextuality”, dando conta de relações intraficcionais de um universo composto de personagens similares. Ressaltava, porém, que não se tratava de uma única narrativa adaptada a três contextos diversos e sim a três histórias – *diferentes e independentes* – embora inseridas em um mesmo universo e protagonizadas pelos mesmos personagens (Gosciola, 2014: 8).<sup>1</sup>

A diferenciação entre *adaptação* e *criação* nesse contexto é importante, uma vez que ainda hoje as duas práticas – diferentes, quando não antagônicas – são confundidas quando o assunto é produção *transmedia*. Vicente Gosciola estabeleceu uma importante diferenciação sobre o que significa essa prática, justamente para se afastar da noção de um único enredo *adaptado* a diferentes *media*. Para o autor, a natureza *transmedia* de uma história deveria ser pensada desde o início, abandonando a visão tradicional voltada para um único e determinado meio em detrimento de um projeto já direcionado para diferentes *media*. Nesse sentido, Gosciola explica um diferencial importante entre os dois modelos:

Está implícito que as partes da história de um projeto baseado em transmedia storytelling estão atavicamente ligadas por pertencerem originalmente a uma única história. Mas isso não é garantia de que a audiência compreenderá que as partes formam um todo. Cada história de um projeto transmedia *deve ser* percebida pela audiência como uma parte cuidadosa e devidamente separada e não como um pedaço cortado a esmo; isto é, a separação das partes da história completa não pode ser feita de modo arbitrário ou aleatório. O ideal é que seja estudada de modo a manter íntegra aquela parte até os seus últimos filamentos narrativos [...]. (2014: 9, grifo nosso)

Ao estabelecer esse critério como definidor de uma experiência *transmedia* – a saber, diferentes partes de uma história apresentadas em diferentes *media* –, chegamos à oposição entre esta experiência e a que se convencionou chamar de “crossmedia”. Grosso modo, esta seria a difusão de *um único* conteúdo, trama ou enredo, em diferentes *media*. Podemos pensar em partidas esportivas, programas de televisão ou mesmo obras cinematográficas que seriam transmitidas para televisão, rádio e internet, por exemplo. No campo literário, quando temos uma obra de ficção ou mesmo de não ficção cujo mesmo conteúdo esteja disponível tanto num suporte físico quanto digital, estaríamos também falando de *crossmedia*.

---

1 A reflexão de Kinder resultou no livro, publicado ainda em 1991, *Playing with power in movies, television, and video games*, estudo que inseriu oficialmente a expressão “transmedia” nos estudos acadêmicos posteriores.

Robert Pratten, em *Getting Started in Transmedia Storytelling* (2011), também os afasta de conteúdos essencialmente *crossmedia*. Este termo estaria, por exemplo, muito próximo dos termos “adaptação” ou “tradução”, apesar desses figurarem muito mais uma especificidade técnica do que de conteúdo. Ou seja, em uma obra traduzida ou adaptada, ou difundida em diferentes *media*, não haveria diferença essencial no conteúdo e sim na forma como esse conteúdo seria ajustado ao suporte ou plataforma de transmissão (2011: 26).

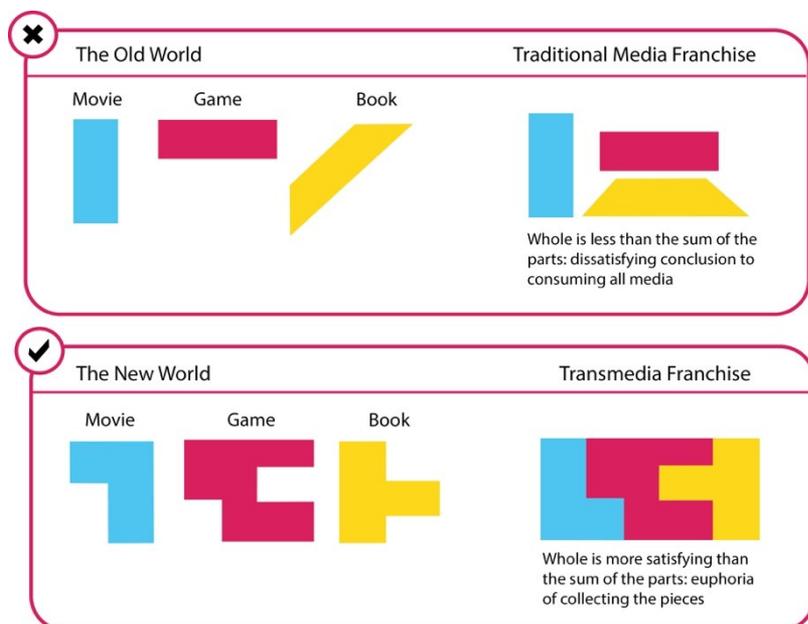
Em outra direção, o *transmedia* resultaria em sequências narrativas distintas – complementares ou independentes – de uma determinada história, universo ou conteúdo. Neste caso, teríamos um conteúdo ou uma série de conteúdos produzidos exclusivamente para diferentes *media*, não apenas produzindo um efeito de incompletude – ou de completude partilhada – como também de adequação, sobretudo estilística, ao *medium* final (Pratten, 2011: 32). Em outros termos, ao invés de uma trama adaptada às particularidades de um *medium* diverso do original, teríamos tramas especialmente criadas para um *medium* específico, respeitando suas regras, lógicas e características de produção e recepção.

