

Escrita criativa e pesquisa acadêmica: *Brasiliiana Steampunk* à luz dos estudos sobre polifonia, criação de mundos e narrativas transmídia

Enéias Tavares

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)
 eneistavares@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6371-9205>

Recibido: 30/05/2025
 Aceptado: 06/06/2025

Resumo

O objetivo desse artigo é discutir, no caso da produção da série *Brasiliiana Steampunk*, a importância da pesquisa e da reflexão acadêmica enquanto dispositivo motivador do fazer artístico. Sendo a série um universo expandido que compreende os livros *Lição de Anatomia* (2014, 2022), *Juca Pirama Marcado para Morrer* (2019) e *Parthenon Místico* (2020), o *card game Cartas a Vapor!* (Potato Cat, 2017), o suplemento de RPG *Recursão Retrofuturista* (New Order, 2021), a série audiovisual *A Todo Vapor!* (Amazon Prime Video, 2020) e seu web quadrinho homônimo (2018 e 2019), pretendo tratar essa produção a partir de três escopos críticos. Em primeiro lugar, refletindo sobre o conceito de polifonia enquanto auxílio ao desenvolvimento das vozes narrativas da série. Em segundo, debatendo o quanto o gênero steampunk e o debate sobre *worldbuilding* foram definidores para a criação do primeiro livro e das bases de um mundo ficcional mais complexo. Por fim, discutindo sobre a pesquisa atual a respeito de narrativas transmídia, um debate norteador da produção multimídia acima citada.

Palavras-Chave: escrita criativa; literatura steampunk; narrativas transmídia; polifonia; criação de mundos.

Creative writing and scientific research: *Brasiliiana Steampunk* from the perspective of polyphony, worldbuilding, and transmedia narratives

Abstract

This paper aims to discuss, using the *Brasiliiana Steampunk* series as a case study, the importance of academic research and reflection as driving forces behind artistic creation. The series is an expanded universe that includes the books *Lição de Anatomia* (2014, 2022), *Juca Pirama Marcado para Morrer* (2019), and *Parthenon Místico* (2020), the card game *Cartas a Vapor!* (Potato Cat, 2017), the RPG supplement *Recursão Retrofuturista* (New Order, 2021), the audiovisual series *A Todo Vapor!* (Amazon Prime Video, 2020), and its eponymous webcomic (2018 and 2019). I approach this body of work through three critical lenses. First, by reflecting on the concept of polyphony as a tool for developing the series narrative voices. Second, by discussing how the steampunk genre and debates on worldbuilding shaped the creation of the first book and laid the foundations for a more complex fictional world. Finally, by analyzing current research on transmedia storytelling, which has guided the development of the multimedia productions mentioned above.

Keywords: creative writing; steampunk literature; transmedia storytelling; polyphony; worldbuilding.

Escritura creativa e investigación académica: *Brasiliiana Steampunk a la luz de los estudios sobre polifonía, creación de mundos y narrativas transmedia*

Resumen

El objetivo de este artículo es discutir, en el caso de la producción de la serie *Brasiliiana Steampunk*, la importancia de la investigación y de la reflexión académica como dispositivos que motivan la creación artística. En tanto la serie es un universo expandido que comprende los libros *Lição de Anatomia* (2014, 2022), *Juca Pirama Marcado para Morrer* (2019) y *Parthenon Místico* (2020), el juego de cartas *Cartas a Vapor!* (Potato Cat, 2017), el suplemento *Recursão Retrofuturista* (New Order, 2021), la serie audiovisual *A Todo Vapor!* (Amazon Prime Video, 2020) y su webcómic homónimo (2018 y 2019), propongo abordar esta producción desde tres enfoques críticos. En primer lugar, reflexiono sobre el concepto de polifonía como recurso para el desarrollo de las voces narrativas de la serie. En segundo lugar, debato hasta qué punto el género steampunk y la discusión sobre la «creación de mundos» fueron determinantes en la creación del primer libro y de las bases de un mundo ficcional más complejo. Por último, analizo la investigación actual sobre narrativas transmedia, un debate que orienta la producción multimedia antes mencionada.

