

## Um estudo de caso de narrativa transmídia: “A lição de Anatomia do Dr. Louison” de Enéias Tavares

*A case of study of transmedia narrative: “A lição de Anatomia do Dr. Louison” by Enéias Tavares*

Suellen Cordovil da Silva <sup>1</sup>  
Anderson Amaral de Oliveira <sup>2</sup>

### Resumo

As narrativas contemporâneas apresentam expansões de seus universos em diversos canais midiáticos, caracterizando o conceito de Narrativa Transmídia, ou originalmente em inglês “Transmedia storytelling”. As Narrativas Transmídia, além de proporcionar múltiplas experiências seus universos ficcionais, apresentam-se como promissoras possibilidades para o mercado de ficção, englobando a literatura, quadrinhos, televisão, internet, jogos digitais, entre outros produtos de uma variada gama possibilidades. Este trabalho propõe analisar a série **Brasiliiana Steampunk**, criada por Enéias Tavares, cujo universo ficcional, a partir do livro “A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison”, compreende a literatura, jogo de cartas, web comic, web série, suplemento escolar para professores, além de materiais digitais extra.

**Palavras-chave:** Transmídia, Narrativa Transmídia, **A lição de Anatomia do Dr. Louison**, Enéias Tavares.

### Abstract

*Contemporary narratives present expansions of their universes in various media channels, characterizing the concept of Transmedia Narrative, or originally in English “Transmedia storytelling”. Transmedia Narratives, besides providing multiple experiences, their fictional universes are regarded as promising possibilities for the fiction market, including literature, comics, television, internet, digital games, among other products with a wide range of possibilities. This article analyzes Brasiliiana Steampunk series, created by Enéias Tavares, whose fictional universe, from the book “A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison” includes literature, card game, web comic, web series, school supplement for teachers, as well as extra digital materials.*

**Keywords:** Transmedia, Narrative Transmedia, *A lição de Anatomia do Dr. Louison*, Enéias Tavares.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Estudos Literários na Universidade Federal do Santa Maria (UFSM) e mestra em Estudos Literários pela Universidade Federal do Pará (UFPA), professora de Literatura de Língua Inglesa na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), pesquisadora Media Lab/Unifesspa.

<sup>2</sup> Professor do curso de Letras Português e Inglês da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ). Possui graduação em Letras-Habilitação: Língua Inglesa e Respectivas literaturas pela UNIJUÍ (2009), mestrado em Letras: Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM (2011) e Doutorado em Letras: Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

## À guisa de uma introdução dos universos da mídia e transmídia

O termo media ou mídia, pode ser compreendido enquanto meio, ou ainda uma forma de acesso que possibilita a conexão entre duas dimensões distintas e distantes entre si, como entre o sujeito e a algum tipo de informação. Para David Buckingham (2003, p. 3) usamos as mídias para comunicar com as pessoas de forma indireta ou mesmo em contato direto, de modo que, as mídias não oferecem uma janela transparente sobre o mundo, e sim, canais através dos quais “representações e imagens do mundo podem ser comunicadas indiretamente” [minha tradução]. Desse modo, as mídias são vistas como forma de intervenção no mundo, à medida em que proporcionam versões de mundo mediadas, selecionadas, assim como também acesso direto a ele.

Para Lévy (1999, p. 61), mídia significa o “suporte ou o veículo da mensagem”. O termo mídia compreende as formas de comunicação antigas e as modernas, de forma que as tecnologias digitais possibilitam um reposicionamento dos textos que são possíveis de circular dentro daquele sistema de decodificação, inclusive alterando a forma de percepção dos estímulos sensoriais, a relação dos sujeitos com a informação e as formas de interação

Em termos sociais, Levi (1999, p. 62), considera que os dispositivos comunicacionais possibilitam interações de três modos: um-todos, por exemplo a imprensa; um-um, se enquadra as comunicações individuais, como as cartas, o telefone e o e-mail pessoal; e todos-todos. Essa última apresenta formas originais de interação, nas quais os meios digitais possibilitam construções colaborativas, em alguns casos simultâneas, como conferências eletrônicas e correspondências abertas que qualquer membro pode responder e propor contribuições. Por essa perspectiva multilateral, as formas de comunicação dão suporte para mutações culturais, além do fato de que diferentes gêneros textuais podem também compor a mensagem.

