

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM PATRIMÔNIO  
CULTURAL

Rebeca Genildes Peneluc Rocha

**PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO *STEAMPUNK*:  
A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA (RS)**

Santa Maria, RS  
2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM PATRIMÔNIO  
CULTURAL

Rebeca Genildes Peneluc Rocha

**PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO *STEAMPUNK*:  
A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA (RS)**

Santa Maria, RS  
2023

Rebeca Genildes Peneluc Rocha

**PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO *STEAMPUNK*:  
A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA(RS)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Patrimônio Cultural, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestra em Patrimônio Cultural**.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Kieling Pedrazzi

Santa Maria, RS  
2023

Rocha, Rebeca Genildes Peneluc Rocha  
PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA  
FANTÁSTICA EM SANTA MARIA (RS) / Rebeca Genildes Peneluc  
Rocha Rocha.- 2023.  
138 p.; 30 cm

Orientadora: Fernanda Kieling Pedrazzi  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de  
Pós-Graduação em Patrimônio Cultural, RS, 2023

1. Steampunk 2. Literatura 3. Fantástico 4. Cultura  
5. Patrimônio I. Kieling Pedrazzi, Fernanda II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, REBECA GENILDES PENELUC ROCHA ROCHA, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

**Rebeca Genildes Peneluc Rocha**

**PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO *STEAMPUNK*:  
A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA (RS)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Patrimônio Cultural, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestra em Patrimônio Cultural**.

Aprovada em 17 de agosto de 2023

---

**Fernanda Kieling Pedrazzi, Doutora (UFSM)**  
**(Presidente/Orientadora)**  
**(por videoconferência)**

---

**Profa. Dra. Beatriz Kushnir (PPGARQ/UNIRIO)**  
**(por videoconferência)**

---

**Prof. Dr. Jorge Alberto Soares Cruz (UFSM)**  
**(por videoconferência)**

Santa Maria, RS  
2023

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, eu gostaria de agradecer a Deus e a toda divindade que acredito, que me coloca de pé, todo os dias, e que me deu saúde e forças para realizar este trabalho.

Sou grata também ao incentivo e apoio de outras pessoas que ajudaram nesse caminho. Dedico essa mensagem aos que, de alguma forma, contribuíram para a conclusão desta pesquisa, em especial:

- Ao meu dedicado esposo Vinícius, pelo incentivo e apoio incondicional, os quais foram imprescindíveis para me manter firme nessa empreitada. Se não fosse por ti, eu não estaria aqui... te amo!

- As minhas filhas Yasmin e Isabelle, pelas quais nutro um amor incondicional e um orgulho imenso;

- Aos meus pais Elizabete e Walter (*In Memoriam*), os grandes responsáveis por moldarem a minha caminhada pessoal e profissional, meus maiores incentivadores!

- A minha família e amigos, que constantemente debatem sobre educação, e sei que estão vibrando por esta conquista;

- Aos meus irmãos, aos quais nutro amor, respeito, admiração e muito orgulho;

- A minha orientadora, Prof.<sup>a</sup> Fernanda Kieling Pedrazzi, a qual tive a honra de conhecer, e que por meio do seu balizamento correto, seguro e paciente, obtive a segurança e tranquilidade necessárias para alcançar este objetivo;

- Aos escritores *Steampunk* de Santa Maria (RS), sujeitos relacionados a esta pesquisa, que colaboraram generosamente com informações no processo de escrita;

- Aos professores e à Coordenação do Programa de Pós-Graduação Profissional em Patrimônio Cultural, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), por contribuírem de forma direta e indireta nesta pesquisa;

- Aos Professores Beatriz Kushnir e Jorge Cruz pelas orientações oportunas e de grande valia emitidas para a concepção deste trabalho;

- Aos amigos do Curso de Mestrado pela colaboração na labuta dos trabalhos acadêmicos, em especial, as minhas amigas, do “subgrupo de mestrado” (no *What's App*), a rede de apoio, na qual nos ajudávamos mutuamente, com orientações oportunas e pertinentes, além do acolhimento nos momentos mais difíceis.

Enfim, agradeço a todos aqueles presentes fisicamente ou que em pensamento que vibraram para a consecução deste objetivo, muito obrigada!

## RESUMO

### PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO *STEAMPUNK*: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA (RS)

AUTORA: Rebeca Genildes Peneluc Rocha  
ORIENTADORA: Fernanda Kieling Pedrazzi

O *Steampunk* ficou popular nos anos de 1980, extrapolando o tempo-espaço do romance, levando o movimento literário para as ruas, para outras dimensões estéticas, alinhando-se à cultura de entretenimento e consumo. Oriundo da literatura fantástica, o subgênero *Steampunk* manifesta-se de maneira mais ampla possível, sendo recebido em vários países ao redor do mundo, gerando diversos tipos de produtos culturais, por meio de ações sociais, formando e diversificando grupos identitários. O *Steampunk*, também conhecido como Vaporpunk, assume um estilo retrofuturista, no qual milhares de adeptos aderem às suas vestimentas Vitorianas, artefatos e outros gestos ritualísticos para produzirem suas cenas, bem como outras performances criativas. Baseando-se nisso, a pesquisa intitulada: “Produção Cultural no movimento *Steampunk*: A saga fantástica em Santa Maria, RS”, ligada à linha de pesquisa Patrimônio Documental Arquivístico, do Mestrado Profissional em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), tem o objetivo de dar a conhecer parte da produção cultural no movimento *Steampunk* e a literatura fantástica em Santa Maria (RS). Para esse intento, o estudo se concentrou na ampliação da discussão sobre a estética *Steampunk*, primeiro, identificando-o como subgênero da literatura fantástica; segundo, como movimento cultural, trazendo a discussão sobre a importância do movimento na sociedade, a sua repercussão em eventos e contextos específicos; e terceiro, a descrição do produto gerado a partir do estudo, a saber, o “Glossário *Steampunk*”, um material ilustrado com os principais vocábulos ligados à estética *Steampunk*, para fins de conhecimento do público em geral. O Glossário é um instrumento divulgador de cultura, atuando como uma ferramenta extralinguística transmissora de múltiplas informações, inclusive, ideológicas. Para desenvolvimento da presente pesquisa utilizou-se, para coleta de dados, consulta nos portais de pesquisa de trabalhos de pós-graduação, levantamento bibliográfico e documental, por meio de livros e outros materiais atinentes ao assunto. Assim, como método de coleta de dados, foi desenvolvida a técnica de aplicação de questionário afim de mostrar as estratégias e os procedimentos dos escritores mobilizam o movimento *Steampunk*, nos últimos anos, na cidade de Santa Maria (RS). A análise dos dados foi realizada por meio de análise de conteúdo das respostas desses escritores. A pesquisa revelou a mediação cultural entre a estética *Steampunk* e as pessoas que promovem o movimento através de suas práticas artísticas. Revelou-se também, a importância da literatura como agenciadora de conhecimento e cultura na formação moral, pessoal e intelectual dos indivíduos que dela se apropriam sendo, o Glossário criado como produto desta dissertação, um meio de acesso inicial ao universo *Steampunk*.

**Palavras-chave:** *Steampunk*, literatura fantástica, contracultura, patrimônio cultural.

## ABSTRACT

### CULTURAL PRODUCTION IN THE STEAMPUNK MOVEMENT: THE FANTASTIC SAGA IN SANTA MARIA (RS)

AUTHOR: Rebeca Genildes Peneluc Rocha

ADVISOR: Fernanda Kieling Pedrazzi

Steampunk became popular in the 1980s, extrapolating the time-space of the novel, taking the literary movement to the streets, to other aesthetic dimensions, aligning itself with entertainment and consumer culture. Coming from fantastic literature, the Steampunk subgenre manifests itself in the widest possible way, being received in several countries around the world, generating different types of cultural products, through social actions, forming and diversifying identity groups. Steampunk, also known as vaporpunk, assumes a retrofuturistic style, in which thousands of followers adhere to their Victorian clothing, artifacts and other ritualistic gestures to produce their scenes, as well as other creative performances. Based on this, the research entitled: "Cultural Production in the Steampunk movement: The fantastic saga in Santa Maria, RS", linked to the research line Archival Documentary Heritage, of the Professional Master in Cultural Heritage of the Federal University of Santa Maria (UFSM), aims to make known part of the cultural production in the Steampunk movement and fantastic literature in Santa Maria (RS). For this purpose, the study focused on broadening the discussion about the Steampunk aesthetic, first, identifying it as a subgenre of fantastic literature; second, as a cultural movement, bringing the discussion about the importance of the movement in society, its repercussion in specific events and contexts; and third, the description of the product generated from the study, namely, the "Steampunk Glossary", an illustrated material with the main words linked to the Steampunk aesthetic, for the purpose of knowledge of the general public. The Glossary is an instrument that disseminates culture, acting as an extralinguistic tool that transmits multiple information, including ideological information. For the development of this research, data collection was used, consultation in the research portals of postgraduate works, bibliographic and documentary survey, through books and other materials related to the subject. Thus, as a method of data collection, the technique of applying a questionnaire was developed in order to show the strategies and procedures of the writers mobilize the Steampunk movement, in recent years, in the city of Santa Maria (RS). Data analysis was performed through content analysis of the responses of these writers. The research revealed the cultural mediation between the Steampunk aesthetic and the people who promote the movement through their artistic practices. It also revealed the importance of literature as an agent of knowledge and culture in the moral, personal and intellectual formation of individuals who appropriate it, and the Glossary created as a product of this dissertation is a means of initial access to the Steampunk universe.

**Keywords:** *Steampunk*, fantastic literature, contraculture, cultural heritage.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - Cientista inventor <i>Steampunk</i> .....	45
FIGURA 02 - Evento <i>Steampunk</i> .....	59
FIGURA 03 - Casamento <i>Steampunk</i> .....	60
FIGURA 04 – Festa de casamento <i>Steampunk</i> .....	61
FIGURA 05 - <i>Pic-Nic</i> Vitoriano de São Paulo (2011) .....	62
FIGURA 06 - Música <i>Steampunk</i> com o Quinteto Camaratta .....	63
FIGURA 07 – Priscilla Dalmarco e Enéias Tavares .....	64
FIGURA 08 – Personagem Pom-Pom.....	65
FIGURA 09 – Priscilla Dalmarco e seus alunos .....	66
FIGURA10 - Tatuagem com referência à duquesa Émilie du Châtelet .....	67
FIGURA 11 - Mop-Mop, personagem <i>Zombie Steampunk</i> .....	68
FIGURA 12 - Artefato <i>Steampunk</i> .....	70
FIGURA 13 - Relógio de bolso <i>Steampunk</i> .....	71
FIGURA 14 - <i>Sites</i> de buscas <i>online</i> .....	72
FIGURA 15 - <i>Sites</i> de compras <i>online</i> <i>Amazon</i> .....	72
FIGURA 16 - Enéias Tavares, Nikelen Witter e Andre Cordenonsi .....	77
FIGURA 17 - Postagem de Andre Cordenonsi .....	79
FIGURA 18 - Exposição Temática “Sherlock Holmes” .....	80
FIGURA 19 - Capa do livro “Silêncios Infinitos” .....	81
FIGURA 20 - Palestra com Nikelen Witter .....	81
FIGURA 21 - Série “A todo vapor!” .....	83
FIGURA 22 - Capa do Glossário .....	94
FIGURA 23 - Página do Glossário .....	95
FIGURA 24 – Sumário do Glossário .....	96

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Subdivisões do Fantástico .....	26
--	----

## LISTA DE SIGLAS

CAL	Centro de Artes e Letras
CCAEE	Centro de Ciências Aplicadas e Educação
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
DGP	Diretório dos Grupos de Pesquisa
EDUCS	Editores da Universidade de Caxias do Sul
EDUSP	Editores da Universidade de São Paulo
ECELFE	Encontro Cearense de Literatura Fantástica
FLISM	Festa Literária de Santa Maria (RS)
FLIP	Festa Literária Internacional de Paraty
GEF	Grupo de <i>Estudios sobre lo Fantastico</i>
GPEA	Grupo de Pesquisas em Especialidades Artísticas
GRELF	Grupo de Estudos de Literatura Fantástica
INTERFACES	Interfaces e Núcleos Temáticos de Estudos e Recursos da Fantasia nas Artes, Ciências, Educação e Sociedade
LABSEM	Laboratório Multidisciplinar de Semiótica
LGBTQIAP+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, <i>Queer</i> , Intersexuais, Assexuais, Pansexuais
MEGACON	Mega Convenção
NEF	Núcleo de Estudos do Fantástico da UERJ
SePEL	Seminário Permanente de Estudos Literários da UERJ
UDT	Unidade de Desenvolvimento Tecnológico
UERJ	Universidade do Estado do Rio de Janeiro
UFC	Universidade Federal do Ceará
UFF	Universidade Federal Fluminense
UFPB	Universidade Federal da Paraíba
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UFU	Universidade Federal de Uberlândia
UNESP	Universidade Estadual Paulista
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
UTFPR	Universidade Federal Tecnológica do Paraná
UVA	Universidade Veiga de Almeida

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	13
<b>2</b>	<b>LITERATURA E CULTURA DO FANTÁSTICO: CONSIDERAÇÕES</b>	18
2.1	CULTURA E LITERATURA	21
2.2	A LITERATURA FANTÁSTICA	23
2.3	A LITERATURA FANTÁSTICA NO BRASIL	31
2.3.1	Literatura fantástica de autoria feminina no Brasil	35
2.3.2	O Fantástico no ambiente universitário brasileiro	39
2.3.3	O Fantástico e a diversidade em produções culturais	41
2.4	O <i>STEAMPUNK</i> NA LITERATURA E NO CINEMA	43
<b>3</b>	<b>O MOVIMENTO CULTURAL <i>STEAMPUNK</i></b>	50
3.1	ESTÉTICA <i>STEAMPUNK</i>	57
3.2	O MOVIMENTO <i>STEAMPUNK</i> EM SANTA MARIA (RS)	77
3.3	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS COM OS ESCRITORES	91
<b>4</b>	<b>PRODUTO: GLOSSÁRIO</b>	94
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	99
	<b>REFERÊNCIAS</b>	101
	<b>APÊNDICE A – O PRODUTO</b>	105
	<b>APÊNDICE B TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE A. Z. CORDENONSI</b>	129
	<b>APÊNDICE C TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE NIKELEN WITTER</b>	133
	<b>APÊNDICE D TERMO DE CONSENTIMENTO PRISCILLA DALMARCO</b>	136
	<b>APÊNDICE E TERMO DE CONSENTIMENTO ANDRE CORDENONSI</b>	137
	<b>APÊNDICE F TERMO DE CONSENTIMENTO DE NIKELEN WITTER</b>	138

## 1 INTRODUÇÃO

O *Steampunk* consagrou-se como um subgênero de ficção científica, ligado ao modo de narrar fantástico, que incorpora as suas narrativas de ficção científica, tecnologia moderna movida a vapor (*steam*, em inglês), ambientada no século XIX. Essa época foi caracterizada por uma série de inovações tecnológicas, tais como o telégrafo, o telefone e o transporte a vapor. Dessa forma, tais transformações influenciaram as histórias *Steampunk*, criando enredos que misturam invenções ultramodernas, ajustados, em sua maioria, a época da Era Vitoriana<sup>1</sup>, inaugurando, assim, um estilo literário retrofuturista.

A classificação dos gêneros literários, desde a Antiguidade greco-romana, como narrativo ou épico, lírico e dramático, em uma estrutura fixa, sofreu modificações ao longo tempo. Segundo a doutora em Teoria Literária pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Angélica Soares (2007): “A caracterização dos gêneros, tomando por vezes feições normativas, ou descritivas, apresentando-se como regras inflexíveis ou apenas como um conjunto de traços, os quais a obra pode apresentar em sua totalidade ou predominantemente, vem diferenciando-se a cada época”. Assim, contrariando a estrutura clássica, os gêneros se diversificaram e se misturaram ao longo da História. Dessa forma, a classificação “subgêneros literários” são divisões dentro de gênero específico, com o qual compartilham características similares.

A ficção científica teve sua origem, na literatura, com os romances “Frankenstein”, da autora inglesa Mary Shelley, “O Médico e o Monstro”, de Robert Louis Stevenson e os romances de Júlio Verne, como “Viagem ao Centro da Terra”. Elas têm como característica comum as invenções científicas e tecnologia em suas histórias. A partir dessas obras literárias, outras surgiram e foram se diversificando, mas mantendo algumas dessas características em comum. Assim, surgiram o *cyberpunk*, o *dieselpunk*, o *Steampunk* e outras divisões dentro da literatura de ficção científica.

Influenciado pelo subgênero *cyberpunk* e o movimento *underground punk*, o subgênero *Steampunk* surgiu e transbordou o espaço literário, se manifestando em outras linguagens artísticas como cinema, teatro, música, artesanato e moda. Hoje, a cultura *steam*, como é conhecida a estética *Steampunk*, movimenta um mercado cultural diversificado e lucrativo, apreciado pelo público cativo. A capacidade das formas de expressões artísticas do movimento cria circuitos culturais de entretenimento, convivência e troca de saberes.

---

<sup>1</sup> Diz respeito ao reinado da Rainha Vitória (1837 - 1901) no Reino Unido, sendo este período conhecido como a Era Vitoriana. Durante o seu governo, houve o surgimento de novas invenções e foi consolidada a Revolução Industrial. Além disso, nomes como Charles Darwin, Sigmund Freud e Karl Marx fizeram parte deste período histórico. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62955864>. Acesso em 25 de set 2023.

Baseando-se nisso, essa pesquisa tem o intuito de mostrar a produção cultural no movimento *Steampunk* e a saga fantástica em Santa Maria, no Rio Grande do Sul (RS). As motivações deste trabalho, ao abordar este tema, centram-se na ideia de esclarecer e informar sobre as iniciativas culturais ligadas à essa produção literária. Com o propósito de investigar e discutir o movimento, suas características e influências, essa pesquisa atenderá a seguinte pergunta: quais produções culturais o movimento *Steampunk*, oriundo da literatura fantástica, mobiliza em Santa Maria (RS)?

Isto posto, este trabalho tem como objetivo central divulgar o movimento cultural criado pelo subgênero *Steampunk* e a literatura fantástica, em Santa Maria (RS). Para esse intento, o estudo se concentrará em ampliar a discussão sobre a estética *Steampunk*, de forma geral, primeiro, identificando-o como subgênero literário; segundo, trazendo a discussão sobre a importância do movimento cultural em diversos locais e a repercussão em eventos e contextos específicos; terceiro, a criação de um produto, a saber, um glossário ilustrado com os principais vocábulos ligados à estética *Steampunk*, para fins de apresentação para o público em geral.

Sobre o produto, não há dúvidas de que o glossário é um instrumento que colabora no processo da leitura, da escrita, da compreensão, da tradução e de modo geral, na aprendizagem de qualquer pessoa. Além de um instrumento educativo, o glossário é um elemento divulgador de cultura, atuando como uma ferramenta cultural extralinguística transmissora de múltiplas informações, inclusive, ideológicas.

Esse suporte cultural atua como aporte enciclopédico, com a finalidade de um guia, mas com potencial pedagógico imprescindível no processo de ensino e aprendizagem. A informação contida nesses gêneros textuais de consulta, contextualizam os usos da língua, como divulgador dos processos culturais, a exemplo, da forma como o estrangeirismo repercute na nossa língua e, conseqüentemente, na nossa sociedade, de forma geral.

Para se discutir a respeito do movimento cultural *Steampunk*, foi explorado a maneira como o *Steampunk* é representado. Primeiramente como subgênero literário, e depois como subcultura. Foram adicionados outros termos, como as palavras “movimento” e “estética” ao se referir a cultura *Steampunk*. Esses e outros termos são facilmente explicados ao longo desta dissertação para fins de conceituação e esclarecimentos.

Assim, o percurso metodológico envolveu pesquisa exploratória, descritiva e qualitativa. Exploratória no sentido de conhecer as temáticas que serão relacionadas ao longo do texto. Antônio Carlos Gil, doutor em Ciências Sociais pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, é autor de livros sobre métodos e técnicas de Pesquisa Social, bem como, *Elaborar Projetos de Pesquisa* (2002), afirma que “as pesquisas têm como objetivo

proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses” (GIL, 2002, p. 41). O autor também esclarece que essa abordagem permite aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições.

A metodologia deste trabalho também visa abordar uma pesquisa descritiva sobre o movimento cultural *Steampunk* trazendo à tona acontecimentos que se deram e que impactaram e impactam na sociedade. Processos históricos que culminaram na criação do movimento, pessoas e acontecimentos que o sucederam, descrevendo e sistematizando informações a partir do que foi coletado. Gil afirma que “as pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática” (GIL, 2002, p. 42).

Por último, a pesquisa é classificada como qualitativa por destacar o caráter subjetivo dos objetos estudados, focando nas particularidades deles. Este estudo conta com a participação de agentes externos que contribuem para a explanação no que tange a realidade dos objetos, como também, a explanação de acontecimentos e sujeitos relacionados ao tema desta pesquisa. Ainda enquanto pesquisa exploratória, a pesquisa conta com uma entrevista e depoimentos dos autores envolvidos com o objeto de estudo. Tais pressupostos metodológicos devem atender aos procedimentos de seleção, organização e interpretação dos dados pesquisados.

A fundamentação teórica envolveu estudos interdisciplinares contemporâneos com leitura de obras e publicações de teóricos em artigos, reportagens, bem como, estudos monográficos, de forma simultânea à seleção e organização de dados, a fim de ampliar a capacidade de análise crítica durante a pesquisa sobre a estética *Steampunk*. Utilizando esse procedimento interdisciplinar, a pesquisa, com informação acadêmica diversificada, oriunda de diferentes áreas do conhecimento, contribui para ajudar a explicar o porquê e para que dessas práticas culturais, registradas em épocas diferentes, através de diferentes linguagens.

Sendo assim, a atenção investigativa concentra-se na evolução do movimento cultural, desde a sua origem como subgênero até a sua realização como subcultura bem organizada e diversificada. Visando engajar seus projetos e potencializar suas atividades, os adeptos fazem suas performances a partir de narrativas literárias, fílmicas ou históricas, criando outras histórias, adaptando-as a novas narrativas, em um processo constante de reconstrução. Entre leituras e práticas apreendidas dos textos, novos textos são criados de acordo com a realidade do leitor, lembrando o historiador francês Roger Chartier (1991, p.7), “é preciso considerar também que a leitura é sempre uma prática encarnada em gestos, espaços, hábitos”. Portanto, essa captação de um modelo existente - estruturado em um tempo e recorte social diferente - engendra

sociabilidades que criam memórias a partir de outras memórias, pois como nos ensina o sociólogo Michael Pollak (1984), “a memória é um fenômeno construído”.

Como resultado, toda a documentação que traz referências a costumes, contextos históricos e culturais serviram para dar visibilidade as performances dos *steamers*. Portanto, as motivações desse trabalho, abordando esse tema, visa mostrar como essas práticas culturais movimentam Tradições, História, Memória, Arte, Teatro, Música, Literatura, revelando-se um nicho cultural e comercial de grande relevância social.

Os capítulos desta dissertação foram elaborados de modo a construir um recorte temporal, embora foram selecionados os aspectos mais importantes de cada assunto abordado. Priorizou-se expor conceitos e abordagens teóricas que corroborassem com as ideias levantadas em torno do tema. Além disso, a pesquisa traz registros visuais, como imagens e depoimentos dos *steamers* sobre suas experiências culturais, a fim de criar curiosidade e, por certo, inquietações em quem ler.

No capítulo 2, após essa seção introdutória, na fundamentação teórica, são abordados os conceitos de cultura, os tipos de cultura, enfatizando a formação das culturas nacionais, balizados pelos estudos de Stuart Hall (2015) e José Luiz dos Santos (2017). Esse capítulo se propõe a refletir como a cultura é definida por uma sociedade e como ela se relaciona com outras áreas como, História, Memória, Identidade e Literatura. Por este ponto de partida é possível traçar uma breve linha analítica e crítica da formação cultural em nossa sociedade.

Logo depois, é explicada a relação da cultura com a literatura por meio da teoria de Culler (1999), Zilberman (2012), Candido (2006) e alguns outros notáveis especialistas no assunto. Faz-se também, uma breve explanação sobre a literatura fantástica, explicando sua origem e desenvolvimento no Brasil e no mundo, alinhada com a teoria de estudiosos renomados no assunto, tais como Todorov (2017), Ceserani (2006), Rodrigues (1988), Roas (2014) e outros. Para isso, relata-se a atuação da literatura fantástica de um modo geral, a literatura fantástica de autoria feminina, a literatura fantástica no ambiente acadêmico, o fantástico como movimento cultural, e suas vertentes, dando destaque ao subgênero *Steampunk*.

No capítulo 3 explicam-se os pontos relevantes do processo de construção desta pesquisa: o movimento cultural *Steampunk*. Os conceitos de cultura e literatura anteriormente trabalhados, alinham-se a outros conceitos sobre tribos urbanas, subculturas, contracultura, a cultura *geek*, os *cosplays*, de forma a explicar a origem do movimento que hoje é considerado como estética cultural. Para balizar as análises, foram consideradas algumas informações que deveriam ser selecionadas, tais como, o *Steampunk* enquanto estética que movimenta um

circuito cultural em diversas expressões artísticas: música, dança, teatro, moda, produto, artesanato e estilo de vida.

Para alcançar o *Steampunk* enquanto estética foram feitas pesquisas em *websites* oficiais, *sites* de fãs, *sites* de buscas (*Google*, *Capes* café etc.), teses e dissertações sobre o tema, além de recolhimento de depoimentos dos *steamers*. Além disso, foi feita uma entrevista com os escritores responsáveis por levar o *Steampunk* para a cidade de Santa Maria (RS). O levantamento de dados, através de questionário, visa responder aos objetivos da pesquisa, além de relatar o que pensam e produzem os escritores representantes da estética *Steampunk* em Santa Maria (RS), bem como registrar o que pretendem criar a longo prazo. Os questionários são apresentados todos em apêndice para apreciação ampla do leitor.

No capítulo 4 é apresentado o glossário proposto como produto deste trabalho. O produto, como parte indispensável da pesquisa e como fator obrigatório para a conclusão do curso de Mestrado Profissional em Patrimônio Cultural, é obra de considerável utilidade, seja como instrumento pedagógico, seja como instrumento de (re)conhecimento de cultura. Para finalizar, seguem as considerações finais expondo os resultados de todo o trabalho realizado, com a conclusão.

Posto que o que me proponho a escrever seja de conhecimento parcial de parcela da comunidade em geral, os estudos da comunidade acadêmica ainda são modestos no que tange os efeitos da estética *Steampunk* nos meios sociais de localidades específicas. Mesmo em diferentes ambientes, tempos e locais, a pesquisa tenta identificar e selecionar os processos envolvidos e as práticas sociais diversas produzidas nesses circuitos culturais.

## 2 LITERATURA E CULTURA DO FANTÁSTICO: CONSIDERAÇÕES

A humanidade também se define pelo modo como se organiza socialmente, do modo de se apropriar da natureza e transformá-la, além de conceber a realidade e expressá-la. Todos esses aspectos da vida social estão associados à cultura. Dessa maneira, ao discorrermos sobre cultura discutiremos sobre a humanidade e sua manifestação plural em toda sua existência. Nas ciências humanas e sociais, nos estudos das humanidades, no estudo das linguagens, na literatura, nas artes, entre as discussões filosóficas e econômicas, a cultura se insere entre todas as áreas de conhecimento e se faz relevante em uma perspectiva de abordagem interdisciplinar, implicando em uma relação sociocultural entre as pessoas.

O professor de Antropologia da Unicamp, José Luiz dos Santos (2017, p. 3) afirma que a “cultura diz respeito à humanidade como um todo e ao mesmo tempo a cada um dos povos, nações, sociedades, e grupos humanos”. Ainda segundo o professor, o desenvolvimento de diferentes grupos humanos, a interação frequente entre eles, o uso dos recursos naturais, tudo isso gerou diversas maneiras de se organizar e transformar a vida em sociedade. Assim, diversas culturas se desenvolveram juntamente com o desenvolvimento da sociedade.

Dessa forma, o conceito de cultura é ampliado e salienta-se que “cada cultura é o resultado de uma história particular, e isso inclui também suas relações com outras culturas, as quais podem ter características bem diferentes” (SANTOS, 2017, p. 6). Assim, cultura refere-se às formas de vida dos membros de uma sociedade, relacionando diferentes traços culturais entre si, embora a interpretação de aspectos culturais próprios de uma comunidade social revele-se complexo em comparação a uma outra realidade cultural.

À medida que as sociedades se desenvolvem economicamente, a industrialização se expande, transformando a configuração social, tais processos históricos determinam as estruturas econômicas e as relações sociais. As variações culturais em diferentes sociedades foram preocupações dos homens ao tentar entender e classificar os diferentes modos de vida dos diferentes povos. Dessa forma, ficou impossível estabelecer um conceito rígido e único de cultura aplicável a toda civilização.

Embora algumas sociedades seguissem os exemplos das culturas europeias, designadas como superiores, ainda assim, as especificidades locais se distinguiam, sobressaiam a homogeneização da cultura imposta por quem tem o poder de decisão, ou seja, pelas instâncias sociais superiores que decidem o que é bom e o que não é. Assim, Santos explica que:

Não foi difícil perceber nessa concepção de evolução por estágios uma visão europeia da humanidade, uma visão que utilizava concepções europeias para construir a escala evolutiva, e que além do mais servia aos propósitos de legitimar o processo que se vivia de expansão e consolidação do domínio dos principais países capitalistas sobre os demais povos do mundo. (SANTOS, 2017, p. 14)

As transformações sociais de cada etapa humana, no processo histórico de cada povo, mostram a multiplicidade cultural de cada sociedade e não são, necessariamente, em uma espiral de cunho “evolutivo”. A diversidade cultural é proporcional à diversidade do comportamento humano. Anthony Giddens (2008), sociólogo britânico, afirma que os diferentes tipos de comportamento marcam as diferenças culturais que distinguem as sociedades umas das outras. Tendo como exemplo a sociedade brasileira, Santos (2017) também explica que:

A sociedade nacional tem classes e grupos sociais, tem regiões de características bem diferentes; a população difere ainda internamente segundo, por exemplo, suas faixas de idade, ou segundo seu grau de escolarização. Além disso, a população nacional foi constituída com contingentes originários de várias partes do mundo. Tudo isso se reflete no plano cultural. (SANTOS, 2017, p. 18).

Stuart Hall (2015), Sociólogo britânico-jamaicano, pondera acerca do conceito de cultura no âmbito dos países/Nação e sua intrínseca relação com a constituição das identidades sociais e individuais. Ser brasileiro é um conceito múltiplo e igualmente, uma autodefinição representativa. No momento que me declaro brasileira, eu estou considerando que faço parte de um conjunto de significados determinados pela cultura brasileira. Tal pacto não é apreendido homogeneamente e, por isto, para o autor, “a nação é uma comunidade simbólica e as pessoas participam da ideia da nação tal como representada em sua cultura nacional” (HALL, 2015, p. 30).

No contexto da modernidade, o termo cultura pode ser compreendido em uma dimensão que indica o aspecto da formação do homem, no que se refere a seu refinamento e sofisticação, ligada às linguagens artísticas eruditas, tais como a literatura; o cinema; a dança; o desenho; a escultura; a fotografia; os museus; a música; a ópera etc., definidas como obras de arte e que se propõe a elevar o espírito. Seguindo essa linha, o filósofo e crítico literário britânico, Terry Eagleton (2011, p. 167) classifica “a cultura como um corpo de obras artísticas e intelectuais, domínio da elite, ao passo que a cultura no seu sentido antropológico pertence às pessoas comuns”. Dessa maneira, as atividades de entretenimento que compõem o cotidiano de pessoas “comuns”, ou os hábitos e modo de viver em sociedade, são classificadas como “cultura popular” (HALL, 2016, p.19).

Essas atividades, consideradas partes da cultura popular, estão ligadas às artes digitais, artes gráficas, artes visuais, arte urbana; à TV, às novelas, ao circo, ao grafite urbano, às performances de teatro, como também, à música regional, local ou nacional. São ditas populares porque configuram-se como uma cultura com ampla aceitação, por grande parte da população. Santos (2017) explica que a alta cultura, a cultura dominante, é vista como a própria marca da civilização. Ela “se opõe à falta de domínio da língua escrita, ou à falta de acesso à ciência, à arte e à religião daquelas camadas dominantes” (SANTOS, 2017, p. 35). Santos ainda diz que a cultura popular é diferente da cultura dominante, devido a sociedade de classes:

a cultura popular é pensada sempre em relação à cultura erudita, à alta cultura, a qual é de perto associada tanto no passado como no presente às classes dominantes. De fato, ao longo da história a cultura dominante desenvolveu um universo de legitimidade própria, expresso pela filosofia, pela ciência e pelo saber produzido e controlado em instituições da sociedade nacional, tais como a universidade, as academias, as ordens profissionais (de médicos, advogados, engenheiros e outras). (SANTOS, 2017, p. 55)

Para o professor e sociólogo brasileiro, o que é considerado popular é tudo aquilo que advém das classes populares trabalhadoras. O carnaval, os ritos e festas oriundos dos cultos afro-brasileiro como Candomblé e Umbanda, bem como o futebol, estão na lista. Embora algumas dessas práticas tenham origens europeias, os costumes ligados ou praticados por negros sofrem mais preconceitos e são inferiorizados e, conseqüentemente, descartados da alta cultura. Sendo assim, é certo que a cultura de classes segrega e, dessa forma, essa polarização possibilita entender como funciona a desigualdade social, o *status* e o poder embutido nas práticas culturais.

Os processos ideológicos na cultura conduzem as pessoas formas específicas de ver o mundo. A noção de cultura como todo, o conjunto de expressões, costumes e linguagens de um povo em geral, é primordial para a não marginalização de determinados grupos, de modo a permitir expressões culturais, quer nas suas especificidades artísticas, quer nas suas relações sociais. Refletir sobre essa assertiva é reconhecer que a cultura “é produto dessa sociedade, mas também ajuda a produzi-la, tanto porque está ligada à manutenção de concepções e de formas de organização e de vida, quanto porque está ligada à transformação destas” (SANTOS, 2017, p. 65).

Disso decorre que os estudos culturais são usados para entender as transformações sociais e a compreender a organização das atividades de instituições que promovem os meios de produção, circulação e troca cultural no nosso meio social. Por conseqüência, entender as estruturas culturais globais, ajuda a entender a nossa herança cultural, bem como, a estrutura da

cultura local e seus mecanismos de mudança social. Dessa forma, conhecer como os fluxos culturais estão engendrados na sociedade, como modo de vida e não só como ideias que se cruzam, permite que o homem tenha maior compreensão do sistema cultural no qual ele está inserido.

## 2.1 A CULTURA NA LITERATURA

É certo que a influência da literatura alcança diversos setores da sociedade, como salienta Candido (2006, p. 83), ao dizer que a literatura é algo que existe por si mesma, agindo sobre nós e que, por isso, dispensa explicações. A literatura tem o poder de agregar e multiplicar valores sociais, além de disseminar cultura. Marcuschi (2008, p. 79) explica que ao nos expressarmos, produzimos textos, sejam eles, orais ou escritos. O autor acrescenta ainda que o texto é uma entidade significativa, um artefato sócio-histórico.

Nessa perspectiva, ainda segundo Marcuschi, ao lermos qualquer gênero literário, analisaremos os padrões comunicativos socialmente distribuídos e isso se realiza em temas, em estéticas composicionais na sua forma de apresentação e estabelecendo uma relação com o lugar e o tempo do leitor. Assim, a influência da narrativa literária transformou a literatura em objeto de estudo de ciências com a Teoria Literária. Segundo Zilberman (2012), os pesquisadores voltaram-se para o estudo científico das obras literárias e, portanto:

No século XIX, a Teoria da Literatura voltou-se sobretudo para questões de ordem histórica, sendo investigadas as obras do passado de um país, para que fosse escrita a História da Literatura daquela nação. As primeiras Histórias da Literatura nasceram entre o final do século XVIII e o início do século XIX, na Inglaterra e na Alemanha principalmente. Ao lado da História da Literatura, desenvolveu-se igualmente a Literatura Comparada, sobretudo na França da segunda metade do século XIX, vocacionada para o estabelecimento das semelhanças e diferenças entre as produções literárias de diferentes nações, para tecer uma rede de interlocução entre eles. (ZILBERMAN, 2012, p. 14).