Palabras clave: escritura creativa; literatura steampunk; narrativas transmedia; polifonía; creación de mundos.

1. Criação literária e investigação científica

As confluências entre escrita ficcional e pesquisa acadêmica são diversas e por vezes nebulosas. Segundo o senso comum, uma produção estaria mais associada à criatividade e outra, à reflexão crítica. A partir dessa perspectiva, um profissional seria visto como um artista cujo trabalho é mais livre e fluido, ao passo que outro seria comumente referenciado como um estudioso sobre o qual pesa o rigor da pesquisa e a busca por uma metodologia bem definida.

Um leitor judicioso, entretanto, lerá essas formulações e encontrará nelas diversas fragilidades. Afinal, há reflexão crítica naquilo que entendemos como literatura ao passo que a própria pesquisa acadêmica, tanto em sua realização quanto em seu registro textual, não é feita sem uma boa dose de criatividade e imaginação, tanto na investigação dos dados quanto na apresentação deles. Além disso, há escritores que passam anos, quando não décadas, se dedicando a determinados projetos, ao passo que há pesquisadores que por diversas razões mantêm um ritmo de trabalho no qual a ludicidade, a criatividade e o prazer são parte constantes de seu fazer e de suas pesquisas.

Para ficarmos em apenas dois exemplares, pensemos na carreira acadêmica e produção ensaística do escritor sul-africano J. M. Coetzee, com destaque para *Ensaaios recentes: textos sobre literatura (2006-2017)* e *Mecanismos internos: textos sobre literatura (2000-2005)*. Em outra via, toda a pesquisa acadêmica do psicólogo húngaro Mihály Csikszentmihályi está calcada em investigar os processos mentais prazerosos e lúdicos envolvidos no que ele chama de «fluxo». Seu livro *Flow: a psicologia do alto desempenho e da felicidade* (2020) se tornou referência, sendo o registro de um trabalho inteiro dedicado aos temas da criatividade, da ludicidade e da concentração prazerosa.

Discutir, a partir de um caso pessoal, a intersecção entre escrita criativa e pesquisa acadêmica é o objetivo deste ensaio, escrito a convite do coordenador da revista [sic], professor Juan Pablo Chiappara. Trata-se, assim, de refletir sobre o quanto a pesquisa e a rotina acadêmicas servem de linha mestre para uma prática que atua em duas frentes, tanto criativa e artística quanto científica e crítica. Falo da série *Brasiliiana Steampunk*, uma iniciativa transmídia que se mistura à minha vida como pesquisador na Universidade Federal de Santa Maria e escritor, sobretudo a partir do trabalho realizado nos últimos dez anos.

Neste texto, além de discutir alguns aspectos da construção da série e seus vários produtos — literários, quadrinísticos, gameficados e audiovisual, entre outros —, discutirei a importância de três temas de pesquisa que foram, e ainda são, essenciais para sua realização, a saber o conceito de «polifonia», a partir dos estudos de Mikhail Bakhtin, o debate sobre «worldbuilding», sobretudo capitaneado pelo acadêmico Mark J. P. Wolf, e a pesquisa sobre narrativas transmídia, a partir da definição de Henry Jenkins e de outros autores. Perpassa esse debate uma reflexão sobre o steampunk, uma estética artística e um subgênero literário, que tem na reinvenção do passado seu principal elemento constitutivo. E talvez aqui tenhamos o primeiro elemento comum ao fazer tanto artístico quanto científico, um profundo e referente estudo das vozes, visões e histórias do passado, seja ele distante ou recente.

2. A Polifonia de Bahktin e a criação das vozes de *Lição de Anatomia*

As bases do que se tornaria o universo de *Brasiliiana Steampunk* datam de 2012, quando comecei a atuar como professor na Universidade Federal de Santa Maria. Eu vinha de um mestrado traduzindo William Shakespeare — projeto que culminou na adaptação teatral de *Otelo* ainda durante o mestrado e na publicação da mesma tradução mais recentemente — e de um doutorado dedicado a investigar as relações entre texto e imagem nos livros iluminados de William Blake. Naquele ano, estava iniciando minha atuação docente na UFSM, ministrando uma disciplina de literatura clássica e já em cargos de gestão.