Além disso, um projeto *transmedia* apresentaria porções específicas de enredo que seriam exclusivas a determinados *media* e não cambiáveis ou adaptáveis a outros. Aqui, também é perceptível a preocupação com as especificidades comunicativas dos *media* e no potencial narrativo destes. Neste aspecto, uma história literária que começaria num suporte físico, por exemplo, poderia continuar num ambiente ou suporte digital, fazendo uso de recursos dos quais o livro físico carece: como hiperligações e *easter eggs* – elementos escondidos na própria narrativa –, por exemplo, fortalecendo uma experiência da ordem da interatividade, além de acesso a imagens, áudios e vídeos.

Outro exemplo seria uma história que começaria num formato literário – físico ou digital – e que continuaria num formato exclusivamente visual (história em quadrinhos), sonoro (audiódramas), ou audiovisual (filmes ou séries televisivas). Neste caso, não se teria o processo de adaptação ou tradução de um formato textual específico para outro *medium* e sim a produção direta de um conteúdo respeitando as convenções e potencialidades de um formato específico e escolhido previamente ao desenvolvimento do roteiro.

Uma vez compreendida a diferença entre “*crossmedia*” e “*transmedia*”, nos concentraremos agora em analisar as especificidades do segundo caso, compreendendo de que modo ele funcionaria na prática. Pratten, refletindo sobre potencial artístico, comercial e tecnológico de ações *transmedia*, propõe uma série de exemplificações. É do autor, por exemplo, o diagrama que se segue – muito utilizado por acadêmicos e críticos ao discutir a diferença

entre um formato de produção de conteúdo mais tradicional, ainda calcado na ideia de adaptação, e outro mais centrado numa experiência *transmedia* de universos expandidos.



**Figura 1.** What is Transmedia? (Pratten, 2011)

O primeiro exemplo daria conta de um modelo em que teríamos versões não complementares, sendo produzidos em diferentes *media*, neste caso filme, jogo e livro, o que definiria a noção de *crossmedia*. A segunda apresenta um mosaico mediático e narrativo na qual cada peça teria função diversa e independente, podendo também resultar em uma experiência nova e complementar, para não dizer total, o que nos levaria ao conceito proposto por Pratten de uma “franquia transmedia”.

Particularmente, acredito que os dois modelos sejam complementares. Na verdade, uma vez que se percebe que o modelo *crossmedia* ainda é o mais utilizado, vê-lo como “errado” ou “velho” apenas afasta a discussão de uma aproximação entre as duas abordagens. Os exemplos literários e televisivos supracitados, por exemplo, não são exclusivamente *crossmedia*, uma vez que vários conteúdos de enredo inédito e transmediáticos também têm sido produzidos, como livros *pop-up*, portais digitais, audiodramas, livros-guia, coleções de mapas e jogos, tanto analógicos quanto digitais. Estes, ao invés de adaptarem ou recriarem narrativas prévias, expandem cenários, fornecem biografias de personagens e do próprio universo, ou ainda trazem centralidade a personagens que carecem de protagonismo nas narrativas originais.

Como veremos no exemplo da série *Brasileira Steampunk*, temos nela o abarcar dos dois modelos, por razões que dizem respeito mais a segmentos e contingências de mercado, do que a uma produção exclusivamente norteada por um ou outro modelo. Talvez esteja justamente no entrecruzamento dessas práticas *cross* ou *trans* mediáticas o fenômeno mais amplo conhecido como *transmedia storytelling*.

Quando aproximamos o termo *transmedia* da expressão *storytelling* – o ato de organizar determinados eventos reais ou ficcionais a fim de contar uma história de forma eficiente – o que temos é a possibilidade de pensar uma narrativa ou um universo que seja gradativamente criado e apresentado em diferentes formatos mediáticos para uma audiência que, ao invés de passiva, pode escolher quais os segmentos narrativos gostaria de acessar, visitar ou eliminar. Ou seja, já no cerne da *transmedia storytelling* está a ideia de interatividade.

Jeff Gomez, fundador da empresa de conteúdos *transmedia* Starlight Runner, define *transmedia storytelling* como “aquela que se espalha por diferentes mídias, sendo que uma delas é a principal[,] [...] [aquela] que a maioria das pessoas vai acompanhar e se divertir, sem a necessidade de seguir o todo, mas quem o fizer terá uma experiência mais intensa” (2010).