O estudo literário não é novo. Desde a Antiguidade até os dias de hoje, a literatura foi objeto de estudo e tema de renomados pesquisadores, filósofos e intelectuais. Conseqüentemente, o estudo da literatura tornou-se disciplina acadêmica em várias áreas do ensino superior. Assim, os estudos literários intercalam-se entre as obras, o autor, a sociedade e o leitor. Os primeiros estudos literários, a partir de Platão, mostram como a literatura se relaciona com a realidade e como esses conceitos foram incorporados à Teoria da Literatura, como ciência.

Através dos tempos, novos conceitos e teorias foram agregados aos estudos literários. Com a chegada do romance, o artista adquiriu independência criativa, rompendo com as normas e técnicas da poética, inaugurando uma nova forma de narrar. Em consequência, a partir do século XIX, os estudos literários foram atravessados por influências de diversas áreas do conhecimento: pelas Ciências Sociais, pela Psicanálise, Antropologia, Linguística, História e pela Psicologia. Seguindo essa linha, com a influência do Naturalismo, a literatura emprega ênfase às questões sociais.

Segundo Zilberman (2012, p. 33), “O pensamento naturalista tomou conta dos estudos literários, que consideraram muito mais importante a representação do funcionamento da sociedade e dos mecanismos de dominação que afetam cada pessoa e a coletividade”. Posteriormente, com o modernismo, o movimento ultrapassou o literário, tornando-se um movimento artístico e cultural que priorizou a liberdade estética, exaltando o nacionalismo, através da crítica social.

Desse modo, a literatura passa por transformações, por mudanças de perspectivas, agregando novos conceitos e estreando novas teorias aliadas a perspectiva social. Essa é a imagem da evolução literária. Assim, para além das relações estruturais e do currículo acadêmico, segundo Culler (1999):

[...] as teorias literária e cultural têm afirmado cada vez mais a centralidade cultural da narrativa. As histórias, diz o argumento, são a principal maneira pela qual entendemos as coisas, quer ao pensar em nossas vidas como uma progressão que conduz a algum lugar, quer ao dizer a nós mesmos o que está acontecendo no mundo. (CULLER, 1999, p. 84)

Nesse sentido, a Literatura traduz os valores que circulam no imaginário social vigente, na sociedade em geral, embora essa realidade seja alterada em função da criação de cada autor e de cada obra. Candido (2006, p. 17) afirma que “o primeiro passo (que apesar de óbvio, deve ser assinalado) é ter consciência da relação arbitrária e deformante que o trabalho artístico estabelece com a realidade, mesmo quando pretende observá-la e transpô-la rigorosamente, pois a mimese é sempre uma forma de poiese<sup>2</sup>”. Assim, para o teórico, a obra é uma criação, não a descrição fiel da realidade externa. Ainda segundo o autor, a obra tem o desígnio de usar a realidade para torná-la mais expressiva.

---

<sup>2</sup> “Ação de fazer”; III. Falando-se de inteligência: 1. Ação de compor obras poéticas. 2. faculdade de compor obras poéticas, arte da poesia, donde abstratamente a poesia. 3. obra poética, poema, poesia. 4. gênero poético, isto é, a tragédia e a comédia. Disponível em: <<https://edtl.fch.unl.pt/encyclopedia/poema>> Acesso em: 27 jul. 2022.

Dessa maneira, assim o fez Graciliano Ramos (1852-1953) em “Vidas Secas” (1938); Guimarães Rosa (1908-1967) em “Grande Sertão: Veredas” (1956); Jorge Amado (1912-2001) em “Capitães da areia” (1937); Carolina Maria de Jesus (1914-1977) em “Quarto de despejo” (1960) e tantos outros escritores que usaram o externo (o social) para representar a realidade das obras, representar por palavras o curso da vida. Não obstante, tais obras nos ensinaram sobre nossas paisagens, sobre estilo de vida, sobre elementos da nossa própria cultura. De certo, a literatura ressignifica os sentidos compartilhados pela cultura e os transmitem ao povo.

Nesse contexto, a cultura com o significado antropológico, incorpora todas as representações coletivas de uma sociedade: suas características, costumes e valores. Dessa maneira, apropriar-se da literatura é apropriar-se de contextos históricos, culturais e sociais que constroem memórias e firmam identidades. Seguindo essa linha, a literatura mostra-se como fonte de inspiração, muito além de puro entretenimento. O teórico literário Jonathan Culler (1999, p. 110) ensina que “a literatura não apenas fez da identidade um tema, ela desempenhou um papel significativo na identidade dos leitores”. Ainda segundo o teórico, as obras literárias encorajam os leitores a se identificarem com os personagens, porque:

Os poemas e os romances se dirigem a nós de maneiras que exigem identificação, e a identificação funciona para criar identidade: nos tornamos quem somos nos identificando com as figuras sobre as quais lemos. Há muito tempo se culpa a Literatura por encorajar os jovens a se ver como personagens de romances e a buscar realização de modos análogos: fugir de casa para experimentar a vida da metrópole, esposando os valores de heróis e heroínas ao se revoltar contra os mais velhos e sentindo repugnância pelo mundo antes de tê-lo experimentado, [...] diz-se que a literatura corrompe através de mecanismos de identificação. Os paladinos da educação literária esperam, ao contrário, que a literatura nos transforme em pessoas melhores através da experiência vicária e dos mecanismos de identificação. (CULLER, 1999, p. 55)

Os livros mostram seus vieses históricos, por isso, esse modo de ser e viver retratado nas obras, muitas vezes, viram memórias para quem lê, e permanece por toda a vida. O ensino através da literatura relaciona-se com fatos históricos, sociais, políticos, econômicos, como informações externas à obra. Segundo Silva e Zilberman (1990, p. 26), “as fantasias produzidas na interação leitor-literatura surgem, como que grudados, elementos de conhecimento”.

Posto que a literatura, segundo o teórico búlgaro Todorov<sup>3</sup> (2013, p. 81), “deva ser compreendida na sua especificidade, antes de se procurar estabelecer sua relação com algo

---

<sup>3</sup> Nascido na Bulgária, em 1939, Tzvetan Todorov radicou-se na França em 1963. Filósofo, historiador, crítico literário, é autor de dezenas de obras. Sua trajetória intelectual é permeada pela multiplicidade temática. Inscreve-se entre os expoentes surgidos no século XX no campo das ciências humanas.

diferente dela mesma”. Concomitantemente, ela pode afirmar ou questionar normas sociais, realçar valores, e até criar grupos identitários, para além do entretenimento, promovendo a educação de um modo geral. Dessa maneira, identidades são interligadas nessas relações sociais que se constroem a partir de repertórios culturais que circulam nos livros literários.

## 2.2 A LITERATURA FANTÁSTICA

As estórias com elementos do modo de narrar fantástico são antigas e oriundas dos tradicionais contos orais: “antigas como o medo, as ficções fantásticas são anteriores às letras. As assombrações povoam todas as literaturas: estão no Avesta, na Bíblia, em Homero, no Livro das mil e uma noites”, afirma o organizador do livro “Antologia da literatura fantástica” (2019), Adolfo Bioy Casares (2019, p. 11). Em contextos diferentes, temos as histórias de Homero, as novelas de cavalaria, os poemas de cordel, bem como as narrativas bíblicas, porém, todas elas recheadas de fantasia e de fenômenos extraordinários. Rodrigues (1988), em seu livro “O Fantástico”, afirma que, em sentido amplo, pode-se dizer que a mais antiga forma de narrativa é a fantástica.

O fantástico, dessa forma, insere-se como uma narrativa literária que se caracteriza pela manifestação de fenômenos estranhos, insólitos e sobrenaturais em suas histórias. Em suma, conforme afirma Tzvetan Todorov, em seu livro “Introdução à Literatura Fantástica” (2017) (cujos estudos são imprescindíveis para o conhecimento do gênero literário fantástico), a expressão “literatura fantástica” diz respeito a um gênero literário, que se define, essencialmente, em relação aos conceitos de real e de imaginário na produção ficcional. Nessa perspectiva, o teórico búlgaro nos lembra que a narrativa fantástica se diferencia da narrativa realista, contudo, o gênero se utiliza da realidade, do universo social do leitor, como lugar, espaço e ambiente para as suas histórias, a fim de compor o sobrenatural nas produções literárias.

Segundo Todorov (2017, p. 31), o fantástico opera “num mundo que é exatamente o nosso, tal qual o conhecemos, no qual produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar”. Diante das diversas classificações apresentadas por Todorov para explicar o fantástico, entre o verossímil e o inverossímil, segundo ele, a noção de realidade é determinante para a diegese do texto. Rodrigues (1988, p. 19) explica que “um texto verossímil (vero-símil: semelhante à verdade), teoricamente, seria aquele que convence o leitor por sua fidelidade à natureza”. Rosemary Jackson (1986) explica essa diferença entre o real e o fantástico, que ela define como fantasia, evidenciada em textos sobre o tema:

*Como término crítico, "fantasy" se aplicó en forma más bien indiscriminada a cualquier tipo de literatura que no da prioridad a la representación realista: mitos, leyendas, cuentos de hadas y folklóricos, alegorías utópicas, ensoñaciones, escritos surrealistas, ciencia ficción y cuentos de horror, textos todos que presentan "otros" territorios, diferentes del humano. Una característica que se asocia al "fantasy" literario con la mayor frecuencia es su obstinado rechazo a las definiciones prevaletientes de lo "real" o lo "posible", un rechazo que por momentos se convierte en violenta oposición<sup>4</sup>. (JACKSON, 1986, p. 11)*

Todorov (2017, p.31) afirma que “o fantástico é experimentado por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural”. Assim, a literatura fantástica contraria as leis da natureza, tais como conhecemos, e para que o fantástico aconteça, é preciso que haja um acontecimento estranho que altere a nossa percepção de realidade, que crie uma hesitação no leitor, que o faça questionar se aquilo é fruto da sua imaginação ou resultado de uma ilusão. Para Todorov (2017, p.36) o fantástico se define a partir dos efeitos de uma incerteza – “cheguei quase a acreditar”, e da hesitação provocada no leitor em face desse acontecimento sobrenatural. Ele afirma que a hesitação do leitor é a primeira condição do fantástico.

Ainda segundo o crítico literário, o personagem e o leitor são mantidos na dúvida sobre o que é real e o que é imaginário na narrativa reconhecendo o leitor com um papel integrante na obra, no mundo dos personagens, de forma a agir ativamente na construção do fantástico na narrativa literária. A hesitação é representada na narrativa, favorecendo a ambiguidade. Rodrigues (1988) explica que a hesitação, que contamina o leitor, permanecerá com a sensação do fantástico predominante sobre as explicações objetivas. Ainda segundo a autora, a literatura se nutre desse frágil equilíbrio que balança em favor do inverossímil e lhe acentua a ambiguidade.

Roas (2014) em “Ameaça do Fantástico”, afirma que a literatura fantástica é único gênero literário que não pode funcionar sem a presença do sobrenatural. E para o autor, o sobrenatural é “aquilo que transgride as leis que organizam o real, aquilo que não é explicável, que não existe, de acordo com as mesmas leis” (2014, p.31), ele também coloca o leitor como peça-chave para a existência do acontecimento insólito:

---

<sup>4</sup> Como termo crítico, "fantasia" tem sido aplicado indiscriminadamente a qualquer tipo de literatura que não priorize a representação realista: mitos, lendas, contos de fadas e folclóricos, alegorias utópicas, devaneios, escritos surrealistas, ficção científica e contos de horror, todos os textos que apresentam "outros" territórios, diferentes do humano. Uma característica mais frequentemente associada à fantasia literária é sua rejeição obstinada das definições predominantes de "real" ou "possível", uma rejeição que às vezes se transforma em oposição violenta” (tradução nossa).

[...] assim, para que a história narrada seja considerada fantástica, deve-se criar um espaço similar ao que o leitor habita, um espaço que se verá assaltado pelo fenômeno que transtornará sua estabilidade. É por isso que o sobrenatural vai supor sempre uma ameaça à nossa realidade, que até esse momento acreditávamos governada por leis rigorosas e imutáveis. A narrativa fantástica põe o leitor diante do sobrenatural, mas não como evasão, e sim, muito pelo contrário, para interrogá-lo e fazê-lo perder a segurança diante do mundo real. (ROAS, 2014, p. 31)

Todorov (2017) ainda acrescenta aos estudos sobre o fantástico outros subgêneros. Os subgêneros são definidos por características próprias que os diferenciam, embora, segundo o teórico, não haja limites certos entre eles. No Quadro 1 está demonstrada a classificação desses subgêneros, segundo o autor.

Quadro 1 – Subdivisões do Fantástico

<b>Classificação dos subgêneros fantásticos</b>			
Estranho puro	Fantástico-estranho	Fantástico Maravilhoso	Maravilhoso puro

Fonte: Todorov - Introdução à Literatura Fantástica (2017, p.50).

Todorov (2017, p. 30) explica que “o fantástico ocorre nesta incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se de ser fantástico para se entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso”. Para ele, o estranho acontece quando o leitor decide que as leis da realidade permanecem intactas na história e é possível explicar os fenômenos ali descritos. Já o maravilhoso se caracteriza pela explicação dos fenômenos, admitindo novas leis da natureza. O “estranho puro” relata acontecimentos que podem perfeitamente ser explicados pelas leis da razão, mas que são incríveis, extraordinários, chocantes e insólitos. Um exemplo desse gênero é “A queda da Casa de Usher”, de Edgar Allan Poe. O “fantástico-estranho” caracteriza-se por acontecimentos que parecem sobrenaturais ao longo da história, mas que recebem, por fim, uma explicação racional. Todorov (2017) nos dá como exemplo de “fantástico-estranho” o romance “Manuscrito Encontrado em Saragossa”, de Jan Potocki.

O “fantástico-maravilhoso” está ligado às narrativas que se apresentam como fantásticas, isto é, estranhas, inexplicáveis como o fantástico puro (que se situa na linha divisória entre o fantástico estranho e o fantástico maravilhoso), mas um acontecimento nos sugere a existência do sobrenatural, sem questionamentos e, como exemplo, o autor sugere “A Morta Apaixonada” de Théophile Gautier. E por fim, “o maravilhoso puro”, é aquele no qual os acontecimentos sobrenaturais existem naturalmente e não provocam qualquer reação

particular nem nas personagens e nem no leitor, segundo o crítico. Os contos de fadas e a ficção científica são exemplos disso. Assim, o teórico explica que o gênero se define sempre em relação a esses outros gêneros, que ele chama de vizinhos.

A teoria tradicional de Todorov (2017) não foi bem aceita por todos. Rodrigues (1988) acredita que essa explicação seja limitadora, pois seguindo essa linha de raciocínio, poucas obras seriam consideradas fantásticas. Ceserani (2006) também relata que Todorov recebeu críticas por essas distinções, embora todos concordem com a importância de sua obra e a grande contribuição que o estudioso e filósofo búlgaro deu para o tema. Segundo Roas (2014), o interesse crítico pela literatura fantástica tem gerado, nos últimos 50 anos, consideráveis trabalhos em diferentes correntes teóricas: estruturalismo, crítica psicanalista, mitocrítica, sociologia etc. Dessa forma, essas variadas definições, em diversas áreas do conhecimento, embora muitas vezes divergentes entre si, geraram importantes trabalhos que retrataram o que seria a literatura fantástica.

Não se sabe ao certo quem foram os primeiros autores iniciados no gênero, porém, segundo Ceserani (2006, p.7), a partir de estudos sistemáticos sobre o tema, por diversos críticos literários, uma tradição literária inteira foi descoberta e recuperada. Entretanto, ainda segundo o pesquisador, surge um problema de ordem histórica, teórica e de classificação. Vários questionamentos surgem em torno do fantástico como produção literária. Há duas tendências em contradição que, segundo ele, se apresentam na crítica, na divulgação, nos comportamentos mais difundidos das comunidades literárias sobre o fantástico. A outra tendência:

[...] é aquela – hoje, parece-me, largamente prevalente – que tende a alargar, às vezes em ampla medida, o campo de ação do fantástico e a estendê-lo sem limites históricos a todo um setor da produção literária, no qual se encontra confusamente uma quantidade de outros modos, formas e gêneros, do romanesco ao fabuloso, da *fantasy* à ficção científica, do romance utópico àquele de terror, do gótico ao oculto, do apocalíptico ao meta-romance contemporâneo. (CESERANI, 2006, p. 8)

Ceserani (2006, p.8) afirma que o fantástico surge como um “modo” literário, que se situou historicamente em alguns gêneros e subgêneros, mas que pôde ser utilizado – e ainda é, em obras pertencentes a gêneros muito diversos, o que explica sua abrangência e difícil delimitação histórica. Jackson (1986), também é defensora do fantástico como modo literário. A autora avalia a proposta de definição do gênero por Todorov (1939-2017) e, segundo ela:

*Porque si se quiere considerar lo fantástico como una forma literaria, es preciso definirlo en términos literarios, y lo extraño, o l'étrange, no es uno de estos términos; no es una categoría literaria, en tanto que lo maravilloso sí lo es. Es mejor, tal vez,*

*definir lo fantástico como un modo literario antes que un género, y ubicarlo entre los modos opuestos de lo maravilloso y lo mimético.*<sup>5</sup> (JACKSON, 1986, p. 30).

Ceserani (2006) mostra que o século XVIII foi um século das grandes descobertas e das diversas experimentações no campo literário. Para ele, quase todas as “potencialidades da narração” foram exploradas, utilizando-se todos os recursos narrativos possíveis. Para o autor:

No século XVIII [...]. Foram descobertas e lidas com entusiasmo. As mil e uma noites, reinventou-se o romance picaresco, recriaram-se o romance epistolar, o romance de formação, o romance de viagem e descobriu-se a psicologia interior do personagem, o envolvimento sentimental do leitor, o jogo bem estruturado das cenas, dos enredos, das peripécias. Atrás da literatura fantástica existem todas essas experiências. (CESERANI, 2006, p. 68).

Assim, esses críticos acreditam que no século XVIII floresceu a literatura fantástica, propriamente dita, pois segundo Roas (2014, p.47), “se deram as condições adequadas para sugerir esse choque ameaçador entre o natural e o sobrenatural que se sustenta o fantástico”. Selma Rodrigues (1988, p. 27) relata que o “fantástico, no sentido estrito, se elabora a partir da rejeição que o Século das Luzes faz do pensamento teológico medieval e de toda a metafísica”. Ainda segundo a autora, o fantástico quebra essa religiosidade e o culto à razão, propício à época, fazendo o homem absorver os antigos terrores e a expressá-los na literatura: “O imaginário transporto para a literatura chama a atenção para os elementos inquietantes e inexplicáveis ao nível de uma lógica racional” (RODRIGUES, 1988, p. 27).

O romance gótico inglês, “O Castelo de Otranto” (1764), de Horace Walpole, inaugura o fantástico como forma literária. Ceserani (2006) cita outros escritores góticos como Mathew Lewis, William Beckford, Ann Radcliffe e Mary Shelley, que surgiram influenciados pelas histórias de horror. Escuridão, medo, forças obscuras, criaturas anti-humanas, mistério, suspense, terror e outras manifestações do sobrenatural marcaram o estilo e o imaginário gótico desses e outros escritores.

H. P. Lovecraft<sup>6</sup> (1890-1937), um dos maiores escritores de terror, fundador do subgênero “terror cósmico”, em seu livro “O horror sobrenatural na literatura” (1927), define a história de horror como tão antiga quanto o pensamento e fala humanos. Neste ensaio, Lovecraft

<sup>5</sup> “Porque se você quer considerar o fantástico como uma forma literária, você tem que defini-lo em termos literários, e o estranho, ou *l'étrange*, não é um desses termos; não é uma categoria literária, enquanto o maravilhoso é. Talvez seja melhor definir o fantástico como um modo literário do que como um gênero, e colocá-lo entre os modos opostos do maravilhoso e do mimético” (tradução nossa).

<sup>6</sup> Howard Phillips Lovecraft nasceu em Providence, *Rhode Island*, Estados Unidos, no dia 20 de agosto de 1890. Escritor, se especializou em ficção de terror, tornando-se referência nesse modo narrativo. Lovecraft morreu em 1937.

apresenta uma cronologia sobre o conto de horror sobrenatural, os desdobramentos desse tipo de ficção na Europa, nos EUA e nas ilhas britânicas. O autor também faz análises das obras de autores da época. Em uma espécie gradação temporal, o autor julga o estilo gótico dos escritores Walpole; Barbauld, de codinome Sra. Aikin - Sir. Bertrand; Clara Reeve – Otranto, “*the old english baron*”; Sophia Lee – “*The recess*”, as novelas de Ann Radcliffe, entre outros. O autor dedica, também, um capítulo a um dos mais importantes escritores de terror, o americano Edgar Allan Poe<sup>7</sup>.

Os mitos, as lendas, toda a fantasia envolta nas narrativas da Idade Média foram o combustível para a criação desses contos fantásticos. Conforme cita Lovecraft (2020), “não foi de um passado vazio que mágicos e alquimistas da Renascença - Nostradamus, Trithemius, Dr. John Dee, Robert Fludd e outros – surgiram”. Para o romancista, nesse solo fértil foram nutridos muitos personagens, lendas e mitos sombrios que persistem na literatura ao longo dos anos. No decorrer desse caminho, surgem nomes de outros escritores, hoje consagrados pelo público, tais como: William Blake de “*The Marriage of Heaven and Hell*”, Emily Dickinson de “*Poems*”, Lewis Carroll de “*Alice no País das Maravilhas*”, Marion Zimmer Bradley de “*As Brumas de Avalon*”, Oscar Wilde de “*O Retrato de Dorian Gray*”, Bram Stoker de “*Drácula*” e muitos outros.

O surgimento do Realismo, como definição estética - diferente das formas literárias que o antecediam, sem enredos sobre lendas, mitos, etc. - de Defoe<sup>8</sup> e Richardson<sup>9</sup>, não foram capazes de impedir o avanço do fantástico. O fantástico continuou a avançar em muitas narrativas do século XIX, diversificando as histórias. Assim, o fantástico desenvolveu-se em diversas vertentes e subdivisões que muitos caracterizam em horror, ficção científica e *fantasy*. Ceserani (2006) explica que com o decorrer dos anos do século XIX e XX, a produção literária fantástica:

[...] conheceu articulações ulteriores, misturou-se a gêneros literários (como autobiográfico, ou o romance de formação, ou o romance de costume social, ou o romance de ideias) em que se percebiam concessões geralmente otimistas do mundo, da individualidade humana, da construção social, das possibilidades de transformação da natureza. (CESERANI, 2006, p.91).

<sup>7</sup> Edgar Allan Poe nasceu em 19 de janeiro de 1809, nos Estados Unidos. Escreveu contos de terror marcados pelo aspecto sombrio, do grotesco e outros elementos do fantástico. É o autor de um poema que se tornou um clássico da literatura romântica “O corvo” (1845). Poe morreu em 1849.

<sup>8</sup> Daniel Defoe (1660 -1731) foi um escritor, jornalista e espião inglês que se tornou famoso pelo romance Robinson Crusoe. Ficou conhecido também por ter sido um dos primeiros escritores ingleses de romances, gênero que ajudou a popularizar na Inglaterra.

<sup>9</sup> Samuel Richardson (1689-1761). Autor dos romances: Pamela (ou Virtude recompensada), publicado em 1740; Clarissa (ou A História de Uma Jovem), publicado em 1748, e Sir Charles Grandison, publicado em 1753. Influenciou autoras como Frances Burney e de Jane Austen.

Assim, a literatura fantástica encontra lugar em meio a crenças tradicionais no sobrenatural difundidas nos modelos culturais de todas as épocas. Sobre o conto fantástico do século XIX, Cesarani aponta que:

O conto fantástico contrapõe uma estrutura que nos apresenta súbitas rupturas na cadeia das casualidades, eventos inexplicáveis, buracos negros, niilismo e loucura. No lugar dos estados sucessivos de uma personalidade que se desenvolve, temos a exploração dos interstícios escuros que são deixados abertos entre um estado e outro. No lugar da presença difusa do amor romântico, com os seus mecanismos de purificação e da sublimação das paixões instintivas, temos a representação indireta de todas as distorções e perversões eróticas. (CESERANI, 2006, p. 92)

Calvino (2004, p. 7), no livro “Contos Fantásticos do século XIX”, seleciona os contos fantásticos que surgiram no Romantismo Alemão, no início do século XIX, que segundo o autor, tinham “a intenção declarada de representar a realidade do mundo interior e subjetivo da mente, da imaginação, conferindo a ela uma dignidade equivalente ou maior do que a do mundo da objetividade e dos sentidos”. O livro contém uma introdução e mais contos de 26 escritores, divididos em dois momentos: “O Fantástico Visionário”, que reúne textos das três primeiras décadas do século e “O Fantástico Cotidiano”, com textos até o começo do século XX. No início de cada conto, há um texto introdutório com comentários sobre a obra, do autor da coletânea.

Os contos escolhidos de cada autor têm, cada um deles, um lugar no contexto da literatura fantástica. Os escritores escolhidos são Jan Potocki, Joseph von Eichendorff, E. T. A. Hoffmann, Walter Scott, Honoré de Balzac, Philarète Chasles, Gérard de Nerval, Nathaniel Hawthorne, Nikolai V. Gogol, Théophile Gautier, Prosper Mérimée, Joseph Sheridan Le Fanu, Edgar Allan Poe, Hans Christian Andersen, e outros. Autores consagrados e outros não tão conhecidos pelo grande público, porém, todos conceberam alguma obra com o modo de narrar fantástico.

O desenvolvimento do fantástico no final do século XX até os dias de hoje, configura-se como fantástico atual, contemporâneo. Um estudioso da literatura fantástica, Jaime Alazraki (1934), criou o termo “neofantástico” - para diferenciar o fantástico “atual” do fantástico tradicional (as produções do século XIX). Alazraki, ao tentar diferenciar o fantástico tradicional do neofantástico dizia que ambos os “gêneros” têm efeitos diferentes sobre o leitor. Para o autor, no “fantástico tradicional”, o mundo real era sólido, estável e era preciso devastá-lo. Entretanto, a realidade para o movimento neofantástico:

As narrativas neofantásticas, pelo contrário, se apoiam em uma nova concepção do real (reflexo das mudanças decisivas que se produziram na ciência e na filosofia do século XX), uma visão da realidade como uma entidade instável, cheia de buracos (como sugere Johnny Carter em “O perseguidor”, de Cortázar), uma realidade em que, nas palavras de Borges, existem “interstícios de sem-razão”. (ROAS, 2014, p. 142)

Segundo Roas (2014, p. 141), para Alazraki, nas narrativas neofantásticas, não existe a intenção de provocar medo, pelo contrário, produz-se perplexidade e inquietude. O crítico chega a essas e outras considerações sobre o neofantástico após analisar as obras de Luis Borges e Julio Cortázar. Embora surjam teorias que queiram diferenciar o fantástico tradicional das produções contemporâneas, o professor de Teoria Literária conclui que tais definições se baseiam numa mesma ideia: produzir a incerteza diante do real.

Diversos outros grandes escritores surgiram no cenário literário fantástico e da fantasia. Os principais nomes latinos incluem, além do argentino Jorge Luis Borges, os escritores como o colombiano Gabriel García Márquez, a chilena Isabel Allende, o cubano Alejo Carpentier e o argentino Julio Cortázar. Esses escritores pertencem a um tipo de literatura fantástica hispano-americana, chamada “realismo mágico”, na qual os elementos mágicos e sobrenaturais são inseridos em contextos reais, no cotidiano das narrativas. Rodrigues (1988, p. 50) explica que esse tipo de romance reagia contra o Realismo-Naturalismo do século XIX e contra o Regionalismo do início do século XX.

Segundo Irlemar Chiampi, professora de literatura hispano-americana da USP Chiampi, em seu livro “O Realismo Maravilhoso” (2015, p. 19), “o realismo mágico veio a ser um achado crítico-interpretativo, que cobria a complexidade temática (que era realista de um outro modo) do novo romance e a necessidade de explicar a passagem da estética realista-naturalista para a nova visão (mágica) da realidade”. Tais conexões surgiram para complementar as noções de Realismo, bem como o Naturalismo, mostrando outras novas concepções, outros modos de escritas, ao invés de negá-las.

Por fim, percebe-se que a literatura fantástica se modificou conforme o tempo e as mudanças literárias e artísticas, porém conserva sua essência e se mantém com a proposta de impactar o leitor alterando a sua percepção da realidade. Roas (2014) explica que o desafio do fantástico, na atualidade, é continuar a surpreender um leitor que conhece bem o gênero (difundido no cinema, nos *games*, na internet, nos quadrinhos etc.). Isso conduz os escritores ao objetivo de provocar melhores produções literárias, diversificando os temas insólitos, com narrativas que exploram o mundo da fantasia e extrapolam os limites da realidade, em enredos que trazem fatos estranhos e inexplicáveis, com a finalidade de continuar a produzir o efeito do fantástico em que lê.

### 2.3 A LITERATURA FANTÁSTICA NO BRASIL

É sabido que a literatura fantástica foi profusa e fértil, se realizando em uma época em que nascia a literatura de Flaubert<sup>10</sup>, Eça de Queiroz<sup>11</sup> e a filosofia de Comte<sup>12</sup>, nos efervescentes séculos XVIII e XIX. Por conseguinte, a narrativa fantástica se consolidou em diversas narrativas literárias e por isso, foi investigada no campo dos estudos literários ao longo de décadas. Nessa perspectiva, a partir de pesquisas desses trabalhos, é possível concluir que diversos autores, das diferentes fases estéticas da literatura mundial, tiveram em suas obras, a experiência do fantástico.

No Brasil não seria diferente. Seguindo essa abordagem, a investigação de muitos pesquisadores sobre as obras brasileiras, resultou em obras relevantes, como livros, teses e dissertações sobre o tema fantástico. Alguns desses trabalhos tentam classificar historicamente a origem, estrutura e produção fantástica brasileira. Rodrigues (1988) revela que as primeiras manifestações do fantástico na literatura brasileira estão ligadas a obra “Memórias Póstumas de Brás Cubas” (1881) do escritor realista Machado de Assis.

O romance inaugura o realismo no Brasil e é narrado por um morto que relata suas memórias. A autora destaca também outros autores que utilizaram elementos do fantástico em suas obras, como J.J. Veiga e Murilo Rubião. E nessa linha, seguem outros escritores como o mineiro Guimarães Rosa (1908 – 1967), o gaúcho Moacyr Scliar (1937 – 2011), a paulista Lygia Fagundes Telles (1918 – 2022) e muitos outros.

O primeiro livro de ficção científica, do modo de narrar fantástico, escrito no Brasil, foi o romance “O Doutor Benignus”, lançado em 1875, do escritor nascido em Lisboa e naturalizado brasileiro Augusto Emílio Zaluar (1826 – 1882). O enredo do livro defende o conhecimento científico e tem o cientista como protagonista, além de outros elementos como a máquina de ver o futuro e o primitivo mundo perdido. Em 1959, O escritor paulista Jeronymo Barbosa Monteiro (1908-1970), publicou o livro “O Conto Fantástico”.

O escritor ficou conhecido como "pai da ficção científica brasileira", foi um dos precursores do radioteatro, criador do primeiro detetive brasileiro e da primeira série policial.

---

<sup>10</sup> Gustave Flaubert (1821 - 1880). Suas obras apresentam características do Realismo. Seu livro mais conhecido é o romance antirromântico *Madame Bovary*.

<sup>11</sup> Eça de Queiroz (1845-1900). Escritor português. Romancista, advogado e diplomata. Ele é o principal representante da escola realista em Portugal, seus livros “O crime do Padre Amaro” e “O primo Basílio” fizeram bastante sucesso.

<sup>12</sup> Isidore Auguste Marie François Xavier Comte (1798 - 1857). Foi um filósofo francês que ficou conhecido por ter sido o primeiro a sintetizar a necessidade de uma ciência da sociedade (Sociologia) e por ter fundamentado, pela primeira vez, a teoria positivista.

O livro foi considerado a primeira antologia fantástica brasileira com autores nacionais. O organizador da antologia revelou no prefácio do livro a dificuldade em reunir os contos devido à escassez de obras do gênero. Segundo Monteiro:

[...] Diante das dificuldades encontradas, porém, verificamos que o que se lê em nossa terra, desse gênero, é literatura traduzida, especialmente do inglês. Os ingleses é que se pelam por casas mal-assombradas e os autores fornecem, por meio da literatura, o que não se encontra com frequência na realidade. Entre nós parece que se dá o contrário: há muitas lendas, superstições e assombrações por esse sertão, e há pouco quem se aproveite do tema para escrever. (MONTEIRO, 1959, prefácio)

O organizador da coletânea selecionou o que ele julgou ser os melhores contos brasileiros com o modo fantástico de narrar. Na sua lista há escritores famosos como Álvares de Azevedo (1831 – 1852), com o personagem “Solfieri”, Aluísio Azevedo (1857 – 1913), com “O Impenitente”, Afonso Arinos (1868 – 1916), com “Assombramento – História do Sertão”, Machado de Assis (1839 – 1908), com “Um Esqueleto”, Lima Barreto (1881 – 1922), com “Sua Excelência”, isto é, grandes escritores brasileiros, de diferentes fases e múltiplos gêneros realizando o fantástico em seus textos.

O escritor Ximenes, em seu livro “Cronologia Atualizada da Ficção Fantástica Brasileira:1831-1900” (2020) retrata a influência que escritores como Hoffmann<sup>13</sup> exerceram nas obras de escritores brasileiros. O autor expõe uma pesquisa em jornais da época mostrando a quantidade de citações feitas ao escritor inglês, além de uma série de anúncios e publicações dos seus contos. Outros escritores famosos como Mary Shelley, Julio Verne e Edgar Allan Poe foram, também, bastante divulgados na imprensa brasileira. Ximenes acredita que a grande divulgação das obras desses escritores influenciou na produção literária nacional. Nesse livro, o pesquisador traz uma cronologia da literatura fantástica brasileira, desde 1831 a 1900, com a descrição das obras de diversos autores, e nela são dispostos os *links* para consulta dos textos originais nos jornais da época.

Nessa mesma linha, Bráulio Tavares lança livros com coletânea de contos “Páginas de sombra: Contos Fantásticos Brasileiros”, da Editora Casa da Palavra (2003). São 16 histórias datadas dos anos de 1884 a 1995. O autor lançou também o livro “Páginas do futuro”, da Editora Casa da Palavra (2011). São histórias de ficção científica, aventuras fantásticas, mitos e criaturas sobrenaturais em 12 contos fantásticos de autores brasileiros renomados.

---

<sup>13</sup> E. T. A. Hoffmann (1776-1822). Foi um escritor e compositor alemão. Autor de obras como “O homem de areia”, “Os irmãos Serapião” e “O elixir do diabo”, é um dos grandes nomes das literaturas fantástica e de horror.

Segundo o *site* GRELF<sup>14</sup> (*site* com conteúdo sobre fantástico), a lista de escritores brasileiros que se apropriaram do modo de narrar fantástico para compor suas narrativas é grande: Guimarães Rosa, José Cândido de Carvalho, Lygia Fagundes Telles, Mário Donato, Rosário Fusco, Ignácio de Loyola Brandão, Moacyr Scliar, Campos de Carvalho, Péricles Prade, Airton Monte, Caio Fernando Abreu e tantos outros. Além desses, a literatura fantástica brasileira atual tem nomes como Raphael Montes – “Suicidas” (2010), Eduardo Spohr – “A Batalha do Apocalipse” (2011), Raphael Dracon – “Fios de Prata: reconstruindo Sandman” (2012), André Vianco – “Os Sete” (2016), Carolina Munhóz – “O Inverno das Fadas” (2019).

Bruno Matangrano e Enéias Tavares, no livro “Fantástico Brasileiro: O Insólito Literário do Romantismo ao Fantasismo” (2019), explicam que antes de 1850, eram raros os textos com elementos do fantástico no Brasil. Entretanto, eles destacam alguns escritores brasileiros, conhecidos e desconhecidos do grande público, influenciados pelo romance gótico europeu: Álvares de Azevedo (1831-1852) que escreveu “Noite na Taberna”, e Fagundes Varela (1845-1875), que fez “Cântico do calvário”. Segundo os autores, esses escritores já davam mostras de um “insólito brasileiro”, termo escolhido pelos autores para abarcar todos os modos narrativos, estilos e temáticas associados ao fantástico.