Em paralelo, e ao lado da escrita acadêmica, retomei alguns projetos ficcionais, então interrompidos pelo final do doutorado e por outras urgências da carreira acadêmica e profissional. Quanto à ficção, não estava começando do zero, uma vez que há anos investia na escrita criativa, sobretudo depois de cursar a Oficina de Escrita Criativa da PUC-RS por um ano, ainda em 2009, em meio ao doutorado. Na oficina, Luiz Antonio de Assis Brasil sempre incentivou — uma peculiaridade de sua própria carreira ficcional e acadêmica — uma ideia de escrita e produção literária calcada na pesquisa e na busca por livros tanto de história como de produção ficcional.

A própria oficina era um espaço acadêmico no qual tínhamos a oportunidade de debater e criticar nossas produções, além de refletir e testemunhar processos criativos alheios, numa frutífera prática na qual a publicação era sempre vista à luz da criação, da reescrita e da pesquisa contínuas. Tratava-se de um processo profícuo e frutífero, mas também desafiador e instigante, em que a busca por referenciais motivava nossa produção e o consumo de discursos metaficcionais e autorreflexivos sobre o próprio processo criativo servia de anteparo crítico ao nosso processo.

Foi lá que encontrei obras como *Sobre a escrita* (2013), de Stephen King; *A jornada do escritor*, de Christopher Vogler (2015); *Para ler como um escritor*, de Francine Prose (2008) e *A arte da ficção*, de David Lodge (2009), entre muitos outros, em um processo semanal de incentivo à leitura e à pesquisa que envolvia rotinas criativas, técnicas de escrita e componentes narrativos da arte literária. Ao lado desses, já tinha um especial interesse por títulos similares, sobretudo os dedicados a entrevistas com autores como Alan Moore, Anne Rice e J. M. Coetzee. Futuramente, esse interesse encontraria eco na produção crítica do autor norte-americano Jeff VanderMeer e suas obras sobre criatividade, entre elas *WonderBook* e *BookLife* e, em especial, *Steampunk Bible*, uma obra de referência que serviria de anteparo ao meu próprio trabalho ficcional, como descreverei mais à frente.

A totalidade dessas energias — formação em pós-graduação na ufsm, a oficina de escrita criativa da puc-rs e leituras críticas sobre processo criativo — resultou em uma história cuja primeira versão data de 2008 — primeiro um conto, depois uma novela e então um romance — e depois de muitas reescritas e expansões se tornaria *A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison*. A premissa apontava para uma releitura de tramas e motes básicos de histórias de mistério com elementos de suspense policial e horror psicológico. Porém, sua realização seria um tanto mais complexa, com remissões à ficção de Thomas Harris e Anne Rice, à estrutura narrativa de *Drácula*, de Bram Stoker, e à própria reconstrução das vozes narrativas de clássicos nacionais em domínio público em um universo compartilhado.

Seriam essas vozes que contariam, a partir de variadas perspectivas, a trama principal do livro, que envolvia personagens inéditos e uma série de assassinatos então em curso na capital do estado do Rio Grande do Sul. No caso das personas narrativas do livro, primeiro desconstruí e reconstruí Isaiás Caminha de Lima Barreto, Simão Bacamarte de Machado de Assis e o trio feminino de Aluísio Azevedo para o seu *Cortiço*: Rita Baiana, Pombinha e Léonie. Seriam esses os principais narradores de *Lição de Anatomia*, entre outras vozes retiradas de Álvares de Azevedo, Raul Pompeia, Inglês de Souza e Emilio Augusto Zaluar, e reinventadas a fim de dramatizar um mistério: os crimes de um assassino em série e seus efeitos sobre aliados e amigos.