A tecnologia digital contemporânea, de modo especial, permite que as mídias ampliem o escopo de mecanismos pelos quais pode transmitir suas mensagens, assim como é capaz de dialogar com um número infinitamente maior de receptores. As mídias digitais permitem que as mensagens sejam compostas por recursos variados, a partir de gêneros textuais diferentes e complementares entre si, que complexificam a significação. Podemos compreender multimídia como “aquilo que emprega diversos suportes ou diversos veículos de comunicação” (LEVI, 1999, p.65).

É possível exemplificarmos o conceito de multimídia com as tendências de criação de artefatos que desempenham seus papéis em diversas mídias de forma simultânea, como um filme, um videogame e outros produtos como camisetas e brinquedos formando uma estrutura integrada de comunicação, digital e interativa. Segundo Henry Jenkins (2013, p.30) estamos vivendo a cultura da convergência, na qual, as mídias novas e velhas colidem e entrecruzam o papel do produtor e do consumidor, possibilitando interações nunca antes vistas.

A cultura da convergência diz respeito de como os sujeitos se relacionam com as mídias, apresentando três características: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. Desse modo, a convergência se refere ao,

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

Diferentes mídias podem ser reinventadas e redescobertas, por meio da tecnologia, como é o caso da fotografia, cinema, rádio e a própria televisão, exigindo para essas novas estéticas convergentes, uma nova ética. Os meios digitais, possibilitam que gêneros textuais já consagrados recebam influência de outros gêneros em uma multiplicidade de linguagens, modos ou semioses (ROJO, 2012, p.18).

Embora o conceito de hipermídia permaneça atual, a cultura da convergência aponta para outras possibilidades de criação e difusão de narrativas ficcionais, levando em conta a disponibilidade de múltiplas plataformas de difusão e transformação cultural. As condições proporcionadas pelos meios atuais permitem a interação dos seus usuários com diferentes meios, com os próprios produtores de cultura e entre outros usuários.

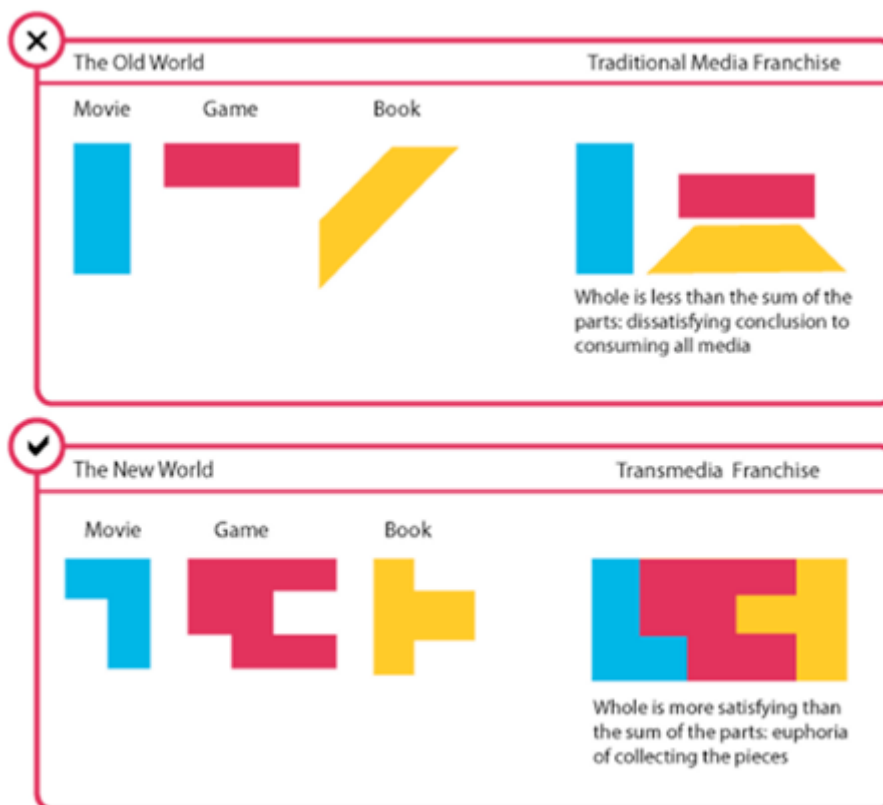
Assim, as Narrativas Transmídia (Transmedia storytelling) (JENKINS, 2013, p. 48) apresentam-se como um fruto dessa convergência de mídias e de múltiplas interações possíveis, propondo aos seus consumidores, experiências de fruição artística jamais antes vistas. O que temos como resultado é um universo ficcional muito mais amplo que transcende apenas uma forma única de representação, formando conseqüentemente uma nova estética. A interação com esse tipo de narrativas possui um papel diferenciado às formas tradicionais que tendiam para a recepção passiva de informações, de modo que estimula a atuação como um caçador e coletor de partes da história que estão distribuídas.