“O Fantástico Brasileiro” é uma obra desses dois professores e escritores brasileiros, Tavares e Matangrano, que visa apresentar o percurso do fantástico na literatura brasileira e mundial, desde o Romantismo até o que eles entendem como uma nova tendência estética, o “Fantasismo”, movimento mais atual. Segundo eles, trata-se de uma obra de caráter historiográfico, com a finalidade de descrever a literatura selecionada a partir do lugar de produção, analisando o modo narrativo, o estilo e a estética de escritores e suas obras relacionadas ao fantástico. São 23 capítulos divididos em parte I e parte II, além de um prefácio, um posfácio, apêndices e outros capítulos explicativos.

O livro é resultado da exposição itinerante “Fantástico brasileiro: o insólito literário do Romantismo à contemporaneidade”. A mostra esteve em cartaz em maio de 2017 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e, logo depois, nas Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Os dois trabalhos - tanto a exposição, quanto o livro – fazem parte de um projeto de pesquisa e

---

<sup>14</sup> Disponível em: <http://www.literaturafantastica.pro.br/> Acesso em: 25 jul. 2022. O Grupo de Estudos de Literatura Fantástica (GRELF) surgiu em 2002, dos estudos desenvolvidos por Vicente Jr e Marton Tamas Gemes, na UVA e posteriormente na UFC, onde o Grupo de Pesquisa foi oficialmente formado. Graças ao GRELF, foram realizados o I e o II ECELFF (Encontro Cearense de Literatura Fantástica), com a participação dos maiores nomes da LF no Ceará. Implantado na UVA, como projeto de extensão, o GRELF, com o empenho de todos os seus componentes, pretende estudar, pesquisar e publicar LF.

extensão chamado “História do Insólito na Literatura Brasileira”, liderados pelos autores do Centro de Artes e Letras (CAL) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

O conteúdo metafísico no enredo, a ficção científica, a tecnologia retrofuturista *Steampunk*, o envolvimento de lendas e mitos, o estranho, o maravilhoso do mundo distópico, o horror, o sobrenatural, isto é, todos esses elementos da fantasia estão reunidos uma nova tendência estética, o “movimento Fantasista”, proposto por estudiosos como Matangrano e Tavares (2019). Para eles, o “Fantasismo é um novo movimento literário cuja origem parece coincidir com o novo século, mas sobretudo, a partir de 2010, quando o mercado de literatura fantástica brasileira começa a se estruturar de fato”. Assim, com esse conceito de fantasia estendido, todas as vertentes do fantástico estão classificadas nesse movimento literário.

Os autores propõem esse movimento literário, mais atual, que visa sistematizar toda a produção fantástica e suas vertentes produzidas no país. Segundo Matangrano e Tavares (2019), o movimento fantasista é assim denominado por um consenso entre críticos, autores de fantasia, leitores etc. O movimento fantasista abarca todas as obras classificadas como insólitas, de um modo geral. Ainda segundo os autores, o Fantasismo recupera o aspecto antropofágico do movimento modernista e o aplica em sua própria categoria, a fim de “abrasileirar em costumes, locais e aspectos culturais toda a narrativa fantástica importada” (MATANGRANO E TAVARES, 2019, p. 450).

Indubitavelmente, a literatura fantástica, como movimento literário, tem crescido exponencialmente no Brasil, influenciando a criação de editoras voltadas para a publicação desse formato literário. O surgimento de novos escritores criou um mercado de edição e agenciamento especializados, com o objetivo de lançar esses novos nomes para o público leitor. As editoras responsáveis por disponibilizar os títulos da literatura fantástica têm seus endereços na internet e mantêm uma boa interação com o público, promovendo reuniões com fãs, roda de conversas com os escritores, *podcasts*, encontros literários, além de outras interações presenciais e *online*.

A exemplo de editoras voltadas para esse segmento, há, por exemplo, a editora Imago (1967) que publicou “As Brumas de Avalon” (Marion Zimmer Bradley) no Brasil (1984); o grupo Novo Século (2001) que publicou diversos livros do escritor André Vianco; a editora Giz (2005), Tarja (2008), Draco (2009) publicou “Futuro Proibido” – Vários autores; Editora Arqueiro (2011); A editora *DarkSide® Books*, especializada em histórias de terror, e a AVEC Editora (2014) responsável por publicar a maioria dos livros dos escritores gaúchos Enéias Tavares, Nikelen Witter e A. Z. Cordenonsi.

### 2.3.1 Literatura fantástica de autoria feminina no Brasil

As escritoras lutam por espaço e ascensão em um mundo literário que sempre teve destaques masculinos. Contudo, no cenário mundial, temos exemplos de obras famosas, do modo de narrar fantástico, feitas por mulheres, como o romance “O velho barão inglês” (1778), escrito por Clara Reeve (1729 – 1807), um livro de ficção gótica, inspirado em “O castelo de Otranto”, de Horace Walpole. Nessa linha, a escritora Ann Radcliffe (1764 – 1823), escreve o livro “Os mistérios de Udolpho” (1794); e seguindo esse modo de narrar insólito, há a escritora inglesa Mary Shelley (1797 – 1851) com “Frankenstein”, o primeiro romance de ficção científica, com famosas adaptações até os dias atuais.

Outra escritora inglesa importante é Emily Brontë (1818 – 1848) com o livro “Morro dos Ventos Uivantes” (*Wuthering Heights* - 1847), inspiração da música “*Wuthering Heights*”, canção homônima do livro, da cantora Kate Bush, lançada em 1978. A inglesa Agatha Christie (1890 - 1976), a famosa escritora de suspense, tem elementos de terror e do insólito em seus livros e teve suas obras adaptadas diversas vezes para o cinema e para a televisão. Outra escritora de língua inglesa que tinha o estilo gótico e flertava com o grotesco nos seus contos é a americana Flannery O’Connor (1925 – 1964) e há ainda J. K. Rowling (nascida em 1965), escritora, roteirista e produtora cinematográfica britânica, autora da série Harry Potter.

A norte-americana Anne Rice (1941 - 2021) é considerada a mais importante criadora da ficção de horror dos últimos tempos. De Nova Orleans (EUA), ela, falecida durante os anos de pandemia da Covid-19, publicou muitos romances, como “Entrevista com o Vampiro” (1976), que se tornou um dos maiores *best-sellers* de todos os tempos e foi adaptado para o cinema, com Brad Pitt e Tom Cruise interpretando seus personagens principais. Outra escritora de fantasia e ficção científica muito conhecida nos EUA, é Marion Zimmer Bradley (1930 - 1999). Nascida em Nova Iorque, ela é a autora de “As Brumas de Avalon” (1979), uma obra apresentada em quatro volumes.

Na tradição da literatura brasileira, muitos nomes femininos foram ocultados ou pouco mencionados pela imprensa do grande público, ao longo dos anos. Maria Firmina dos Reis (1822 – 1917), escritora e educadora, escreveu um dos primeiros romances e foi a primeira escritora negra de nosso país. Seu romance, “Úrsula”, publicado originalmente em 1859, foi considerado o primeiro romance afro-brasileiro. A escritora ficou por anos oculta na nossa história literária, e somente agora está recebendo os méritos devidos à importância histórica de suas obras. Reconhecendo essa infâmia realidade, Firmina (1859) escreve em seu prólogo: “sei

que pouco vale este romance, porque escrito por uma mulher, e mulher brasileira, educação acanhada e sem o trato e a conversação dos homens ilustrados...”.

O livro de Maria Firmina não é do gênero fantasia, porém apresenta elementos do gótico, com cenas de cemitério, personagens enlouquecidos, delirantes, cenários sombrios, fatos trágicos e desesperantes como a morte de Tancredo no dia do seu casamento com Úrsula. Tais características se assemelham ao terror e medo de que povoam a ficção gótica da época. Por sua obra e importância histórica, a escritora foi homenageada na 20ª edição da tradicional Festa Literária Internacional de Paraty (FLIP), em novembro de 2022. A vida e obra da homenageada foi debatida a partir da discussão de temas como gênero, literatura, abolicionismo e história do Brasil.

Alguns pesquisadores resgataram escritoras como a cearense Emília Freitas (1855 - 1908), autora do livro “A Rainha do Ignoto” (1899), considerado o primeiro romance fantástico do Brasil, mas que só ficou conhecido do público leitor em 1980, através do pesquisador e poeta cearense Otacílio Colares (1918-1988), que tomou conhecimento de sua obra e realizou uma segunda edição do livro. Logo de início do livro, a autora escreve uma nota explicativa endereçada ao leitor, na qual expressa: “meu livro não tem padrinho, assim como não teve molde”, revelando a sua liberdade artística e independência intelectual, instaurando, dessa forma, seu modo de ser e estar no mundo, através de sua narrativa distinta.

Talvez seja essa a desconstrução que Derrida<sup>15</sup> aborda em na sua entrevista, que virou o livro “Essa estranha instituição chamada literatura” (2014), na qual ele analisa os textos falocêntricos e logocêntricos. O livro de Emília se encaixa no tipo de texto poderoso capaz de desconstruir a narrativa governada pelo falo (representação do órgão sexual masculino e, por conseguinte, do masculino), excluindo o olhar do homem sobre a mulher.

Nessa mesma nota, a autora explica que sua escrita é antes de tudo “a cogitação íntima d’um espírito observador e concentrado, que (dentro dos limites de sua ignorância) procurou numa coleção de factos triviaes estudar a alma da mulher, sempre sensível e, muitas vezes phantasiosa” (FREITAS, 1899, prólogo). Assim, Emília cria sua narrativa pela lógica feminina, criando seu próprio universo literário.

Além de Emília, outras escritoras surgiram: Adalzira Bittencourt (1904 – 1976), que em 1929 publicou o seu primeiro romance: “Sua Excia. a Presidente da República no ano 2500”, onde retrata uma sociedade utópica, na qual o feminismo vence e é governado por uma mulher

---

<sup>15</sup> Jacques Derrida (1930-2004) foi um dos pensadores mais influentes e controversos da segunda metade do século XX, sua obra assinala um corte decisivo nos saberes científicos, artísticos e filosóficos, com implicações não menos significativas no campo dos estudos literários.

de 28 anos - Mariângela de Albuquerque - que liberta o país das calamidades causadas pelos homens. A escritora Dinah Silveira de Queiroz (1911 – 1982), seguindo o mesmo estilo e modo de narrar fantástico, escreveu o livro de ficção científica “Eles herdarão a Terra” (1960) com um enredo sobre extraterrestres anunciando uma nova era.

Lygia Fagundes Telles (1918 – 2022) é outra escritora brasileira conhecida por adotar as vertentes do fantástico em algumas de suas obras. O conto “As formigas” (livro Seminário dos Ratos, 1977) traz uma narrativa de suspense e um pouco de terror, com elementos de sonhos, alucinações e situações insólitas. O conto “Venha ver o pôr do sol” (livro Antes do baile verde, 1970) transmite um suspense ao longo da narrativa, além de conter elementos do terror com cenas de cemitério, cair da noite, escuridão e penumbras. Em sua narrativa, no ápice da trama, a autora faz o uso do “*jump scare*”<sup>16</sup> (pulo de susto), recurso muito utilizado, atualmente, nos filmes de terror.

Com a finalidade de mostrar a produção feminina no movimento fantástico a professora e doutora em Teoria Literária e Literatura Comparada Ana Paula dos Santos Martins lançou, em 2021, o livro “O Fantástico e suas Vertentes na Literatura de autoria feminina no Brasil e em Portugal” (EDUSP) no qual a organizadora analisa as narrativas ficcionais de Maria Ondina Braga, Marina Colasanti, Maria Judite de Carvalho, Lygia Fagundes Telles, Augusta Faro, Maria Teresa Horta, Leticia Wierzchowski e Hélia Correia.

Segundo a organizadora, o objetivo dessa produção é mostrar como essas escritoras, dentro de seus respectivos contextos, “foram capazes de construir mundos fantásticos para trazer à tona e desafiar o que é repressivo e dominador, enveredando, inclusive, pelos caminhos da memória e pela relativização do relacionamento amoroso” (MARTINS, 2021, prefácio). Assim, a escrita retrata outras escritoras que estão à margem dos estudos literários e são vítimas da hegemonia masculina.

A popularidade da literatura fantástica vem crescendo a cada dia e, como resultado, muito mais escritoras mulheres têm se lançado no mercado literário e alcançado notoriedade com suas histórias insólitas. A escritora paulista e crimonóloga Ilana Cassoy (nascida em 1960), especializada em livros sobre crimes reais, como “Os Arquivos de Serial Crimes”, com as publicações: “Louco ou Cruel?”, e “*Made in Brazil*”; “Casos de Família”, a autora retrata os casos Richthofen e Nardoni e têm suas obras adaptadas para a plataforma de *streaming*. O cotidiano é retratado de forma assustadora nas histórias de mortes e assassinatos; Ilana

---

<sup>16</sup> *Jump scare*: recursos literários ou cinematográficos, os quais a cena causa, em quem está lendo ou assistindo, uma ansiedade crescente antevendo o medo pelo que está por vir. Tal técnica visa assustar ao público com situações inusitadas de terror.

transforma o horror e o brutal da vida comum encenado nas suas produções. Atualmente, seu livro “Bom dia, Verônica”, livro escrito em parceria com Raphael Montes, ganhou também uma adaptação na *Netflix* (plataforma popular de *streaming*).

A partir dessa demanda, grande parte das escritoras consideradas partes da terceira onda do fantástico têm seus contatos disponibilizados *online*, nas mídias sociais - como os perfis de relacionamento ou *blogs* - para promoverem seus livros. Além disso, elas dão a conhecer os seus livros através das editoras especializadas em literatura fantástica ou por meio dos eventos voltados para o tema.

Como foi citado anteriormente, a Editora Estrondo lançou a coletânea “*Steampink*” (2011), que reúne ficções escritas só por mulheres, embora apresente um prefácio escrito por um homem. No livro há os contos de: Tatiana Ruiz (organizadora), Amanda Reznor, Bia Machado, Dana Guedes, Leona Volpe, Lídia Zuin, Lívia Pereira, Lyra Collodel, Renata Galindo, This Gomes, Verônica Freitas e Nikelen Witter.

Nikelen Witter é uma escritora representante do movimento fantástico e *Steampunk* no Brasil. Além de escritora, Nikelen é historiadora e seu primeiro livro foi “Dizem que foi Feitiço” (2001), um livro não-ficcional. A escritora acumula prêmios e outras indicações por seus livros e contos. Segundo informações encontradas no *site* da Editora Avec<sup>17</sup>, a professora e pesquisadora escreveu “Territórios Invisíveis” (Estronho em 2012 e pela AVEC, 2017) – o livro foi finalista do Prêmio Argos de melhor romance fantástico (2013); “Guanabara Real e a Alcova da Morte” (AVEC, 2017) com Enéias Tavares e A. Z. Cordenonsi (vencedores dos Prêmios Le Blanc e AGES). Os três autores lançaram, recentemente, a segunda parte da história: “Guanabara Real: O covil do demônio” (2022). O seu outro romance, “Viajantes do Abismo” (2019), foi premiado pela Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e de Assistência Social com o Prêmio Bunkyo. O mesmo livro foi finalista do Prêmio Jabuti em 2020. A gaúcha lançou também contos em coletâneas, entre eles, alguns premiados.

### **2.3.2 O uso do Fantástico no ambiente universitário brasileiro**

O tema fantástico estimula pesquisas, viabiliza cursos e oficinas, bem como, a formação de grupos de estudos e diversos trabalhos científicos no espaço acadêmico brasileiro. Grandes universidades públicas, como a Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), mantêm projetos, grupos e núcleos relacionados ao tema. Na UERJ existe um projeto de prestação de

---

<sup>17</sup> Disponível em: <https://aveceditora.com.br/atores/nikelen-witter/> Acesso em: 26 abril 2023.

serviços à comunidade interessada na ficção e nos estudos do insólito, chamado “Acervos Temáticos”. Segundo o próprio *site* da Universidade, o projeto “reúne livros de ficção, de teoria, crítica e historiografia e revistas cuja temática envolve o insólito em suas múltiplas vertentes – gótico, fantástico, maravilhoso, ficção científica etc.” Todos os textos encontram-se nos idiomas: português, espanhol, italiano, francês, inglês e alemão.

O “Acervos Temáticos” faz parte do Núcleo de Estudos do Fantástico (NEF - UERJ), que integra o Seminário Permanente de Estudos Literários (SePEL - UERJ), sediado na Unidade de Desenvolvimento Tecnológico Laboratório Multidisciplinar de Semiótica (UDT LABSEM). A UERJ também mantém outras linhas de pesquisa, tais como: “Alteridade, Literaturas do Insólito e Psicanálise”; “Grupo de Pesquisas em Espacialidades Artísticas (GPEA)”; “Vertentes do Fantástico na Literatura”; “*Grupo de Estudios sobre lo Fantástico* (GEF); e, “Nós\_do\_Insólito”, Grupo de Pesquisa que estuda o insólito na narrativa ficcional, sob a orientação do Prof. Dr. Flavio García.

O Diretório dos Grupos de Pesquisa (DGP) no Brasil (CNPq) mantém uma lista de grupos de pesquisa, em todo o Brasil, sobre o fantástico. Assim, como estratégia de busca para complementar a revisão de literatura desta pesquisa, foram utilizados os seguintes descritores: “fantástico”, “insólito”, “ficção científica”, “horror” e “fantasia” no termo de busca, nos campos: nome de grupos, nomes de linhas de pesquisa e palavra-chave de linha de pesquisa. Contudo, segundo o próprio *site*, o CNPq não exige a participação de instituições, pesquisadores e estudantes no DGP como requisito para a participação em seus editais e programas.

Os grupos com selo autenticado pelo Diretório estão espalhado por todo o país. Alguns exemplos: Estudos da Narrativa Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), com alinha de pesquisa “Caminhos da prosa fantástica brasileira - séculos XIX e XX; Narrativas utópicas e distópicas” (2008); Grupo de Pesquisas em Espacialidades Artísticas (GPEA) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), “O espaço do fantástico” (2008); INTERFACES - Interfaces e Núcleos Temáticos de Estudos e Recursos da Fantasia nas Artes, Ciências, Educação e Sociedade (USP), com alinha “L.U.C.I.A. - Literaturas, Utopias e Cenas na Investigação da Arte-Ciência” (2012), além de muitos outros grupos.

Na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), no Curso de Letras, Centro de Ciências Aplicadas e Educação – CCAE, há a linha de pesquisa “Variações do insólito: do mito clássico à modernidade”, Líderes: Luciane Alves Santos e Michelle Bianca Santos Dantas. Há também o grupo de pesquisa, “Vertentes do fantástico na literatura”, liderado pelo Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi (UNESP-Araraquara/SP) e pela Profa. Dra. Fernanda Aquino Sylvestre (UFU), da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Departamento de Letras

Modernas, Faculdade de Ciências e Letras - Campus de Araraquara (SP), além de outros grupos de pesquisa espalhados pelo Brasil.

Alguns desses trabalhos acadêmicos resultam em participações em congressos, simpósios e publicações em revistas literárias ou até mesmo livros com compilações de artigos. A exemplo disso, existe a Revista Letras e Letras, vol. 28 n. 2 (2012), que publicou diversos artigos sobre literatura fantástica em um dossiê intitulado “Literatura Fantástica: Vertentes teóricas e ficcionais do insólito”, organizados pelos professores Marisa Martins Gama-Khalil (UFU/CNPq), Flavio García (UERJ), Karin Volobuef (UNESP).

Outro exemplo é a obra ‘Contos Insólitos de Mulheres Latino-Americanas’ (EDUCS), uma coletânea de contos fantásticos das escritoras Júlia Lopes de Almeida, Silvina Ocampo, Lygia Fagundes Telles e Augusta Faro, organizados pelas professoras Doutoras Cecil Jeanine Albert Zinani e Cristina Löff Knapp. O *e-book* é fruto de pesquisas sobre textos literários fantásticos, realizados pelo Grupo de Pesquisa Literatura e Gênero, do qual a professora Cristina Löff Knapp é coordenadora. O Grupo faz parte do PPGET - Programa de Pós-Graduação em Letras e Cultura, da Universidade de Caxias do Sul (RS).

Além de livros e coletâneas, a literatura fantástica promove o lançamento de jogos, canais de vídeos no *Youtube* – os chamados “*Booktubers*” e “*Booktobers*” – pessoas que oferecem resenhas sobre literatura. Há também *podcasts* sobre o assunto e o uso das redes sociais (*Facebook*, *Instagram*, *Tik Tok* e outros), tudo com o objetivo de divulgar a literatura fantástica. Matangrano e Tavares (2019), no “Apêndice A e B” do livro “O Fantástico Brasileiro”, sugerem uma lista de endereços *online* das editoras, *podcasts*, jornais e revistas dedicados ao conteúdo do fantástico.

“O Fantasticursos”, é um exemplo sugerido por eles. O canal foi criado pelo professor Alexander Meireles da Silva (Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão) e oferece vídeos no *Youtube* produzidos sobre o fantástico. Vinculados à Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Enéias Tavares, Nikelen Witter e A. Z. Cordenonsi, além de escritores, são professores nas áreas de Literatura, História e Arquivologia, respectivamente, e promovem o fantástico através de suas atividades acadêmicas.

### **2.3.3 O Fantástico e a diversidade em produções culturais**

Desde o *fantástico tradicional* de Todorov (1939), até o que conhecemos hoje, o fantástico mudou e moldou-se ao contexto contemporâneo. O modo de narrar fantástico extrapolou o procedimento literário e alcançou outras artes, ganhando espaço inclusive no

cinema, na pintura, na escultura, na música, bem como nos jogos eletrônicos, na fotografia, nas histórias em quadrinhos e na arte digital. É certo constatar que o repertório do fantástico é vasto e abarca grandes nomes da literatura mundial.

As várias contribuições de pesquisadores do fantástico ajudaram a entender sobre essa narrativa ficcional e, principalmente, a identificá-la não somente no cenário literário como também no universo cinematográfico e em outras linguagens, como jogos, games, música, teatro etc. Sem o intento de querer analisar esses campos artísticos e intelectuais de forma pormenorizada, é certo destacar que a abrangência do fantástico coloca essas áreas em um inter-relacionamento cultural.

Os filmes com as maiores bilheterias nos cinemas do mundo pertencem ao gênero fantástico. O escritor J.R.R. Tolkien<sup>18</sup> teve suas histórias adaptadas para o cinema e os filmes inspirados em suas obras alcançaram o valor de mais US\$ 3 bilhões em venda de ingressos no mundo todo. A franquia se divide em duas trilogias: a de “O Senhor dos Anéis”, com os filmes “A Sociedade do Anel”, “As Duas Torres” e “O Retorno do Rei”, lançados em 2001, 2002 e 2003, respectivamente; e a de “O Hobbit”, lançada em 2012, 2013 e 2014. Ambas foram comandadas pelo diretor e produtor neozelandês Peter Jackson.

“O Senhor dos Anéis” recebeu 30 indicações ao Oscar, tendo conquistado 17 estatuetas. Todo o mundo conhece a história do bolseiro, mas poucos sabem que esse sucesso mundial foi inspirado em uma narrativa literária fantástica. As narrativas das “Crônicas de Nárnia”, de C.S Lewis, também foram adaptadas para diversas outras mídias, inclusive, o cinema. As crônicas dividem-se em sete romances, do gênero fantasia, traduzido em diversos idiomas e vendida no mundo todo.

A globalização, a ampliação dos meios de comunicação e a tecnologia da internet que modificou mundialmente a forma como lidamos com a informação, encurtou as distâncias sociais entre as pessoas. Um leitor do fantástico dos dias de hoje pode partilhar conhecimento e interagir com os diferentes grupos sobre suas práticas de leitura. A informação circula de uma comunidade leitores para uma comunidade global, interligadas por diversos canais de comunicação *online*.

As relações sociais estabelecidas nessas trocas culturais resultam em um processo dinâmico, entre fronteiras fluídas, que se comunicam entre si. A exposição a esse conteúdo

---

<sup>18</sup> John Ronald Reuel Tolkien (1892 – 1973). Escritor, professor e filólogo nascido em Bloemfontein, território africano que fazia parte do Reino Unido. Publicou mais de 40 obras, recebeu o título de Doutor *Honoris Causa* em Letras da Universidade de Oxford, e conseguiu o seu último e mais importante título: a Ordem do Império Britânico, dada pela Rainha Isabel II, uma das maiores honrarias britânicas.

disseminado nessas diferentes expressões artísticas criou um grande público consumidor de uma indústria cultural. Segundo Hall (2016, p. 20), a cultura como um conjunto de práticas é o compartilhamento de significados entre indivíduos em uma sociedade. Ele ainda explica que a cultura depende daqueles que participam da mesma cultura, isto é, compartilham os mesmos valores e interpretam o mundo da mesma maneira, dando sentido às coisas de forma semelhante.

Com efeito, as obras fantásticas, bem como toda obra literária, inspiram outras produções artísticas e, conseqüentemente, inspiram a formação de grupos culturais. Diversas subculturas se formam a partir de narrativas escritas. A exemplo disso, há os grupos de *cosplay*<sup>19</sup> de anime (desenhos televisionados, como são conhecidos no Japão) e mangás (desenhos em quadrinhos em estilo japonês). As pessoas que se fantasiam são chamadas de *cosplayers*, e eles não se limitam em apenas se fantasiar, eles também interpretam a personalidade do personagem favorito.

As práticas apreendidas dos textos literários assumem usos e significações diferentes. A linguagem utilizada, sons, palavras, cores, pinturas, dança, toda essa performance, produz sentidos, dentro de determinada convenção social. Esses sentidos são constantemente elaborados através dessas interações culturais, dessas trocas que resultam em construções identitárias. Assim, grupos são formados por essas características em comum e dentro desses grupos, ideias, valores, hábitos e até ideologias políticas são compartilhadas.

Por conseguinte, um subgênero literário que surgiu a partir da literatura fantástica é o *Steampunk*. O *Steampunk*, é um movimento dentro da ficção científica, ligado à revolução industrial, ambientado na sociedade da Era Vitoriana, da Inglaterra do século XIX. O *Steampunk* utiliza a tecnologia do futuro, em histórias com ambientação no passado, por isso é chamado de retrofuturismo. Os dispositivos tecnológicos futuristas são adaptados à tecnologia a vapor da época.

## 2.4 O STEAMPUNK NA LITERATURA E NO CINEMA

São inúmeras as definições sobre a origem do nome *Steampunk*, acredita-se que a denominação nasceu com o escritor americano Kevin Wayne Jeter, que ao escrever uma carta à revista “*Locus: The Magazine of The Science Fiction & Fantasy Field*”, em abril de 1987 - usou a palavra “*Steampunk*” para classificar seu romance de ficção científica, “*Morlock Night*”

---

<sup>19</sup> *Cosplay* é uma palavra formada pela junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). É considerado um *hobby* onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop japonesa. Hoje em dia, a caracterização pode estar relacionada a qualquer cultura ocidental.

(1987). Após o escritor K.W. Jeter usar essa palavra para explicar seu estilo de composição literária e o de alguns outros escritores colegas, assim, o nome *Steampunk* tornou-se popular para designar o subgênero literário decorrente da ficção científica.

Jeter criou esse nome seguindo a fórmula do subgênero literário e da contracultura *cyberpunk* da época, que unia os elementos cibernéticos com a ideia de contestação social ligada ao *punk*. Assim, o termo – *punk* (revolução - porque agrega os elementos de mudanças radicais e crítica social emprestados do movimento juvenil londrino dos anos 1970) foi associado a outros vocábulos para formar outros subgêneros de ficção científica, como por exemplo o *biopunk*, *dieselpunk*, *steelpunk*, *raypunk* etc. No contexto histórico e social do século XIX, as máquinas eram a vapor, assim, Jeter juntou as palavras “*steam* (vapor) + *punk*” para batizar o novo subgênero literário.

Entretanto, antes de Jeter batizar o subgênero literário, acredita-se que o conto “*The Aerial Burglar*” (1844) do escritor Percival Leigh foi o primeiro conto do subgênero. Já o escritor Mervyn Peake, com o seu livro “*Titus Alone*” (1959), antecipou em sua narrativa o que representaria o *Steampunk*. Outros nomes surgiram com as características do subgênero, como o “Mundo Alternante” (1962), de Keith Laumer e Ronald W. Clark com “*Queen Victoria's Bomb*” (1967).

Dessa maneira, o *Steampunk* destaca-se como um movimento literário que mistura diversos elementos como ficção científica, aventura, drama, horror, fantasia, muitas vezes, em um cenário distópico, com histórias cheias de referências históricas e literárias. Entretanto, o cenário Vitoriano não é exclusivo para a manifestação das histórias *Steampunk*. O subgênero tem expandido seus cenários para além da Era Vitoriana londrina, incorporando cenários medievais e outros cenários europeus nas suas narrativas.

A escolha do século XIX como inspiração é justificada pelas grandes transformações na Europa que aconteceram nesse período e, conseqüentemente, em todo o mundo. Esse século sediu mudanças significativas no modo de vida da sociedade, a partir de grandes inventos e inovações tecnológicas. A chegada da eletricidade, por exemplo, fez tudo mudar. A lâmpada modificou a forma como o homem utilizava seu tempo, aumentando a produtividade. Outra criação que facilitou a vida das pessoas, e otimizou a passagem do tempo, foi a locomotiva. O encurtamento de distâncias a partir dessas inovações, modificou as condições de trabalho, naquele período.

Tais inovações tecnológicas marcaram profundamente as relações humanas. As mudanças políticas, a revolução industrial, as inovações nas artes (cinema, fotografia), tudo isso mudou a relação de produção e consumo, e conseqüentemente, mudando a configuração da

sociedade. Contudo, a modernidade trouxe também efeitos negativos: com as inovações tecnológicas vieram as guerras, a miséria e o desemprego oriundos do capitalismo industrial, além de outros problemas associados a cada fase do desenvolvimento tecnológico. Tudo isso deu a tônica para as narrativas distópicas e científicas do *Steampunk*. Toda essa novidade, como a criação dessas máquinas, mudou a forma como o homem se relacionava com a sociedade, o tempo e o espaço.

Por consequência, a ficção científica no *Steampunk* apropria-se dessa revolução que marca esse período da História e associa à tecnologia futurista a máquinas a vapor para narrar suas histórias de fantasia, combinando ciência a eventos naturais e imaginários, rompendo todos os limites humanos. Assim, é possível fazer a viagem no tempo, voar em aeronaves (*aeroship*), andar em veículos (*autocar*) com muitas engrenagens e outras tecnologias mais sofisticadas movidas a vapor.

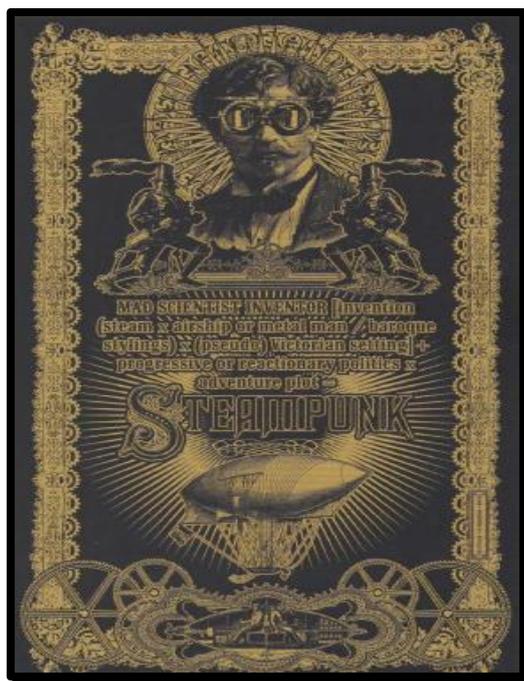
Utilização de muitas peças mecânicas e metálicas para compor as personagens, como as próteses que servem para reconstituir um corpo ferido nas guerras, são inspirações para personagens metade homem, metade máquina. Essas personagens trazem partes do corpo com próteses biônicas, objetos com tecnologia de última geração, unindo homem e máquina, nas lutas contra o mal. Todos esses elementos se unem para representar mundos insólitos, personagens aventureiros, em narrativas que recriam épocas simbólicas do passado.

O livro “*The Steampunk Bible*” (2011), de Jeff VanderMeer e S. J. Chambers, é um livro muito consultado pois nele os autores descrevem o movimento, suas características, bem como diversas obras e escritores ligadas ao movimento literário e artístico. Para esses autores, os enredos *Steampunk* devem ter cientistas loucos ou heróis aventureiros, militares, dirigíveis, viagem no tempo, armas potentes, moda Vitoriana, tudo isso com a tecnologia da revolução das máquinas.

A começar, VanderMeer e Chambers definem a essência do *Steampunk* em uma equação muito simples: “*STEAMPUNK = Mad Scientist Inventor [invention (steam x airships or metal man I baroque stylings) x (pseudo) Victorian setting] + progressive or reactionary politics x adventure plot*”<sup>20</sup> (VANDERMEER; CHAMBERS, 2011, p. 9). Tais características dão a tônica ao estilo *Vaporpunk*. Os autores também enunciam diversos subgêneros inseridos no movimento *Steampunk*, resultando em diferentes estilos associados à estética do movimento.

---

<sup>20</sup> *STEAMPUNK = Cientista louco e inventor [invenção (vapor x dirigíveis ou homem de metal I estilo barroco) x (pseudo) cenário vitoriano] + política progressista ou reacionária x enredo de aventura (tradução nossa).*

Figura 01– Cientista inventor *Steampunk*

Fonte: *The Steampunk Bible*.

Entretanto, esses estilos buscam inspiração nos movimentos sociais, em determinados símbolos, como o relógio, por exemplo. O subgênero *Clockpunk* centra-se na tecnologia de engrenagens, tal como no funcionamento de um relógio. Outro exemplo é o romance *gaslight*, um termo principalmente britânico para histórias alternativas que romantizam a Era Vitoriana. Alguns britânicos argumentariam que todo *Steampunk* americano é realmente *gaslight romance*. O livro elenca outros subgêneros associados ao movimento *Steampunk*.

Matangrano e Tavares (2019), no livro “O Fantástico Brasileiro”, explicam que o *Steampunk* é uma forma muito popular de retrofuturismo “muitas vezes *underground*, superpoluída e decadente, e por isso, punk” em um mundo de tecnologia a vapor, do século XIX, sem o advento da eletricidade. Os autores também comentam que o *Steampunk* se manifesta esteticamente em outras linguagens, como cinema, videogames, novelas gráficas, como por exemplo, filmes baseados na obra “A Liga extraordinária” de Alan Moore.

Seguindo essa linha, há outros filmes como “20.000 Léguas Submarinas” (Richard Fleischer, 1954), baseado no livro de Julio Verne (1828-1905)<sup>21</sup> que, inclusive, foi uma grande

<sup>21</sup> Jules Gabriel Verne Allote nasceu em Nantes, na Ilha de Feydeau, em 1828. Escritor de ficção científica, famoso por seus livros "Viagem ao Centro da Terra", "Da Terra à Lua", "Vinte Mil Léguas Submarinas", "Robur, O Conquistador", e "A Volta ao Mundo em 80 Dias". Todos considerados clássicos da literatura mundial.

influência para o nascimento das obras *Steampunk*, além de inspirar centenas de filmes e séries de TV até hoje. Assim, eles conceituam o *Steampunk* como:

[...] um tipo de história chamado “retrofuturista”. Trata-se de um modo narrativo no qual, em vez de especularmos sobre o porvir, tentamos imaginar como poderia ter sido o futuro do nosso passado, caso algo tivesse acontecido de modo diferente do que de fato aconteceu e caso outra tecnologia se desenvolvesse no lugar da que se propagou. (MATANGRANO E TAVARES, 2019, p. 175)

Matangrano (2020), em seu ensaio “No país dos vaporistas: o conceito de ‘reciclagem’ de Girardot e Méreste e o *Steampunk* à francesa”, afirma que o *Steampunk* tem suas origens na França, pelo motivo desse país ter uma tradição em narrativas de ficção científica, além da importância da influência de Julio Verne, que segundo o pesquisador, é um dos escritores mais populares e traduzidos no mundo, do século XX, influenciando gerações. Ele ainda sugere que na França surgem as narrativas, ditas “tornadas transmidiáticas”, isto é, são diversos títulos adaptados para os cinemas, jogos, para TV e HQ.

O pesquisador brasileiro cita a proposta de Girardot e Méreste como um estudo importante para o entendimento do movimento literário. Tal proposta se fundamenta no conceito de reciclagem que os pesquisadores franceses propõem que, segundo Matangrano (2020), é o procedimento estruturador das narrativas *Steampunk*. A reciclagem pode se dar de várias formas e diversos níveis. O processo de reciclagem diz respeito a recriação de personagens e a revisitação de dramas. Do mesmo modo, o romance, “*Morlock Night*”, de K. W. Jeter, é citado como exemplo de reciclagem e uma possível sequência do romance “*A Máquina do Tempo*”, de H. G. Wells.