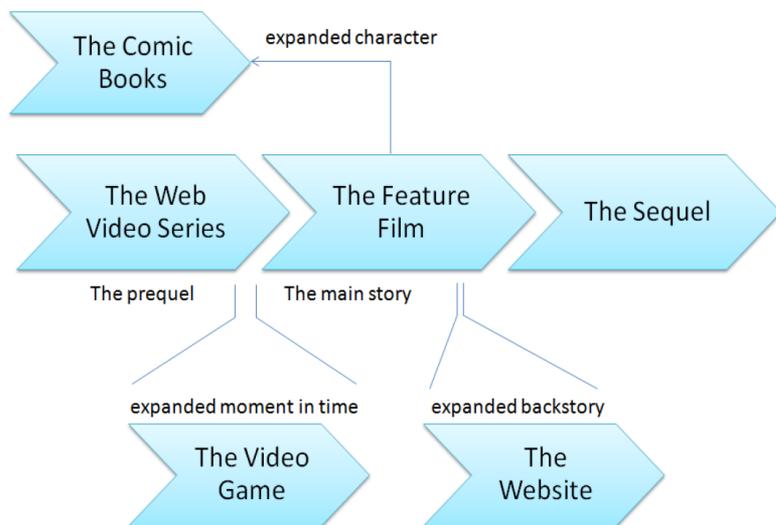
Apesar de Gomez trabalhar com o conceito há décadas, ele mesmo admite que passou a utilizar a expressão *transmedia storytelling* após sua conceituação pelo acadêmico norte-americano Henry Jenkins. Principal teórico sobre esse fenômeno na atualidade, especialmente ao aproximar casos populares e culturas de massa de reflexões críticas e teóricas. São de Jenkins, por exemplo, dois dos principais estudos sobre os fenômenos mediáticos contemporâneos e suas peculiaridades transmediáticas: *Cultura da Convergência* (2009) e *Cultura da Conexão* (2015). Sobre seu conceito, escreve Jenkins:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de *transmedia storytelling*, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. 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. (2009: 138).

Para Jenkins, a origem desse fenômeno remontaria ao universo cinematográfico criado por George Lucas ainda na década de 1970. Diferentemente

de exemplos que têm origem literária, a *space opera Star Wars* partiu do cinema para chegar aos *comics*, à literatura, à televisão e aos jogos, além de uma variedade de outros produtos que tinham por objetivo menos o contar uma história única e mais a criação de um rico e complexo universo, além do fortalecimento de uma marca e suas óbvias repercussões comerciais. Lucas não foi totalmente inovador nisto, uma vez que os universos dos *comics* tanto da DC quanto da Marvel Comics, ainda nas décadas de 1950 e 1960, já começavam a experimentar com diferentes *media*.<sup>2</sup>

Para visualizarmos esse modelo, Pratten reúne na figura abaixo uma estrutura básica de um *storytelling transmedia* enquanto “franquia”, que teria por âncora uma obra filmica, e suas possíveis continuações. Quanto aos elementos circundantes, estes detalhariam, ampliariam e modificariam a percepção do espectador/leitor quanto ao que foi mostrado ou não em tela.



**Figura 2.** Transmedia Franchise (Pratten, 2011)

A partir dessa estrutura básica, pode-se produzir outras peças midiáticas que apresentarão outros segmentos narrativos da história principal ou dos personagens, produzindo assim diferentes impactos sobre o conteúdo maior ou geral, sendo essas de natureza textual, visual, sonora e/ou compósita.

<sup>2</sup> Antes deles, autores como Frank Baum e Edgar Rice Burroughs haviam feito o mesmo com suas criações multimídia de *O Mundo de Oz* e *Tarzan*. Esses dois casos, além da criação e repercussão do personagem Superman, são discutidos e analisados por Matthew Freeman em *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds* (2017), livro que demonstra o quanto o fenômeno *transmedia* não seria tão recente assim, apesar de o sua nomenclatura.

Em contrapartida, a própria ideia de *media*, em sua acepção atual, pressupõe a interação com o receptor. Assim, é comum vermos autores e críticos sugerindo que, no caso de ações *transmedia*, a preocupação com o efeito e a experiência anteceda a produção do próprio conteúdo (Pratten, 2011). Sobre essa importante modificação no paradigma da produção, a pesquisadora Elizabeth Moraes Gonçalves escreve:

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 ideias sejam tratadas de uma forma e não de outra. É assim que a comunicação mediática 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 (2014: 18)

Essa preocupação com a presença, com a experiência e, muitas vezes, com a resposta do espectador/leitor/receptor diferencia a *transmedia storytelling* de outras práticas anteriores, mais conectadas a uma multiplicação de adaptações ou de produtos licenciados que teria por principal interesse o comercial. Ademais, trata-se de perceber o surgimento de um novo paradigma no que tange à narratividade, uma vez que a perspectiva *transmedia* nos obriga a observar e a repensar nossos pressupostos sobre autoria, obra e recepção. Essa dimensão se articula diretamente com a produção e o consumo de literatura eletrônica, uma literatura que explicita diretamente o papel ativo do leitor em ler, interpretar e, não raro, interagir com a obra dada. Essa mesma particularidade é válida para toda a produção transmedial, visto que ela, além de demandar a mesma energia, também convida o leitor a participar da própria organização e ordenação do que será consumido.