Definidos quais personagens da tradição literária brasileira iria utilizar, em um exercício que foi menos dedicado a critérios de importância ou popularidade e mais à adequação desses heróis ao que o enredo necessitava, cheguei aos personagens inéditos do romance: o médico esteta Antoine Louison, o investigador policial Pedro Britto Cândido e a escritora e ativista Beatriz de Almeida e Souza que, no início de sua carreira, assinara obras com o pseudônimo masculino Dante D'Augustine. Por fim, o cenário seria Porto Alegre, não a capital gaúcha literal, mas Porto Alegre dos Amantes, uma cidade retrofuturista no ano de 1911, repleta de robóticos de guerra, zepelins ultramodernos e maquinários tecnomísticos que expandiriam as possibilidades da história e as vivências de seus habitantes.



Fig. 1. Lição de Anatomia

Foi aqui, na compreensão dos diálogos, vozes e diferentes narradores que comporiam cada seção de *Lição de Anatomia*, que a reflexão de Mikhail Bakhtin sobre Dostoiévski foi de grande ajuda. Em *Problemas da poética de Dostoiévski*, obra publicada em 1929 e revisada em 1963, Bakhtin define a contribuição do romancista russo para a forma romanesca enquanto «romance polifônico». Para Bakhtin, Dostoiévski não cria personagens monotemáticos e subalternos à voz autoral, mas sim aspectos literários livres, dotados de consciência própria, capazes até de discordar de seu criador ou, sobretudo, entre si mesmos. A ideia de polifonia, assim, refere-se a uma estrutura narrativa na qual múltiplas vozes ideológicas, autônomas e contraditórias, coexistem em pé de igualdade deixando aos cuidados do leitor a simpatia, antipatia, aceitação ou rejeição das ideias trazidas por tais personagens. Essa abordagem se contrapõe à forma monológica tradicional, onde o narrador ou o autor impõe uma única visão de mundo. Através dessa multiplicidade de vozes, Dostoiévski revela as profundezas de seus personagens, tornando visível uma construção multifacetada, centrada no diálogo tenso e constante entre consciências díspares.

Na concepção de Bakhtin, a polifonia é uma manifestação específica do princípio mais amplo de dialogismo, outro conceito importante para o teórico russo, entendido como constitutivo da linguagem e da vida social. Enquanto o dialogismo é a base de toda comunicação, sempre atravessada por vozes e posições diversas, a polifonia, por sua vez, é sua expressão estética mais complexa, sendo observável no gênero romanesco e na construção literária. Em suma, a polifonia modifica a estrutura do romance ao substituir uma hierarquia autoral única por uma rede de interações dialógicas, conferindo a cada personagem a condição de sujeito individual e complexo, ambíguo e contraditório. Nesse aspecto, é como se a polifonia reforçasse a própria noção de alteridade, permitindo a emergência de um coletivo dispare e dicotômico, até antagonico por vezes.

A partir dessa reflexão, abracei em *Lição de Anatomia* uma polifonia ficcional e narrativa, constituída de estilhaços de discurso, de fragmentos de visões de mundo, de múltiplos tipos de registro de texto e de voz, em

diferentes gêneros documentais que dialogam com o diário, com a reportagem, com o relatório, com o telegrama e com a gravação de áudio, transcrito no livro textualmente, entre diversas formas que moldam a narrativa múltipla do universo de *Brasília Steampunk*.

Em um desafio de recusar a hegemonia de uma única voz narrativa e a valorização de uma convivência conflituosa e viva entre diferentes visões de mundo, *Lição de Anatomia* não apenas unia diferentes personagens advindos de diferentes autores e obras, como esforçava-se para, na própria tecitura da trama e da linguagem, respeitar suas peculiaridades e aspectos de diversidade e autonomia. Foi pensando nisso que cheguei a um primeiro esboço de elenco, montando um quadro que tanto informasse os anos de publicação das respectivas obras usadas e a idade suposta que esses personagens teriam nessas histórias, como também sua respectiva faixa etária em 1911, ano do enredo principal de *Lição de Anatomia*.