Além de Julio Verne, outros escritores foram responsáveis por divulgar o *Steampunk*, especificamente, os livros de ficção científica “*The Warlord of the Air*” (1971), de Michael Moorcock e “*The Space Machine*” (1976), de Christopher Priest. Escritores como Albert Robida, H. G. Wells, Mark Twain e Mary Shelley deram continuidade a divulgação do gênero. “*A Máquina diferencial*” (1990) de William Gibson e Bruce Sterling; “*A bússola de ouro*” (*Northern Lights* - 1995), de Philip Pullman; *Airborn* (2004), escrito por Kenneth Oppel; *Leviathan* (2009), escrito por Scott Westerfeld; e a série *As Peças Infernais* (2010 - 2013), por Cassandra Clare. Livros importantes que ajudaram a desenvolver o subgênero.

O primeiro livro de coletâneas de contos *Steampunk* lançado no Brasil chama-se “*Steampunk: Histórias de um passado extraordinário*”, pela editora Tarja, (2009). São contos de nove autores brasileiros e organização de Gianpaolo Celli. O livro foi um marco, pois o que havia de *Steampunk* no Brasil eram obras de escritores estrangeiros. Nessa coletânea há

releituras de outros romances famosos e de fatos e personagens históricos. Seguindo o exemplo, a editora Draco lançou as seguintes coletâneas de contos: “*Vaporpunk: relatos Steampunk* publicados sob as ordens das suas majestades” (2012), organizados por Gerson Lodi-Ribeiro e Luis Filipe Silva; e “*Vaporpunk: novos documentos de uma pitoresca época Steampunk*” (2014), organização de Fábio Fernandes e Romeu Martins.

A escritora S. J. Chambers, coautora do livro “*The Steampunk Bible*” (2011), designa Fernandes como embaixador literário do gênero no Brasil. Além disso, ela faz uma apreciação sobre a iniciativa de Fernandes em apresentar ao público de língua inglesa, escritores brasileiros com histórias que mostram a geografia brasileira e personagens históricos. Não só o patrimônio cultural brasileiro, mas o patrimônio monumental e natural é exportado através das narrativas brasileiras. É o fantástico brasileiro sendo exportado para o mundo.

Outras coletâneas também se destacaram. Os organizadores Sérgio P. Couto e Gianpaolo Celli reuniram dez contos, produzidos por autores brasileiros, no livro “*Steampunk: Contos do Mundo a Vapor*” (2017), pela editora *Dragonfly*. A editora Estrondo publica a antologia: “*Deus Ex Machina – Anjos e Demônios na Era do Vapor*” (2013), organizado por Marcelo Amado e Tatiana Ruiz. O escritor Zé Wellington lança os livros em HQ: “*Steampunk Ladies: Vingança a vapor* (2017) e “*Steampunk Ladies: Choque do futuro*” (2019), pela editora Draco.

Em 2019 foi lançado o livro “*Medo Mortal*”, que faz parte da coleção “*Medo Clássico*” da *Darkside Books*. O livro reúne contos de 13 autores pertencentes à Academia Brasileira de Letras, todos produzidos entre a segunda metade do século XIX e a primeira metade do século XX, com temas sobre o medo, o horror, o insólito e o macabro. Na obra, há o texto da escritora Júlia Lopes de Almeida (1862 – 1934), que embora tenha participado da criação da Academia, foi barrada de fazer parte dela por ser mulher. O responsável por essa antologia, o jornalista e escritor Romeu Martins, foi ordenado primeiro Comendador do Conselho *Steampunk*, tendo recebido a Ordem da Caldeira em 2011.

Alguns livros, da geração de 2000, como “*Leviatã – a Missão Secreta*” (2012), de Scott Westerfeld; “*Steampunk Poe*” (2012), de Edgar Allan Poe e *Girl Genius* de Phil e Kaja Foglio são considerados clássicos dentro da temática *Steampunk*. “*O Circo Mecânico Tresaulti*” (2016) da escritora americana Genevieve Valentine, é um livro *Steampunk* bastante festejado no meio literário, com enredo distópico e com ênfase ao protagonismo feminino.

*Steampunk*, enquanto subgênero literário, explora um outro mundo, movido a um vapor fantástico, marcado pelo reinado da rainha Vitória, transgredido pela ideologia punk. As histórias com essas referências se concentram em criar mundos de ficção científica, com temas

alinhados com a cultura brasileira. Esses caminhos são trilhados por muitos escritores que dão mais ou menos ênfase ao subgênero em suas narrativas fantásticas ou, simplesmente, misturam a outros subgêneros como *Dieselpunk*, *Cyberpunk*, ou incorporando o terror, horror, o sobrenatural, misturando esses elementos.

Seguindo esse caminho da literatura de ficção científica brasileira, outros subgêneros surgiram por meio dessas fusões da literatura dita “punk”. A exemplo disso, surgiu nos anos de 1980 a literatura de Edgar Franco, o *ciberpajé* - uma sociedade distópica pós-humana, a Aurora biocibertecnológica ou Aurora Pós-humana. Segundo a resenha de Raquel Nunes, no *blog*<sup>22</sup> dedicado a obra do escritor e desenhista faz uma deslumbrante fusão artística entre o humano e suas ações e sensações mais viscerais. Seguindo essa linha, o gaúcho Vitor Wiedergrün criou uma série de ilustrações sobre a cultura nordestina e do cangaço com inspiração *cyberpunk*. Assim surgiu o “*cyberagreste*”, também conhecido como *sertãopunk*. Logo depois, surge o “amazofuturismo” (2019), valorizando a cultura indígena da Amazônia, criado pelo artista João Queiroz.

Em razão da boa aceitação e adesão do público ao movimento, o *Steampunk* cresceu e se popularizou tornando-se uma estética versátil em diversificadas linguagens. Perschon (2012) conceitua a estética *Steampunk*, como uma arte que se expressa em diferentes linguagens:

*Steampunk works share a fantastic aesthetic that separates steampunk from neo-Victorian writing or just alternate history. Instead of viewing steampunk as a genre, steampunk might be considered an expression of features, which When combined, constitute a style or aesthetic surface. An understanding of steampunk as an aesthetic permits the requisite flexibility to discuss its diverse expressions*<sup>23</sup>. (PERSCHON, 2012, p.3)

O movimento literário deu origem a uma subcultura urbana, com a criação de grupos sociais formados por jovens e adultos, que se encontram com o objetivo de viver o movimento *Steampunk* e exercer a vontade de se manifestar artisticamente, dando liberdade a própria fantasia.

<sup>22</sup> Disponível em: <http://ciberpaje.blogspot.com/> Acesso em: 30 abril 2023.

<sup>23</sup> “As obras *Steampunk* compartilham uma estética fantástica que separa *Steampunk* da escrita Neo-Victorian ou apenas da história alternativa. Em vez de ver *Steampunk* como gênero, o *Steampunk* pode ser considerado uma expressão de características, que quando combinados, constituem um estilo ou superfície estética. Uma compreensão do *Steampunk* como estética permite a flexibilidade necessária para discutir suas diversas expressões.” (tradução nossa).

### 3 O MOVIMENTO CULTURAL *STEAMPUNK*

Nas sociedades culturalmente diversificadas, resultantes de uma sociedade pós-moderna, informatizada, alinhadas ao processo de globalização, coexistem grupos de diferentes origens culturais, étnicas e até mesmo linguísticas. Em um país como o Brasil, os principais grupos formadores da cultura brasileira foram os colonizadores europeus, os indígenas nativos e os escravizados africanos. Além deles, houve outros povos com seus valores, crenças e práticas compartilhadas que ajudaram a construir a cultura brasileira. Alguns exemplos, a citar: há a imigração japonesa em São Paulo que faz com que a cultura mista seja vivida no bairro da Liberdade; como também, a imigração italiana e alemã no Sul do Brasil, com a existência de colônias até hoje.

A troca cultural intensa e a informatização aumentam essa interação cultural com pessoas no mundo todo. Esse processo de intercambiação cultural resulta em uma sociedade multicultural, com domínios e práticas ampliadas, diversificadas, originando subculturas. Giddens (2008, p. 41) diz que ao tratar de “subculturas não nos referimos apenas a grupos étnicos ou linguísticos minoritários de uma sociedade, mas a qualquer segmento da população que se distinga do resto da sociedade em virtude dos seus padrões culturais”.

A cultura é viva, é dinâmica, portanto, está aberta a fluxos de comportamentos, normas e práticas que são interiorizados nesses encontros culturais. Embora as instituições dominantes entreguem conteúdos culturais para a massa, como salienta Santos (2006, p. 66), de forma a “homogeneizar a vida e a visão de mundo”, com o objetivo de controlar, organizar a vida coletiva, ainda assim, há os insurgentes que quebram tabus e questionam o cânone.

Santos (2006) ainda afirma que o rádio, a televisão, a imprensa e o cinema são instrumentos de controle das massas. Para ele, essa “cultura homogeneizadora, niveladora, teria o núcleo de sua existência num setor específico de atividade, a indústria cultural. Ela seria uma característica vital deste século, uma marca indiscutível da civilização mundial que se forma” (SANTOS, 2006, p. 67). No entanto, o autor afirma que esse poder não é absoluto. A cultura na sociedade contemporânea não se reduz ao conteúdo dos meios de comunicação de massa na sociedade.

A heterogeneidade da sociedade, dos seus grupos sociais, bem como os conflitos de classes diversifica as práticas culturais em contextos específicos, oferecendo oportunidades de mudanças. Nesse intercurso cultural surgem as contraculturas. Em linhas gerais, a contracultura surge como uma contestação do que é escolhido como padrão e norma para a sociedade. A

contracultura contesta a cultura oficial, o modelo cultural vigente. A partir disso, diversos grupos são formados e, posteriormente, aceitos pela sociedade. Giddens (2008) afirma que:

As subculturas e as contraculturas - Grupos que rejeitam a maior parte das normas e dos valores vigentes numa sociedade - podem promover pontos de vista alternativos à cultura dominante. Os movimentos sociais e os grupos de pessoas que partilham os mesmos estilos de vida constituem forças poderosas de mudança no interior das sociedades. Desta forma, as subculturas oferecem às pessoas a possibilidade de se expressarem e agirem de acordo com as suas opiniões, aspirações e valores. (GIDDENS, 2008, p. 41)

Os iniciadores da contracultura, geralmente, são os jovens. A imprensa norte-americana cunhou tal termo para expressar o manifesto criado por jovens americanos insatisfeitos com o sistema. O movimento de contracultura iniciou-se com os *Beatniks*<sup>24</sup>, formado por jovens e, entre eles, escritores e músicos da década de 1940 e 1950, que criticavam a cultura vigente da sociedade. O nome é formado pela junção da palavra *beat* (batida), em referência ao *jazz*, e *nick* em alusão ao satélite *Sputnik*. Eles eram marginalizados por ter em seu grupo a presença de minorias, além de fazerem críticas a sociedade e defenderem o sexo livre, a vida simples, o uso de drogas, dentre outros ideais.

O contexto político e social nos EUA da época, era da Guerra Fria. Dessa maneira, era um sistema conservador e bastante repressor. Além disso, o EUA invadiu o Vietnã e, posteriormente, houve a crise do petróleo em 1973. Como consequência desse contexto político e econômico, explodiram movimentos antiguerra, movimentos feministas, movimentos negros (principalmente o liderado por Martin Luther King que defendia a ideia de que brancos e negros vivendo em harmonia na sociedade), o movimento LGBTQIAP+ , o uso de drogas psicodélicas, especialmente do LSD, ou seja, movimentos de resistência que contestavam o modelo vigente, os padrões estabelecidos e, por consequência, exploravam uma nova forma de viver em sociedade.

A geração *beat* influenciou outros movimentos, como o movimento *hippie*<sup>25</sup>. O movimento possuía as mesmas características dos *beatniks*, com a diferença da estética visual que ficou famosa pelo uso de roupas e acessórios coloridos e cabelos longos para homens e mulheres. O movimento *hippie* teve seu marco com o Festival *Woodstock*. Realizado em uma

---

<sup>24</sup> Os precursores da revolução contracultural foram os chamados *beatniks*, cuja característica mais importante foi o inconformismo com a realidade do começo da década de 1960. Os líderes do movimento *Beatnik*, que serviu de base para o movimento *Hippie*, foram Jack Kerouac, Allen Ginsberg e William Burroughs.

<sup>25</sup> Movimento iniciado nos anos de 1960, por jovens americanos e a principal forma de divulgação do movimento era através de protestos pacíficos pelas ruas do país, onde eram citados os lemas como “paz e amor” e “faça amor, não faça guerra”.

pequena fazenda do estado de Nova York, com duração de três dias do mês de agosto de 1969, reunindo mais de meio milhão de pessoas para participar de diferentes *shows*, para viver o estilo de vida livre, muitos fazendo uso de drogas, sexo e meditação.

Liberdade sexual das mulheres, Janis Joplin<sup>26</sup>, Os Panteras Negras<sup>27</sup>. Todos esses movimentos não passaram despercebidos. A proposta de mudanças de valores e comportamentos influenciaram gerações. Toda as ações sociais, artísticas e filosóficas culminaram em importantes práticas culturais na época. Dentre esses movimentos outros surgiram, como o movimento *punk*<sup>28</sup>, *Hip Hop*<sup>29</sup> e muitos outros. Guiados por jovens, intelectuais, artistas, todos eles com uma significação social importante, alinhados com a conjuntura política e econômica, visando mudanças socioculturais na sociedade.

No Brasil, o movimento *Hippie* se realizou com a Tropicália<sup>30</sup>. Os tropicalistas no estilo “eu organizo o movimento. eu oriento o carnaval”, inauguraram um movimento de caráter popular, com o objetivo de modernizar a música, incorporando elementos da cultura de outros movimentos ao redor do mundo, como o rock, a psicodelia e a guitarra elétrica. Segundo *site* oficial do movimento, “Ao unir o popular, o pop e o experimentalismo estético, as ideias tropicalistas acabaram impulsionando a modernização não só da música, mas da própria cultura nacional”.

Igualmente aos outros movimentos, a Tropicália influenciou os costumes vigentes, em relação à música, à política, à moral e ao comportamento, ao modo como o jovem lidava com o próprio corpo, ao sexo e ao vestuário. A contracultura *Hippie* foi assimilada, com a adoção da moda dos cabelos longos encaracolados e das roupas coloridas, afirma o *site*. O Movimento foi contido pela instalação da ditadura civil-militar brasileira instituída no pós-1964.

---

<sup>26</sup> Cantora, compositora e multi-instrumentista norte-americana. Principal destaque do movimento *hippie*, famosa por sua canção “*Piece of my heart*”.

<sup>27</sup> Os Panteras Negras foram um partido político norte-americano surgido em defesa da comunidade afro-americana. Esse partido originou-se, a princípio, como um grupo voltado ao combate contra a violência policial contra os negros durante a década de 1960, no contexto do movimento dos direitos civis nos Estados Unidos.

<sup>28</sup> Estilo musical criado na década de 1970 e a cultura ao redor dele. Surgiu em Nova York a partir de 1974, quando os frequentadores da casa de shows CBGB e da cena *underground* local (usuários de drogas, poetas de rua, transexuais e outros). Eram influenciados por ideais anarquistas e socialistas.

<sup>29</sup> Grupos de autodefesa formados nos guetos contra a polícia, o tráfico de drogas e a violência racial, compostos principalmente de homens e mulheres das comunidades negras e latinas. Em um desses grupos, o mais importante do Bronx, chamado Black Spades, se encontrava um dos fundadores do Hip-Hop: Afrika Bambaataa (influenciado por Malcolm X e Islamismo), um dos líderes dessa organização e um dos ideólogos do movimento.

<sup>30</sup> O Tropicalismo foi um movimento de ruptura que sacudiu o ambiente da música popular e da cultura brasileira entre 1967 e 1968. Seus participantes formaram um grande coletivo, cujos destaques foram os cantores-compositores Caetano Veloso e Gilberto Gil, além das participações da cantora Gal Costa e do cantor-compositor Tom Zé, da banda Mutantes, e do maestro Rogério Duprat. Disponível em: [www.tropicalia.com.br](http://www.tropicalia.com.br). Acesso em: 01 maio 2023.

Esses movimentos culturais ganharam notoriedade no mundo todo e foram seguidos por jovens de outros países e culturas. O *Hip Hop*, por exemplo, é uma subcultura que une quatro pilares essenciais da cultura: o *Rap*, o *Djing*, o *breakdance* e o *graffiti*. Todos esses elementos fazem parte da estrutura da música, vários elementos culturais unidos na arquitetura do gênero musical. Todo estilo musical combina ritmo, melodia, letra e harmonia.

O *Pop Rock*, o *Reggae*, o *Techno*, o *Rock in Roll*, o Samba, Bossa Nova, Os Mutantes, A jovem Guarda, *Pink Floyd* e tantos outros, apesar de pertencerem a contextos históricos e sociais diferentes, combinam vários estilos musicais, de diferentes culturas, nas suas composições. As diversas criações desses movimentos culturais são resultado do “contato entre diferentes grupos sociais, e dos significados - políticos, espirituais e pessoais - expressos por esses grupos através da sua música” (GIDDENS, 2008, p. 38).

Os fanzines<sup>31</sup> faziam o trabalho de divulgação de artistas e desses movimentos. A integralização de diversos setores da sociedade, além dos movimentos sociais e artísticos, foram a força da contracultura. Giddens (2008, p. 39) salienta que “a cultura faz parte daqueles aspectos da sociedade que são aprendidos, mais do que herdados” e, portanto, cria-se uma consciência social coletiva. Assim, os movimentos artísticos mudaram o mundo culturalmente, diversas subculturas surgiram marcando profundamente a sociedade. Segundo o autor, “a variedade de subculturas é enorme, podendo incluir naturistas, góticos, *hackers* informáticos, *hippies*, rastas, fãs de *Hip-Hop* ou apoiantes de um clube de futebol” (GIDDENS, 2008, p. 41).

O *funk* é exemplo de contracultura atual da sociedade brasileira. Considerado “som de preto e favelado”, o *funk* teve origem na década de 1970, sob a influência do *Soul*, do *Jazz* e do *Rhythm & Blues*, todos ritmos norte-americano (*black music*). O movimento surgiu nas favelas cariocas e ficou conhecido como *Black Rio*. O *funk* carioca como conhecemos hoje, é a mistura de ritmos africanos, com instrumentos como atabaque, do ritmo americano *Miami Bass* e *funk music*. O *funk* sempre foi marginalizado, por ser feitos por negros, moradores de comunidades pobres. O gênero musical sempre foi associado a violência, negando impiedosamente o trabalho social e a transformação econômica da população periférica, resultante do movimento.

Segundo Facina (2009), a criminalização do *funk* resultou em perseguição aos funkeiros e a população das comunidades com fechamento dos bailes e a criação de uma Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) para apurar ilegalidades e suposta associação dos acusados com o tráfico de drogas:

---

<sup>31</sup> Um fanzine é uma publicação não profissional e não oficial, produzido por entusiastas de uma cultura particular, para o prazer de outros que compartilham o mesmo interesse.

Em termos do ordenamento jurídico, a repressão ao funk no Rio de Janeiro tem como marco a CPI municipal do funk, ocorrida em 1995. Seu objetivo era investigar a suposta ligação do funk com o comércio varejista de drogas na cidade, sempre denominado de “tráfico” no discurso criminalizante. A CPI foi uma reação ao sucesso do baile no morro Chapéu Mangueira, na Zona Sul carioca, frequentado pela juventude de classe média do “asfalto” nos anos de 1994 e 1995. O baile terminou impedido de funcionar pelos poderes públicos, sob a alegação da venda de drogas e da ausência de tratamento acústico. (FACINA, 2009, p.6)

A ascensão do *funk*, com a aceitação por parte do público carioca, fez surgir tendências no modo de se vestir e na utilização de acessórios, com a criação de um “*kit*” que ensina como ser um funkeiro. Os óculos “*Juliet*”, bermudas, tênis e colares são itens quase obrigatórios de quem vai ao baile. Além disso, os *kits* têm função social, com marcação de gênero que diferenciam os simpatizantes da comunidade LGBTQIAP+. O gênero também inovou em mostrar ao Brasil uma dançarina negra, pobre e travesti, assim, combatendo o preconceito e a discriminação. “Lacraia”, como era conhecida Marco Aurélio Silva da Rosa, era dançarina do MC Serginho e virou ícone do *funk* carioca com sua irreverência e passinho de dança.

Os bailes movimentam a economia local, além de ditarem moda. Há todo um comércio voltado para o gênero: barbeiro, lojas de roupas, manicures, empreendimentos que geram renda e emprego local e, conseqüentemente, tiram os jovens da criminalidade. Os movimentos de contracultura liderados por jovens que influenciaram gerações inteiras, criaram subculturas que, ironicamente, fazem do jovem um mercado consumidor e ao mesmo tempo, um produto cultural. Vários produtos são criados para essa faixa etária. De um processo ideológico, a juventude virou o próprio produto da indústria cultural. Dessa forma, reconfiguram-se profundamente tanto os modos de produção e circulação de produtos, voltados para atender as novas exigências culturais.

A cibercultura (junção das palavras cibernética e cultura) é um espaço muito lucrativo de divulgação da contracultura na *internet*. O advento da cibercultura transformou o modo de se relacionar, de trocar informações e de conviver com as pessoas. É uma contracultura na forma livre de interagir socialmente. Espaço e linguagem diferente, a inserção no mundo digital é uma nova forma de viver em sociedade, uma sociedade virtual. Lemos (2003, p. 2) explica que a cibercultura é a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais. Ela não é o futuro que vai chegar, mas o nosso presente (*homebanking*, cartões inteligentes, celulares, *palms*, *pages*, voto eletrônico etc.).

As interações sociais nas ciberculturas são inúmeras e diversificadas. Atualmente, pode-se fazer tudo pela *internet*: comprar, vender, conversar, assistir, jogar, escrever, ler, compartilhar vídeos, escutar músicas etc. Lemos (2003, p. 5) trata disso como “novas maneiras

de se relacionar com o outro e com o mundo. Não se trata, mais uma vez, de substituição de formas estabelecidas de relação social (face a face, telefone, correio, espaço público físico), mas do surgimento de novas relações mediadas”.

Por conseguinte, é certo que esse espaço-tempo cibernético seria local de práticas da juventude e lugar de contracultura. Dessa maneira, há diversas subculturas originadas no mundo digital. A exemplo disso, são os *geeks*. Antigamente, precisamente nos anos 1990 e 2000, as pessoas que eram interessadas em assuntos relacionados à ficção científica, tecnologia, jogos, cinema, literatura etc., eram chamados de *nerds*. Um termo pejorativo, que significava ser enfadonho, brega, cafona, e embora fossem considerados muito estudiosos, os *nerds* eram introspectivos e antissociais.

Hoje em dia, há uma nova denominação para quem é interessado nesses assuntos, são chamados de *geeks*. A diferença é que os *geeks* não se parecem em nada com os antigos *nerds*. Eles são descolados, atuantes e movimentam uma cultura pop muito bem-sucedida, com consumidores no mundo todo. Há entre eles os fãs de ficção científica e fantasia, que se reúnem em eventos, vestidos de suas personagens favoritas, de filmes ou das narrativas literárias. Há também fãs de diferentes gêneros: games, animes, mangás, séries de TV e até fãs de *rock* e *heavy metal*. Pela sua constante atuação, esses grupos também são chamados de *trendsetters*, isto é, alguém que aponta tendências. Dessa forma, assim como os *fanzines*, esses grupos de fãs, com toda essa interação, criam um “circuito cultural”.

*Circuito cultural* na concepção de Hall (2016) são sentidos produzidos através dessas práticas que têm a representação como centralidade. Dessa maneira, esses fãs regulam normas e condutas, assimiladas e compartilhadas entre grupos, carregados de significados que são transmitidos ao público em geral. Assim, os membros desse grupo compartilham dos mesmos “códigos culturais”. Segundo Hall, a forma como essas pessoas pensam, sentem e agem constituem um sistema de representação, ou seja, “representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos” (HALL, 2016, p. 31). Dessa maneira, os fãs retratam, trazem à tona e dão significado para tudo aquilo que eles admiram e consomem.

A Omelete *Company*<sup>32</sup> fez uma pesquisa, no dia do orgulho *geek*, 25 de maio de 2022, apresentando dados sobre o perfil desse público. A pesquisa reafirma a influência dos *geeks* para estabelecer tendências, que segundo a revista *online*, os *geeks* têm um “alto grau de fidelidade e comprometimento com marcas e personagens”. A paixão pelo mundo da fantasia

---

<sup>32</sup> Site de entretenimento com conteúdo da cultura *geek*. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/ultimas-noticias/2018/05/25/geek-um-mercado-poderoso-e-diversificado.html>. Último acesso em: 06 nov. 2022.

faz com que esse público garanta uma grande audiência dos canais especializados, consumam os produtos comercializados e promovam engajamento sobre o assunto nas redes sociais. A pesquisa mostra que a faixa etária desse público varia entre 16 e 30 anos, porém essa classificação varia para um público consumidor mais velho ou até mais jovem.

A pesquisa mostra também que os *geeks* são divididos em três categorias – *Geek Tech* (tecnologia), *Cult Geek* (livros, filmes, HQ etc.) e *Gamer Geek* (jogos). Os *geeks* são consumidores de mídias sociais e passam a maior parte do tempo *online*. Segundo a pesquisa, esses grupos consolidam a cultura *pop* todos os dias. Segundo a Associação Brasileira de Licenciamento (ABRAL), a cultura *geek* movimentou mais de R\$20 bilhões em 2020, R\$ 21,5 bilhões em 2021 e o faturamento da página da CCXP teve crescimento de 188% de maio a julho de 2022.

Os *geeks* consomem bonecos colecionáveis, roupas, acessórios, jogos de videogame, mangás, canecas, CDs, DVDs e até comidas temáticas. A exemplo disso, há os *Otakus*, os fãs de animes, mangás e *games* orientais, eles são *cosplayers* dos seus personagens favoritos. O “Otakismo” geralmente acontece em eventos e encontros casuais, dedicados aos gêneros. Muitas subculturas, principalmente ligadas ao mundo entretenimento, são ocasionais. Os encontros e eventos culturais determinam as performances. Os eventos para promover essa cultura *pop*, como a *Comic Con Experience*<sup>33</sup> (CCXP), por exemplo, costuma atrair milhares de pessoas. Em 2019, antes da pandemia, o evento atraiu um público de 280 mil pessoas, gerando 11 mil empregos e arrecadando o montante de 265 milhões de reais.

Dessa maneira, os movimentos que começaram com o *status* de contracultura, hoje, são exemplos de subculturas que movimentam um circuito cultural e econômico importante na sociedade. Algumas dessas subculturas adotam esse universo simbólico como estilo de vida, outras assumem o estilo do grupo temporariamente. Do mesmo modo, a forma como essas pessoas codificam, organizam e reproduzem para o grupo em si e para que os outros vejam, constitui uma ação cultural.

Os *geeks*, os *emos*, os *punks*, os funkeiros, os surfistas, os *hippies*, *Skinheads*, os góticos, os rastafáris e tantos outros grupos da contracultura que se reúnem por compartilharem normas, condutas, códigos ou por se identificarem por outros interesses em comum, fornecem produtos culturais amplamente consumidos e compartilhados pela sociedade. Os seus elementos, muitas vezes, são facilmente identificáveis e refletem suas ideologias.

---

<sup>33</sup> Evento criado em 2014, no Brasil, nos moldes dos eventos promovidos nos EUA, como *Comic-Con*. Evento cultural para os fãs de HQ, *games*, literatura fantástica, filmes e séries de TV. A programação envolve encontro com elencos de séries e filmes, apresentações, anúncios de *trailers* e amostras diversas ligadas à cultura *geek*.

### 3.1 ESTÉTICA *STEAMPUNK*

O teórico cultural, Stuart Hall, em seu livro “Identidade cultural na Pós-Modernidade” (2015), sinaliza que as identidades culturais estão sendo afetadas ou deslocadas pelo processo de globalização. Segundo o autor, a nossa identidade cultural não está impressa em nossos genes, é algo construído. Assim, Hall se refere a globalização como “processos de escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado” (HALL, 2015, p.39). Tal experiência permite o contato com diferentes identidades e diferentes culturas, tornando as identidades menos fixas, mais plurais e mais diversas.

Hall (2015, p. 42) acrescenta que os “fluxos culturais” entre as nações e o consumismo global criam possibilidades de “identidades partilhadas”. Hall argumenta que a linguagem é um dos meios através do qual pensamentos, sentimentos e ideias são representados em uma cultura. Para ele é difícil conservar as identidades culturais intactas diante dessa troca, do consumismo fornecido pelos meios de comunicação e indústria. Sendo assim, a expansão tecnológica e difusão rápida da informação têm gerado novas formas de pensar, de agir e de conviver. A instantaneidade da internet é um exemplo disso, representa um cruzamento dessas fronteiras culturais e geográficas.

Em seguimento, o *Steampunk* como movimento cultural, ficou popular nos anos de 1980, extrapolando o tempo-espaço do romance e levou o movimento literário para as ruas, através da manifestação de grupos e para outras dimensões estéticas alinhando-se à cultura de entretenimento e consumo. Partindo desse princípio, entende-se que o movimento literário *Steampunk* manifesta-se de maneira mais ampla possível, sendo recebido em vários países ao redor do mundo, gerando diversos tipos de produtos culturais, por meio de ações sociais, formando e diversificando grupos identitários.

No Brasil, Bruno Accioly, em 2008, criou o site [www.steampunk.com.br](http://www.steampunk.com.br) para promover o subgênero literário. Concomitantemente, foi criado o Conselho *Steampunk*, com o mesmo objetivo, além de divulgar o movimento cultural. Assim, surgiram as Lojas do Conselho *Steampunk*, formadas por grupos regionais que se reúnem com o objetivo de promover o movimento em sua localidade. Apesar do nome, as lojas não têm objetivo comercial, o termo é influência da maçonaria e significa local de reuniões.

O Conselho *Steampunk* mantém: *websites*, um *videocast* ([SteamCast.com.br](http://SteamCast.com.br)) e uma revista *online* ([VaporMarginal.com.br](http://VaporMarginal.com.br)), uma Rede Social *Steampunk* ([SteamBook.com.br](http://SteamBook.com.br)),

além de uma Enciclopédia *Steampunk* (*SteamPedia.com.br*). Segundo o *site* oficial do Conselho *Steampunk*, a organização visa promover conteúdo informativo, literário, além de oferecer apoio as Lojas e aos *Steamplays*<sup>34</sup>, articular eventos *geeks* e encontros com *fandom*. O conteúdo do *site* é diverso e informativo aos grupos de fãs, demonstrando uma organização com produção de conteúdo para os adeptos do movimento.

Inicialmente eram 12 Lojas do Conselho *Steampunk* no Brasil. Atualmente, nas mídias sociais há um número superior de lojas *online*. Os nomes dos perfis são associados ao local de origem do grupo, assim as Lojas são do Paraná, Pará, Santos e litoral paulista, São Paulo, Salvador, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Ceará, Rio de Janeiro, Pernambuco, Minas Gerais, Goiás, Curitiba e Rio Grande do Sul. Alguns desses perfis *online* estão com postagens desatualizadas nas mídias sociais, mostrando que as últimas interações entre os adeptos do movimento, em alguns desses *sites*, têm datas antigas, com diferença de cinco anos ou mais, em relação ao ano de 2023.

A Loja São Paulo do Conselho *Steampunk* foi a responsável por promover o primeiro evento *Steampunk* Paulistano, em 29 de novembro de 2008, na Estação Ferroviária da Luz. Em 2013, membros do Conselho resolveram organizar, segundo eles, o maior encontro *Steampunk* já feito. Assim nasceu a Convenção *Steampunk*, ou *SteamCon*, realizado dentro da Vila Ferroviária de Paranapiacaba em São Paulo. Este é um evento anual, aberto ao público que reúne adeptos da estética *Steampunk*.

Outro grupo que promove eventos, encontros e compartilha conteúdo atualizado é o grupo *Steampunk* Curitiba. Os *steamplays* curitibanos promovem encontros para criar histórias, nas quais eles possam interpretar seus personagens em cenas performáticas. A caracterização dos *steamers*<sup>35</sup> - rica em cores, formas e gestos - ocorre somente nesses encontros ou em eventos criados para esse fim.

A pesquisadora e doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Éverly Pegoraro (2014, p. 33) explica que “Os *steamers* participam de diferentes práticas culturais em contextos e eventos específicos, aliadas ou não a performances individuais”. Nem sempre as apresentações são em grupos. A identidade *Steampunk* criada por eles não é fixa, pelo contrário, muda conforme os temas criados, de acordo com o tempo-espaço

---

<sup>34</sup> Relacionado ao termo *Cosplay* (cos= costume e *play*= de *roleplay*), que consiste em se fantasiar com acessórios e todos os artigos que representam um determinado personagem. O *Steamplays* se caracteriza para interpretar um personagem *Steampunk*.

<sup>35</sup> *Steamers* são os adeptos do *Steampunk* que adquirem uma identidade, assumem uma personagem, podendo interagir ou não nas performances.

de cada narrativa. Assim, a criatividade prevalece e os adeptos entregam produções que fogem à estigmatização.

Figura 02 – Evento *Steampunk*



Fonte: <https://www.facebook.com/priscilla.dalmarco>. Acesso em: 03 maio 2022

Hall (2016, p. 20) afirma que as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, que dão sentidos a indivíduos, objetos e acontecimentos. Neste sentido, são sistema visuais de representação, tal como acontece nos encontros dos *steamers*. Segundo Pegoraro (2014), há diferentes formas de propor essa visualidade, sugerindo que a estética muda conforme a performance dos grupos. Pegoraro (2014) fez uma pesquisa com o grupo *Steampunk* curitibano e concluiu que:

[...] para alguns, o Steampunk é literatura de ficção científica, para outros, são as performances que se dão nos espaços de socialidade dos *steamers*. Nem todos os que participam dos eventos promovidos pelo grupo curitibano, por exemplo, leem histórias *Steampunk*. Da mesma forma, nem todos que escrevem ficção ou apreciam esta temática vão à caráter nos eventos. (PERGORARO, 2014, p. 42)

A exemplo disso, alguns *steamers* fazem do movimento um estilo de vida pessoal, inclusive em momentos determinantes de suas vidas, como o casamento. A santa-mariense Raquel Toniolo, agora cidadã britânica, é um exemplo de adepta da cultura *steam*. Ao casar-se, em 2017, com Craig Morris, não só se vestiram ao estilo *Steampunk* como também sugeriram

aos convidados, que viajaram milhares de quilômetros, que fizessem o mesmo. O evento tornou-se uma grande celebração à moda Vitoriana, relembrando os costumes e gestos do passado.

Figura 03 – Casamento *Steampunk*



Fonte: [www.facebook.com/Raqstoniolo?mibextid=ZbWKwL](https://www.facebook.com/Raqstoniolo?mibextid=ZbWKwL) Acesso: 03 maio 2023

Todo esse intercâmbio de saberes, de representações, reside na inspiração de uma época, para realizar a sua reinvenção através dessas práticas culturais. Essas visualidades ressuscitam memórias de acontecimentos vividos por outros grupos, contextos de outros tempos, em um movimento de trazer de volta um passado de esplendor e costumes diferentes para o momento atual. Pollak (1984, p.2) chama isso de “acontecimentos "vividos por tabela", ou seja, acontecimentos vividos pelo grupo ou pela coletividade à qual a pessoa se sente pertencer”. Além disso, mesmo aqueles que não *steamers* se sentem seduzidos pelo costume do século XIX, e através de gestos ritualísticos daquela época, tentam reviver um tempo que não é o deles, porém de forma criativa.

Mais do que uma fantasia, a mensagem do *cosplay* representa valores, ideias, que se sobrepõe a estética. A roupa escolhida, a maquiagem específica, os gestos trabalhados, as poses,

a imitação dos costumes, tudo de forma a criar uma personagem, configuram a representação do movimento. Embora seja um casamento, um evento particular, sem pretensões artísticas, há uma produção e um envolvimento psicológico e emocional em todo o processo. Nesse momento, todos tornam-se *steamers*, a realidade vira ficção, a ficção desenha a realidade, para que um momento importante fique inesquecível.