Como visto, o fenômeno da produção transmediática está diretamente relacionado à própria ideia de hipertexto. Para Espen Aarseth, um autor que estuda a narrativa tanto da perspectiva dos jogos digitais quanto de literatura eletrônica, inerente a toda a narrativa está a necessidade do leitor fazer escolhas, estabelecer relações, tomar posições no que diz respeito ao avanço, retrocesso, pausas e reflexões diante do colocado no texto. Ler um romance, qualquer um, é um processo contínuo de conexão entre personagens, cenas, diálogos e conflitos. Nas últimas décadas, o desenvolvimento de experiências textuais virtuais explicitou esse fenômeno, dando ao leitor, especialmente no contexto digital, a possibilidade de buscar outros caminhos e referências imediatas da leitura, tornando cada leitura um fenômeno único e particular, organizada e ordenada pelo próprio leitor. Nesse sentido, Aarseth proporá a noção de “ergodicidade”, noção que articula a necessidade de

leitores/usuários de executarem diferentes esforços para que possam atravessar um texto (1997).

A essa noção, que demanda do leitor “esforço”, escolha e elaboração tanto do lido quanto da ordenação do lido, aproximamos a reflexão de Lev Manovich sobre a natureza multimedial do digital. Em *The Language of New Media* (2001), o autor discute o que chama de “gramáticas de ação” entre o usuário e diferentes *media*, exemplificando como cada autor se comportará diferentemente diante de um diferente *medium*, o que é um tanto óbvio quando diferenciamos nossas formas de agir diante de um livro em contraste com o cinema, por exemplo. Essa percepção, porém, é ampliada quando a discussão são os resultados de uma produção virtual e digital em que essa adaptação do usuário diante de cada *medium* se faz necessária a cada minuto.

O efeito dessas duas reflexões para a compreensão de *transmedia storytelling* é fundamental. Em primeiro lugar, tratar-se de uma produção aberta, que coloca sobre o consumidor/leitor a possibilidade de ordenar, escolher e embaralhar como desejar sua experiência de leitura. Uma vez que não há, segundo Jenkins, uma ordem linear pré-moldada na produção *transmedia*, caberá a cada consumidor estabelecer a sua própria ordem. Nesse movimento, do livro ao jogo, ou do jogo ao audiodrama, ou do audiodrama aos *comics*, trata-se de ver o leitor como um explorador diante de um mapa cujo caminho ele mesmo traça. Por outro lado, tal experiência necessitará de uma recorrente adaptação ou aprendizado do suporte usado. Pegando os exemplos acima, as experiências multimedias demandadas por conteúdos em texto, físico ou material, áudio, visual e audiovisual serão diversas, cabendo novamente ao usuário o desafio ou aventura de acessar esses diferentes conteúdos na formação de um todo, seja esse todo um universo ou simplesmente sua particular experiência de consumo.

Em vista disso, entendemos primeiramente *transmedia storytelling* como um universo complexo e detalhado que pode comportar um número variado de histórias em diferentes momentos de sua linha do tempo e de sua geografia. Segundo, como uma fragmentação de narrativas de maior e menor escala em que o somatório do todo não é obrigatório e sim complementar. Terceiro, como um conjunto de narrativas que, além de não necessitarem ser consumidas em sua totalidade, também não dependem de uma ordem pré-estabelecida de leitura ou consumo. Se tal ordem existir, deve ser definida pelo leitor e não pelo autor ou equipe criativa. Quarto, como a utilização de uma multiplicidade de *media* cujas histórias base não sejam adaptadas e sim criadas exclusivamente para se adequar a limitações e potencialidades técnicas de cada meio. Quinto, como um universo em expansão no qual novas histórias, novos personagens e novas situações podem ser adicionadas, cabendo ou não ao criador ou equipe criativa original.

A observação desse fenômeno, em especial aqueles de matriz literária, nos faz chegar ao contexto brasileiro e ao modo como um conjunto de modos narrativos específicos – reunidos sob o conceito amplo, genérico e em constante expansão de “Literatura Fantástica” – pode inicialmente significar uma mudança de paradigma no que concerne ao ensino literário no país. Em *Fantástico Brasileiro: O insólito literário do Romantismo ao Fantatismo* (Matangrano e Tavares, 2018), os autores defendem que, desde 1999, com a publicação do romance *Os sete*, de André Vianco, o mercado editorial brasileiro vivenciou uma crescente valorização de gêneros narrativos como fantasia, ficção científica e horror, entre outros.

Esses gêneros de grande apelo entre jovens leitores, sobretudo por seu consumo de modos similares no cinema, nos *comics* e nos jogos digitais, teriam o potencial de alterar o modo como professores e educadores veriam a literatura popular como forma de engajar jovens leitores e, talvez, significar uma ponte com obras literárias consideradas canônicas. Além de Vianco, autores como Raphael Draccon, Affonso Solano, Carolina Munhoz e Leonel Caldeia, entre muitos outros, preparariam o terreno e tornariam o mercado nessa primeira década mais sensível e aberto a produções do gênero.

É nesse cenário, sobretudo a partir dos anos 2010, que três autores dialogariam direta ou indiretamente com a criação *transmedia*. Seriam eles o carioca Eduardo Spohr, o norte-americano naturalizado brasileiro Christopher Kastensmidt e o paulistano Felipe Castilho. Spohr seria o responsável pelo romance *A batalha do apocalipse* (2010) seguido da trilogia *Filhos do Éden: Herdeiros de Atlântida* (2012), *Anjos da morte* (2013) e *Paraíso perdido* (2015). A esses livros, seu universo seria seguido de produções constantes em seu *blog* e *podcast*, além da publicação de um livro guia e RPG (Role-playing game)<sup>3</sup> nos anos seguintes. No outro extremo, teríamos Felipe Castilho e o projeto *Ordem Vermelha*, cujo primeiro romance *Os Filhos da Degradação* (2017), parte de uma parceria com outros artistas para futuramente ganhar livros, *comics*, estátuas, mapas e um portal na internet.