Para o professor Carlos Scolari, as narrativas transmídia são,

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

O conceito de Narrativas Transmídia é acompanhado de outros conceitos paralelos que fazem parte de um mesmo campo semântico, como: "cross-mídia, múltiplas plataformas, meios híbridos, commodity intertextual (intertextual commodity), mundos transmídia, interações transmidiáticas e multimodalidade (SCOLARI, 2013, p. 25). Entretanto, a grande diferença que as narrativas transmídia inauguram no campo da produção cultural e do entretenimento é a relação diferencial que cada meio possui e a experiência que o conjunto desses artefatos proporciona. O clássico diagrama de Robert Pratten (2011, p. 2) (Figura 3) nos dá uma ideia muito clara de como isso ocorre:

Figura 3: O que é transmídia



Fonte: (PRATTEN, 2011, p. 2)

A elaboração de Narrativas Transmídia deve ter em mente o foco de proporcionar uma experiência de entretenimento, que como um todo, que seja maior do que a mera soma das partes, de modo que, o público possa ter um papel maior de participação no desenvolvimento das narrativas, ao mesmo tempo, em que essa relação entre as mídias expande a sua significação. Essa definição é defendida por Robert Pratten (2011, p. 2 e 3), Scolari (2013, p. 27) e Jenkins (2013, p. 30).

Como forma de proporcionar uma ilustração de fenômenos de Narrativas transmídia, a seguir, serão abordados alguns projetos de Narrativas Transmídia, suas características e suas formas de interação.

### Exemplos de narrativas transmídia

O primeiro e mais completo exemplo de Narrativa Transmídia citado na literatura é o filme Matrix das irmãs Wachowski, lançado em 1999. Esse filme, inspirado no emblemático livro de William Gibson, "Neuromancer", apresenta uma história na qual, Neo, seu herói, se conecta à matrix, ou mundo de realidade virtual, já que o mundo real havia sido destruído por uma guerra entre humanos e máquinas de inteligência artificial, que usam a humanidade como fonte de energia

bioelétrica. As aventuras de Neo e seus companheiros ocorrem na liderança de um movimento humano de resistência ao jugo da inteligência artificial.

Por meio dessa história de estética cyberpunk, Matrix propõe a criação de um universo cultural ficcional a partir da linguagem cinematográfica que proporciona experiências através da imersão em outras mídias, o que é perfeitamente coerente com a própria atmosfera criada pela distopia ficcional, uma vez que questiona a própria tecnologia. A experiência da audiência vai além do filme, propondo uma imersão em outros meios, nos quais a história se segue após o término da narrativa cinematográfica, como os jogos digitais de computador e videogames, quadrinhos, brinquedos, a série Animatrix que funde computação gráfica com anime japonês, livros entre outros produtos e narrativas derivados (*spin off*).

Esse fenômeno também estimulou que seus fãs interagissem por meio de fóruns de discussão online, criando teorias sobre a interpretação da obra, o que conseqüentemente levou à produção e o consumo de materiais extra pelos próprios fãs, que buscando formas conjuntas de desvendar elementos ocultos e as teorias conspiratórias da trama, ampliavam e intensificavam a experiência com esse universo (JENKINS, 2013, p. 141).