Figura 04 – Festa de casamento *Steampunk*



Fonte: [www.facebook.com/Raqstoniolo?mibextid=ZbWKwL](https://www.facebook.com/Raqstoniolo?mibextid=ZbWKwL). Acesso em: 03 maio 2022

Os *steamers* apresentam um comportamento social voltado para a produção e consumo dessas práticas culturais, em eventos criados para esse fim: confecção de objetos, caracterização (*steamploys*), teatro com recriação de cenas de filmes, passagens de livros ou até mesmo a recriação dos costumes ingleses, como o famoso piquenique (*convescote*). Bin e Nunes (2017) afirmam que:

Se aproximamos os combates, as histórias narradas pelos *steamers* e os encontros do *Pic-Nic* ao conceito zumthoriano de performance, é porque a compreendemos como obra plena centrada na presença do corpo, [...], porém, nas manifestações analisadas, o comportamento corporal, isto é, o *gestus* compreende riso, lágrimas, elementos cinéticos que acompanham as palavras entoadas e os brados de ordem. O corpo põe em cena processos químicos e térmicos, olfativos e táteis, visuais e gustativos. (BIN E NUNES, 2017, p. 5)

O convescote é uma atividade gastronômica, realizada ao ar livre, isto é, um piquenique. A palavra tem origem na junção de outra duas: convívio e escote. Escote é uma palavra francesa (*escot*) e significa uma quota que cada pessoa deve pagar. Assim, convescote significa uma refeição partilhada, onde cada pessoa paga sua parte da comida. Abaixo, uma cena de um piquenique vitoriano, com pessoas vestidas seguindo a moda Vitoriana, e tentando representar seus costumes, em um encontro em São Paulo.

Figura 05– *Pic-Nic* Vitoriano de São Paulo (2011)



Fonte: <http://picnicvitoriano.blogspot.com/2012/07/?m=0> Acesso em: 03 maio 2022

Essas apresentações são denominadas cenas, que segundo Straw (2013, p.12) “captura o sentido da efervescência e exposição que são as características consagradas de uma estética urbana, como tem sido elaborado na literatura, na música e no cinema”. Bin e Nunes (2017) falam de “teatralidade ou teatralização do cotidiano a partir da performance, do jogo poético envolvendo voz e corpo, especialmente vivida nos espaços públicos graças à representação de outras temporalidades e espacialidades” (BIN E NUNES, 2017, p.5), para explicar essas interrelações culturais.

Outra linguagem artística da cultura *steam* com muitos adeptos é a música. Há vários estilos musicais e bandas de música voltadas para o movimento. Algumas bandas conhecidas são “*Abney Park*”, “*Darcy James Argue's Secret Society*”, “*Doctor Steel*”, “*Frenchy and the Punk*”, dentre várias outras. As categorias se diversificam em estilo industrial, *folk rock*, *punk*,

*punk cabaret*, *hip-hop*, *opera*, *darkwave*, *rock progressivo*, *dystopian music* e *Victorian music*, misturados a elementos do século XIX. Na internet há vários *sites* oficiais e de *fandom* relacionando as músicas e as bandas *Steampunk*. No *Spotify*<sup>36</sup> há uma seleção de *playlists* do gênero e perfis dessas bandas.

Figura 06 – Música *Steampunk* com o Quinteto Camaratta



Fonte: <http://picnicvitoriano.blogspot.com/2012/07/?m=0> Acesso em: 03 maio 2022

Pegoraro classifica esse “quadro enunciativo” como uma visualidade, pois para ela “reflete uma confluência de experiências e reapropriações locais que, por sua vez, proporciona agenciamentos individuais e coletivos” (PERGORARO, 2017, p. 8). A pesquisadora afirma ainda que essa “visualidade *Steampunk*”, para os *steamers*, “é uma forma de ver e perceber o mundo, concretizada em performances e estratégias de socialidade” (PERGORARO, 2017, p. 57).

Desse modo, as atividades reúnem adeptos que, por meio de suas cenas, transmitem diversos sentidos com os quais outras pessoas se identificam, e com isso, constroem ou reafirmam suas identidades. As criações artísticas dos *steamers* dão vida a toda linguagem *Steampunk*, dando-lhe visualidade própria, peculiar, de forma que seja facilmente reconhecida

<sup>36</sup> O *Spotify* é um serviço de música digital. Disponível em: <https://open.spotify.com/playlist/5JMuIUwGjnsOrF4daQIr4G> Acesso em: 03 de maio 2023

ao ser vista. Ainda segundo a pesquisadora, o *Steampunk* se manifesta das mais diversas formas artísticas, e por isso, tornando-se uma estética muito bem aceita e difundida entre os adeptos.

Essa aceitação, em parte, está na liberdade de criar e reinventar o século XIX, recriando novas histórias. A integrante do grupo *Steampunk* curitibano, a professora da rede Estadual de Educação, Priscilla Sisto Dalmarco, é fundadora da Escola Retrofuturista (2016 - com participação de Enéias Tavares), voltada aos estudos *Steampunk* e uma das fundadoras do movimento *Steampunk* Curitiba.

Figura 07 – Priscilla Dalmarco e Enéias Tavares



Fonte: *Instagram* de Priscilla Dalmarco: [linkr.bio/pridalmarco](https://linkr.bio/pridalmarco). Acesso em: 18 jan. 2023

Sua formação estende-se a área artística, como Maquiadora Artística Profissional pela *U! Make Makeup School* (junho de 2020). As atividades artísticas desenvolvidas por Priscilla são muitas: *Host*; Modelo *Plus Size*; *Cosplayer*; *Cosmaker*; Maquiadora Social e Artística, mostrando desenvoltura e paixão pela estética *Steampunk*. Adotando a estética em toda as suas expressões, Priscilla explora a visualidade *Steampunk* em seus trabalhos. Priscilla participa de vários eventos relacionados a subcultura *Steampunk* e da cultura *geek*.

Em seu campo de atuação, a *steamer* atua em performances orais e visuais, como forma de entretenimento e engajamento profissional. A professora e maquiadora é atuante em cursos de formação voltados para criação e caracterização de personagens. Dentre esses cursos estão:

maquiagem social, maquiagem artística, curso de automaquiagem, maquiagem corporal e outros. Nesse sentido, essas apresentações, cenas e todas as outras atividades educativas, configuram-se como práticas culturais alinhadas também a prática comercial, ao oferecer um produto ao público consumidor.

Priscilla afirma que conheceu o movimento *Steampunk* em 2013, em um evento da *MegaCon*, no qual ao visitar um *stand* de *fandom*, e lá tinha a amostra “Museu do *Steampunk*”, promovido pela Loja Paraná Conselho *Steampunk*, chamou-lhe a atenção a visualidade *Steampunk*, apresentada em vestimentas, e todos os acessórios específicos, tais como braço mecânico, cartolas, engrenagens, *corset* etc. A partir disso, ela se envolveu na cultura *steam*, criando personagens *Steampunk*, promovendo performances e cenas em diversos eventos culturais.

Ao observar a customização dos *steamplays*, Priscilla fez uma releitura do universo dela como professora e, dessa maneira, ela alinhou o contexto didático com a estética *Steampunk*, fazendo surgir uma personagem *steamplay*, de uma personagem do século XVIII, acrescentando a ela detalhes como uma orelha mecânica, como uma prótese, marcando uma das características do *Steampunk*. Ela explica:

[...] e que quando eu fui, especificamente para o evento, do convescote, aqui em Curitiba, eu olhei assim, nossa, como é que eu posso colocar uma prótese, eu queria fazer algo muito especial e que tivesse elementos do rococó. [...] ah, vou fazer uma orelha, né?! Com elementos metálicos e fui fazendo, eu mesma né?! Ali a confecção. É, porém a questão dessas orelhas, dessa prótese, ela volta, novamente, ao meu contexto de ser professora, que às vezes, os alunos a gente escuta os alunos gritando tanto, que a gente fica meio que surda ... e por que não fazer, né? Uma professora *Steampunk* surda. [...] (PRISCILLA, 37 anos, professora e *steamer*)

Por conseguinte, a professora levou para a sala de aula a cultura *steam* a fim de ensinar aos seus alunos os conhecimentos históricos, sociológicos e filosóficos da grade curricular, dentro dessa perspectiva. Em uma dessas aulas, com recriações de cenas *steamplay*, a professora apresentou a sua personagem *Steampunk*, uma releitura da filósofa e matemática Émilie du Châtelet<sup>37</sup>, objeto de estudo do seu TCC, na graduação de Filosofia. A personagem apelidada de “Pom-Pom”, como Priscilla a chama carinhosamente, é sua referência principal. Assim, Priscilla leva a cena *Steampunk* para a sala de aula, promovendo cultura em aulas interdisciplinares.

---

<sup>37</sup> Gabrielle Émilie le Tonnelier de Breteuil nasceu em 17 de dezembro de 1706, em Paris, no seio de uma família aristocrática francesa. Casada com o marquês Florent-Claude du Châtelet, ela foi cientista, intelectual e autodidata em Matemática e Física. Disponível em: <https://www.blogs.unicamp.br/mulheresnafilosofia/emilie-du-chatelet/>. Acesso em: 06 jun. 2023

Figura 08 – Personagem Pom-Pom



Fonte: *Instagram* de Priscilla Dalmarco: [linkr.bio/pridalmarco](https://linkr.bio/pridalmarco). Acesso em: 18 jan. 2023

As dinâmicas no contexto pedagógico têm por objetivo ensinar ludicamente e estimular a criatividade dos alunos na criação de histórias e personagens, a partir do tema estudado. O visual *Steampunk* é bem criativo e proporciona uma liberdade de gestos e formas na hora de se apresentar, sendo usado como um instrumento lúdico no processo educativo. Visando integrar a cultura em suas diferentes vertentes, o ensino integrando aos componentes das Artes visuais, possibilita aos alunos práticas nas quais eles possam conhecer, explorar e entender sobre os fenômenos culturais e sociais da nossa sociedade. Segundo A Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

As artes visuais possibilitam aos alunos explorarem múltiplas culturas visuais, dialogar com as diferenças e conhecer outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas, de modo a ampliar os limites escolares e criar novas formas de interação artística e de produção cultural, sejam elas concretas, sejam elas simbólicas. (BRASIL, 2018, p. 4)

A escola é lugar de trocas de conhecimento e cultura. Os saberes históricos e literários compartilhados entre os alunos e a professora constituem um processo de educação cultural. Inserir práticas culturais em ambiente escolar propicia a construção da identidade, bem como, amplia o repertório cultural do aluno e estimula a participação em grupos. As cenas protagonizadas pela docente e seus alunos articula uma gama de significados e diversos sentidos são compartilhados.

Figura 09 – Priscilla Dalmarco e seus alunos



Fonte: *Instagram* de Priscilla Dalmarco: [linkr.bio/pridalmarco](https://linkr.bio/pridalmarco).  
Acesso em: 18 jan. 2023

Priscilla ganhou um prêmio por inovação na área da educação, por promover tais atividades em sala de aula. A professora e *steamer* buscou relacionar a linguagem artística com o contexto local, investigando a origem do colégio, colocando os alunos na posição de pesquisadores do patrimônio cultural local. Assim, para a professora era importante “fazer anacronismo de releitura de um patrimônio que eles pisavam todo os dias”. As experiências culturais trocadas nessas produções, que envolvem construção de sentido, através dessas linguagens artísticas, se aproximam do que Hall (2016) afirma:

[...] a questão do sentido relaciona-se a todos os diferentes momentos ou práticas em nosso “circuito cultura” – na construção da identidade e na demarcação das diferenças, na produção e no consumo, bem como na regulação da conduta social. Entretanto, entre todos esses exemplos, e em todas essas diferentes arenas institucionais, um dos “meios” privilegiados através do qual o sentido se vê elaborado e perpassado é a linguagem. (HALL, 2016, p. 11)

Priscilla atuou em várias cenas *Steampunk* e participou de vários eventos do gênero. Ela ganhou muitos prêmios de concursos promovidos pelos eventos *Steampunk* pelo país. A foto abaixo mostra seu trabalho de maquiagem no qual Priscilla conquistou o 1º Lugar no Concurso de Melhor Caracterização no Encontro Nacional de *Steampunk*, a VI *SteamCon* de Paranapiacaba - SP (2019), com a personagem a dançarina de Cancan.

Ademais, como toda contracultura, as cenas e as performances transmitem uma crítica social ou uma posição ideológica. Além da vestimenta que compõe o visual *Steampunk*, Priscilla utiliza seu corpo humano para comunicação, projetando um visual marcado não só pela maquiagem, como também, pela tatuagem. A tatuagem – desenho e escrita permanente na pele - vira arquivo. Sendo assim, o corpo de Priscilla é texto, é recriação simbólica. Abaixo, a foto com a *tattoo* em homenagem a duquesa Émilie du Châtelet.

Figura 10 – Tatuagem com referência à duquesa Émilie du Châtelet



Fonte: *Instagram* de Priscilla Dalmarco: [linkr.bio/pridalmarco](https://linkr.bio/pridalmarco). Acesso em: 18 jan. 2023

A visualidade *Steampunk* é uma característica importante que o distingue das outras subculturas, de outras tribos urbanas. Hall (2015, p. 24) explica que a identidade deveria ser explicada pelo processo de ‘identificação’, como um algo em andamento, a ser construído. Assim, roupas, gestos, expressões, e outros elementos que constituem nosso eu, constroem significados e são transmitidos a sociedade. Essa representação é inspiração para a criação de manifestações artísticas, em diversos eventos, como carnaval, por exemplo. Vários grupos utilizam elementos do terror, do gótico, ou se inspiram em personagens famosos, como vampiros, monstros e zumbis, para comporem suas personagens e se expressarem.

É o exemplo do *Zombie Walk*. O evento é no domingo de Carnaval, em Curitiba (PR), e reúne dezenas de pessoas, de diferentes faixas etárias, todos caracterizados. Todos os maquiados desfilam pela cidade e interagem com o público, vivendo a personagem. A ficção é

vivida com muita diversão e por toda a família. Abaixo, mais um dos trabalhos de Priscilla, a personagem zumbi, representada pela própria maquiadora para o evento “Zombie Walk Curitiba”.

Figura 11 - Mop-Mop, personagem *Zombie Steampunk*



Fonte: *Instagram* de Priscilla Dalmarco: [linkr.bio/pridalmarco](https://linkr.bio/pridalmarco). Acesso em: 18 jan. 2023

No início de 2020, o mundo era afetado pela pandemia da Covid-19. Ninguém saiu ileso das consequências desse acontecimento no mundo. Muitas pessoas perderam entes queridos, outras perderam empregos, os efeitos da pandemia variam de forma bem ampla e atingiram todos os setores da sociedade. Portanto, é sabido como isso alterou comportamentos, com imposição de normas e condutas para superar os efeitos nefastos do período. Dessa forma, os encontros que permitiam teatralidades, cenas performáticas, comércios de artefatos e livros, isto é, todo o produto cultural promovido pelo movimento *Steampunk* estava suspenso.

*Steampunk* como uma estética visual, um estilo elaborado na composição de cores, tecidos, metais e diversos materiais combinados a partir de trabalhos manuais e artísticos, também gerava emprego e renda. Assim, com a pandemia, essas performances reduzidas ao formato digital, na plataforma *online*, restringiu o trabalho dos artistas e suas atuações. O estresse gerado pelas preocupações financeiras, pela incerteza do futuro, pela solidão, pelo medo da morte, dentre outras coisas, causara problemas emocionais que pioraram a saúde

mental da população. Priscilla comenta sobre suas experiências como *Steamplay* se emociona ao relembra a pandemia:

[...] é uma máscara teatral que eu utilizo quando estou no universo *Steampunk*, principalmente, porque é assim, os adultos eles têm essa conexão com a personagem né?! Porque muda a voz, eu mudo meu cabelo, eu coloco peruca, quando preciso, eu pinto a minha pele, então assim, são elementos assim que trazem o lúdico de uma forma tão gratificante, e o mais bonito é ver as crianças. E como eu gosto de roupas grandes, né?! Por causa do meu tamanho também, elas vêm para mim com os braços abertos me chamando de princesa e eu percebi que a Pom-Pom está além de mim, né?! Porque é uma personagem que mulheres e crianças adoram... aí assim, eu sempre recebi muito carinho. Para mim, foi muito importante, até estou emocionada de contar Rebeca, por que ... (Priscilla chora) 2020 veio a pandemia, nós ficamos trancados, se não fosse o Steampunk, se não fosse a dedicação mesmo de estudar a maquiagem artística, de estudar a personagem... perdão eu estou chorando [...] (PRISCILLA, 37 anos)

Priscilla ficou desempregada nesse período e lembra que só tinha o movimento *Steampunk* como salvação. Fantasiar sobre a volta dos eventos presenciais e a possibilidade de poder performar e maquiar novamente, era um conforto. Segundo ela, a imaginação lhe permitia ultrapassar as paredes do apartamento e encontrar outras pessoas, além das linhas espaciais e temporais, em um mundo alternativo - por escapismo ou por invenção de uma outra realidade - como uma reação a fatalidade da vida.

As vivências narradas pretendem ilustrar como a pandemia afetou diversos setores da sociedade. Nas convenções e práticas culturais organizados pela comunidade *Steamplay* são envolvidas práticas sociais e comerciais. Os encontros virtuais foram um alento para enfrentar o período. Todas as atividades foram restritas às *lives*, encontros pelo *Meet* e as vendas dos artigos aconteciam pelas mídias sociais. A relação de produção e consumo é a característica da cultura *steam*, pois as suas práticas sociais – teatralidades, cenas, trocas, vendas etc., acontecem nessa interação de confecção de produtos, recriação de cenas e consumo desse trabalho.

Os *steamers* transformam objetos em artefatos retrofuturistas, pelo método D.I.Y.<sup>38</sup> (faça você mesmo). Os artefatos têm características do século XIX, com uma visualidade antiga e rara, mas com funções modernas, com tecnologia avançada. Assim, sua missão não é ser um objeto museológico e sim compor a cena com outros acessórios, tais como roupas customizadas, óculos, chapéus para a construção das personagens. De acordo com Pegoraro (2014, p. 16), o processo artesanal nesses grupos é feito da seguinte forma:

---

<sup>38</sup> “*Do It Yourself*” ou “faça você mesmo”. É qualquer atividade de reparação, reforma ou criação sem ajuda de profissionais, podendo ser realizada por qualquer pessoa. A ideia surgiu com a finalidade de economizar, explorar a criatividade e os dons manuais, aproveitando materiais e promovendo a sustentabilidade.

[...] a leitura ou apropriação feita pelos adeptos do *Steampunk* é um processo social e público que toma forma a partir de dois movimentos: pelas produções individuais potencializadas pelo DIY – faça você mesmo, do movimento *punk* – e pela concepção contemporânea DIT – algo como fazamos juntos – propiciada pela construção coletiva nos espaços de socialidade da Loja Paraná do Conselho *Steampunk*. (PEGORARO, 2014, p. 147)

Abaixo, segue uma publicação de um artesão *Steampunk*, promovendo seu produto, na página do *Facebook*, no perfil do grupo *Steampunk Santos e Litoral Paulista*:

Figura 12 – Artefato *Steampunk*



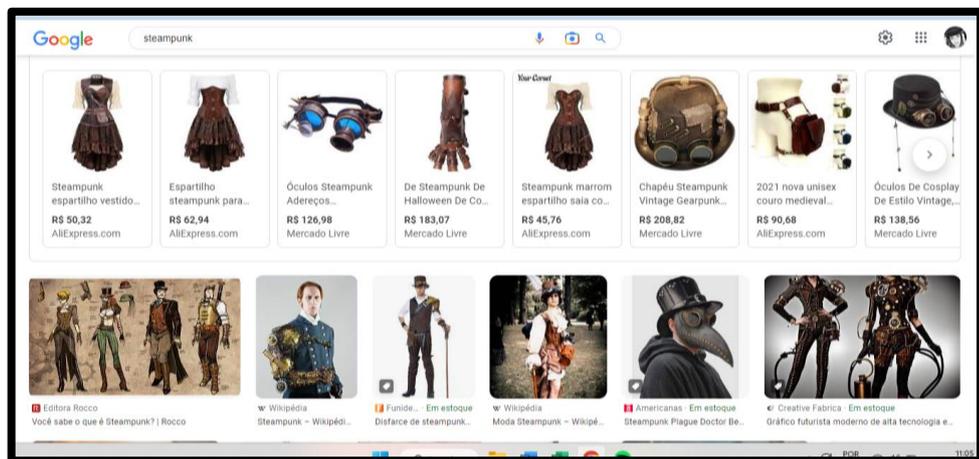
Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1763816833846874/>. Acesso em: 07 jul. 2023

Os objetos criados tornam-se artefatos culturais (como na foto acima), porque envolvem trabalho manual e valores históricos na confecção desses produtos, incluindo a liberdade de reciclar objetos para compor cenas e criar teatralidades de novas histórias. Além disso, tais práticas sociais revelam um processo de produção e consumo desse produto simbólico. A recepção foi bem-sucedida e o produto artesanal, que circulava nos pequenos circuitos culturais, transformou-se em produto industrial para ser comercializado em grande escala. Nas lojas *online* podem ser encontrados peças de vestuário, relógios, acessórios para casa e demais itens que se aproximam com a proposta.

Figura 13 - Relógio de bolso *Steampunk*

Fonte: Amazon. <https://www.amazon.com.br/transparente-masculino-algarismos-esqueleto-steampunk/dp/B0B64VJ9GK>. Acesso em: 07 jul. 2023

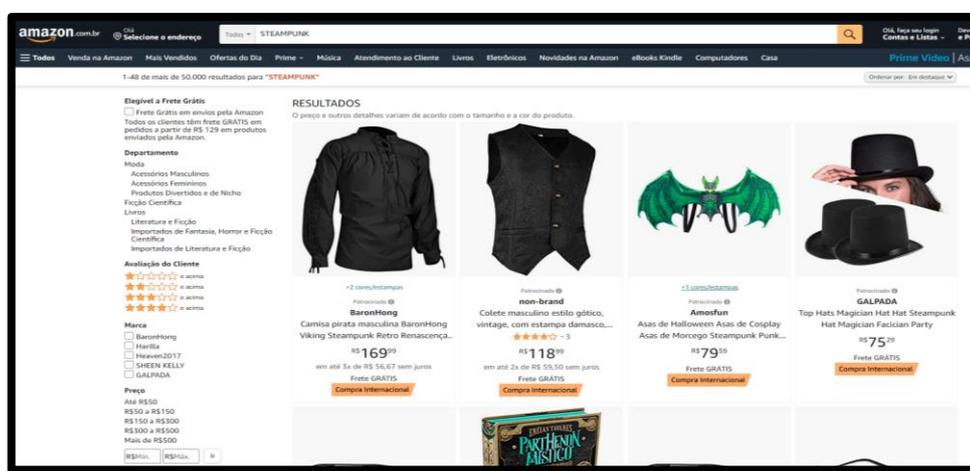
Hoje, o *Steampunk* abastece um mercado lucrativo de vendas em diversos *sites* como: *Ali Express*, *Amazon*, *Mercado Livre* e outros. Dessa maneira, a arte *Steampunk* ultrapassa as fronteiras da sua subcultura e alcança uma superestrutura comercial global, produzindo itens peculiares, de visualidade característica, mas em escala global para atender a população de um modo geral.

Figura 14 - *Sites* de buscas online

Fonte: Google

Inicialmente, os objetos eram produzidos a partir de um trabalho manual, que transforma algo já existente, em um procedimento de reciclagem e bricolagem, o que é próprio do *Steampunk*. Hoje, esses produtos, tanto os artesanais quanto os industrializados, estão à disposição de qualquer público, de diferentes modos de vidas, sendo fãs ou não da subcultura em particular, mas que se interessam pela arte. Por se tratar de artefatos com características próprias, com uma “visualidade” distinta, cujo elementos e práticas estão relacionados a um tempo passado, atraem um público diverso, interessado nesses objetos classificados por muitos como *vintage*.

Figura 15 - Sites de compras online Amazon



Fonte: [amazon.com.br](https://www.amazon.com.br)

As referências encontradas na estética visual e cultural das performances *Steampunk* não estão presas a um passado específico, mas a diversas referências ideológicas, políticas e sociais, a depender do contexto social no qual a cena está inserida. A Era Vitoriana, referência para a cultura *Steam*, diz respeito a um passado europeu, precisamente, britânico, do século XIX. A *Belle Époque*<sup>39</sup>, por exemplo, é uma época lembrada por muitas mudanças sociais significativas, consideradas uma era de inovação intelectual e artística, em um período de paz entre os países europeus.

O Brasil sempre seguiu os costumes e vestimentas da sociedade europeia, a exemplo disso, o Rio de Janeiro já foi chamado de “Paris tropical” por imitar costumes e construir prédios

<sup>39</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL47eoQ3wUx8b3ngbk9IBBiLsHNRWHOBSq>  
Acesso em: 03 maio 2023

e monumentos iguais ao da cidade francesa da *Belle Époque*. O movimento *Steampunk* representa essa apropriação da cultura estrangeira aplicada à cultura nacional, tal como o movimento fantasista brasileiro. Matangrano e Tavares (2019, p. 250) explicam que o Fantasismo lembra “o aspecto antropofágico do movimento modernista<sup>40</sup>”, quando ele importa o fantástico e o aplica à realidade brasileira.

Lembrando do movimento modernista e a influência na nossa cultura, Iglésias (2007, p.15) explica que os modernistas “desejavam dar novo alento a uma cultura que lhes parecia esclerosada [...] pondo o país a par do que se passava de novo no mundo”. Para ele, o movimento:

o movimento desencadeado em 1922 passa a inserir-se não apenas pelo caráter de originalidade de que se revestiu a sua proposta estética, mas igualmente pela maneira através da qual repropôs certos elementos de núcleo de nosso processo literário e assimilou elementos tomados às correntes do pensamento criador da época, ou seja, às vanguardas europeias. (IGLÉSIAS, 2007, p. 30)

Entre linguagens, materiais e meios diversos, o que há em comum entre os modernistas e os fantasistas é a vontade de reinventar os costumes europeus, embora eles pretendessem construir algo a brasileira, “a identidade nacional é uma identidade produzida sempre relação a uma outra” (WOODWARD, 2014, p. 47). Especificamente no *Steampunk*, com uma estética voltada para o século XIX, a apropriação dessa cultura com contextos sociais, políticos, econômicos e culturais diferentes do brasileiro, expõe estereótipos e problemáticas territoriais nas quais os *Steampunks* brasileiros buscam inspiração.

O século XIX é conhecido por apresentar questões raciais que marcaram profundamente a humanidade. Primeiramente, no referido século, surgiram as teorias raciais e o imperialismo europeu. Os estudos científicos que contribuíram para a hegemonia branca, como por exemplo, a teoria evolucionista de Charles Darwin<sup>41</sup> (naturalista britânico). A afirmação de superioridade de raça foi o argumento para a expansão do colonialismo na África e Ásia. Essas teorias influenciaram a sociedade de tal forma, que muitas ideias persistem até hoje, justificando o racismo e a marginalização do negro.

Em meio essas ações expansionistas, a Inglaterra insere no contexto político e econômico a campanha abolicionista. A industrialização e a busca pelo mercado consumidor foi a motivação para a abolição da escravatura. A colonização e a escravidão tinham por

---

<sup>40</sup> Antropofagia: movimento em que interferências culturais externas interagem com a nossas tradições, resultando em algo novo e ousado.

<sup>41</sup> Charles Darwin (1809-1882) foi um naturalista e cientista inglês. Autor de “Origem das Espécies, através da Seleção Natural”.

finalidade a ampliação do mercado e a produtividade, com a exploração econômica dos países colonizados. A partir da revolução industrial, esses mesmos motivos colaboraram para a campanha contra a escravidão. Era preciso mudar as relações de trabalho e, homens livres e assalariados eram um público consumidor indispensável do novo mercado dos produtos industrializados.

Atualmente, os problemas sociais oriundos de preconceitos raciais são persistentes. No Brasil, país miscigenado e multicultural, as práticas sugeridas nas cenas da subcultura *Steampunk*, construídas a partir de um espaço-tempo histórico, ainda que com temas do fantástico, transmitem valores simbólicos, definindo a posição política do grupo. Hall (2015, p. 31) explica que as culturas nacionais são compostas de símbolos e representações. Para ele, uma cultura nacional é um discurso – “um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto as nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos”. Ele acrescenta que as narrativas da nação fornecem uma série de imagens, panoramas, eventos históricos, rituais nacionais, isto é, símbolos que representam as experiências compartilhadas.

O engajamento do *Steampunk* tem a ver com a possibilidade de recriação, do saber-fazer artesanal, desenvolvidas em dinâmicas *cosplay* de novas histórias utópicas literárias e fílmicas. Entretanto, é importante salientar os processos históricos embutidos nesses registros. Dessa maneira, as influências externas, de outras culturas, reconfiguram a nossa cultura local. Construimos nosso discurso identitário a partir de outros discursos, de discursos de outras nações e de outras representações simbólicas, portanto, é possível que sejam reafirmados estereótipos. Jeff VanderMeer (2011), sobre o contexto social e político do século XIX, acredita que:

*Although some Steampunks are escapists - using the accoutrements of the Victorian period without reference to imperialism or the social inequities of the era-many see their efforts as a way to repurpose the best of that time while correcting for the worst. Today, Steampunk enclaves exist all over the world, making the subculture truly international*<sup>42</sup>. (VANDERMEER, 2011, p. 14)

Como resultado, a representatividade da subcultura *Steampunk* constrói identidades que se intercambiam entre o passado e o futuro, misturando discursos nacionais, constituindo o que Hall (2015, p. 36) chama de “híbridos culturais” (que recebe influência de vários emissores do mundo inteiro) na sua representatividade. Assim, a forma como a Era Vitoriana é adaptada, faz

---

<sup>42</sup> “Embora alguns *Steampunks* sejam escapistas - usando os apetrechos do período vitoriano sem referência ao imperialismo ou às desigualdades sociais da época - muitos veem seus esforços como uma maneira de reaproveitar o melhor daquele tempo, corrigindo o pior. Hoje, os enclaves *Steampunk* existem em todo o mundo, tornando a subcultura verdadeiramente internacional” (tradução nossa).

surgir um novo olhar, uma nova interpretação, resultando em uma nova Era Vitoriana criada a partir do pluralismo cultural em ação. Pegoraro (2014) em sua pesquisa de campo, com o grupo *Steampunk* curitibano, explica que os *steamers* “demonstram ter fascínio pelo passado e buscam referências nele para recriar outro tempo, ainda que imperfeito, mas sem dúvida diferente, colocando em evidência algumas das contradições da vida social na atualidade” (2014, p. 80).

Ferguson (2011) ao analisar a subcultura no contexto americano e europeu, afirma que a ideologia da subcultura é negada e as performances estão resumidas à customização e à expressão das identidades *Steampunk* somente. Dito isso, ela reforça que o movimento perdeu a característica *punk*, o estilo e a resistência *underground* que caracteriza o movimento, admitindo um primitivismo moderno e alerta para o perigo do movimento de “reforçar estilisticamente valores sociais desatualizados e estereótipos anacrônicos, neste caso em relação aos povos indígenas não europeus” (FERGUNSON, 2011, p. 70).

A professora britânica explica que o movimento estético, hoje em dia, tem mais a ver com catarse, ritual e identidade do que a recriação autêntica de qualquer estilo cultural ou histórico real:

*A body modification subculture whose trademarks include multiple and unconventionally placed piercings, 'tribal'-themed tattoos, and sub-dermal implants, modern primitivism has also been accused by insiders and outsiders alike of stylistically reinforcing outdated social values and anachronistic stereotypes, in this case in relation to non-European indigenous peoples<sup>43</sup>. (FERGUSON, 2011, p. 5)*

No contexto brasileiro, Pegoraro (2014) mostra em sua pesquisa, que os *steamers* sentem prazer em se vestir de acordo com a moda *Steampunk*, de construir os objetos, de participar da criação uma cenografia fantástica, como também, de recontar ou criar histórias, experimentando novas identidades. Comparando com o que foi registrado pela professora britânica, talvez seja o efeito catártico que os *steamers* querem mostrar.

A pesquisadora brasileira explica que os *steamers* estão preocupados com outras formas de apropriação, tais como: “cinema, quadrinhos, jogos de RPG, *internet*, produção histórica – que são por sua vez ressignificados nos contextos locais e individuais de apropriação” (PEGORARO, 2014, p.86). O prazer pela atuação em cenas lúdicas, o vínculo com o grupo e a admiração pelo passado caracteriza a ação desse circuito cultural da subcultura *Steampunk*.

---

<sup>43</sup> “Uma subcultura de modificação corporal cujas marcas registradas incluem piercings múltiplos e não convencionalmente colocados, tatuagens com temas "tribais" e implantes subdérmicos, o primitivismo moderno também foi acusado por *insiders* e *outsiders* de reforçar estilisticamente valores sociais desatualizados e estereótipos anacrônicos, neste caso em relação aos povos indígenas não europeus" (tradução nossa).

Ainda que não se configure como uma cultura popular – expressão de um povo, de uma nação inteira - os movimentos culturais desses grupos revelam uma influência autotransformadora, construtoras de novas identidades de grupo. Estudos culturais e literários visam entender esse processo de identificação que transformam experiência leitora em ações culturais. A relação entre a arte e a sociedade permeia as práticas culturais e abastece também um mercado consumidor, com aprimoramento de técnicas artesanais em objetos, artigos e acessórios específicos.

Uma narrativa de ficção científica encontra um público que transforma a realidade em um cenário alternativo, com estética voltada para o passado, mas com acessórios e maquinários futuristas. Sendo assim, os leitores dão sentido às obras literárias, trazendo-a para o cotidiano, paralelo às suas práticas diárias.

### 3.2 O MOVIMENTO *STEAMPUNK* EM SANTA MARIA (RS)

“Santa Maria desponta como motor gaúcho do *Steampunk* – Estilo literário tem tramas de ficção fantástica que celebram a tecnologia a vapor”<sup>44</sup>. A manchete da notícia publicada no principal jornal do Rio Grande do Sul, em circulação, chama a atenção para a recepção do gênero literário e do movimento *Steampunk* no cenário gaúcho. A notícia coloca os professores Enéias Tavares, Nikelen Witter e Andre Zanki Cordenonsi, todos escritores premiados, como os responsáveis por abrirem os caminhos da ficção científica retrofuturista na cidade que é conhecida por muitos de “cidade cultura”<sup>45</sup>, o que está em Lei de 1968.

Santa Maria (RS) nasceu de um acampamento, de uma comissão demarcadora de limites entre terras de domínio espanhol e português, em uma região onde moravam os índios minuanos e tapes. Cresceu e chegou a distrito denominado Santa Maria da Boca do Monte, em 1837, pela Lei Provincial n.º 6, de 17/11/1837. O Distrito é elevado à categoria de município pela Lei Estadual n.º 8.481, de 11/12/1987 e assim nasce a cidade de Santa Maria, que hoje é considerada a 5ª cidade mais populosa do Rio Grande do Sul. Conhecida como Santa Maria da “Boca do Monte”, ela é considerada cidade universitária por sediar a UFSM, a Universidade Federal que abriga 27 mil estudantes e 6 mil trabalhadores<sup>46</sup>, segundo o site oficial da instituição. A Universidade ocupa a 12ª colocação entre as instituições do país, estando entre as sete melhores

---

<sup>44</sup> Jornal digital GZH. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2015/07/santa-maria-desponta-como-o-motor-gaucha-do-steampunk-4811559.html>. Acesso em: 05 de maio 2023.

<sup>45</sup> Lei Ordinária 1322 1968 de Santa Maria RS (leismunicipais.com.br). Acesso em: 05 de maio 2023.

<sup>46</sup> Informações disponíveis em: <https://www.ufsm.br/60-anos-ufsm>. Acesso em: 29 de set 2023.

federais, segundo o *The World University Ranking 2024*. A cidade sedia outras instituições universitárias, tornando-se um polo educacional que abriga um total de 40 mil alunos.

Além disso, a cidade de Santa Maria (RS) também é conhecida como a “capital dos blindados”, por possuir a maior frota de blindados militar do Brasil e por possuir o segundo maior contingente militar do país: ao todo são mais de 15 mil militares e 47 organizações. Além disso, Santa Maria possui duas escolas militares de ensino médio, o Colégio Militar de Santa Maria e o Colégio Tiradentes da Brigada Militar. Nela também está a sede da 3ª Divisão do Exército (3ª DE), ao todo, são mais de 15 mil militares e 47 organizações. A cidade fez campanha para receber a ESA (Escola de Sargentos das Armas), mas perdeu a chance de sediar o centro de ensino para Recife (PE). Se ganhasse, o município teria o acréscimo de mais ou menos 6 mil moradores, entre militares, funcionários e familiares, o que acarretaria um consumo comercial, envolvendo de lazer, gastronomia etc.