A dimensão *transmedia* das obras de Spohr e Castilho, todavia, é mais acidental do que de fato um projeto concebido como tal. Este seria o caso da saga *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2015), uma saga de aventura que tem por ambientação o Brasil colonial criada por Christopher Kastensmidt. Produtor *transmedia* por profissão, o autor uniu sua *expertise* profissional à sua

---

3 Jogos de Interpretação de Papéis (RPG) são jogos analógicos constituídos de livros, fichas, dados e outros adereços opcionais, como tabuleiro, mapas e miniaturas, que contam com um mestre – um jogador que narrará a sessão apresentando desafios, criando antagonistas e reforçando regras – e jogadores que criam seus próprios personagens para atuarem em um mundo fictício numa aventura narrada pelo mestre. Esses podem ser de fantasia medieval, de ficção científica ou então de cenários urbanos. Entre os mais conhecidos estão *Dungeons & Dragons*, criado em 1974, e *Call of Cthulhu*, este criado em 1981. O primeiro cria um mundo a partir dos temas de *O Senhor dos Anéis* e o segundo, do mundo ficcional de H.P. Lovecraft.

paixão pela mitologia e folclore brasileiro, produzindo uma obra que se espraiava para literatura, quadrinhos, jogos de RPG e outros projetos em curso, que incluem livros interativos, um jogo digital e uma série de animação.

É nesse duplo contexto – de efervescência da literatura fantástica no Brasil e do surgimento das primeiras empreitadas de *transmedia storytelling* no país – que se insere *Brasiliana Steampunk*, um projeto que parte de inquietações que envolvem o ensino de literatura clássica nas escolas, o apelo de novas tecnologias utilizadas como recurso narrativo para formação de novos leitores e a pesquisa acadêmica voltada a novos fenômenos tanto literários como mediáticos. Neste caso, uma série com intrínsecas pretensões tanto literárias e comerciais quanto acadêmicas e educacionais.

### III. *BRASILIANA STEAMPUNK*: UM UNIVERSO *TRANSMEDIA* TUPINIQUIM

*Brasiliana Steampunk* nasceu de uma primeira inquietação quanto ao papel dos clássicos na formação de jovens leitores. Surgida em meados de 2013, justamente em um contexto acadêmico de pesquisa, análise e prospecção de resultados, a série avançou em seu desenvolvimento de diferentes produtos e ações ao passo que a pesquisa sobre *transmedia storytelling* se intensificava. Profundamente inspirada por obras como *Liga Extraordinária* (1999), *comics* de Alan Moore e Kevin O'Neill, *Anno Dracula* (1992), romance de Kim Newman, e *Penny Dreadful* (2014-2016), série televisiva de John Logan, um dos princípios fundadores do projeto foi a reinvenção de personagens clássicos de obras da literatura brasileira em domínio público para um universo transficcional no qual estes personagens não apenas podem conviver entre si como interagir com figuras históricas.

A partir dessa premissa, *Brasiliana Steampunk* utiliza a estética do gênero *steampunk* como mote narrativo que a aproxima da ficção científica, do folhetim e das histórias em quadrinhos super-heroicas. No caso do *steampunk*, trata-se de um tipo de ficção científica ambientada num passado alternativo no qual a tecnologia do vapor evoluiu com grande velocidade, resultando em trens ultravelozes, servos robóticos e artefatos místicos. Partindo da literatura, essa estética chegou aos videogames, ao cinema, à música e aos *comics*, além de motivar entusiastas de vários países a se reunir em eventos temáticos (Vandermeer, 2011).

No universo ficcional de *Brasiliana*, a mão-de-obra escrava foi substituída no final do século XIX por autômatos robóticos. Isso ocasionou dois grandes movimentos urbanos. De um lado, a zona central das cidades maiores e também seus arredores puderam contar com limpeza diária e segurança ga-

rantida pelas tropas militares e automatizadas. Por outro, o subúrbio cresceu com um grande ajuntamento de famílias humildes e sem escolaridade, dando origem a milhares de cortiços. Essa premissa resulta em uma releitura tanto da geografia quanto da história brasileiras, recriadas já no nome de grandes capitais, que ganham títulos como Porto Alegre dos Amantes, São Paulo dos Transeuntes Apressados e Rio de Janeiro de Todos os Orixás. É neste mundo de grandes portentos tecnológicos e inúmeros conflitos sociais e culturais que as tramas são ambientadas, num convite indireto à audiência a também reimaginarem seus cenários urbanos e seu *background* histórico.