Outros exemplos recorrentes registram entre as franquias transmídia mais recorrentes e influentes na cultura popular contemporânea as franquias Star Wars, Harry Potter e O senhor dos Anéis, (WOLF, 2012; JENKINS 2013; FREEMAN, 2013) como grandes sucessos de arrecadação e de número de fãs que perdura por gerações. A criação desses universos ficcionais e a conseqüente imersão de seu público nele, possibilita o surgimento de um curioso fenômeno de autoria: a Fan Fiction na qual os fãs, que tradicionalmente ocupam o papel de consumidores tão somente, passam a criar suas próprias narrativas dentro desses universos, adaptando e ampliando seus personagens e seus limites iniciais, adicionando uma nova perspectiva de produção e consumo de narrativas.

O empoderamento autoral dos fãs, inicialmente, apresenta-se como um para a indústria que não sabe como conduzir esse processo que sai completamente fora do controle dos proprietários dos bens intelectuais, como o caso de Heather Lawver, que representou um grande grupo de outras crianças que sofriam com o fechamento de sites dedicados à Harry Potter e com processos judiciais sob acusações de crime contra a propriedade intelectual dos autores e dos estúdios (JENKINS, 2013). As querelas judiciais ensinaram aos produtores que uma nova possibilidade de interação com seu público estava diante de seus olhos, que além de consumidores, eram os maiores divulgadores de seus produtos e grandes colaboradores em termos intelectuais, possuindo hoje, em muitos casos, influência sobre o destino de projetos midiáticos.

Com o passar dos anos, a mudança de paradigma cultural diz respeito a exigências do público consumidor que possui um olhar múltiplo e fragmentado na forma de consumir bens culturais, especialmente considerando que, a mediação dos formatos digitais pode proporcionar experiências de consumo diferenciadas que estimulam a permanência dentro de um dado universo ficcional, reinventando as formas clássicas de entretenimento.

Segundo Wolf (2012) o foco da produção deve se concentrar na experiência obtida pela imersão no universo ficcional, diferentemente do foco no produto apresentado como um valor em si mesmo. Assim, a indústria criativa contemporânea tem contratado consultores especialistas em transmídia para que possam assim se conectar de maneira mais efetiva com seu público (FREEMAN, 2017). Os consumidores, portanto, se tornam “caçadores e coletores de informações” nesse jogo de significação e ressignificação da arte, de maneira que lhes é agradável a imersão nas histórias, reconstruindo o passado dos personagens, conectando-os a outros textos da mesma franquia (SCOLARI, 2013, p. 24).

Refletindo a partir de uma perspectiva histórica, os meios de comunicação sempre tiveram que lidar com diferentes suportes, com suas potencialidades e limitações o que também eram fatores determinantes para os tipos de mensagens que poderiam ser trocadas. Embora a transmidialidade seja um fenômeno baseado essencialmente em tecnologias digitais e em suas convergências com outros meios, estamos diante de um fenômeno relativamente novo que possui o potencial de alterar o comportamento dos públicos (FREEMAN, 2017, p. 3). Talvez a mudança mais significativa esteja, precisamente, na forma de interação entre pessoas, o mundo mediado e as mídias.

É sabido de antemão que os as mídias e as suas tecnologias padecerão, assim como já o fora antes, de uma rápida e gradual substituição, haja visto que essa discussão se encontra também na ordem do dia da indústria de bens de consumo e de bens culturais. A necessidade do consumo constante é uma das características das tecnologias ligadas ao mercado, mantendo aceso seu potencial de inovação e o interesse em alcançar novos públicos, que deve ter em mente a característica de transitoriedade como um dos aspectos-chave dessa discussão, como tecnologias, aparelhos, marcas, parcerias comerciais, etc. Estamos diante de uma mudança de comportamento na forma como se está consumindo cultura, bem como, nas formas em que as relações dos sujeitos relacionam se entre si, com o mundo e com a própria cultura.

Segundo Freeman (2017, p. 4) a distribuição e consumo de mídias ainda permanece estruturado em formas tradicionais de produção. Por isso, as estratégias de produção de obras culturais devem ser pensadas de forma a ampliar o seu universo ficcional e alcançar de forma múltipla seu público-alvo, empregando para isso, os recursos tecnológicos disponíveis na contemporaneidade.