Esse cálculo, e o resultante conjunto de idades dos narradores-personagens, definiria o tom das diversas vozes que comporiam o mosaico narrativo do romance. Nesse sentido, não desejava apenas utilizar os nomes desses personagens fazendo-os discursar de forma una e com isso falseando justamente a polifonia de seus estilos, visões de mundo, vocabulários etc., ou simplesmente fazendo-os falar em tom moderno, distante de suas contrapartes literárias. Antes, o que esperava era reinventar o aspecto tonal das vozes literárias que lhes haviam originado, em uma homenagem aos nomes, ocorrências e situações como também às escolhas de seus autores originais.

Dialogando com as ideias de Bakhtin, desde o início trabalhei com as histórias desse livro —esforço que seria extensível à expansão dessa narrativa em outras futuras, constituindo um universo de histórias e personagens— a fim de dispor à vista do leitor uma série de perspectivas ou pontos de vista, dando a eles a oportunidade de escolher aquele herói ou heroína ou aqueles personagens que melhor se ajustariam às suas próprias visões e predileções tanto literárias e estéticas quanto subjetivos e pessoais. Desse modo, ao revisitar, reinterpretar e recriar as diferentes histórias e vozes desses personagens da nossa própria tradição literária, o que busquei foi também homenagear as variadas possibilidades que forjam nosso próprio imaginário ficcional e cultural.

3. Retrofuturismo, mundos ficcionais e a criação de *Brasília Steampunk*

No processo de estabelecer as vozes literárias que contariam a história de *Lição de Anatomia*, descobri o subgênero de ficção científica conhecido como *steampunk*, um tipo específico de retrofuturismo. O gênero em si seria responsável por dar ao enredo —tanto em seu primeiro livro quanto nas demais histórias e produtos futuros— sua ambientação, além de um referencial reconhecível ao seu primeiro público: leitores e entusiastas de histórias steampunk ou da temática retrofuturista. Em suma, o steampunk é uma revisão fantasiosa e alternativa do passado vitoriano e eduardiano centrado em figuras marginalizadas e em uma expansão imaginativa da tecnologia da época à luz de maquinários atuais.

O gênero deve sua origem, na década de 1980, a três autores norte-americanos e seus respectivos romances e protagonistas, heróis deslocados ou em contato direto com estratos sociais marginalizados: o viajante Edwin Hocker e os habitantes subterrâneos reconfigurados a partir de H. G. Wells em *Morlock Night* (1979), de K. W. Jeter; o apagado professor Brendan Doyle em *The Anubis Gates* (1983), de Tim Powers; e o cientista-explorador Langdon St. Ives em *Homunculus* (1986), de James Blaylock. Como autores vinculados à ficção científica e à fantasia, esses escritores partilhavam um histórico de tensões com o meio literário acadêmico norte-americano, mais receptivo a produções de cunho urbano, realista ou existencialista, e mais reticente quanto à legitimidade estética da literatura especulativa e fantástica.

Essa condição periférica, desafiadora por um lado, por outro os impulsionou a buscar uma reinterpretação crítica do período vitoriano, não centrada nas figuras aristocráticas de lordes e damas, mas sim nos sujeitos socialmente excluídos que povoavam a Londres oitocentista. Nesse processo de reimaginação histórica, foi fundamental a influência da obra jornalística *London Labour and the London Poor* (1851), de Henry Mayhew, que oferecia um panorama da vida dos marginalizados do período.

Desde então, o steampunk consolidou-se como um fenômeno transmídia, com ampla presença em obras literárias —como as de Stephen Hunt, Gail Carriger e Scott Westerfeld, todos com publicações traduzidas no Brasil—, bem como em estéticas cinematográficas e televisivas, a exemplo de *The League of Extraordinary Gentlemen* (Stephen Norrington, 2003) e *The Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999). A estética também

encontrou expressão em manifestações musicais, no mundo da moda e de outras mídias populares, como quadrinhos, jogos e séries de televisão. Em *Steampunk Bible*, Jeff VanderMeer detalha essa história, destacando tanto seus antecedentes no século XIX quanto a cena contemporânea.