O primeiro produto do projeto foi o romance *A lição de anatomia do temível dr. Louison*, romance vencedor do concurso Fantasy e publicado pela editora Casa da Palavra/LeYa na Bienal do Livro de São Paulo de 2014. O livro é um pastiche de vários narradores da literatura clássica, contando a história de um assassino em série – o Louison do título – a partir dos relatos de Isaías Caminha, personagem de Lima Barreto, Simão Bacamarte, de Machado de Assis, Vitória Acauã, de Inglês de Souza, Doutor Benignus, de Augusto Emílio Zaluar, e Rita Baiana, de Aluísio de Azevedo. Orbita os crimes do temível doutor uma sociedade secreta chamada Parthenon Místico, grupo inspirado no Partenon Literário, uma grêmiação abolicionista real formada na segunda metade do século XIX no sul do Brasil.

O romance teve projeção nacional, esgotando três tiragens e sendo adotado por professores de ensino médio como leitura indicada para o segundo ano. Finalista do Prêmio Argos de 2015, foi a partir dele que as ações transmediais dos anos seguintes foram desenvolvidas, começando com um trailer de animação assinado pelo animador Killer Jabuti e pelo Grupo Epic, uma agência de produção multimídia do Rio de Janeiro, que também lançou produtos como camisetas, bustos e canecas inspiradas na série. O trailer animado, disponível na plataforma Youtube, dá uma mostra dos heróis, dos vilões e dos cenários presentes no romance, resultando numa primeira ambientação do universo de Porto Alegre dos Amantes.



Figura 3. Capa de *Lição de Anatomia* e Portal *Brasiliana Steampunk*

No mesmo ano, foi desenvolvido com o *webdesigner* e artista digital Bruno Accioly um site digital com uma série de conteúdos inéditos e gratuitos, servindo tanto de porta de entrada para novos leitores quanto de fonte de material complementar para leitores do romance. É com o *site* e seu conteúdo – constituído de capítulos extras, fichas de personagens, mapas de cenários, galeria de arte, diários do autor e um tarô que recria os personagens da série a partir dos 22 arcanos maiores – que *Brasiliانا Steampunk* como projeto *transmedia* começa a ganhar forma. É também através dele que outros conteúdos passam a ser reunidos e organizados, constituindo até à presente data o principal meio de informações sobre a série.

Em 2016, duas iniciativas em áudio tiveram início. A primeira é uma dupla de audiodramas em parceria com *podcasters* brasileiros. No primeiro, o ouvinte é levado por um passeio a Porto Alegre dos Amantes na companhia da bruxa indígena Vitória Acauã. Trata-se aqui de um roteiro inédito criado exclusivamente para o formato. O mesmo tipo de tratamento receberam os audiodramas dedicados à personagem Beatriz de Almeida e Souza no formato entrevista radiofônica. Esses exemplares constituem exemplos perfeitos do que vimos como definidor do *transmedia*, a saber, a elaboração de conteúdo inédito respeitando a particularidade do *medium* escolhido. Nos dois casos levou-se em conta, já no roteiro, determinados efeitos de sonoplastia, trilha sonora e variação de narradores.



Figura 4. Audiodramas e Audiolivro de *Brasiliانا Steampunk*

Em outra direção, outros dois projetos sonoros foram ao encontro da noção de adaptação, característica do *crossmedia*. Inicialmente, a aventura *Bento Alves e o Assalto ao Templo Positivista*, primeiramente publicada no formato conto e depois adaptada ao formato audiodrama. A equipe responsável por esse trabalho, sob direção do *podcaster* e locutor Paulo Carvalho, responsável pelo importante *podcast* literário *Caixa de Histórias*, também começou o trabalho de adaptação do romance *Lição de Anatomia*, este em parceria com a empresa Tocalivros, um audiolivro com trilha sonora inédita, vozes masculinas e femininas e som binaural 3D, além da adição de dois capítulos inéditos.

Ao lado dessa expansão voltada ao formato de áudio, a série também passou a investir na produção de narrativas curtas de histórias fechadas e publicadas pelo aplicativo da Amazon, Kindle Unlimited. *Brasiliiana Steampunk Contos* é uma coleção de seis contos independentes, cada um protagonizado por um personagem diferente da série, que conta com prefácios de autores convidados, pós-fácio do autor, ilustrações de Karl Felipe e capas de Poliane Gicele.



Figura 5. Cardgame *Cartas a Vapor!*

Entre 2016 e 2017, *Brasiliiana Steampunk* desenvolveu o seu primeiro jogo analógico, o cardgame *Cartas a Vapor!*, criado em parceria com a empresa Potato Cat. O jogo com mais de 240 cartas funciona tanto como um entretenimento livre para diversas idades como um excelente adendo visual aos entusiastas da série, contendo além de personagens heroicos e vilanescos, uma grande quantidade de cenários, armas e artefatos. *Cartas a Vapor!* foi lançado através de uma campanha de financiamento coletivo com uma recompensa para professores e escolas, numa ação que já previa a utilização desses recursos no contexto educacional.

Em abril de 2017, começou a produção da websérie *A Todo Vapor! (Full SteamPunks)*, um projeto audiovisual, capitaneado pela Cine Kings Produções, que atualmente encontra-se em fase de finalização da pós-produção. A série leva a história a São Paulo e adiciona dois personagens do panteão literário prévio: Juca Pirama, de Gonçalves Dias, e Capitu, de Machado de Assis. A dupla, além de outros heróis como Acauã, Benignus e o casal de aventureiros Sergio e Bento Alves, criados por Raul Pompeia, vão ao interior do estado paulistano investigar uma série de crimes rituais inspirados nos arcanos maiores do tarô.