É nesse sentido que as tendências podem ser traçadas e justificam a preocupação na formação das novas gerações de consumidores para que possam desempenhar seu papel de forma crítica e fazer certos estranhamentos, uma vez que essas formas de interação já fazem parte da sua forma de conceber o mundo. Por isso, as práticas de letramento devem incluir em sua agenda o reconhecimento das mídias e suas práticas interdiscursivas.

Entretanto, essa transição de discursos veiculados em diferentes mídias, vem de longa data, sendo bastante conhecido o processo de transformação de textos de uma mídia para outra. A literatura, no caso dos textos dramáticos e poéticos, desde os primeiros poetas é baseada no registro oral, que posteriormente encontra no registro escrito uma forma poderosa de preservação memorial, sedimentação enquanto gênero e divulgação. A imprensa, nesse sentido, possibilita a difusão de textos escritos como fim em si mesmo, possibilitando que as narrativas românticas, posteriormente, alcançassem popularidade pela sua veiculação em jornais no formato de folhetim.

Com o surgimento do rádio e sua popularização, podemos perceber o surgimento de gêneros híbridos, como a radionovela, que se tornou bastante popular no Brasil no início do século XX, que coadunava o texto narrativo, o texto dramático e recursos de sonoplastia, tendo os atores um papel muito importante na criação dos efeitos sonoros e dramáticos responsáveis pela fidelização do público, garantindo os índices de audiência, além disso, muitas das radionovelas passaram a ser transmitidas ao vivo em teatros abertos ao público. Com o surgimento e popularização da televisão, diversos atores de radionovela, tornam-se naturalmente atores de telenovelas, como Paulo Gracindo, Mário Lago, Vanda Lacerda e Lima Duarte. (Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Radionovela>).

As telenovelas, surgem posteriormente sintetizado em imagem a dramaticidade de narrativas literárias adaptadas para a dramatização e para a enunciação de sons e efeitos sonoros, já explorados pelo rádio. Por outro lado, o cinema, em seus primórdios produzia seus filmes a partir de encenações

teatrais com câmeras estáticas, que vai ampliando o poder e a complexidade de suas narrativas a medida em que novos recursos tecnológicos são desenvolvidos (WOLF, 2012, p. 114).

Por meio dos exemplos acima, é possível perceber que há uma estreita relação entre o universo ficcional criado para os gêneros literários em relação a suas traduções para outras mídias, cujas adaptações são bastante conservadoras a aspectos do texto original, sendo a tecnologia, no entanto, apenas uma maneira de enriquecer a experiência, diferentemente das propostas transmídiaicas. Por isso, é necessário ressaltar a diferença nas iniciativas com objetivos comerciais de criação de universos ampliados como o de Oz por Frank L. Baum, de Tarzan ou mesmo as histórias do Batman, com os esforços recentes de adaptações literárias para fins educacionais.

### A série Brasileira Steampunk como narrativa transmedia

A imaginação e a ideia de reinventar a história com nuances futurísticos é o que move a subcultura retrofuturista, também chamada de **Steampunk**. De acordo com Pegoraro (2012, p. 391), “os Steampunks lançam um olhar para o passado impregnado das percepções do presente e, simultaneamente, imaginam um futuro que poderia ter se realizado”. Assim, o Steampunk desponta na década de 1980 como um derivado da Ficção Científica, cujas obras são elaboradas através de inspirações do passado sob uma ótica punk. Entre as inspirações para o nascimento do gênero, destacam-se os escritores de ficção consagrados pela história da literatura: H. G. Wells, autor de *A Máquina do Tempo* e Júlio Verne, criador da obra ***Vinte Mil Léguas Submarinas***.

Entre os responsáveis pelas primeiras obras retrofuturistas propriamente ditas, podemos destacar K. W. Jeter, autor que cunhou o termo **Steampunk** ao tentar definir o estilo de literatura em que estava trabalhando. A partir daí, esse movimento “a vapor” (steam) se difundiu para outras áreas, como a moda, a música e o desenho e ao longo dos últimos anos, dividindo-se em subgêneros além da tecnologia a vapor: como o **cyberpunk**, focado num passado caracterizado pela tecnologia cibernética e **dieselpunk**, que trabalha num passado cuja tecnologia é desenvolvida através de motores a óleo diesel.