Outrossim, o município também chamado de o "Coração do Rio Grande" é conhecido por seus monumentos e paisagens naturais em toda região, onde existem importantes sítios paleontológicos. Suas ruas são históricas, e por consequência, a cidade sedia diversos circuitos culturais. Em razão disso, na entrevista ao jornal ZH, publicada em 2015, os escritores engajaram uma cena *Steampunk* e passearam pelos lugares que são considerados patrimônio da cidade. Vestidos com trajes do século XIX e acessórios que remetem à cultura *steam*, os escritores fizeram um vídeo para o jornal, em razão da reportagem. Os três colegas passeiam de braços dados por pontos turísticos e culturais da cidade, como a linha férrea, e o centro da cidade, para promover seus livros, bem como o subgênero literário e, dessa forma, propagando a estética Vaporpunk da qual eles fazem parte.

Os locais escolhidos para a filmagem são locais públicos que representam bens culturais da cidade de Santa Maria (RS). São estruturas históricas, que foram construídas no século XIX e têm inspiração na arquitetura inglesa em suas edificações. Esses locais fazem parte do patrimônio cultural artístico e turístico da cidade. Importante ressaltar que o patrimônio local foi escolhido para compor a ordem simbólica das representações culturais. Esses bens locais são elementos que determinam a identidade dos que nasceram ou residem na cidade, assim, há uma identificação nessas referências do passado. O uso desses “lugares de memória”, o que Pollak (1984, p. 3) chama de “lugares particularmente ligados a uma lembrança, que pode ser uma lembrança pessoal [...]” ou lembrança coletiva, reforçam o valor do patrimônio cultural nas suas obras.

Figura 16 – Enéias Tavares, Nikelen Witter e Andre Cordenonsi



Fonte: Ronald Mendes / Agência RBS, Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2015/07/santa-maria-desponta-como-o-motor-gaicho-do-steam-punk-4811559.html>  
Acesso em: 05 de maio 2023.

Os três escritores são amigos e colegas de trabalho, pois lecionam na mesma instituição de ensino, a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e, juntos, produzem ações culturais e literárias. Os três conceberam um projeto literário de escrita a seis mãos e produziram dois romances: “Guanabara Real: Alcova da morte” (2017) - vencedor do prêmio *Le Blanc* de romance e o Prêmio AGES de romance juvenil - e “Guanabara Real: O covil do demônio” (2022), ambos publicados pela editora Avec. Os professores da UFSM fazem parte da loja do Conselho *Steampunk* no Rio Grande do Sul<sup>47</sup>, uma organização criada para divulgar eventos *Steampunk* pelo país.

Andre Zanki Cordenonsi (Departamento de Arquivologia) é escritor, roteirista e professor da UFSM, atuou também como orientador de pesquisas no Mestrado Profissional em Patrimônio Cultural e no Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais, na Universidade. Conhecido como A. Z. Cordenonsi, o gaúcho, morador da cidade de Santa Maria (RS), começou publicando contos e noveletas, divulgadas em muitas antologias, segundo as informações do seu *site* pessoal<sup>48</sup>. Nesse mesmo site, o escritor oferece a descrição de seus

<sup>47</sup> Disponível em: <http://rs.steampunk.com.br/>. Acesso em: 22 nov. 2022.

<sup>48</sup> Disponível em: <http://azcordenonsi.com.br/>. Acesso em: 22 nov. 2022

trabalhos e o serviço de vendas dos seus livros<sup>49</sup>, com o adendo de brindes e autógrafo no livro comprado.

Dentre as suas criações mais famosas do subgênero literário, está a série *Le Chevalier*, que conta a história de um espião francês, agente do *Bureau Central de Inteligência e Operações* que luta contra os inimigos do Império francês. Em 2015, Andre e a editora Avec lançaram o livro “*Le Chevalier e a Exposição Universal*”. Seguidamente, o autor lançou a série “*Crônicas de Le Chevalier*”, com quatro livros, o primeiro livro da série, chamado “*Le Chevalier e o Pêndulo da Morte*” foi lançado em 2016. Os outros, foram publicados em sequência. O personagem francês criado pelo autor fez uma participação especial em história de gibi da Turma da Mônica (Clássicos do Cinema – 65, Menina Maravilha, agosto de 2019, Editora Panini). Na imagem abaixo, segue uma postagem do criador de *Le Chevalier* sobre a participação do personagem francês nas histórias de Maurício de Souza.

Figura 17 – Postagem de Andre Cordenonsi



Fonte: [www.facebook.com/andrecordenonsi](https://www.facebook.com/andrecordenonsi)

O autor *Steampunk* também foi finalista dos prêmios Argos (2018), na categoria romance, com o livro *Guanabara Real: A alcova da morte* (2017); e HQMix (2017), categoria Novo Talento-Roteirista com o livro “*Le Chevalier: arquivos secretos Vol. I*” (2017, AVEC).

<sup>49</sup> Disponível em: <https://azcordenonsi.lojaintegrada.com.br/> Acesso em: 22 nov. 2022

O livro “Le Chevalier: Arquivos secretos Vol. I” recebeu o prêmio Ages de Literatura (2017), na categoria Especial. Cordenonsi lançou outros títulos com histórias do seu famoso espião, como o livro “Le Chevalier nas montanhas da loucura” (2020) e o primeiro volume da série a Irmandade do Olho do Corvo, o romance “As crias de Hastur - A Irmandade do Olho do Corvo Livro 1”, também pela editora AVEC (2021).

Além das aventuras de Le Chevalier, Andre escreveu um Conto Ilustrado, “Natal no Mercado da Noite”, em parceria com Jader Corrêa. Cordenonsi lançou, recentemente, a HQ “O Padre – A Páscoa Maldita” (2022). Além de escrever contos, crônicas e romances, o professor é autor de duas *Webcomics*, em parceria com o ilustrador Fred Rubim, intituladas “Comando Palmares: O Sopro de Supak” (2020) e “Comando Palmares: Expedição Muiraquitã” (2023), disponíveis no *site* <https://tapas.io/>.

O escritor premiado é membro da *The Sherlock Holmes Society of London*<sup>50</sup>, principalmente por ser um dos grandes fãs do famoso personagem de Conan Doyle. Essa paixão serviu de inspiração para sua ficção e o escritor escreveu a série infanto-juvenil “Sherlock Holmes e os Aventureiros” com quatro volumes, a qual foi premiada na categoria juvenil do Prêmio Minuano de Literatura, pelo volume I: “Sherlock e os Aventureiros: o Mistério dos Planos Roubados” (2019, Avec). A série também foi finalista do Prêmio Açorianos de Literatura (2021), na categoria Literatura Infanto-juvenil. Além dessa série, o autor escreveu outra série intitulada “Os Feriados do Jovem Sherlock” (2021), também com quatro volumes. A parceria com a editora Avec, esse ano, resultou no lançamento do quarto volume da série “Sherlock Holmes e os aventureiros”, de título: “O resgate sobre trilhos” e uma outra série também foi lançada: “A Maldição da Múmia do Faraó (Os Mistérios de Sherlock & Cashmere Livro 1)”, também em 2023.

Andre, no seu perfil do *Facebook* e *Instagram*, detalha o engajamento de suas obras no *site online* de vendas, *Amazon*. Segundo o escritor, a coleção dos “Feriados do Jovem Sherlock” está entre os livros mais vendidos e tem mais de 600 avaliações de leitores na plataforma *online*. Ele também traz uma descrição do *ranking* de vendas dos seus livros da série “Sherlock e os Aventureiros”. Nos dias 10 e 11 de junho, desse ano (2023), o professor montou uma exposição de painéis e documentários sobre sua obra, na feira Multiverso, do Royal Plaza Shopping, em Santa Maria (RS).

---

<sup>50</sup> “Fundada em 1951, a sociedade é aberta para quem tem interesse em Sherlock Holmes, Dr. John H. Watson e o mundo deles”. Disponível em: <https://www.sherlock-holmes.org.uk/> Acesso em: 06 de maio 2023

Figura 18 – Exposição Temática “Sherlock Holmes”



Fonte: [www.facebook.com/andrecordenonsi](https://www.facebook.com/andrecordenonsi) Acesso em: 02 jul. 2023

A escritora Nikelen Witter é professora de História da UFSM (Departamento de História), nascida em Rosário do Sul (RS) e é outra representante do movimento *Steampunk* brasileiro. Seu primeiro livro ficcional foi “Territórios Invisíveis” (2012), com o qual foi finalista do prêmio Argos (2013). “Viajantes do Abismo” (2019) foi premiado pela Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e de Assistência Social, com o Prêmio *Bunkyo*, em 2022. O mesmo livro foi finalista do Prêmio Jabuti, em 2020.

Nikelen tem outras obras *Steampunk* em coletâneas como a “*Vaporpunk - Uma missão para Miss Boite (Contos do Dragão)*” (2016); o conto “Pena e o Imperador” na coletânea *Steampunk* (Editora Estronho) e “Mary G.”, finalista do prêmio Hydra (2014); “Um Prometeu Vaporpunk” (2021), da antologia “Outros Brasis da ficção a vapor”, organização de Davenir Viganon.

Nikelen ganhou o Prêmio Açorianos de Literatura (2022) com o conto “Dezessete mortos”, título homônimo da coletânea, lançada em 2020, que contém mais outros 6 contos. Segundo o *site* da UFSM, a premiação foi criada em 1977 pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre e reconhece os destaques em Literatura do Rio Grande do Sul. Seu último lançamento é o livro “Silêncios Infinitos” (2023), pela coleção *Dragão Mecânico*, da editora Draco. A escritora realizou uma noite de autógrafos, no dia 19 de setembro de 2023, na qual ela celebrou o lançamento do livro e seu aniversário.

Figura 19 – Capa do livro “Silêncios Infinitos”



Fonte: facebook.com/nikelenwitter. Acesso em: 06 jul. 2023

Nikelen participa de eventos sobre literatura fantástica, *Steampunk* e literatura feminina e de gênero. Em 2022, Nikelen foi homenageada como patronesse da 49ª Feira do Livro de Santa Maria. Recentemente, a escritora foi o destaque de uma palestra sobre *Steampunk* e literatura fantástica para estudantes da UFSM, como mostra a figura abaixo.

Figura 20 – Palestra com Nikelen Witter



Fonte: facebook.com/nikelenwitter. Acesso em: 06 jul. 2023

O escritor Enéias Tavares (Departamento de Letras Clássicas e Linguística) é professor da UFSM, e segundo o *site* oficial da Universidade, em 2020 ele assumiu a Coordenação dos Cursos de Letras - Licenciaturas da UFSM e em 2022 assumiu a direção da Editora da UFSM. Enéias tem uma longa vida acadêmica que demonstra ter uma larga experiência como professor, pesquisador, escritor, produtor, tradutor e gestor de departamentos acadêmicos, nos quais ele ocupou lugar de chefia.

O professor gaúcho, em 2011, realizou parte de sua formação (doutorado sanduíche) na Universidade de *York* (Inglaterra) e no *Morley College of London*, onde reproduziu a técnica usada por William Blake para criar seus livros iluminados. O projeto faz parte de sua tese de doutorado sobre o poeta inglês. Seu primeiro livro ficcional foi “*Brasiliana Steampunk – A Lição de Anatomia do temível Dr. Louison*”, editora Casa da palavra (2014), livro finalista do Prêmio Argos de Literatura e vencedor do concurso Fantasy.

Enéias acumula outros prêmios, por obras em parceria com Cordenonsi e Witter. Ele também é autor de contos publicados em diversas coletâneas e é criador da série de contos “*Brasiliana Steampunk*” com heróis da literatura brasileira. Em 2020, o escritor lançou seu último o livro “*Parthenon Místico*”, pela editora *Darkside*. O professor de Literatura Clássica, mantém um *site* sobre um dos seus projetos transmídia<sup>51</sup>, o “*Brasiliana Steampunk*”<sup>52</sup> (2014), no qual é oferecido ao público o conteúdo de livros (três romances) e contos (histórias com personagens clássicos da literatura nacional) em diferentes tipos de mídias: posters, quadrinhos, vídeos, jogos de RPG, cartas de tarô, vídeos astrais e áudios interativos. O *site* também expõe um infográfico explicativo mostrando uma linha do tempo sobre os temas do projeto.

Com o ilustrador Fred Rubim, Enéias lançou a *webserie* “*A Todo Vapor!*”, no gênero quadrinhos, baseada no universo de “*A Lição de Anatomia do Temível Doutor Louison*” e desenvolvida em cinco histórias curtas, divulgadas em formato *webcomic* no *site CosmoNerd*<sup>53</sup>. O projeto ganhou o troféu HQMix em 2021, na categoria Produção para Outras Linguagens. Em 2019, o escritor publicou o romance “*Juca Pirama Marcado para Morrer*” (editora Jambô) e a *Graphic Novel* “*O Matrimônio de Céu & Inferno*”, essa também em parceria com o ilustrador e quadrinista Fred Rubim.

---

<sup>51</sup> Transmídia é a utilização de vários tipos de mídias, usadas estrategicamente para criar uma variedade de conteúdos que se completam e nutrem um mesmo universo.

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://brasilianasteampunk.com.br/>> Acesso em: 05 jun. 2023

<sup>53</sup> Disponível em: <https://cosmonerd.com.br/a-todo-vapor-webcomics/> Acesso em: 05 jun. 2023

Seguindo a cultura *mainstream* e visando uma proximidade com o público-alvo, através do projeto “*Brasiliانا Steampunk*”, lançou a versão *live-action* “A todo vapor!” (2020), que está no catálogo da plataforma de *streaming Prime Vídeos (Amazon)*. A *webserie* foi idealizada por ele e Felipe Reis (Conversas de Elevador), coprodução da *Blues Content* e da *Anim All*, e foi realizada pela *Cine kings Produções* e do *ORC Studio*. Com Enéias Tavares no roteiro, A Todo Vapor é considerada a primeira série brasileira *Steampunk*.

Baseada nos romances e contos do escritor, a *webserie* recria histórias de ficção científica, seguindo a temática *Steampunk*. A 1º (e única) temporada, com 8 episódios, conta as aventuras dos detetives Juca Pirama e Capitu, que investigam crimes na cidade São Paulo do século XX. Esses personagens e outros, oriundos dos clássicos da literatura brasileira, ganham uma versão *Steampunk*, em narrativas retrofuturistas.

Figura 21 – Série “A todo vapor!”



Fonte: *site* [www.brasilianasteampunk.com.br](http://www.brasilianasteampunk.com.br). Acesso em: 05 jun. 2023

No *site* oficial da produção transmídia, há uma descrição dos profissionais envolvidos na criação da *webserie*, disposta em vários formatos audiovisuais, para apreciação e divulgação: *trailers* e *spots* (YouTube), ilustrações (Alexandre Barbosa), cartazes (Fotos de Fabio Ghrun e Design de Marcus Lorenzetti) e *Concept Art* (Karl Felipe). O público pode conferir toda essa

informação seu *site* pessoal<sup>54</sup>, no qual ele coloca toda a documentação referente as suas obras, como também, sua atuação como produtor cultural.

Dando continuidade às suas práticas culturais, Enéias realiza 1ª edição da Festa Literária de Santa Maria (Flism-2018), em parceria com o Centro de Artes e Letras da UFSM e com a colaboração de outros professores. A Flism tem como objetivo levar para o público de Santa Maria (RS) debates e amostras literárias, com escritores convidados e especialistas no assunto, tornando-se um evento importante para comunidade santa-mariense. Na edição inaugural, os encontros aconteceram na Cooperativa dos Estudantes de Santa Maria (Cesma) e na Athena Livraria, apoiadores do evento.

Além de promover esse circuito cultural, o professor promove também *workshops*, oficinas e cursos sobre literatura fantástica, e participa também de encontros, palestras, seminários, debates em instituições educacionais em todo o país. A partir disso, surgiu o projeto de extensão “Bestiário Criativo” (2016), em parceria com a UFSM. O projeto visa promover a ficção literária fantástica e suas vertentes, e os projetos culturais relacionados ao movimento literário. Segundo o *site* oficial da universidade, hoje, além de um *podcast*, o “Bestiário Criativo”, Enéias Tavares também é responsável por uma coluna sobre criação literária no portal *CosmoNerd*.

Nesse contexto de produção cultural e transmídia, Enéias criou também a “Brasiliiana Steampunk Educacional” que visa levar a literatura fantástica para as escolas, por meio da distribuição de um “*kit*” lúdico, com materiais físicos e digitais a serem utilizados em sala de aula, pelo professor. É sabido que as escolas definem o que o aluno irá ler, pois é certo que algumas obras precisam ser lidas e estudadas por alunos, em sua trajetória escolar. Dessa maneira, as ações educacionais promovidas por essa iniciativa visam levar a literatura fantástica para o cotidiano escolar do aluno, como um instrumento utilitário-pedagógico no trabalho com a linguagem.

A literatura, nesse contexto, cria para a mente da criança e do adolescente hábitos associativos que aproximam as situações imaginárias vividas na ficção a conceitos, comportamentos e crenças na vida prática, com base na verossimilhança que os vincula. Como bem salienta Candido, a literatura não é somente um sistema de obras, mas “algo que exprime o homem e depois atua na própria formação do homem” (CANDIDO, 2012, p. 2).

Ademais, além de propor a inserção de seus livros na lista dos livros paradidáticos do projeto pedagógico das escolas visitadas, o projeto educacional viabiliza a popularização das

---

<sup>54</sup> Disponível em: < <https://eneiastavares.com.br/> > Acesso em: 06 de maio 2023.

obras entre o público infanto-juvenil. Sem pretender colocar em cena as discussões acerca dos critérios de seleção de obras literárias em sala de aula ou sobre a sacralização de obras de autores que constituem o cânone, a ação do professor e pesquisador demanda um trabalho social, político e ideológico.

Lajolo (2018, p. 56) afirma que “tudo o que nós lemos, nos marca”. Nesse sentido, as leituras de narrativas fantásticas e histórias não realistas são meios de acesso mais fáceis ao universo infanto-juvenil. Trabalhar com a literatura, ajuda a potencializar os sentimentos que evocam a fantasia e os sonhos e, dessa maneira, aproximar-se do pensamento infanto-juvenil, de como eles processam a realidade.

Segundo Cosson (1986), o pensamento infanto-juvenil é aquele que está sintonizado com esse pulsar pelas vias do imaginário. Bettelheim (2002) educador e terapeuta de crianças, em seu livro “a psicanálise dos contos de fadas”, mostram que para prender a atenção de uma criança, a literatura deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Ele ainda afirma que a história deve:

[...] estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. Resumindo, deve de uma só vez se relacionar com todos os aspectos de sua personalidade - e isso sem nunca menosprezar a criança, buscando dar inteiro crédito a seus predicamentos e, simultaneamente, promovendo a confiança nela mesma e no seu futuro. (BETTELHEIM, 2002, p. 5)

Refletindo sobre essas questões, é preciso lembrar que as obras pertencentes ao Fantatismo são obras com boa recepção do público. Os fãs dos livros de fantasia são atuantes e movimentam um mercado cultural gigantesco, como já foi mencionado. Dessa forma, há um interesse mercadológico nessas produções literárias e artísticas, pois há grandes chances de retorno lucrativo. Os fãs do gênero promovem verdadeiros circuitos culturais, com troca de informações, opiniões, criação de conteúdos, com criações de novas estórias, como fazem os fanzines e os fanfics, em convenções de fãs (*fandom*).

Seguindo essa linha, a disseminação do movimento fantasista em antologias, romances, contos, HQs, plataformas digitais, jornais, revistas, publicações acadêmicas, premiações e eventos culturais, importa em exaltar o movimento estético a fim de defender essas produções, como também, promovê-las sobre o aspecto comercial e cultural. Intelectuais e estudiosos com interesses em comum, se associam para esse fim.

Muitas editoras são formadas pelos próprios escritores de literatura fantástica que se unem para promover seus trabalhos e os dos colegas. A editora digital *Dame Blanche*, é um

exemplo disso. A escritora Clara Madrigano é coeditora e uma das fundadoras da empresa. Fundada em 2016, a editora é especializada em ficção especulativa brasileira - Ficção Científica, Fantasia e Horror, em formato eletrônico.

As associações responsáveis por premiar editoras, escritores, livreiros e demais profissionais envolvidos na produção literária e outras mídias, além de proporcionar uma projeção social ao ganhador do prêmio, tem como objetivo valorizar os indicados e garantir que suas obras circulem no meio cultural. Associações, sejam regionais ou nacionais, e as editoras especializadas, se unem a fim de promover iniciativas que divulguem as obras com o objetivo de preservar toda essa produção cultural, o que eles consideram como preservação do patrimônio cultural local ou nacional.

Dialogando com essa ideia, a salvaguarda de qualquer bem material ou cultural, transformado em bem nacional, transforma-se em símbolos de um lugar, e assim, as memórias individuais e coletivas são construídas. O que é escolhido enquanto importante e significativo para ser mostrado como referência de algo bom e qualificado, fica eternizado na memória de um grupo, de uma sociedade. Desse modo, é possível entender que o patrimônio é algo criado, como uma construção social, inventado a partir de interesses no valor cultural, econômico e político do bem artístico, sendo ele natural, material ou monumental.

Segundo o IPHAN<sup>55</sup>, a Constituição Federal de 1988, em seu Artigo 216, ampliou o conceito de patrimônio estabelecido pelo Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937, substituindo a nomenclatura Patrimônio Histórico e Artístico, por Patrimônio Cultural Brasileiro. Essa alteração incorporou o conceito de referência cultural e a definição dos bens passíveis de reconhecimento, sobretudo os de caráter imaterial. Ainda segundo órgão, estão as formas de expressão; os modos de criar, fazer e viver; as criações científicas, artísticas e tecnológicas; as obras, livros, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

Os três professores da UFSM trazem em suas histórias uma literatura cujo enredo traz elementos culturais e promove o patrimônio regional, exaltando os pontos culturais de Santa Maria (RS), e mundial, especialmente, quando retratam questões ambientais. A literatura, como criação artística, reúne em suas histórias, elementos educativos, levando o leitor a um pensamento crítico acerca dos elementos socioculturais ali constituído. A Literatura, dentro da

---

<sup>55</sup> O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) é uma autarquia federal vinculada ao Ministério da Cidadania que responde pela preservação do Patrimônio Cultural Brasileiro. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>> Acesso em: 07 de maio 2023.

sua função estética e representativa, cria condições de conscientização e formação política do cidadão.

Andre, Enéias e Nikelen retrataram em suas narrativas o patrimônio material e imaterial sul-rio-grandense, em particular, o da cidade de Santa Maria (RS). Os contos estão reunidos no livro “Sussurros da Boca do Monte”, organizados por Jéssica Dalcin da Silva. O primeiro conto é de Enéias Tavares e chama-se “Vitoria Acauã e a maldição do Arroio Itaimbé – uma aventura do Parthenon Místico”. Relata a história de Vitoria Acauã, especialista em assuntos paranormais e extraterrenos, integrante da sociedade secreta Pathernon Místico, com seu amigo paternal Doutor Benignus. Juntos, eles vão em missão secreta socorrer dois amigos paleontológicos, em Santa Maria da Bocarra do Monte.

A história faz menções a lugares históricos da cidade, ambientados no século XIX, apesar de serem descritos com outras denominações, tais como: “Santa Maria da Bocarra do Monte”, “Goela do Diabo”, “Vale do menino Divino” e outros. Os lugares mencionados são evidenciados na narrativa que apresenta o estilo *Steampunk* que se realiza em objetos, vestimentas e com veículos de tecnologia a vapor. O conto também relata a chegada dos Jesuítas espanhóis e a fundação da Redução de São Cosme, bem como a relação deles com os índios nativos da terra. A lenda da indígena Imembuí e o bandeirante Rodrigo (Morotin) também é ressaltada na história. Assim, o conto tem seu clímax em um ritual de sacrifício indígena, às margens do arroio que dá nome ao título do conto.

Os monumentos e lugares históricos da cidade são retratados, ainda que em uma história de ficção, mas mostrando que a cultura material e imaterial contribui como base para a história, a memória e o imaginário social, como sugere Marchi (2018). Segundo o autor:

No caso das Missões no Rio Grande do Sul, a disputa territorial e a Guerra Guaranítica, ocorrida entre os Guarani das reduções e os exércitos dos colonizadores, fortaleceram ainda mais o caráter épico dessas narrativas, que passaram a ser aportes identitários locais e se transformaram em romances, pesquisas históricas, roteiros turísticos e obras fílmicas. (MARCHI, 2018, p. 27).

A. Z. em seu conto “O condutor da velha estação”, coloca a estação de Santa Maria, inaugurada em 1885, pela E. F. Porto Alegre-Uruguaiana, como o espaço central de sua história. Em seu conto de terror, o escritor transforma esse patrimônio arquitetônico, tombado em 1998, em uma estação abandonada cheia de mistérios e suspense. Igualmente, Nikelen homenageia Santa Maria colocando a primeira Câmara do Paço Municipal como cenário do seu conto premiado “Dezessete Mortos” (2020). Essas narrativas sobre Santa Maria (RS) se configuram

como discursos identitários, apoiados sobre lugares que representam a memória histórica da cidade.

Nikelen, em *Viajantes do Abismo* (2019), retrata além de outras questões, um problema real e iminente que é a destruição do meio ambiente pela ação do Homem na Terra. “Em 150 anos, as florestas haviam sido arrasadas, os rios assassinados, os mares entraram em colapso, o subsolo fora revolvido e perfurado para dele se arrancar tudo o que a indústria precisasse.”<sup>56</sup> O livro mostra o mundo será engolido pelo deserto, pela areia inevitável que tudo devora. Essas histórias retratam patrimônios geológicos, arquitetônicos e culturais das cidades do Rio Grande do Sul, além de problemas ambientais que afetam a população mundial. Independente da análise que o autor propõe sobre o patrimônio, é inegável o valor dessas obras que convergem em bens culturais para àqueles que delas se apropriam.

É interessante mostrar as práticas culturais imbricadas nessas histórias ficcionais que conduzem práticas patrimoniais em suas histórias. No contexto missionário, Marchi (2018) descreve os discursos patrimoniais como aqueles que exaltam os valores gaúchos e criam uma memória histórica que serve a diversos propósitos culturais, econômicos, políticos e sociais. Igualmente, os professores-escritores utilizam de tais recursos para criarem suas narrativas fantásticas. Somado a isso, o enredo cria contextos diversos sobre o passado histórico, ampliando a dimensão cultural da comunidade.

As relações patrimoniais estabelecidas nessas obras, decorre da intenção de rememorar o passado, valorizando a paisagem imaterial e material por meio de um discurso ficcional fantástico, provedor de estímulos culturais aos indivíduos que consomem essa mensagem. Segundo Meira (2008), “a memória se revela nos monumentos, nas comemorações, na construção de determinados imaginários sociais” (2008, p. 43). Nessas narrativas há uma representação do patrimônio, naquilo que ele tem de simbólico, o que representou no passado, reafirmando suas múltiplas significações no presente.

Em um mundo altamente industrializado, pós-moderno e cibernético como o nosso, é certo que a busca por memórias é sempre uma viagem ao passado. Se a construção do patrimônio é justificada sob o testemunho do esquecimento ou da ameaça da destruição dele, só intensifica a ideia de que cultura valorizada, mediante a construção dos referenciais culturais, é o melhor ato de preservação. Por conseguinte, as pessoas estão sempre criando e recriando o mundo em que vivem, através da concepção de novos inventos, de novos textos.

---

<sup>56</sup> Trecho do livro *Viajantes do Abismo* (WITTER, 2019, p. 115)

Dessa forma, em Santa Maria (RS), constata-se um circuito cultural responsável por valorizar o patrimônio cultural, a partir dessa liberdade criadora que flui nos circuitos culturais, nas ruas, nos monumentos históricos, de lugares além dos espaços acadêmicos. Cândido considera que:

A grandeza de uma literatura, ou de uma obra, depende da sua relativa intemporalidade e universalidade, e estas dependem por sua vez da função total que é capaz de exercer, desligando-se dos fatores que a prendem a um momento determinado e a um determinado lugar. (CÂNDIDO, 2011, p.40)

Sendo assim, a subcultura *Steampunk*, que com o tempo evoluiu como estética, nesse sentido, com referências de um passado histórico e o traduziu em diversas linguagens, permitindo um presente reinventado, de quadro sociais criativos, dessa forma, engajando múltiplas experiências sensoriais, dramatizações utópicas, que enriquecem as experiências dos grupos e configuram práticas culturais.

Ademais, constata-se que essas ações dos escritores, e educadores, são responsáveis por causar transformações no meio nos quais eles estão inseridos, influenciando por meio dos seus escritos, por condutas em suas aulas ou em eventos como debates, palestras etc., como também, por meio das manifestações artísticas criadas por eles, inseridas em movimentos como o *Steampunk*, criando, dessa maneira, momentos que ficam armazenados na memória de todos.

### 3.3 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS COM OS ESCRITORES

Em virtude da distância geográfica entre a pesquisadora e os inquiridos – Ela, no Rio de Janeiro (RJ) e eles no Rio Grande do Sul (RS), optou-se por um questionário (de perguntas e respostas livres) para responder às questões necessárias para atingir os objetivos dessa pesquisa de mestrado. Amaro, Póvoa e Macedo (2004/2005, p. 4) explicam que “a importância dos questionários passa também pela facilidade com que se interroga um elevado número de pessoas, num espaço de tempo relativamente curto”. Embora sejam apenas três pessoas, os escritores inquiridos têm suas agendas profissionais, e outras limitações de horários, o que impulsionou a escolha desse método de coleta de dados.

O questionário foi enviado para o *e-mail* institucional (UFSM) dos mesmos, no dia 03 de maio de 2023, e somente dois dos três escritores responderam ao contato. O A. Z. Cordenonsi enviou a resposta no dia 25 de maio de 2023 e a Nikelen Witter enviou a resposta no dia 28 de

junho desse mesmo ano. Infelizmente, o escritor Enéias Tavares não respondeu quando lhe foi contatado, impossibilitando interpretar se foi uma recusa ou uma insciência sobre a existência do e-mail. Dessa forma, as considerações e análises sobre o tema serão concluídas com as respostas dos dois escritores que colaboraram com a pesquisa, pois o prazo foi estendido e mesmo assim, não houve retorno.

Optou-se por um questionário de questões abertas, dando mais liberdade aos respondentes. As perguntas versaram sobre *Steampunk* e sobre as produções culturais dos quais os inquiridos participam, bem como as ações promovidas por eles para propagar o movimento *Steampunk*. Evitou-se, dessa forma, elaborar questões de natureza pessoal, pois segundo Amaro, Póvoa e Macedo (2005, p. 5) as questões não podem abordar assuntos delicados ou incômodos aos participantes. Ainda segundo os autores, existem três tipos de questionários:

O questionário aberto, fechado e misto. O questionário do tipo aberto é aquele que utiliza questões de resposta aberta. Este tipo de questionário proporciona respostas de maior profundidade, ou seja, dá ao sujeito uma maior liberdade de resposta podendo esta ser redigida pelo próprio. No entanto a interpretação e o resumo deste tipo de questionário são mais difíceis dado que se pode obter um variado tipo de respostas, dependendo da pessoa que responde ao questionário (AMARO; PÓVOA; MACEDO, 2004/2005, f. 7).

Levando em consideração tais instruções, foram formuladas perguntas adequadas à pesquisa em questão. A primeira pergunta visa esclarecer o contato dos escritores com a literatura fantástica, precisamente o *Steampunk*. Os dois responderam que conheceram a literatura *Steampunk* brasileira por meio de iniciativas de editoras em selecionar contos para comporem suas coletâneas sobre o subgênero literário. Dessa maneira, eles tiveram seus contos publicados e, assim, ficaram conhecidos na comunidade literária da qual participam.

Tencionando entender o envolvimento dos escritores com a estética *Steampunk*, foi-lhes perguntado sobre a influência *punk* nas vidas deles. A Nikelen demonstrou não ter informações necessárias para responder a essa pergunta, por não se lembrar de ter vivido algum momento *underground* em sua vida. A. Z. Cordenonsi relatou que trabalhou na produção de uma banda *punk*, em Santa Maria (RS). Segundo ele, uma época que lhe proporcionou diferentes experiências e lhe possibilitou conhecer pessoas de diferentes meios sociais. Os entrevistados também relataram no questionário, o quê de *Steampunk* eles possuem e como eles traduzem essa influência em suas obras literárias e práticas culturais.

Algumas perguntas foram direcionadas para saber como surgiu a parceria entre eles, informação importante para pesquisa. Assim, os professores relataram como se conheceram e

como surgiu a ideia de trabalharem juntos. A. Z. Cordenonsi explicou o processo de confiança e amizade que resultou em dois romances *Steampunk*, em parceria também com o escritor Enéias Tavares. Segundo Nikelen Witter, eles têm planos para escreverem um roteiro juntos, futuramente.

Seguindo a temática da pesquisa, na expectativa de mensurar padrões de intenções e ações relacionadas ao tema da pesquisa, foi perguntado aos entrevistados se eles aderem a uma identidade *Steampunk* ou pensam em produzir cenas *Steampunk* relacionadas as suas obras literárias. Eles relataram que preferem aplicar as características do movimento as suas histórias somente ou abordá-lo de forma menos teatral em suas aulas ou eventos culturais dos quais participam.

As respostas dos dois entrevistados foram semelhantes nas perguntas gerais, reforçando a importância do tema e sua relevância na vida dos inqueridos. No total foram 11 perguntas, evitando um questionário muito extenso com perguntas desnecessárias. Como foi relatado, os dois inqueridos se envolveram e responderam satisfatoriamente as questões, proporcionando – na maior parte do questionário - respostas elaboradas e esclarecedoras.

O questionário seguiu uma linha de critérios estabelecidos, tentando usar perguntas gerais no início do questionário, e na sequência, explorar perguntas específicas sobre a área profissional dos entrevistados. Sendo assim, não houve má interpretação das questões, nem mesmo nenhuma delas ficou sem ser respondida por possíveis termos obscuros ou incompreensíveis, salvo um erro de digitação, o qual foi sinalizado por Nikelen, mas respondido prontamente, sem comprometimento da apresentação.

Os entrevistados ainda relataram suas aspirações e como seus projetos profissionais desenham planos para o futuro. Por fim, constatou-se que o questionário agregou para a pesquisa de forma a esclarecer questões referentes ao tema e ao problema principal descrito nessa dissertação. Assim, as respostas dos entrevistados atendem aos objetivos pretendidos por essa pesquisa, revelando-se como um vantajoso instrumento de coleta de dados e informações, que colaboram, inclusive, a concepção e desenvolvimento do produto. A descrição do instrumento de coleta está em apêndice para a apreciação do leitor, caso deseje.

#### 4 PRODUTO: GLOSSÁRIO

O produto, resultante dessa dissertação: “Glossário *Steampunk*”, se faz relevante para a história institucional da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como também para a história da cidade, Santa Maria (RS), no que tange a importância do objeto de estudo, por tratar-se de um movimento cultural atuante em várias partes do mundo, o qual nota-se um crescimento com grande expressão na nossa sociedade. Além disso, fazem parte desse movimento três grandes escritores da literatura fantástica, residentes na cidade e professores da UFSM. Além de promover os produtos culturais desses escritores, essa é uma forma de manter viva a memória da instituição através de seu corpo docente, que se destaca no universo literário e colabora para promover a Instituição no cenário nacional e internacional. Sendo assim, indiretamente, a pesquisa divulga a história da cidade e a cultura local.

Com o produto ora apresentado, não se pensa em esgotar as possibilidades de pesquisa do arquivo estudado. Espera-se que glossário proposto e construído seja um meio de demonstrar, diante dos diferentes públicos, a importância dos termos utilizados e, conseqüentemente, sua identificação, de forma a facilitar o entendimento da estética *Steampunk*. Tal trabalho viabiliza compreensão do que está sendo dito e facilita a interpretação das pessoas que leem produções da área. Assim, comprova-se a importância do glossário produzido como legitimador da história viva, destacando-se a sua necessidade de promover as práticas culturais já destacadas, além de introduzir o leitor ao conteúdo pesquisado.

Segundo Barbosa (2001, p. 29) “glossário” é um vocabulário em que se explicam palavras obscuras ou referentes a determinada especialidade técnica, científica etc. Diferente de um dicionário, um glossário permite conhecer um termo específico ou palavras desconhecidas, por serem de natureza técnica ou por pertencerem a outro idioma. Ademais, um glossário com conteúdo relevante contribui para o processo educacional de quem lê, no que tange a aquisição de conhecimento de terminologia de elementos gramaticais diversificados e terminologia com léxico específico do assunto estudado.