*A Todo Vapor!* constitui tanto uma expansão de *Brasiliiana Steampunk* como um projeto à parte, tendo já recebido uma série de *web comics* semanais

e gratuitos, em parceria com o portal CosmoNerd e o autor de histórias de banda-deseenhada Fred Rubim, além de um romance inédito intitulado *Juca Pirama Marcado para Morrer*, este publicado pela Jambô Editora. Em produção está outro romance pela mesma casa editorial, *Capitu e o Enigma da Esfinge*. Os dois livros constituem prequelas da série audiovisual e terminam quando o primeiro episódio tem início e Juca e Capitu já são uma dupla de investigadores, atendendo assim à ideia de complementaridade de produções narrativas *transmedia*. Enquanto tramas autônomas, as narrativas preveem enredos com começo, meio e fim, mas com elementos que apontam para outros produtos, de modo a interessar leitores que reconheçam as referências, mas não prejudicando aqueles que as desconheçam. Em outros termos, uma experiência que prioriza a autonomia do leitor ao invés das intenções das equipes criativas envolvidas.



**Figura 6.** Pôster de *A Todo Vapor!* e capa de *Juca Pirama Marcado para Morrer*

Nesse sentido, cada história – seja no audiovisual, nos romances, ou nos *comics* – constitui uma trama individual e independente, tanto de outras aventuras da série quanto de suas contrapartes literárias originais. Ao contrário, são enredos pensados para que as obras clássicas sejam buscadas *a posteriori*, como se contivessem as “origens secretas” dos heróis. Por outro lado, para a comunidade de leitores que acompanha as aventuras de *Brasili-ana Steampunk*, o universo é expandido e detalhado a cada uma dessas peças, como ilustra a história em banda-deseenhada *Passado a Limpo*, na qual a história do Brasil é recontada a partir da linha do tempo retrofuturista da série, entrecruzando personagens ficcionais a históricos.

Todos esses produtos, histórias e ações, constituem filetes, estilhaços, fagulhas de histórias individuais que formam um todo, dando origem a uma tapeçaria narrativa tanto literária quanto histórica, mas sem esquecer da dimensão de entretenimento, algo que a equipe criativa considera essencial de ser preservado e mantido, sobretudo ao se levar em conta seu objetivo pedagógico e educacional. Nesse caso, essas ações todas convergem para a

secção educacional do portal do projeto e para o seu suplemento escolar, um conteúdo voltado para alunos e professores de ensino médio.



**Figura 7.** Capas do Web Quadrinho e do Suplemento Escolar de *Brasiliã Steampunk*

Esse conteúdo ilumina alguns dos principais objetivos da série enquanto viés educativo. Além de detalhar as principais referências literárias usadas, o suplemento propõe diversas atividades que incluem o uso da internet, de dispositivos móveis e de ações organizadas que envolvem teatro, produção editorial, criação literária e produção digital voltada para áudio e vídeo. O objetivo do suplemento é promover e incentivar uma integração de todas essas instâncias, engajando os leitores a verem a literatura impressa como complementar à tecnologia e narrativa eletrônica e vice-versa. Sem estabelecer uma ordem de consumo ou uma supremacia de um *medium* sobre outro, a escolha é dada ao leitor/consumidor, cabendo a ele escolher como ler, ordenar, vivenciar e interagir com a série em suas múltiplas *media* e plataformas.

Há outros projetos em curso, que envolvem audiodramas inéditos, livros-jogo, um volume de RPG e outras ações literárias e audiovisuais. A secção educacional do site, que reúne exemplos de atividades efetuadas em escolas e universidades, ilustra de forma pontual como a literatura impressa pode ser usada ao lado de narrativas digitais em ações que valorizam a cultura, a história e o aspecto lúdico do conhecimento e do aprendizado.

*Brasiliã Steampunk*, nesse sentido, não é a ação de um produtor ou criador. Antes, é a ação de um escritor e professor ciente da necessidade de se encontrar maneiras criativas de se reinventar o ensino de literatura na escola, como também de utilizar a tecnologia e o meio digital e eletrônico tanto por seu potencial mediático quanto por sua capacidade de engajamento junto a novas audiências. Ademais, é uma ação resultante da união de profissionais, artistas e produtores culturais empenhados na criação de um universo expandido ainda inédito no contexto brasileiro. Como um convite ao

lúdico, *Brasiliana Steampunk* é um chamado a uma revisão do patrimônio cultural nacional, no sentido de – talvez – fortalecer algo que no contexto brasileiro sempre foi uma carência: a valorização de sua própria memória.