A obra de Tavares apresenta três frases de epígrafes que são: “A literatura não trata do que aconteceu e sim do que poderia ter acontecido”, oriunda da Poética de Aristóteles, “O passado não passa de um tipo de futuro que já aconteceu” do Guia do usuário do **Steampunk** de Bruce Sterling e, por fim “Ações e palavras, o que fazemos e o que escrevemos são o próprio material que compõe a realidade”, de Antoine Frederico Louison em missiva ao escritor Dante D’Augustine. As epígrafes tentam apresentar três pilares da escrita **Steampunk** numa presença de um passado constante em processo de retomada na literatura.

A obra “A lição de anatomia do temível Dr. Louison” se passa numa Porto Alegre retrofuturista do início do século XX, em que **Zeppelins** se transitam livremente pelos ares e robôs que fazem parte do cotidiano da sociedade. Nesse cenário, o leitor é apresentado a Isaiás Caminha, jornalista carioca que vai até Porto Alegre dos Amantes para cobrir a prisão de Antoine Louison, acusado de uma série de assassinatos que vinham apavorando a capital gaúcha. Entre os personagens femininos, destacamos Vitória Acauã, Beatriz, Leoni, Rita Baiana e Pombinha, consagradas em obras clássicas da literatura brasileira e que ganharam na série literária **Brasileira Steampunk**, novas roupagens considerando-se a estética retrofuturista.

Na obra de Enéias Tavares, foi possível constatar que houve uma preocupação estilística, retomando a utilização do “ph”, comum nos anos de 1910, em algumas palavras, como *pharmácia* e *tipographada*. As epígrafes situam o leitor em suas “notas sobre a graphia”, apresentando três pontos

basilares sobre sua narrativa. Entretanto, o autor não se aprofunda no uso de outras formas de expressão da época, restando o ph apenas como elemento de coerência interna da obra.

A narrativa propõe uma visão retrofuturista para uma liga de justiceiros de heróis literários em prol de investigações cercadas de mistério e influências sobrenaturais. São quatorze personagens, a saber: Dr. Antoine Frederico Louison, Beatriz de Almeida e Souza, Pedro Britto Cândido, Madame de Quental, Isaías Caminha, Simão Bacamarte, Rita Baiana, Ana “Pombinha” Teresa, Léoni de Souza, Sergio Pompeu, Bento Alves, Doutor Benignus, Vitória Acauã e Solfieri de Azevedo.

O livro tem seis partes com um interlúdio intitulado “Sinfonias & Assassinatos” e um final a título de conclusão. O uso do gênero carta na narrativa é uma forma de possibilitar a atividade de comunicação entre os personagens, de modo a retomarem temporalmente outros acontecimentos e abrindo caminho para o contato do leitor com outras obras da literatura clássica brasileira

Diante dos crimes do Dr. Antoine Louison, o jornalista Isaías Caminha tem contato com o Parthenon místico que tenta proteger o assassino. Louison é preso e vai para um hospício, que faz referência a um conhecido hospital psiquiátrico da capital. Além dele, a narrativa se passa em outros espaços: o palacete dos prazeres conduzido pelas personagens Rita Baiana, Leônia e Pombinha; Aerocampo Salgado Neto, um lugar destinado para as viagens; Mansão dos encantos, moradia do grupo Parthenon Místico; Sobrado Louison, a moradia do assassino; Solar Fonseca Amaral, lugar onde mora a família de Louison.

Existem três contos que atuam de modo interdependentes com alguns personagens do romance. No site da série intitulado **Brasiliiana Steampunk** encontra-se os contos completos: Solfieri & a estalagem dos enforcados, Bento Alves & o assalto ao templo positivista e Solfieri & o espectro do casarão sombrio. A obra conta com um **book trailer** também que apresenta a obra em vídeo.