Esse produto pretende fazer uma contribuição aos estudantes e estudiosos envolvidos no tema, ao conceituar e definir vocábulos que pertençam ao campo cultural e literário, facilitando o acesso a esse campo lexical<sup>57</sup> ou a campos associativos. Segundo Oliveira (2008) a diferença entre campo lexical e campo associativo é que enquanto o primeiro se estrutura de forma exclusivamente linguística, o segundo está relacionado a fatores extralinguísticos. Ainda

---

<sup>57</sup> Campo lexical é um conjunto de lexemas que estabelecem relações de significação entre si e cujos significados se assemelham por compartilharem componentes semânticos comuns.

segundo o teórico, “as associações feitas entre palavras para se criar um campo associativo não são essencialmente linguísticas, pois envolvem as ideias que os falantes têm sobre o mundo, evidenciando uma questão extralinguística” (OLIVEIRA, 2008, p. 72).

Assim, considerando esses conceitos, privilegia-se a real função da língua e seus modos de agir e interagir em sociedade. Desse modo, considerando os aspectos funcionais, comunicativos, pragmáticos, sociais e discursivos que a língua possui, são evitados os reducionismos, pois como afirma Marcuschi (2008, p. 61) “a língua é um conjunto de práticas sociais e cognitivas historicamente situadas”. A língua é o meio de acesso à cultura e o meio pelo qual ela opera.

O glossário, bem como o dicionário, está relacionado a um saber histórico e cultural, pois como instrumento linguístico, produz efeitos de sentido através da linguagem que, como escreveu Locke, é “o instrumento mais notável e laço comum da sociedade” (LOCKE, 1999, p. 121). Enquanto recurso pedagógico, a lista de vocábulos está centrada na relação do sujeito com a linguagem empregada no mundo. Por certo, essa profícua nomenclatura traz consigo termos de outras áreas do conhecimento, que lhes foram incorporados, adquirindo um caráter interdisciplinar, congregando com diversas áreas envolvidas em um intercâmbio de terminologias de campos de pesquisas diversos.

O glossário, mais que um instrumento linguístico, se insere como instrumento histórico e cultural, enquanto referente de sentidos socialmente compartilhados em distintas condições de produção. Não se fez uma pesquisa cronológica ou linear de definições ou de exemplos presentes em diferentes dicionários, mas interessava selecionar os vocábulos que intercambiavam os sentidos produzidos pelo movimento *Steampunk* englobados na pesquisa.

A metodologia da pesquisa, na produção do produto, tem como base a prática da descrição linguístico-discursiva dos vocábulos e verbetes colocados em discussão, o que possibilitou a explicação dos sentidos produzidos pela estética *Steampunk*, bem como a circulação desses instrumentos linguísticos, em ambientes acadêmicos, escolares, isto é, espaços de transmissão de conhecimento. Diante disso, nossa proposta é explicitar, através de um glossário específico, a saber – “Glossário *Steampunk*” - as diferenças culturais, o adquirido da cultura estrangeira, que se entrecruza com o nacional em um processo de afirmação de identidade e formação cultural.

Segundo Medeiros e Petri (2013, p.50), “os dicionários, os vocabulários, bem como os glossários são lugares de memória na língua”. Ainda segundo as autoras, tais memórias são tecidas na prática do fazer “dicionarístico”, isto é, no ato de seleção da palavra, substantivo, se

brasileirismo. Elas reforçam que uma língua, nesses lugares, “vai funcionando como evidente e como patrimônio de uma nação (ou de uma região)” (MEDEIROS E PETRI, 2013, p.50).

Levando em consideração que o texto se constrói a partir de elementos gramaticais e lexicais da língua, pode-se afirmar que o conhecimento acerca da estrutura e da descrição do léxico é fundamental para a compreensão textual e das questões socioculturais que envolve o uso da língua nas mais diversas formas. O conteúdo literário, o aporte cultural dos elementos ali constituídos, contribui para além do letramento literário, contribui, também, para uma educação patrimonial tendo em vista os discursos construídos. Sobre os glossários, as autoras revelam que:

Vocabulários e glossários, assim como os dicionários e as gramáticas, são discursos sobre a língua. São discursos que institucionalizam uma língua, que a trabalham como patrimônio; no nosso caso, que institucionalizam, por exemplo, um léxico como de um ou de outro lugar, revelando nuances de sentidos, diferenças e aproximações, compondo, juntos, a heterogeneidade constitutiva dessa língua. (MEDEIROS E PETRI, 2013, p. 51)

O recorte eleito para a criação do produto (Figura 21) diz respeito a um glossário de definição de palavras e conceitos relacionados ao objeto de estudo dessa pesquisa. Espera-se elucidar termos específicos, expor conceitos úteis a quem não está familiarizado com o assunto. Os significados listados têm uma base bibliográfica que é identificada para fins de consulta e garantindo uma definição abrangente, para fins de informação e clareza.

Figura 22 – Capa do Glossário

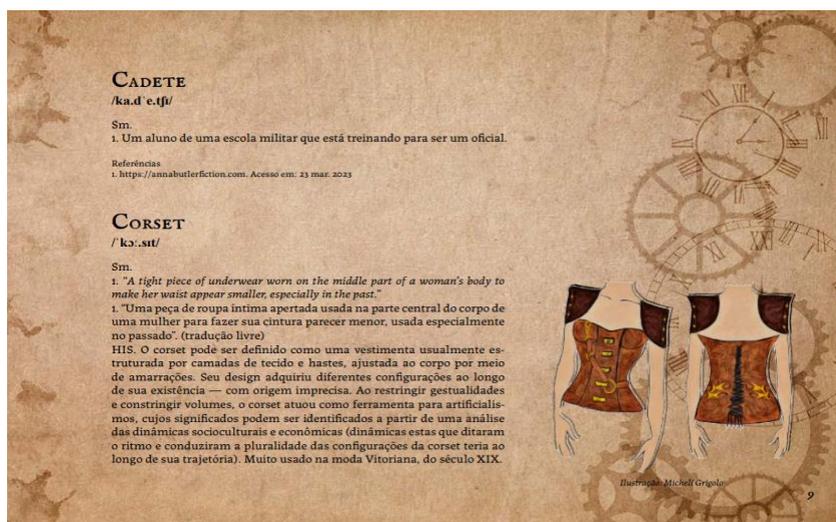


Fonte: Arquivo pessoal de Rebeca Peneluc

Além disso, visando potencializar o produto, o glossário contém um efeito visual articulado com a cultura *steam*. Cores bege, marrom, retratando o velho, o metal, a fonte tipográfica específica, algumas dessas características foram combinadas para a confecção do Glossário, a fim de que, o produto remeta à estética, e o leitor reconheça o *Steampunk* quando o lê.

A estética *Steampunk* reflete diversas formas de expressão artísticas, em diversas linguagens. Uma das características marcantes do movimento é a forma de se vestir, baseada na moda Vitoriana. O estilo influenciado pelo século XIX tem uma aparência muito peculiar. Aproveitando esse visual distinto, com diversos elementos Vitorianos, de estruturas metálicas, misturados a engrenagens e outros objetos mecanizados, com robôs a vapor, cientistas loucos, dirigíveis e armas modernas, fez-se imprescindível a confecção de um glossário ilustrado (Figura 22).

Figura 23 – Página do Glossário



Fonte: Arquivo pessoal de Rebeca Peneluc

O glossário ilustrado tem por objetivo mostrar por desenhos estéticos a visualidade *Steampunk* e o mundo fantástico no qual o movimento está inserido. A cada página (Figura 23), um termo é escolhido para ser ilustrado, possibilitando ao leitor uma experiência visual das sociabilidades que essas imagens oferecem. Dessa maneira, as ilustrações compõem junto ao texto uma narrativa visual que auxilia na compreensão do que está sendo dito. Segundo o ilustrador Luís Camargo:

A imagem tem função representativa quando imita a aparência do ser ao qual se refere; função descritiva, quando detalha essa aparência; função narrativa, quando situa o ser representado em devir, através de transformações (no estado do ser representado) ou ações (por ele realizadas); função simbólica, quando sugere significados sobrepostos ao seu referente, mesmo que arbitrariamente, como é o caso das bandeiras nacionais; função expressiva, quando revela sentimentos e valores do produtor da imagem, bem como quando ressalta as emoções e sentimentos do ser representado; função estética, quando enfatiza a forma da mensagem visual, ou seja, sua configuração visual; [...] (CAMARGO, 1987, p. 18)

Figura 24 – Sumário do Glossário

<b>SUMÁRIO</b>	
AERODROME.....	6
AIRSHIP.....	6
APOTHECARY .....	7
AUTOCAR .....	7
AUTÔMATO .....	8
CADETE .....	9
CORSET .....	9
CIGARILLO .....	10
CYBORG .....	10
DROZDE .....	11
ENGRENAGEM .....	12
ESPAÇOÓPIO .....	12
ESTRANHO .....	13
FANTASMA .....	13
FANTÁSTICO .....	14
FANTASY .....	15
GEEK .....	16
GOGGLES .....	16
INSÓLITO .....	17
MARAVILHOSO .....	18
MONÓCULO .....	18
PUNK .....	19
ROBÔ .....	20
STEAMPUNK .....	21
STEAM .....	22
ZEPPELIN .....	22
REFERÊNCIAS .....	23

Fonte: Arquivo pessoal de Rebeca Peneluc

Ao todo foram confeccionadas 23 páginas, abrangendo 22 verbetes, ao final, as referências dão conta de mostrar o local onde foram buscadas as imagens. Pretende-se com esse produto indicar o contexto no qual os vocábulos estão inseridos, de forma a explicitar o uso que se faz deles. A rigor, pretendeu-se mais indicar e sugerir do que definir, a fim de que o leitor faça diferentes análises das expressões utilizadas e suas variações na nossa língua e cultura.

Finaliza-se o produto, esperando que o que foi idealizado se cumpra, no que tange ao objetivo de uma explicitação desses vocábulos que possuem uma representação simbólica de um movimento cultural, que estabelece relações de produção e circulação de sentidos entre sujeitos, através do espaço-tempo. Dado que a cultura e a língua estão em permanente curso, a marcha não tem fim, sempre haverá trabalho a fazer.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Culler (1999) afirma que a literatura, como um dos bens do patrimônio cultural, é o ruído da cultura, assim como sua informação; além de ser uma escrita que exige leitura e envolve os leitores nos problemas de sentido. Dessa forma, a literatura traz para o mundo ficcional as estruturas do mundo social e as compartilham nas ideias do texto, incidindo sobre a sociedade.

Como resultado, apropriar-se da literatura é apropriar-se de contextos históricos e sociais, pois a escrita literária propicia não somente uma experiência prazerosa, como também, educa mentes. A representação produzida pela linguagem literária compartilha sentidos em nossa cultura. Usar a fantasia para tratar de problemas reais é um recurso importante para chamar a atenção do cidadão por trás do leitor. Candido (2012) nos mostra que:

A fantasia quase nunca é pura. Ela se refere constantemente a alguma realidade: fenômeno natural, paisagem, sentimento, fato, desejo de explicação, costumes, problemas humanos etc. Eis por que surge a indagação sobre o vínculo entre fantasia e realidade, que pode servir de entrada para pensar na função da literatura. (CANDIDO, 2012, p.3)

Todorov (2017, p. 27) disse que “a literatura enuncia o que apenas pode enunciar”. Os participantes de uma sociedade dão sentido ao texto literário e organizam suas práticas culturais, compartilhando novos significados, influenciando condutas, representando novas identidades. Assim acontece com as contraculturas. Grupos se formam para representar seus gostos artísticos, políticos e ideológicos entre si, circulando entre os afins, os seus ideais.

Dessa forma o *Steampunk* se consolida como uma estética versátil na cultura *pop*. Os participantes dessa subcultura dão sentido a objetos, vestuários e cenas que traduzem o estilo retrofuturista. Como resultado, comprovou-se que os adeptos são instigados a movimentarem todo um circuito cultural, que antes era *underground* e hoje tornou-se *mainstream*, devido ao seu alcance comercial, com geração de produtos em várias plataformas digitais, e com grande circulação entre o público em geral.

As partir das reflexões empreendidas na dissertação, verificou-se que paisagem natural e cultural desenhada nas histórias fantásticas são preservadas e eternizadas, além disso, criam um sentimento de pertencimento em que lê, ao reconhecer o local e o tempo da estória. Ainda que a interação dos símbolos regionais ali representados esteja em um contexto histórico criado, inventado, o suporte literário consegue exercer sua função social. Candido (2011, p. 53) destaca que “a função social [...] comporta o papel que a obra desempenha no estabelecimento de

relações sociais, na satisfação de necessidades espirituais e materiais, na manutenção ou mudança de uma certa ordem na sociedade”.

O produto, de forma parecida, traz elementos culturais imprescindíveis à compreensão do tema pesquisado, de forma a agregar valor e conhecimento aos que dele se beneficiam. Com as palavras selecionadas, o Glossário permite a comunicação com as pessoas, pois as palavras imprimem ideias, como explica Locke: “são palavras que, unidas com as coisas que designam, implicam também alguma coisa mais, separada e exterior da existência dessa coisa” (LOCKE, 1999, p.129). Entende-se, dessa forma, que um sentido linguístico influencia o extralinguístico, com implicações de natureza, cultural, social e política.

As relações patrimoniais estabelecidas nas obras dos escritores citados, decorrem da intenção de rememorar o passado, valorizando a paisagem imaterial e material por meio de um discurso ficcional fantástico, provedor de estímulos culturais aos indivíduos que consomem esses textos. Embora fantasiosa, a literatura reforça os vínculos identitários do leitor com o patrimônio ali representado. Hall (2015, p. 31) afirma que “as culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações”.

Os símbolos e as outras representações destacadas na obra de ficção influenciam a forma como vivemos, como vemos o mundo. Essas representações foram verificadas em práticas culturais que promoviam o movimento *Steampunk*, valorizando sua estética, em toda sua totalidade, seja como ficção científica, seja em suas visualidades. O movimento está nas narrativas, bem como nas cenas criadas para desenvolver essas histórias.

O ato de promover algo como valoroso, digno de ser preservado, é um ato de reconhecimento. Além disso, o enaltecimento do outro, da sua experiência, dos seus valores, da sua visão de mundo enquanto provedor de conhecimento é que faz a educação acontecer. É o estímulo para uma educação patrimonial, para uma relação dialógica entre os seres. Paulo Freire – no livro “Medo e Ousadia” (1986, p. 34) se perguntava, como educador: “Estou sendo a favor de quem?”. Acredita-se que, em todo esse processo, nessa pesquisa, essa pergunta está sendo respondida satisfatoriamente a todos que se interessam pela pesquisa e pela produção de saberes, além de contribuir para o processo educativo de ensino-aprendizagem daqueles que se interessarem sobre o tema.

Em suma, considerando o trajeto percorrido, com os entraves e desafios enfrentados no desenvolvimento da pesquisa, considerando as mudanças submetidas para adequar o tema e os objetivos, acredito que o caminho finalmente trilhado foi o melhor para a proposta. Ainda que tais escolhas tenham custado esforços exaustivos, o que importa é que efetivamente foi percorrido, dando-nos a certeza de que outros caminhos virão.

## REFERÊNCIAS

AMARO, Ana; PÓVOA, Andréia; MACEDO, Lúcia. **A arte de fazer questionários**. Porto: Universidade do Porto, 2004/2005.

BARBOSA, Maria Aparecida. **Dicionário, vocabulário, glossário: concepções**. In: ALVES, Ieda Maria. (Org.). *A constituição da normalização terminológica no Brasil*. 2. ed. São Paulo: FFLCH/CITRAT, 2001, p. 23-45.

BELLOTTO, Heloisa Liberalli. **Arquivos permanentes: tratamento documental**. 4 eds. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano 16a Edição - PAZ E TERRA – 2002.

CAMARGO, L. **A imagem na literatura e na ilustração para crianças**. *Perspectiva*, 1987. 5(9), 47–66. <https://doi.org/10.5007/%x>

CANDIDO, Antônio. **A literatura e a formação do homem**. Remate de Males, Campinas, SP, 2012. doi: 10.20396/remate.v0i0.8635992. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8635992>. Acesso em: 20 jul. 2022.

\_\_\_\_\_. **Literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária**. 12 eds. Rio de Janeiro: Editora Ouro Sobre Azul, 2006.

CASARES, Adolfo Bioy; BORGES, Jorge Luis; OCAMPO, Silvina. (Org.). **Antologia da literatura fantástica**. Tradução: Josely Vianna Baptista. São Paulo: Companhia das Letras, Formato: *e-book*, Kindle. 2019.

CALVINO, Italo. **Contos fantásticos do século XIX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CHARTIER, R. O mundo como representação. *Estudos Avançados*, (1991). 5(11), 173-191. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8601>

CHIAMPI, Irlemar. **O realismo maravilhoso: forma e ideologia no romance hispano-americano**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

CHOAY, Françoise. **A invenção do patrimônio urbano: o patrimônio histórico na era da indústria cultural**. In: CHOAY, Françoise. **A Alegoria do Patrimônio**. Tradução: Teresa Castro. São Paulo/SP: UNESP, 2006.

COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. Ed., 7ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2018.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária: uma introdução**. Tradução: Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca, 1999.

FACINA, Adriana. **“Não me bate doutor”**: funk e criminalização da pobreza. Comunicação apresentada no V Enecult, Salvador-BA, 2009.

FERRARI NUNES, M. R.; ANTONIO BIN, M. **Espaço urbano e teatralidades nas cenas medievalista, vitoriana e Steampunk**. Revista Comunicação Midiática, Bauru, SP, v. 12, n. 3, p. 25–39, 2017.

FERGUSON, C. **Surface Tensions: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style**. Neo-Victorian Studies, 4 (2), pp. 66-90. Swansea University, 2011.

FERNANDES, Fábio. **Vaporpunk: novos documentos de uma pitoresca época Steampunk**. Kindle. Editora Draco. Formato: *e-book*. 2014.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no College de France, pronunciada em 2 de setembro de 1970**. Tradução Laura Fraga de Almeida Sampaio. 24 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. Tradução de. Alexandra Figueiredo. Ana Patrícia Duarte Baltazar. Catarina Lorga da Silva. Patrícia Matos. Vasco Gil. Coordenação e revisão científica de José Manuel Sobral. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 4.a Edição, 2008.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GODOY, A. Schmidt. **Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais**. **Revista de Administração de Empresas**, v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. 12ª ed. Editora Lamparina, 2015.

\_\_\_\_\_. **Cultura e representação**. Organização e Revisão Técnica: Arthur Ituassu. Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. - Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016. 134 páginas

LAJOLO, M. **Literatura: ontem, hoje, amanhã**. – São Paulo: Editora UNESP, 2018.

LEMOS, Carlos Alberto Cerqueira. **O que é patrimônio histórico?** 1 ed. Tatuapé: Editora Brasiliense, 1981.

LOCKE, John. **Ensaio sobre o entendimento humano**. Vol. (Livro I e II), coordenação da tradução Eduardo A. de Soveral, Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian, 1999.

MEIRA, Ana Lúcia Goelzer. **O patrimônio histórico e artístico nacional no Rio Grande do Sul no século XX: atribuição de valores e critérios de intervenção**. 2008. 453 p. tese (Doutorado em Arquitetura) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2008.

MARCHI, Darlan de Marmann. **O patrimônio antes do patrimônio em São Miguel das Missões: dos jesuítas à UNESCO**. 2018. 524 p. Tese (Doutorado em Memória social e Patrimônio Cultural) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS, 2018.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. **Fantástico Brasileiro: O Insólito Literário do Romantismo ao Fantasismo**. 1 ed. Editora: Arte & Letra. Formato: e-book Kindle. 2019.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Projeto História. São Paulo, nº 10, dez. 1993.

OLIVEIRA, Lucia L. (org.). **Cidade: história e desafios**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2002.

PEGORARO, Éverly. **Cultura Visual: memórias, discursos e socialidades**. Jundiaí: Paco editorial, 2018.

Petri, V., & Medeiros, V. G. de. (2013). **Da língua partida: nomenclatura, coleção de vocábulos e glossários brasileiros**. Letras, (46), 43–66.

<https://doi.org/10.5902/2176148511725>

PERSCHON, M. The Steampunk Aesthetic: **Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture**, Ph.D. thesis (2012), Office of Interdisciplinary Studies: University of Alberta.

POLLAK, Michael. **Memória e identidade social**. In: Estudos Históricos, 5 (10). In: Man, 19, 1984.

FUNARI, P. P.; PELEGRINI, S. C. A. **O que é patrimônio cultural imaterial**. Rio de Janeiro: Ed. Brasiliense, 2006. Coleção primeiros passos.

ROAS, David. **A ameaça do fantástico: aproximações teóricas**. Tradução Julián Fuks. – 1.ed. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

RODRIGUES, Selma Calasans. **O fantástico**. Séries princípios. São Paulo: Ática, 1988.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense. 1ª edição ebook 2017.

SOARES, Angélica. **Gêneros literários**. 7.ed. São Paulo: Ática, 2007. 85p. - (Princípios; 166)

STRAW, W. (2013). Cenas culturais e as consequências imprevistas das políticas públicas. In: Janotti Junior, J., & SÁ, S. P. de (orgs.). **Cenas Musicais**. São Paulo: Anadarco.

EAGLETON, Terry. **A idéia de cultura**. Tradução Sandra Castello. Branco; revisão técnica Cezar Mortari. 2. Ed. São Paulo: Editora. UNESP, 2011.

TODOROV, Tzveton. **Introdução à Literatura Fantástica**. Tradução Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2017.

\_\_\_\_\_. **As estruturas narrativas**. Tradução Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2013.

VANDERMEER, Jeff. **The Steampunk Bible: an illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad scientists, and strange literature / by Jeff VanderMeel' with S. J. Chambers.** Abrams Image: 2011.

XIMENES, Sérgio Barcellos. **Cronologia Atualizada da Ficção Fantástica Brasileira: 1831-1900.** Formato: *e-book* Kindle, 2020.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola.** 11. Ed. rev., atual. E ampla. – São Paulo: Global, 2003.

\_\_\_\_\_. **Teoria da literatura I.** 2.ed. Curitiba: IESDE Brasil, 2012. 208p.

## APÊNDICE A – O PRODUTO



# Glossário Steampunk

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

Reitor: Prof. Luciano Schuch

Vice-reitora: Prof.<sup>a</sup> Martha Adaime

Diretora do Centro de Ciências Sociais e Humanas: Prof.<sup>a</sup> Sheila Kocourek

Coordenadora do Programa de Pós-graduação em Patrimônio Cultural: Prof.<sup>a</sup> Marta Rosa Borin

1.<sup>a</sup> edição

Santa Maria, RS  
2023

**CRÉDITOS EDITORIAIS:**

Pesquisa: Rebeca Peneluc

Orientação: Fernanda Kieling Pedrazzi

Diagramação e Design Gráfico: Micheli da Silva Grigolo

Capa: Micheli da Silva Grigolo. Imagem caligrafia adaptada de "Steampunk por OnTour em DeviantArt"

Revisão: Rebeca Peneluc e Fernanda Kieling Pedrazzi

Fontes de pesquisa: Livros e sites

Fontes tipográficas utilizadas: IM FELL English SC, Labrada e Times New Roman



Referência desta Publicação:

# Sumário

Aerodrome.....	6	Fantástico.....	14
Airship.....	6	Fantasy.....	15
Apothecary.....	7	Geek.....	16
Autocar.....	7	Goggles.....	16
Autômato.....	8	Insólito.....	17
Cadete.....	9	Maravilhoso.....	18
Corset.....	9	Monóculo.....	18
Cigarillo.....	10	Punk.....	19
Cyborg.....	10	Robô.....	20
Drozde.....	11	Steampunk.....	21
Engrenagem.....	12	Steam.....	22
Espaçocópio.....	12	Zeppelin.....	22
Estranho.....	13	Referências.....	23
Fantasma.....	13		

# Apresentação

Este glossário é o resultado da pesquisa de mestrado intitulada "PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA-RS", sob a orientação da prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Kieling Pedrazzi<sup>1</sup>, do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural (PPGPC), do Centro de Ciências Sociais e Humanas (CCSH), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Cumpre esclarecer que o tema central dessa pesquisa é mostrar a produção cultural no movimento steampunk e a saga fantástica em Santa Maria, no Rio Grande do Sul (RS). Com o propósito de investigar e discutir o movimento, suas características e influências nas produções culturais da cidade, a pesquisa resultou na confecção deste produto, que contém inúmeras propostas pedagógicas. Não obstante, os fundamentos teóricos dessa pedagogia, foram apresentados na dissertação de mestrado, anterior a este trabalho. Com este intuito, visando atender ao objetivo central dessa pesquisa que é divulgar o movimento cultural criado pelo subgênero Steampunk e a literatura fantástica, em Santa Maria (RS), as características visuais deste produto buscam alinhar-se com tal proposta, mostrando verbetes relacionados ao universo fantástico, de forma criativa, indo além dos significados convencionais. Ademais, tal proposta ressalta a influência cultural contida nesses verbetes, auxiliando, dessa maneira, no entendimento das ideias abordadas em toda a dissertação. Por fim, acreditamos que essa publicação possa mostrar o mundo da fantasia e as representações contidas nas palavras escolhidas, bem como, as simbologias que extrapolam o suporte verbal, em uma amostra híbrida, que instrui ludicamente, devido ao seu caráter educacional, cumprindo, assim, a nossa missão de educar pela pesquisa.

<sup>1</sup>Professora do Departamento de Arquivologia/CCSH/UFSM.

## Aerodrome

/ ɛə.rə.drəʊm/

Substantivo masculino

1. "Airport".
1. "Aeroporto".

Referências:

1. <https://annabutlerfiction.com/>  
Acesso em: 02 fev. 2023



Imagem 1

## Airship

/ ɛə.ʃɪp/

Substantivo

1. "A large aircraft without wings, used especially in the past, consisting of a large bag filled with gas that is lighter than air and driven by engines. Passengers were carried in a structure hanging below".
1. "Uma grande aeronave sem asas, usada especialmente no passado, consistindo em uma grande bolsa cheia de gás mais leve que o ar e acionada por motores. Os passageiros eram transportados em uma estrutura pendurada abaixo". (Tradução livre)

2. Barcos voadores.

Referências

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/airship>
2. [https://annabutlerfiction.com/my-books\\_\\_trashed/lancasters-luck/background/gilded-scarab-steampunk-glossary-2/](https://annabutlerfiction.com/my-books__trashed/lancasters-luck/background/gilded-scarab-steampunk-glossary-2/)  
Acesso em: 02 fev. 2023

## Apothecary

/əˈpɒθ.ə.kəri/

Substantivo

1. "A person who prepares and sells medicines and drugs".
1. "Uma pessoa que prepara e seleciona medicamentos e drogas". (Tradução livre)

Referências:

1. <https://annabutlerfiction.com/>  
Acesso em: 02 fev. 2023



Imagem 2

## Autocar

/aw.tɔ.k a.r/

Substantivo

1. "A passenger vehicle powered by an aether/phlogiston/petroleum distillate mix, with the driver in an exterior cab protected by transparent aluminum. Of various types [...]"
1. "Um veículo de passageiros movido a uma mistura de éter/flogisto/destilado de petróleo, com o motorista em uma cabine externa protegida por alumínio transparente. De vários tipos [...]" (Tradução livre)

Referências:

1. [https://annabutlerfiction.com](https://annabutlerfiction.com/)  
Acesso em: 02 fev. 2023

## Autômato

/aw.t'õ.ma.tu/

Substantivo

1. "A machine that operates on its own without the need for human control, or a person who acts like a machine, without thinking or feeling".

1. "Uma máquina que opera sozinha sem a necessidade de controle humano, ou uma pessoa que age como uma máquina, sem pensar ou sentir". (Tradução livre)

2. LIT. Antes da criação dos termos Androide (CLUTE & NICHOLLS, 1995, p. 34), Robô (SILVA, 2012) e Ciborgue (CLYNES & KLINE, 1960, p. 27), todo engenho com aparência de ser humano ou de outro animal capaz de reproduzir movimentos por meios mecânicos ou eletrônicos era chamado de "Autômato", cuja etimologia se liga ao grego automaton (auto, "próprio" + matos, "pensamento", "animado", "vontade"). Marcando presença na literatura ocidental desde A Ilíada, de Homero na forma dos trípodes do deus Hefesto, o autômato ressurgiu na Europa renascentista pelas mãos do italiano Leonardo da Vinci. Em fins do século quinze o inventor concebeu ideias sobre um cavaleiro alemão automatizado na forma de uma estrutura que seria inserida em uma armadura medieval e movimentada por meio de manivelas e cabos. Também conhecido como "Soldado Robô" ou "Robô de Leonardo", estas anotações foram redescobertas no século vinte e finalizadas em 2002 por Mark Rosheim (2016).

### Referências

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/automaton>  
Acesso em: 02 fev. 2023
2. <https://www.insolitificcional.uerj.br/automato/>



Ilustração: Micheli Grigolo

## Cadete

/ka.d e.tʃi/

Substantivo

1. Um aluno de uma escola militar que está treinando para ser um oficial.

Referências

1. <https://annabutlerfiction.com>.  
Acesso em: 02 fev. 2023

## Corset

/kɔːsɪt/

Substantivo masculino

1. "A tight piece of underwear worn on the middle part of a woman's body to make her waist appear smaller, especially in the past."

1. "Uma peça de roupa íntima apertada usada na parte central do corpo de uma mulher para fazer sua cintura parecer menor, usada especialmente no passado". (tradução livre)

2. HIS. O corset pode ser definido como uma vestimenta usualmente estruturada por camadas de tecido e hastes, ajustada ao corpo por meio de amarrações. Seu design adquiriu diferentes configurações ao longo de sua existência — com origem imprecisa. Muito usado na moda Vitoriana, do século XIX.

Referências

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/corset>  
2. PEREIRA, R. S. P. O corset como objeto-fetice na Inglaterra Vitoriana e as crises de valores nas dinâmicas entre classe e gênero. *Moda palavra e-periódico*, Florianópolis, v. 13, n. 29, p. 14-42, 2020.  
Acesso em: 02 fev. 2023



Ilustração: Micheli Grigolo

## Cigarillo

/sigarijo/

1. "A thin cigar".
1. "Um cigarro fino".

### Referências

1. <https://annabutlerfiction.com/>. Acesso em: 02 fev. 2023

## Cyborg

/saɪ.bɔːg/

### Substantivo

1. Ser humano biônico adaptado por meios cibernéticos e mecânicos a dispositivos artificiais (pernas, braços, cabeça, funções cerebrais, visão etc.) que reproduzem órgãos e/ou membros do corpo humano, de forma a superar a capacidade e habilidade naturais do homem.

2. LIT. Na mitologia grega, atribui-se ora ao deus Hefesto (o Vulcano dos romanos) ora a Dédalo a criação do primeiro ser artificial: o gigante Talos. Talos protegia a ilha de Creta rodeando a cidade e atacando os navios inimigos que ameaçavam o local (BRANDÃO, 1986, p. 175). O gigante de bronze possuía uma artéria interna que percorria todo o seu corpo metálico através da qual fluía o Ichor, o misterioso fluido da vida que lhe concedia vida e que também estava presente no sangue dos deuses gregos.

Sendo estruturada como uma criação que possuía elementos orgânicos (Ichor) e não orgânicos (corpo metálico), Talos foi um antepassado de projetos de hoje que buscam mesclar componentes vivos e artificiais e que deram origem no ano de 1960 a palavra "Ciborgue" ("Cybernetic organism") (CLYNES & KLINE, 1960, p. 27).

#### Referências

1. <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ciborgue/>.
2. <https://www.insolito ficcional.uerj.br/ciborgue/>

Acesso em: 02 fev. 2023

## Drozde

### Neologismo

1. LIT. Autômato construído de latão ou zinco, cristal de quartzo, molas e engrenagens. "Para os poetas, era a centelha da vida mecânica: sua personalidade era definida e o drozde afeiçoava-se ao amo, permanecendo eternamente ligado a ele". Retirada do livro "Le Chevalier e a exposição universal" (CORDENONSI, 2014, p. 8).

#### Referências:

1. Le Chevalier e a Exposição Universal; Autor: A. Z. Cordenonsi; Ano: 2014; Editora: Avec; Páginas: 192; Amazon.

## Engrenagem

/ĩ.grê.n' a.zêj/

Substantivo

1. As engrenagens são consideradas elementos rígidos comumente utilizados na transmissão de movimentos rotativos. Além disso, as engrenagens são caracterizadas pelas suas rodas dentadas que podem transmitir força e rotação de um eixo para outro componente dentro de um sistema de transmissão de potência ou movimento.

Referências

1. <https://www.cldrolamentos.com.br/blog/engrenagens/o-que-sao-engrenagens-e-quais-suas-aplicacoes/>  
Acesso em: 02 fev. 2023



Ilustração: Micheli Grigolo

## Espaçocópio

/ĩf.p' a.sok ə.pju/

Neologismo

1. LIT. Relativo a telescópio. Instrumento responsável por captar e registrar imagens do céu: "Foram abordados por dois homens quando saíram de sua casa munidos de um espaçocópio para registrar as estrelas" (Witter, 2019, p. 42).

Referências

1. WITTER, Nikelen. *Viajante do Abismo*. Porto Alegre, Avec Editora, 2019.



Ilustração: Micheli Grigolo

## Estranho

/es'tɾɐ̃nu/

Adjetivo

1. Que ou o que é muito diferente dos padrões usuais, que se caracteriza pelo caráter ou aspecto excêntrico; insólito, esquisito, extraordinário.
2. O que é de fora, do exterior; estrangeiro. O que não se conhece.

Referências

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/portugues-ingles/estranho>
  2. <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/estranho>.
- Acesso em: 02 fev. 2023

## Fantasmismo

/fɐ̃.ta.z'iz.mu/

Substantivo

1. LIT. Movimento assim denominado por um consenso entre críticos, autores de fantasia, leitores etc. O fantasmismo abarca todas as obras classificadas como insólitas, de um modo geral. Ainda segundo os autores Matangrano e Tavares, o fantasmismo recupera o aspecto antropofágico do movimento modernista e o aplica em sua própria categoria, a fim de abraçar em costumes, locais e aspectos culturais toda a narrativa fantástica importada.

Referências

1. MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. Fantástico Brasileiro: O Insólito Literário do Romantismo ao Fantasmismo. 1 ed. Editora: Arte & Letra. Formato: e-book Kindle. 2019.
- Acesso em: 02 fev. 2023



Imagem 3

## Fantástico

/fɛ̃.t af.tʃi.ku/

Adjetivo

1 Que ou aquilo que é produto da imaginação, que só existe como fantasia; incrível; extraordinário, extravagante.

2 LIT. "O búlgaro Tzvetan Todorov é incontestavelmente o teórico balizador da perspectiva que considera o fantástico como gênero, e isso se deve não ao fato de tê-la inaugurado, mas de ter, em 1970, com a publicação do livro *Introdução à literatura fantástica* (2004), reunido os estudos anteriores, compilando-os, discutindo-os e, por intermédio deles, produzido uma tendência teórica que congregou gêneros similares de trabalho com o sobrenatural, separando esses gêneros de outros, com propostas discursivas e temáticas destoantes".

3 LIT. O Fantástico como modo de narrar se constitui por intermédio de formas e temáticas cujo desígnio seria o de incitar a incerteza. O subtítulo do livro em que Bessière reflete sobre o fantástico aponta para essa concepção: *A narrativa fantástica: a poética da incerteza* (1974). E essa incerteza é determinada em função de uma impossibilidade de decifração.

### Referências

1. <https://michaelis.uol.com.br/busca?id=XVqp>
  2. <https://www.insolitificcional.uerj.br/fantastico-modo/>
  3. <https://www.insolitificcional.uerj.br/fantastico-genero/>
- Acesso em: 02 fev. 2023



Ilustração: Micheli Grigolo

# Fantasy

/ fæn. tə.sí/

## Substantivo

1. A type of story or literature that is set in an imaginary world, often involving traditional myths and magical creatures and sometimes ideas or events from the real world, especially from the medieval period of history:

“Um tipo de história ou literatura que se passa em um mundo imaginário, geralmente envolvendo mitos tradicionais e criaturas mágicas e, às vezes, ideias ou eventos do mundo real, especialmente do período medieval da história”. (Tradução livre)

2. LIT. Fantasia. Trata-se de uma área ficcional que, embora atualmente popularizada à escala planetária, surgiu e proliferou sobretudo na Grã-Bretanha e em vários outros países de cultura anglo-saxónica (Estados Unidos, Canadá, Irlanda, etc.), neles se registando até hoje a sua máxima produção e divulgação.