No Brasil, o interesse pelo steampunk começou a se manifestar através de antologias literárias, como *Steampunk: Histórias de um passado extraordinário* (Tarja, 2009) e *Vapor Punk* (Draco, 2010). Contudo, foi com a criação do Conselho Steampunk —coletivo de entusiastas espalhados por diversos estados— e com a organização da SteamCon de Paranapiacaba (sp), evento que já alcança sua quinta edição, que a estética se enraizou e ganhou contornos mais definidos no contexto cultural brasileiro. Desde então, somaram-se autores como AZ Cordenonsi, Felipe Castilho e Nikelen Witter, que têm investido no gênero dialogando com gêneros e temáticas diversas, que incluem aventuras juvenis, mundos de alta fantasia e distopias centradas em problemas de gênero e representatividade.

No caso de *Lição de Anatomia*, foi a estética steampunk que deu à história sua linha temporal alternativa, reescrevendo a história do Brasil e dando a ela seus traços mais característicos, como seus modernos zepelins, trens de ultravelocidade, autômatos inteligentes e utensílios igualmente industriais e mágicos, além de maquinários impossíveis, em contraste com pesados capotes, vestidos exagerados, chapéus e luvas, tudo revestido do frio ou do calor sulista. Foi esse entrecruzamento entre passado e leitura do passado, entre visões de outrora e revisões do presente, entre posturas ficcionais atuais e a previsão de tecnologias de um futuro possível ou então impossível que definiram esse momento do trabalho, um momento no qual a «criação do mundo» ou «worldbuilding» foi ganhando forma.

A noção de *worldbuilding* ganhou relevância teórica nos últimos anos graças ao trabalho de estudiosos como Mark J. P. Wolf, que em obras como *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (2012), sistematiza o conceito a partir de uma abordagem intermedial. Para Wolf, *worldbuilding* não se limita à criação de cenários ou ambientações em obras ficcionais, mas envolve a elaboração de um mundo coerente, expansível e autônomo, dotado de regras, geografias, temporalidades, sistemas culturais e epistemológicos próprios. Esses mundos imaginários são concebidos como espaços com potencial de exploração contínua, o que os distingue de meros «fundos narrativos». Wolf propõe ainda o termo *subcriação*, termo criado por J. R. R. Tolkien, para enfatizar a dimensão criativa e quase demiúrgica desse processo de criação de «mundos secundários», no qual o autor se torna não apenas contador de histórias, mas organizador de uma realidade e de uma cosmogonia alternativas:

«Subcriação», como substantivo, refere-se tanto ao processo quanto ao produto, e sugere a natureza inseparável de ambos —assim como Tolkien via a linguagem e a ideia como inseparáveis. Para Tolkien, a linguagem era o principal meio de subcriação, o que se tornou possível pela separação do adjetivo em relação ao substantivo. (...) A subcriação, então, envolve novas combinações de conceitos existentes, que, na construção de um mundo secundário, tornam-se as invenções que substituem ou redefinem os padrões do Mundo Primário (por exemplo, novas flora e fauna, novas línguas, nova geografia, e assim por diante). Quanto mais se alteram esses padrões, mais o mundo secundário se torna diferente e distinto do Mundo Primário. Não é surpreendente, portanto, que os mundos secundários se assemelhem de muitas maneiras ao Mundo Primário; não apenas porque este é a fonte do material, mas também porque é essa familiaridade que permite nos relacionar com um mundo secundário —com seus personagens e suas emoções (2012, p. 24).

Na perspectiva de Wolf, um dos elementos centrais do *worldbuilding* é a narratividade latente do mundo ficcional, ou seja, a ideia de que o mundo construído é maior do que a história que o atravessa. Isso implica uma tensão criativa entre o que é mostrado na narrativa e o que é apenas sugerido ou pressuposto pelo mundo. Tal distinção permite que os mundos ficcionais se expandam para além de uma única obra, dando origem a franquias, universos compartilhados e mídias transversais, como ocorre no cinema, nos jogos, nos quadrinhos e na literatura de fantasia e ficção científica. Assim, *worldbuilding* torna-se ferramenta narrativa e um modo específico de engajamento criativo e experiencial, no qual o leitor ou espectador é convidado a explorar e habitar um universo que parece viver e existir para além da trama, da história ou produtor principal:

Como os mundos imaginários funcionam (quando são bem-sucedidos) depende de como são construídos e de como invocam a imaginação do público que os experimenta. Diferentemente das histórias, os mundos não precisam se apoiar em estruturas narrativas, embora as histórias

dependam sempre dos mundos nos quais ocorrem. Os mundos se estendem além das histórias que neles acontecem, convidando à especulação e à exploração por meios imaginativos. Eles são reinos de possibilidade, uma mistura de familiar e estranho, permutações de desejo, medo, sonho e outros tipos de existência que podem nos tornar mais conscientes das circunstâncias e condições do mundo real que habitamos (2012, p. 17).

Em *Building Imaginary Worlds*, Wolf analisa processos e exemplos específicos, bem como lista ao final de sua obra mais de mil e quatrocentos mundos secundários, que começam com os mundos apresentados por épicos da antiguidade como Gilgamesh e Odisseia até mundos produzidos no século XX, como Oz, Terra Média e Westeros, para citarmos apenas alguns. Desde a publicação dessa obra, Wolf dedicou-se a organizar outros títulos e antologias críticas que expandem sua própria análise desses mundos imaginários, como *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology* (2017), *Exploring Imaginary Worlds: Essays on Media, Structure, and Subcreation* (2020) e *Navigating Imaginary Worlds: Wayfinding and Subcreation* (2025), além de *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2017), sendo este uma reunião de diversos pesquisadores que estão se debruçando criticamente sobre o tema a partir de diferentes perspectivas e recortes midiáticos.

O estudo de Wolf me levou a refletir e aprofundar a linha temporal e a própria cartografia de *Lição de Anatomia*, dando origem ao que se organizaria como a série *Brasileana Steampunk*. Uma das decisões iniciais esteve em situar, por exemplo, a abolição da escravatura dez anos antes da ocorrida em nossa linha temporal tradicional, isso graças à substituição da mão de obra humana pela tecnologia robótica, o que resultaria em uma série de situações intrigantes. Quanto à cidade em si, ao invés de Porto dos Casais, antigo nome de Porto Alegre, teríamos Porto Alegre dos Amantes, uma versão mais misteriosa, verdejante e surreal do que sua contraparte real. A partir do mapa comemorativo da cidade, produzido em 1916, redefini a cartografia da cidade, substituindo o Lago Guaíba pelo Pântano do Guayýba, o Parque da Redenção pelo Bosque da Perdição e o bairro Menino Deus pelas cercanias do Menino Diabo, entre outras realocações que repensavam a própria cartografia da cidade.

Todos esses elementos, que envolviam um mergulho reflexivo nos debates sobre polifonia, o gênero steampunk e a criação de mundos, resultaram no manuscrito entregue à editora LeYa e publicado em agosto de 2014, uma iniciativa da casa editorial de origem portuguesa e chegando ao Brasil numa coligação com a Casa da Palavra para publicar uma nova série fantástica. Aquele era um momento muito peculiar para o mercado editorial brasileiro, pois víamos uma ampliação do interesse pelo fantástico por parte de várias editoras — fruto da popularidade de *Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin, que vinha na sequência de outras franquias de grande sucesso como *Harry Potter* e *Crepúsculo*.

Como primeira ação passada a publicação do livro, foi criado um site no qual os leitores encontrariam capítulos inéditos, contos curtos e artes de Jessica Lang, Karl Felipe, Marcus Lorenzett e Diego Cunha, os primeiros a darem rosto e corpo aos habitantes daquele Brasil retrofuturista, além de sua crescente cartografia. O próprio livro tinha um mapa da cidade, um exemplo inicial do direcionamento do livro enquanto primeiro passo na criação de um universo expandido.