A obra é considerada de caráter narrativa transmídia por possuir outros produtos de extensão de seu universo. Entre eles está o jogo de cartas estratégico intitulado “As cartas a vapor” que foi lançado em 2017 pela **Potato Cat** sob direção de Kevin Talarico e Samanta Geraldini, viabilizado por meio de um financiamento coletivo no site do Catarse. O jogo apresenta mais de 200 cartas em um universo de combinações sobre os poderes, ferramentas, missões e cenários para os personagens da série **Brasiliiana Steampunk**. Dessa forma, a narrativa transmídia de **Brasiliiana Steampunk** possibilita outra forma de experiência com a obra, por meio da expansão do universo e das narrativas possíveis pelos seus personagens, transformando-a em um processo de inteligência colaborativa.

Pelo **Podcast** chamado “Caixa de Histórias”, site de audiolivros chamado “Tocalivros” e no repositório **SoundCloud** sendo possível conhecer outros percursos dos personagens da série Brasiliiana Steampunk. O projeto de extensão **Bestiário Criativo** da Universidade Federal de Santa Maria é destinado a investigações sobre o processo de escrita criativa, com entrevistas e temas relacionado a construção de narrativas, tendo espaço na plataforma **Soundcloud**. Por esse meio é possível acessar a história do **Brasiliiana Steampunk** chamada “Sarjeta #03 Passeio Turístico por Porto Alegre dos Amantes com Vitória Acauã” (2016).

Ainda na **Soundcloud** é possível acessar outra história em áudio chamada “Bento Alves & o Assalto ao Templo Positivista” (2017). No **Podcast** do projeto **Caixa de Histórias** apresenta outra narrativa com outro personagem da série **Brasiliiana Steampunk** chamada “Entrevista com Dante D’Augustine: Ficção Popular é Literatura?” (2016) e após a outra história em áudio é a “Entrevista com Beatriz de Almeida E Souza: Ele era Ela!” (2016). Essas narrativas em áudio compõe uma outra possibilidade fruição e extensão da narrativa principal, que se aproximam, mantendo uma visão de



simultaneidade e sincronia com pequenas porções de histórias em outros suportes, mas que estão em convergência com o assunto macro, aqui no caso da série **Brasiliiana Steampunk**.

Os cartões postais da série apresentam-se em formato de cartas de tarot, sendo outro suporte com os quais se amplia o entendimento sobre cada personagem, carregando uma outra funcionalidade do enredo de modo interdependente. A imagem com a descrição de cada personagem é tratada nos Cartões Postais que constam no site da série **Brasiliiana Steampunk**. O portal da **Epic art** elabora produtos diversos como canecas, camisetas, posters dentre outros produtos, assim a narrativa também ganhou outra visibilidade e alcance de público.

A obra possui um suplemento literário, idealizado com o intuito de possibilitar o emprego pedagógico da obra, motivando alunos e professores à pesquisa nas obras clássicas da literatura brasileira, bem como, desenvolver o protagonismo estudantil por meio da criação literária. Ainda nesse sentido, a série possui novas aventuras em formato de quadrinhos, expondo um outro universo de cada um dos personagens, de modo independente do primeiro romance da série, que continua a dar voz a personagens da literatura brasileira não tão populares, como Vitória Acauã do escritor Inglês de Sousa e Doutor Benignus de Augusto Emílio Zaluar

### Considerações finais

A partir das reflexões teóricas realizadas e da análise descritiva das múltiplas apresentações em que a obra se desdobra, é possível afirmarmos que “A lição de Anatomia do Dr. Louison” da série **Brasiliiana Steampunk** é uma obra que tem seu universo ficcional ampliado pelas múltiplas possibilidades de fruição, extrapolando a narrativa literária. Além disso, permite que outros objetivos sejam prospectados, como o emprego em sala de aula, tornando-se um atrativo para novos leitores mergulharem na literatura clássica brasileira, ganhando novos limites a cada nova geração de leitores e escritores que ousam buscar nela fundamentos e bases para pensar o futuro da literatura nacional.

### Referências

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

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

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

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

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

PRATTEN, Robert. **Getting started with transmedia storytelling**. CreateSpace Independent Publishing Platform: 2 ed., 2011.

ROJO, Roxane. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

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

WOLF, Mark J. P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation**. New York and London: Routledge, 2012.

TAVARES, Enéias. **A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.