## Referências

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/fantasy>
  2. <https://www.insolitificcional.uerj.br/fantasia-fantasy/>
- Acesso em: 03 fev. 2023

## Geek

/gi:k/

Gíria

1. Geek é alguém viciado em tecnologia, em computadores e internet. O conceito de geek é semelhante ao conceito de nerd: aquele que tem um profundo interesse por assuntos científicos e tecnológicos, gosta de estudar, é muito inteligente e às vezes pouco sociável.

Referências

1. <https://www.significados.com.br/geek/#~:text=Geek%20%C3%A9%20algu%C3%A9m%20viciado%20em,e%20%C3%A0s%20vezes%20pouco%20soc%3%A1vel>.

Acesso em: 03 fev. 2023

## Goggles

/gɒg.əlz/

Susbtantivo

1. "Special glasses that fit close to the face to protect the eyes from chemicals, wind, water, etc."

1. "Óculos especiais que se ajustam ao rosto para proteger os olhos de produtos químicos, vento, água, etc." (Tradução livre)

Referências

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/goggles>.

Acesso em: 03 fev. 2023



Ilustração: Micheli Grigolo

## Insólito

/ĩ.s'ɔ.li.tu/

Adjetivo

1 Que não é habitual; anormal, extraordinário, raro: "Tinha o gosto insólito de colocar geleia em pizzas".

2 LIT. Que é contrário ao uso, às regras, aos hábitos. O vocábulo insólito, formado por derivação prefixal a partir de sólito, o qual significa, em linhas gerais, usado, habitual, costumeiro, frequente, ocorre nas línguas neolatinas tanto como adjetivo, quanto como substantivo, denotando, negativamente, além dos sentidos opostos àqueles expressos por sua construção afirmativa, extraordinário, raro, singular, incomum, estranho, que não se espera, etc. Trata-se, portanto, da forma originada pela anteposição do prefixo in-, o qual indica, primeiramente, negação, podendo, ainda, apontar para lugar ou expressar a ideia de movimento para dentro. O termo vem sendo bastante utilizado, ora como adjetivo, ora como substantivo, expressando os mesmos significados originários da palavra, para se referir à diversidade da ficção fantástica.

### Referências

1. <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ins%C3%B3lito>
  2. <https://www.insolitificcional.uerj.br/insolito-ficcional/>
- Acesso em: 03 fev. 2023

## Maravilhoso

/ma.ra.vi.áz.o.zu/

Adjetivo

1. Que é capaz de provocar admiração: espetáculo maravilhoso. Sobrenatural.
2. O que é alvo de admiração: o maravilhoso não pode ser explicado.
3. LIT. Intervenção de seres sobrenaturais ou de elementos mágicos num poema. Segundo Todorov, o maravilhoso se caracteriza pela explicação dos fenômenos, admitindo novas leis da natureza.

Referências

1. <https://www.dicio.com.br/maravilhoso/>
2. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/maravilhoso>
3. TODOROV, Tzveton. Introdução à Literatura Fantástica. São Paulo: Perspectiva, 2017. Acesso em: 03 fev. 2023

## Monóculo

/mõ.n ɔ.ku.lu/

Adjetivo. Substantivo.

1. Que tem um olho só.
2. Tipo de lente corretiva utilizado para corrigir a visão em apenas um olho. É constituída por uma lente circular, geralmente com um fio ao redor da circunferência do anel que pode ser associado a uma corda. A outra extremidade da corda é então ligada ao vestuário em uso para evitar a perda do monóculo. A origem da palavra vem do grego: mónos, único e do Latil oculu, olho.

Referências

1. <https://mercadonegroantiguidades.com.br/monoculo/>
  2. <https://dicionario.priberam.org/mon%C3%B3culo>
- Acesso em: 03 fev. 2023



Imagem 4

# Punk

/pʌŋk/

Substantivo

1. Palavra de origem inglesa.
2. Punk é um movimento artístico de contracultura, disseminado principalmente através da música e da sua ideologia que defendia o antiautoritarismo, a liberdade anárquica, a oposição ao consumismo, entre outros pensamentos revolucionários. O movimento punk surgiu a partir da atitude comportamental de algumas bandas norte-americanas (Estados Unidos), que no início da década de 1970 pregavam a aversão aos valores burgueses predominantes na época.

Referências

1. <https://www.significados.com.br/punk/>
  2. <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/movimento-punk.htm>
- Acesso em: 03 fev. 2023



Imagem 5

## Robô

/rô.bô/

Substantivo

- 1 Aparelho automático, com aspecto humanoide, capaz de se movimentar e executar diferentes tarefas, inclusive algumas geralmente feitas pelo homem.
- 2 Fig. Pessoa que cumpre ordens sem pensar, como se fosse um robô.

LIT. Ao contrário do que pode ser comumente imaginado, o robô não é um personagem vinculado aos avanços tecnológicos do século XX. Na Idade Média, por exemplo, o fascínio do ser humano em buscar replicar a ação de Deus na criação de seres semelhantes à sua forma está expresso tanto nas lendas do século XVI sobre o Golem (do hebraico "homem sem alma"), uma criatura feita de barro que ganha a vida com o auxílio de um nome secreto ou da palavra de Deus (YASSIF, 2002, p. 183-184) quanto nos relatos de alquimistas como Comélio Agrippa, Paracelso e Alberto Magno sobre a criação de homúnculos (FLORESCU, 1998, p. 194-198). Nas primeiras décadas do século XX, a crescente desumanização do ser humano frente ao ritmo acelerado da industrialização, que já tinha sido objeto de reflexão em *A metamorfose* (1915), de Franz Kafka, levou outro escritor Tcheco, Karel Tchépek, a publicar em 1920 a obra *A fábrica de robôs* (1920) (SILVA, 2012). Nesta peça teatral o termo "Robô" surgiu pela primeira vez a partir da sugestão de Joseph Tchépek, irmão do escritor, para usar a palavra tcheca *robot* ("escravo", "servidão", "trabalho forçado") para dar nome aos produtos da fábrica R.U.R. (Rossum's Universal Robots) (JOVANOVIC, 2010, p. 16).

### Referências

1. <https://www.insolitoficcional.uerj.br/robo/>
  2. <https://www.aulete.com.br/robo>
  3. <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/robo>
- Acesso em: 03 fev. 2023

## Steampunk

/ sti:m.pʌŋk/

Substantivo

1. LIT. Steampunk, também conhecido no Brasil como Retrofuturismo, é um tipo de ficção científica ambientado entre o final do século XIX e o início do XX, comumente relacionada aos períodos vitoriano e eduardiano ingleses, mas não exclusiva a essa época. Trata-se de um universo hipotético onde a tecnologia a vapor evoluiu sobremaneira, dando origem a uma infinidade de novas invenções que impactaram a sociedade e a cultura. Nele, zeplins e trens ultra velozes, carruagens mecanizadas, maquinários insuflados de magia e autômatos inteligentes, entre outros assombros tecnológicos, científicos e arcanos, convivem com elementos culturais comuns às narrativas do período, como crítica ao imperialismo, exploração comercial, conflito de classes, embate entre ciência e misticismo e alusão a novos movimentos estéticos.

Referências

1. <https://www.insolitificcional.uerj.br/steampunk/>  
Acesso em: 03 fev. 2023



Imagem 6

## Steam

/sti:m/

Substantivo

1. Vapor, fumaça, energia.
2. Aquecido a vapor.

Referências:

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/steam>  
Acesso em: 03 fev. 2023

## Zeppelin

/zɛp.əl.m/

Substantivo

1. "A large airship (= an aircraft without wings, containing gas to make it lighter than air, and with an engine)".
1. "Um grande dirigível (= uma aeronave sem asas, contendo gás para torná-la mais leve que o ar, e com motor)". Tradução livre.

Referências

1. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/zeppelin?q=Zeppelin>  
Acesso em: 03 fev. 2023

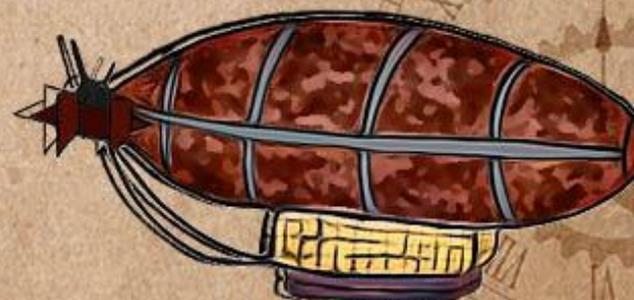
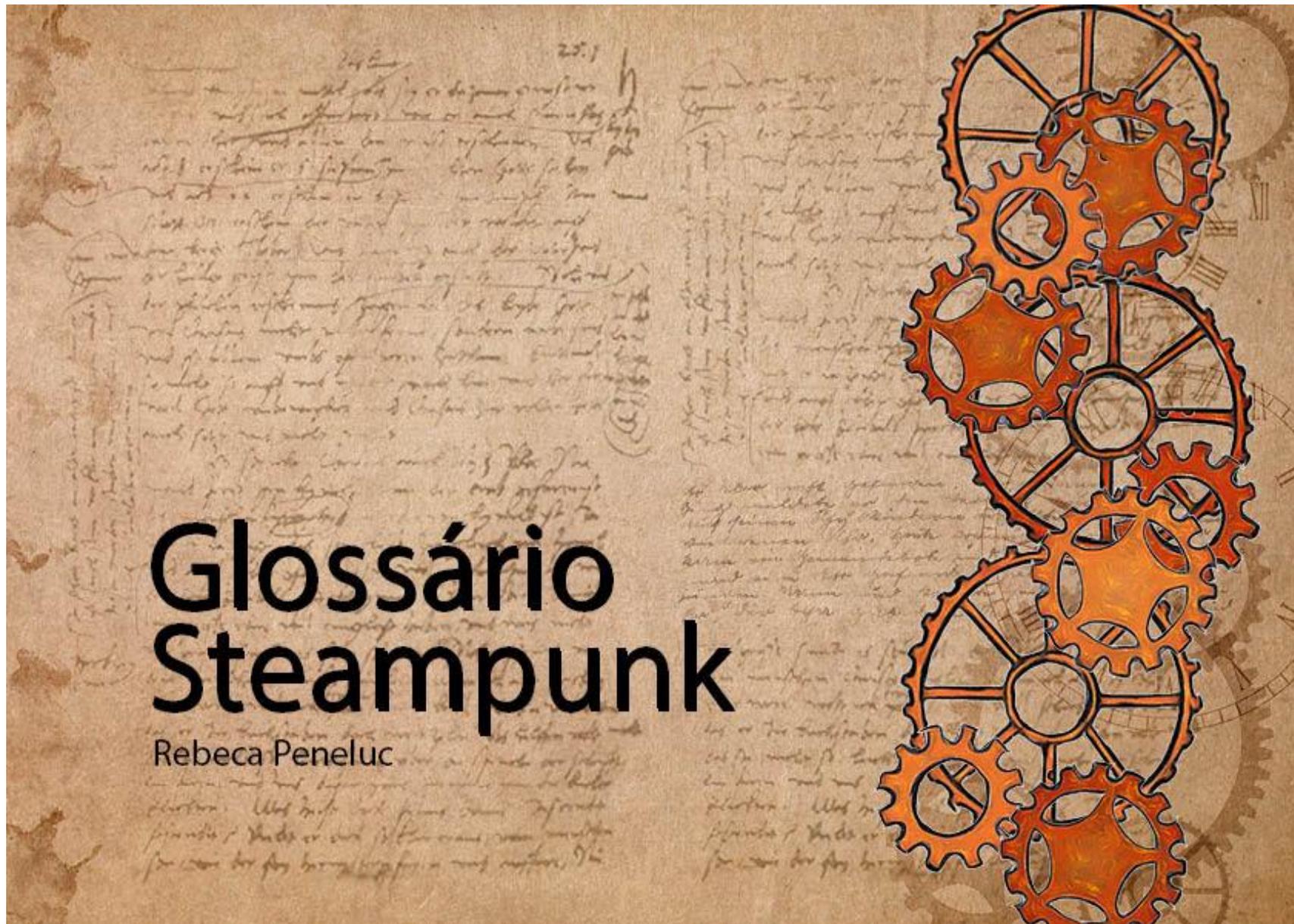


Ilustração: Micheli Grigolo

## Referências das imagens

1. <https://br.pinterest.com/pin/810929476659411808/>  
Acesso em: 02 fev. 2023
2. <https://br.pinterest.com/pin/173599760610348431/>  
Acesso em: 02 fev. 2023
3. MATAGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. Fantástico Brasileiro: O Insólito Literário do Romantismo ao Fantatismo. 1 ed. Editora: Arte & Letra. Formato: e-book Kindle. 2019.  
Acesso em: 02 fev. 2023
4. <https://www.medieval.pt/larp-e-cosplay/16403-luz-led-monoculo-steampunk-pulseira-preta.html>  
Acesso em: 02 fev. 2023
5. <https://essaroupatemhistoria.com/web-stories/a-volta-do-punk-rock-com-cruella/>  
Acesso em: 05 jul. 2023
6. <https://fazfacil.com.br/reforma-construcao/decoracao-steampunk/>  
Acesso em: 03 fev. 2023



## APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE A. Z. CORDENONSI



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL  
EM PATRIMÔNIO CULTURAL

ORIENTADORA Fernanda Kieling Pedrazzi  
MESTRANDA Rebeca Genildes Peneluc Rocha

### QUESTIONÁRIO

#### ENTREVISTA COM A. Z. *CORDENONSI*

##### 1. QUANDO VOCÊ CONHECEU A LITERATURA STEAMPUNK BRASILEIRA?

Foi por meio de uma publicação da já extinta editora Tarja, chamada Steampunk – Histórias de um Passado Extraordinário, que reunia textos de diversos autores nacionais e que foi lançada em 2009. Ali, conheci os autores Gianpaolo Celli, Fábio Fernandes, Roberto de Sousa Causo, Romeu Martins e Flávio Medeiros e reencontrei o Antonio Luiz M. C. Costa, do qual já tinha lido outras histórias. Eu não conhecia o termo steampunk, mas já tinha lido outras histórias que brincavam com a ideia; foi nesse livro que reconheci que o que estava lendo era Steampunk e foi quando resolvi me aventurar na área.

##### 2. VOCÊ CHEGOU A VIVENCIAR O MOVIMENTO PUNK, UNDERGROUND, QUANDO MAIS JOVEM? O QUE DESSE MOVIMENTO VOCÊ INCORPORA ÀS SUAS OBRAS?

Na minha juventude, fui roadie uma banda punk santa-mariense chamada Dirty Job, formada por vários amigos meus. Cheguei a me aventurar em escrever algumas letras. Na época, frequentava bares e locais onde diversas bandas underground de Santa Maria se reuniam para tocar, o que se seguiu até o fim da faculdade (93 a 96). Creio que, o que mais marcou dessa época, foi a possibilidade conhecer pessoas que vinham de todas as classes sociais, com histórias, futuros e planos completamente diferentes do que as que conhecia, pois vinha de uma família de classe média, frequentador de escolas particulares. Nos shows, havia gente que tinha ido na Disney nas últimas férias até uma galera que juntava moedas para pegar o ônibus. E a convivência era extremamente tranquila, pois o que unia a todos era ouvir rock and roll. Foi uma experiência de vida que marcou a minha identidade, não só como escritor, de ter uma percepção muito clara do que era privilégio ou ter oportunidades e de quem precisava ralar todos os dias

para poder apenas ter o que comer. Foi nesse momento que entendi que as políticas públicas, via de regra, deveriam atender os que não tinham as mesmas oportunidades que eu. A concepção de que alguém deve ser medido pelo que faz ou pensa e não pela roupa que veste ou a quantidade de dinheiro que tem em sua carteira foi algo que sempre levei para todas as minhas histórias e minha própria vida.

### **3. VOCÊ CONSIDERA TER UMA IDENTIDADE STEAMPUNK?**

Creio que tenha algumas características, como gostar de tecnologia antiga e realizar trabalhos manuais, mas não tenho o saudosismo que parece impregnado em muito dessa cultura. A minha vontade de usar o steampunk está centrado na chance de poder recriar aquele futuro, enfrentar os velhos preconceitos e, pelo menos uma vez, fazer os oprimidos chutarem a bunda dos poderosos.

### **4. ALÉM DAS OBRAS LITERÁRIAS, QUAIS OUTROS PRODUTOS CULTURAIS SÃO GERADOS E TROCADOS ENTRE VOCÊ E SEU PÚBLICO?**

Além dos livros, noveletas e contos, tenho produzido roteiros de quadrinhos e, eventualmente, realizo algum tipo de ilustração ou trabalho manual relacionado aos meus universos que posto nas redes sociais.

### **5. PENSANDO A LITERATURA COMO CRÍTICA SOCIAL, QUAL TEMA NÃO PODE DEIXAR DE SER ABORDADO NAS SUAS HISTÓRIAS?**

Eu exploro temas diversos de acordo com cada obra; acho que cada obra tem uma história a contar diferente. Nas minhas obras infanto-juvenis, como o universo do Jovem Sherlock Holmes e as aventuras de Le Chevalier, tenho debatido o papel da mulher na sociedade vitoriana como reflexo da nossa própria sociedade, além da forma como as crianças e jovens eram vistos e tratados pelos adultos, o que poderia variar entre o desprezo e a exploração, dependendo das intenções. Em obras mais adultas, tenho destacado o preconceito racial e social.

### **6. COMO E QUANDO VOCÊ CONHECEU A NIKELLEN WITTER E O ENEIAS TAVARES?**

A Nikelen frequentava a mesma escola que eu, há muito tempo atrás, em uma galáxia muito distante (Centenário). Depois, nos reencontramos quando passamos a trabalhar como professores na Unifra (atual UFN), já nos anos 2000. Muitos anos depois, eu e ela começamos a escrever contos para diversas antologias de editoras brasileiras e resolvemos marcar um evento na livraria Athena para falar sobre Steampunk. O Enéias Tavares foi até o evento e foi ali que nos conhecemos.

### **5. COMO SURTIU A IDEIA DE ESCREVER OS LIVROS JUNTOS? COMO FOI O PROCESSO?**

A ideia surgiu a partir do nosso editor, Artur Vecchi, que entrou em contato comigo e com o Enéias, sugerindo que nós criássemos uma história steampunk com os três autores da cidade. Conversamos com a Nikelen, que topou na hora e, a partir daí, criamos a história de forma colaborativa, em várias reuniões. A partir de uma ideia já consolidada, estabelecemos o que iria ocorrer em cada capítulo. Somente a partir dessa estrutura já estabelecida é que começamos a escrever, de forma paralela. Depois, trocamos os textos, fizemos as alterações necessárias e enviamos essa primeira versão para o Artur, que fez algumas sugestões. Voltamos a trabalhar no texto até que ele estivesse pronto. O segundo livro foi construído da mesma forma.

O processo, como não poderia deixar de ser, foi trabalhoso, mas, também, muito divertido. Para que algo dessa natureza pudesse funcionar, é necessário um respeito mútuo muito grande entre todos os

participantes. O trabalho e retrabalho de ler as partes dos outros, sugerindo edições ou fazendo comentários só funciona se todos confiarem em seus colegas. Essa foi a premissa básica do processo e foi, com certeza, o motor que fez com que ele funcionasse.

**6. VOCÊS ENGAJARAM UMA PERFORMANCE STEAMPUNK NO CENTRO HISTÓRICO DE SANTA MARIA PARA UM SITE JORNALÍSTICO (GZH). VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE OUTRAS PERFORMANCES COM OS GRUPOS DE STEAMERS OU OUTROS GRUPOS DE COSPLAYS EM SANTA MARIA OU FORA DA CIDADE?**

Não.

**7. O STEAMPUNK TEM UMA VISUALIDADE MARCANTE. VOCÊ TRABALHA A SUA IDENTIDADE VISUAL? CONSIDERA ADERIR ALGUM ARQUÉTIPO DE IMAGEM AO INTERAGIR COM O PÚBLICO?**

Nunca trabalhei a ideia de um arquétipo. Tento ser o mais real possível ao interagir com o público.

**8. VOCÊ TEM PLANOS PARA PRODUZIR ESSAS CENAS STEAMPUNK OU OUTRO TIPO DE CENAS TEATRAIS RELACIONADAS ÀS SUAS OBRAS?**

Nenhuma, no momento.

**9. SUAS OBRAS SÃO REPLETAS DE REFERÊNCIAS POLÍTICAS, HISTÓRICAS E LITERÁRIAS. HÁ NAS SUAS HISTÓRIAS, ALGUMA REFERÊNCIA QUE O PÚBLICO NÃO CAPTOU, E QUE VOCÊ GOSTARIA QUE FOSSE MENCIONADA, DEBATIDA POR CRÍTICOS E LEITORES?**

Na verdade, a maior parte do que pesquisamos ou acaba não aparecendo na versão final (e cabe ao autor selecionar com cuidado o que pode ou deve aparecer na obra) ou não é percebida, pois acaba se mesclando de tal forma com a obra que parece fazer parte da mesma. E essa é uma das tarefas do escritor. Por exemplo, no Guanabara Real – A Alcova da Morte, a cena da chegada de Firmino no Instituto Legal, quando menciono a retirada dos internos do antigo asilo que existia ali, foi retirado de um episódio real, ocorrido na região. Os relatos sobre os gemidos e gritos do asilo apareciam nos jornais da época. Da mesma forma, todos os jornais do segundo romance, que aparecem enaltecendo a ditadura imposta pelo Barão do Desterro, são versões levemente alteradas de jornais da época da implantação da Ditadura no Brasil. A notícia da sublevação de tropas de Minas Gerais reverbera uma tentativa que houve, na implantação da ditadura, de tropas resistentes ao golpe. Já um exemplo da cultura pop, quando Shariff arranca a mão de Firmino, a sua fala dizendo que não havia escapatória e pedindo para que ele não obrigasse a destruí-lo é retirada diretamente de Star Wars – O Império Contra-Ataca, quando Darth Vader arranca a mão de Luke Skywalker.

**10. HÁ PREVISÃO DE ESCRITA EM OUTROS SUBGÊNEROS, DA ESTÉTICA PUNK, EM FORMATO DE LIVRO OU COLETÂNEA?**

Nesse momento, não. O gênero que eu mais me aproximo é o cyberpunk, mas nunca desenvolvi nada, até o momento. Mas não descarto nenhuma possibilidade.

**11. PARA VOCÊ, QUAL O FUTURO DO STEAMPUNK NO BRASIL?**

No Brasil, assim como no resto do mundo, o steampunk tem se mesclado com a ideia de história alternativa e ficção histórica, gerando obras que dificilmente seriam classificadas, de forma purista, em um movimento ou outro. Essa é uma tendência que acho saudável, pois creio que qualquer tipo de tentativa de compartimentalizar uma obra ou movimento pode levá-lo ao enfraquecimento. O steampunk, assim como a ficção científica em geral, e a fantasia e o horror, levam a literatura aos extremos, às galáxias mais distantes ou ao interior de nós mesmos, mas, sempre, tentando responder as mesmas perguntas: o que somos? Para onde vamos? Como vemos o mundo? Como o mundo nos afeta?

## APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE NIKELÉN WITTER



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL  
EM PATRIMÔNIO CULTURAL

ORIENTADORA Fernanda Kieling Pedrazzi  
MESTRANDA Rebeca G. Peneluc Rocha

### QUESTIONÁRIO

#### ENTREVISTA COM *NIKELÉN WITTER*

##### 1. QUANDO VOCÊ CONHECEU A LITERATURA STEAMPUNK BRASILEIRA?

Em 2010, mais ou menos. Na época, começava uma bolha de editoras independentes publicando literatura fantástica no Brasil. O método delas para conhecer e atrair autores era o de lançar editais com temas para coletâneas de contos. Os melhores acabavam sendo publicados. Foi aí que conheci o steampunk pelo seu nome, pois a Editora Estronho lançou um edital convidando escritoras para submeterem suas obras para uma coletânea que se chamaria *Steampink*. Eu havia acabado de escrever uma tese sobre o século XIX, então, para quem, como eu na época, estava buscando entrar no mercado editorial de literatura fantástica, o edital parecia um sinal do universo para que eu escrevesse. Acabou sendo o primeiro conto que publiquei: *Pena e o Imperador*.

##### 2. VOCÊ CHEGOU A VIVENCIAR O MOVIMENTO PUNK, UNDERGROUND, QUANDO MAIS JOVEM? O QUE DESSE MOVIMENTO VOCÊ INCORPORA ÀS SUAS OBRAS?

Não. Eu mal tinha aprendido a andar na época. A coisa mais antiga que lembro sobre os punks é da música do Gilberto Gil, Punk da Periferia (1983). Lembro de perguntar o que era um punk. Não lembro da resposta.

##### 3. VOCÊ CONSIDERA TER UMA IDENTIDADE STEAMPUNK?

Não. Acho que tem pessoas que pensam e trabalham assim bem mais do que eu. Para mim, o steampunk é uma das estéticas em que posso travestir minhas histórias, mas não vejo como uma identidade. Apenas tenho a autoimposição de ser fiel a determinados elementos quando escrevo steampunk. Primeiro, focar em figuras marginalizadas, trazendo-as para o centro das histórias. Segundo, manter a crítica ácida ao sistema. Terceiro, fazer as coisas de um jeito que também soe, de forma catártica, como um acerto de contas com nossa história passada, cheia de elitismo, discriminação e opressão.

#### **4. ALÉM DAS OBRAS LITERÁRIAS, QUAIS OUTROS PRODUTOS CULTURAIS SÃO GERADOS E TROCADOS ENTRE VOCÊ E SEU PÚBLICO?**

Eu não consigo manter consistência em produzir conteúdo nas redes, por exemplo. Mas sou bastante convidada para falar tanto de literatura, quanto de História e de Feminismo. E, muitas vezes, são falas que, gravadas, são disponibilizadas online, o que aumenta bastante as trocas. Quando posso, publicizo minhas aulas.

#### **5. PENSANDO A LITERATURA COMO CRÍTICA SOCIAL, QUAL TEMA NÃO PODE DEIXAR DE SER ABORDADO NAS SUAS HISTÓRIAS?**

A opressão às mulheres e a outras minorias. As questões de gênero e sexualidades não ortodoxas. Governos de ricos para ricos.

#### **6. COMO E QUANDO VOCÊ CONHECEU A **NIKELEN WITTER** (Acho que aqui é o Enéias, né?) E O A. Z. CORDENONSI?**

Eu conheci o AZ na época da escola, porque fomos contemporâneos. Não que fossemos amigos ou próximos, mas a gente se conhecia. Depois, na aproximamos na UFN (antiga UNIFRA) onde nós e nossos cônjuges éramos professores. Mesmo em áreas diferentes, acabamos nos aproximando por conta do humor, de sermos nerds e dos dois quererem escrever literatura fantástica. Aí começaram a aparecer eventos, especialmente, os produzidos pela Livraria Athena de Santa Maria e nós dois começamos a ser chamados. Foi num desses eventos que conhecemos o Enéias. Ele também era um professor universitário nerd que queria escrever literatura fantástica.

#### **5. COMO SURTIU A IDEIA DE ESCREVER OS LIVROS JUNTOS? COMO FOI O PROCESSO?**

A ideia, na verdade, foi do Artur Vechi, editor da Avec Editora. Ele já nos conhecia de eventos como a Odisseia de Literatura Fantástica de Porto Alegre. Aí ele lançou a ideia para os meninos numa conversa com eles em Porto Alegre. Então, os meninos me procuraram. A ideia era solidificar o que já estava sendo identificado como o grupo de Santa Maria, afinal, eram muitas características parecidas: mesma cidade, mesma profissão primária, mesmo tipo publicações, etc. A gente acabou achando que poderia funcionar.

#### **6. VOCÊS ENGAJARAM UMA PERFORMANCE STEAMPUNK NO CENTRO HISTÓRICO DE SANTA MARIA PARA UM SITE JORNALÍSTICO (GZH). VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE OUTRAS PERFORMANCES COM OS GRUPOS DE STEAMERS OU OUTROS GRUPOS DE COSPLAYS EM SANTA MARIA OU FORA DA CIDADE?**

Não. Sempre que encarei o Steamplay foi com os meninos e, geralmente, para o lance dos livros e da divulgação deles.

**7. O STEAMPUNK TEM UMA VISUALIDADE MARCANTE. VOCÊ TRABALHA A SUA IDENTIDADE VISUAL? VOCÊ CONSIDERA ADERIR ALGUM ARQUÉTIPO DE IMAGEM AO INTERAGIR COM O PÚBLICO?**

Não. Até incorporo um ou outro elemento se algum evento pede isso, mas normalmente não. Eu tenho uma identidade muito forte como pensadora feminista e acaba que não me dedico a criar outras identidades. Talvez, até devesse, mas na maior parte do tempo, minha cabeça está tão cheia de coisas que não tenho condições de navegar nessas águas. Meu público leitor nunca exigiu isso também de mim não.

**8. VOCÊ TEM PLANOS PARA PRODUZIR ESSAS CENAS STEAMPUNK OU OUTRO TIPO DE CENAS TEATRAIS RELACIONADAS ÀS SUAS OBRAS?**

Se tenho, não imagino nada comigo interpretando. Em termos literários, não pretendo abandonar a estética tão cedo. Nos meus planos futuros tenho um livro de contos, um roteiro (com os meninos) e mais um romance.

**9. SUAS OBRAS SÃO REPLETAS DE REFERÊNCIAS POLÍTICAS, HISTÓRICAS E LITERÁRIAS. HÁ NAS SUAS HISTÓRIAS, ALGUMA REFERÊNCIA QUE O PÚBLICO NÃO CAPTOU, E QUE VOCÊ GOSTARIA QUE FOSSE MENCIONADA, DEBATIDA POR CRÍTICOS E LEITORES?**

Eu gosto de replicar a frase de que a escrita é finita e a leitura é infinita. Nesse sentido, minhas percepções como escritora, eu penso, são mais limitadas que as dos leitores. Acho que eles têm condições de extrair das obras, por vezes, muito mais do elas deram. Sinceramente, gosto de aguardar o que vem de lá. Acho que é o que realmente enriquece a obra.

**10. COMO RESULTADO DE SEUS ESTUDOS DE GÊNEROS, HÁ A PREVISÃO DE ESCRITA COM PARCERIA FEMININA?**

No momento, não. A verdade é que cada vez parece mais impossível conciliar agenda com outra pessoa. Talvez depois da aposentadoria.

**11. PARA VOCÊ, QUAL O FUTURO DO STEAMPUNK NO BRASIL?**

Acho que ainda temos muito espaço para criação. Como costume dizer, acho que o steampunk ganha força no Brasil porque é uma forma que temos de ajustar nossas contas com o passado, em especial com o nosso século XIX. Sabe-se lá quando nós estaremos com essas contas satisfeitas.

## APÊNDICE D – TERMO DE CONSETIMENTO DE PRISCILLA DALMARCO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE POS-GRADUAÇÃO EM PATRIMONIO CULTURAL

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do projeto: **PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA-RS**

Pesquisador responsável: Rebeca Genildes Peneluc Rocha  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Kieling Pedrazzi  
Instituição/Departamento: Universidade Federal de Santa Maria – Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural  
Telefone: 55 (24) 99237-3838

Eu, REBECA GENILDES PENELUC ROCHA, mestranda do Programa de Pós-Graduação Profissionalizante em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria, venho através deste, informar-lhe que estou realizando um trabalho de pesquisa intitulado: **PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA-RS.**

Por meio desta pesquisa pretende-se analisar o movimento cultural Steampunk, movimento proveniente do subgênero literário de ficção científica. Trata-se de histórias ambientadas no passado, precisamente na Era vitoriana, explorando tecnologia do futuro, por isso é chamado de retrofuturismo. Os dispositivos tecnológicos contemporâneos são adaptados à tecnologia a vapor da época. Por conseguinte, serão analisados também a estética visual do movimento cultural, suas ações criativas, performances de grupos, gestos ritualísticos, bem como, outras práticas sociais que revelam um processo de produção e consumo de produtos. Além disso, pretende-se investigar os agenciamentos, estratégias e procedimentos dos envolvidos. O nome e a identidade do entrevistado serão mantidos em sigilo, se assim ele desejar.

Eu Priscilla Sisto Dalmarco, RG n. 130849539 concordo em contribuir com a pesquisa contando a história da minha vida.

Concordo ( ) ou não concordo  com a gravação da entrevista.

Concordo ( ) ou não concordo  com a filmagem da mesma e assino este consentimento em duas vias, ficando com a posse de uma delas.

Assinatura do participante da pesquisa

Curitiba, 16 / 12 de 2022.

## APÊNDICE E – TERMO DE CONSENTIMENTO DE ANDRE CORDENONSI



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE POS-GRADUAÇÃO EM PATRIMÔNIO CULTURAL

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do projeto: **PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA-RS**

Pesquisador responsável: Rebeca Genildes Peneluc Rocha  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Kieling Pedrazzi  
Instituição/Departamento: Universidade Federal de Santa Maria – Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural  
Telefone: 55 (24) 99237-3838

Eu, REBECA GENILDES PENELUC ROCHA, mestranda do Programa de Pós-Graduação Profissionalizante em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria, venho através deste, informar-lhe que estou realizando um trabalho de pesquisa intitulado: **PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA-RS.**

Por meio desta pesquisa essa pretende-se mostrar a produção cultural no movimento *Steampunk* e a saga fantástica em Santa Maria, no Rio Grande do Sul (RS). As motivações deste trabalho, ao abordar este tema, centram-se na ideia de esclarecer e informar sobre as iniciativas culturais ligadas à essa produção literária. Com o propósito de investigar e discutir o movimento cultural *Steampunk*, suas características e influências, serão analisados também a estética visual desse movimento cultural, suas ações criativas, as performances de grupos, os gestos ritualísticos, bem como, outras práticas sociais que revelam um processo de produção e consumo de produtos. Além disso, pretende-se investigar os agenciamentos, as estratégias e os procedimentos de quem mobiliza o movimento.

O nome e a identidade do entrevistado serão mantidos em sigilo, se assim ele desejar.

Eu ANDRE ZANKI CORDENONSI, RG n. 9030081435 concordo em contribuir com a pesquisa respondendo ao questionário.

Concordo (x) ou não concordo ( ) com a entrevista por meio de questionário.

Concordo (x) ou não concordo ( ) com a filmagem da mesma e assino este consentimento em duas vias, ficando com a posse de uma delas.

Assinatura do participante da pesquisa

Santa Maria, 25 de maio de 2023.

## APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO DE NIKELÉN WITTER



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE POS-GRADUAÇÃO EM PATRIMÔNIO CULTURAL

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do projeto: **PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA-RS**

Pesquisador responsável: Rebeca Genildes Peneluc Rocha  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Kieling Pedrazzi  
Instituição/Departamento: Universidade Federal de Santa Maria – Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural  
Telefone: 55 (24) 99237-3838

Eu, REBECA GENILDES PENELUC ROCHA, mestranda do Programa de Pós-Graduação Profissionalizante em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria, venho através deste, informar-lhe que estou realizando um trabalho de pesquisa intitulado: **PRODUÇÃO CULTURAL NO MOVIMENTO STEAMPUNK: A SAGA FANTÁSTICA EM SANTA MARIA-RS.**

Por meio desta pesquisa essa pretende-se mostrar a produção cultural no movimento *Steampunk* e a saga fantástica em Santa Maria, no Rio Grande do Sul (RS). As motivações deste trabalho, ao abordar este tema, centram-se na ideia de esclarecer e informar sobre as iniciativas culturais ligadas à essa produção literária. Com o propósito de investigar e discutir o movimento cultural *Steampunk*, suas características e influências, serão analisados também a estética visual desse movimento cultural, suas ações criativas, as performances de grupos, os gestos ritualísticos, bem como, outras práticas sociais que revelam um processo de produção e consumo de produtos. Além disso, pretende-se investigar os agenciamentos, as estratégias e os procedimentos de quem mobiliza o movimento.

O nome e a identidade do entrevistado serão mantidos em sigilo, se assim ele desejar.

Eu Nikelen Acosta Witter RG n. 7057463511 concordo em contribuir com a pesquisa respondendo ao questionário.

Concordo (x) ou não concordo ( ) com a entrevista por meio de questionário.

Concordo (x) ou não concordo ( ) com a filmagem da mesma e assino este consentimento em duas vias, ficando com a posse de uma delas.

Assinatura do participante da pesquisa

Santa Maria, 04/05 de 2023.