#### IV. CONCLUSÃO

Em meio à crise atual na educação e na produção cultural, encontrar meios de mitigar desigualdades mostra-se fundamental ao educador do presente e do futuro. No caso brasileiro, especificamente, questões que subjazem diferenças e carências mais profundas são visíveis em cada cidade e escola. Afastar o interesse de alunos através da proibição de dispositivos móveis não parece ser o melhor caminho. Por outro lado, usar os laboratórios escolares para promover o aprendizado, especialmente no caso de escolas de periferia cujos públicos carecem da facilidade tecnológica, pode ser uma solução. Apesar de seus múltiplos caminhos, os criadores de *Brasiliana Steampunk* também compreendem que tais ações são mais ferramentas possíveis do que soluções definitivas.

No suplemento escolar da série, insiste-se que não se trata de produzir “fichas de leitura”, que suponham uma ordem definida e única para a apreensão do conhecimento. Antes, é enfatizada a ideia de um conjunto múltiplo e variado de informações e sugestões, com diversas possibilidades que podem ser usadas por professores de acordo com as características de suas turmas e contextos específicos. A ideia, por sua vez, ao se valorizar os usos da *transmedia storytelling*, disponibilizada e acessada através da tecnologia digital, não é a de valorizar essa experiência em detrimento do uso e do estudo do livro impresso como algo ultrapassado ou retrógrado. Ao contrário: trata-se de fortalecer as capacidades e competências de todos os envolvidos, sensibilizando alunos acostumados à tecnologia eletrônica – esses “nativos” de ambientes virtuais – para a importância das bibliotecas, dos livros e do patrimônio cultural de seu país ou cidade.

Por outro lado, quanto a professores que trabalham para se adaptar aos novos tempos e seus virtuais artefatos e suportes – não raro imigrantes desse admirável mundo tecnológico –, trata-se de despertar neles o interesse por um novo tipo de diálogo e experiência, bem como do potencial dos dispositivos móveis e da *transmedia storytelling* enquanto inovadoras e instigantes oportunidades de fruição e experiência ficcional. Em resumo, fazer dialogar tecnologias diversas e leitores do presente e do futuro.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen (1997). *Cibertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press.
- CASTILHO, Felipe (2017). *Ordem Vermelha – Filhos da Degradação*. Rio de Janeiro: Intrínseca.
- FREEMAN, Matthew (2017). *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. London: Routledge.
- GOMEZ, Jeff (2010). “O poder da narrativa transmídia.” [Entrevista conduzida, transcrita e traduzida por] Bruno Galo. Revista *Isto É Dinheiro*. 30 abril 2010. <https://transmidia-abh.wordpress.com/2013/10/03/o-poder-da-narrativa-transmidia/> [15 Agosto 2020].
- GONÇALVES, Elizabeth Moraes (2014). “Da narratividade à narrativa transmídia: a evolução do processo comunicacional”. *Narrativas transmedia – Entre teorias y prácticas*. Eds. Carolina Campalans, Denis Renó e Vicente Gosciola. Barcelona: Editorial UOC. 15-26.
- GOSCIOLA, Vicente (2014). “Narrativas transmídia: conceituação e origens”. *Narrativas transmedia – Entre teorias y prácticas*. Eds. Carolina Campalans, Denis Renó e Vicente Gosciola. Barcelona: Editorial UOC. 7-14.
- JENKINS, Henry, Joshua Green, e Sam Ford (2014). *Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph.
- JENKINS, Henry (2009). *A Cultura da Convergência*. trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph.
- KINDER, Marsha, e Tara Mcpherson, eds. (2014). *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*. Oakland, CA: University of California Press.
- KASTENSMIDT, Christopher (2016). *A Bandeira do Elefante e da Arara*. São Paulo: Devir.
- MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- MATANGRANO, Bruno, e Enéias Tavares (2018). *Fantástico brasileiro — o insólito literário do romantismo ao fantasismo*. Curitiba: Arte & Letra.
- PRATTEN, Robert (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling. A Practical Guide for Beginners*. Seattle: CreateSpace.
- SPOHR, Eduardo (2010). *A Batalha do Apocalipse*. Campinas: Verus.
- (2011). *Herdeiros de Atlântida*. Campinas: Verus.
- (2013). *Anjos da Morte*. Campinas: Verus.
- (2015). *Paraíso Perdido*. Campinas: Verus.
- TAVARES, Enéias (2014). *A lição de anatomia do temível doutor Louison*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra/LeYa.
- (2019). *Juca Pirama Mercado para Morrer*. Porto Alegre: Jambô Editora.
- VANDERMEER, Jeff, e S. J. Chambers (2011). *Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. New York: Abrams Image.

## LINKS PARA CONTEÚDOS CITADOS

Portal Brasileira Steampunk: <https://bit.ly/36wc43K>

Book Trailer Animado: <https://bit.ly/2yvYbGm>

Conteúdo em Áudio: <https://bit.ly/2ZClucW>

Livros e Contos Lançados: <https://bit.ly/36rKUv6>  
Card Game *Cartas a Vapor!*: <https://bit.ly/3ekQRMS>  
Web Quadrinho *A Todo Vapor!*: <https://bit.ly/36u5nzd>  
*A Todo Vapor!* Passado a Limpo: <https://bit.ly/2A48Usa>  
Seção Educacional: <https://bit.ly/3d1qco9>  
Suplemento Escolar: <https://bit.ly/36szQ0R>

© 2020 Enéias Tavares.  
Licensed under the [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).