Além do portal, ainda em 2015, foi produzido um «Suplemento Escolar», um conteúdo que detalhava as referências literárias da série especialmente para professores e alunos de Ensino Médio. Nesse caso, o processo foi orgânico, uma vez que *Lição de Anatomia* começou a ser adotado por escolas como forma de incentivar e engajar leitores a conhecerem mais da literatura brasileira e seus clássicos. Foi mais ou menos nessa época que o termo «transmídia» entrou no meu campo de estudos e de produção.

4. Produção transmídia e a expansão da série *Brasileana Steampunk*

Ainda nos primeiros anos de trabalho com *Lição de Anatomia*, me familiarizei com a expressão «narrativa transmídia». Abraçada por autores de universos fantásticos nacionais como Christopher Kastensmidt, em *A Bandeira do Elefante e da Arara*; Eduardo Spohr, em *Os Filhos do Éden*, e Affonso Solano, em *Espadachim de Carvão*, a expressão significa expandir o universo de sua história em uma série de narrativas exclusivamente produzidas para diferentes mídias e dispositivos, ampliando o mundo, as tramas e os personagens. Séries transmídia não raro trabalham com uma peça-chave, ou «produto âncora», ao redor da qual as demais histórias vão orbitar.

Conceitualmente, «transmídia storytelling» significa uma história ou universo ficcional cujas partes, porções ou unidades de informação, sejam elas episódios, personagens, criaturas, utensílios ou territórios, são gradativamente distribuídas através de diferentes mídias, cabendo ao espectador ou leitor a escolha de consu-

mir o todo de produtos lançados ou apenas o que preferir, sem haver perda na experiência de entretenimento. Em resumo, esse tipo de narrativa —fragmentada, complexa, dialógica e interativa— permite aos leitores tanto consumir uma história quanto vivenciar uma experiência de imersão em um universo complexo e rico, além de convidativo à investigação e à criação.

Nesse caso, não se trata de adaptar ou traduzir uma mesma história de uma mídia para outra. Um romance, por exemplo, transformado em filme não é um exemplo de narrativa transmídia. Jeff Gomes adverte sobre o problema de confundirmos termos como *transmídia* e *crossmedia*. Ao lado do termo *storytelling*, Gomes define a narrativa transmídia como

aquela que se espalha por diferentes mídias, sendo que uma delas é a principal, sendo aquela que a maioria das pessoas vai acompanhar e se divertir, sem a necessidade de seguir o todo, embora quem o faça tenha uma experiência mais intensa (2013).

Essa formulação se diferencia da narrativa *crossmedia*, que estaria mais perto da noção tradicional de adaptação de uma mídia para outra. Não raro, grandes franquias trabalham com um modelo híbrido de *cross-media*, como os filmes de *O Senhor dos Anéis* que adaptam a narrativa de Tolkien, e de transmídia, como os jogos analógicos e digitais desse universo, que expandem sua mitologia.

O principal teórico desse campo de estudos é o norte-americano Henry Jenkins. Estudioso de fenômenos midiáticos diversos e seus impactos na sociedade, na indústria e na educação, são de sua autoria dois dos principais estudos sobre os fenômenos midiáticos contemporâneos: *Cultura da Convergência* (2009) e *Cultura da Conexão* (2014). Sobre sua própria definição de transmídia, ele escreve:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que afaz de melhor —a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produtor determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (2009, p. 138).

A reflexão de Jenkins remonta a universos transmídia de grandes franquias, como Star Wars, Marvel e Harry Potter. O desafio de tratarmos criticamente desses casos é a dificuldade que temos em separar preocupações unicamente mercadológicas de intenções criativas e até mesmo de identificar autorias individuais. Diferente desses casos, Jenkins sugere que projetos transmídia mais eficazes são aqueles que preveem a participação de um criador ou equipe criativa limitada para sua execução (2009, p. 150).

Robert Pratten, na obra *Getting Started in Transmedia Storytelling* (2011), apresenta uma estrutura de *storytelling* transmídia enquanto franquia cinematográfica de expansão transmídia. Essa teria por produto âncora uma série de filmes que seriam orbitados por diferentes mídias, com histórias inéditas que detalhariam, ampliariam e modificariam a percepção do espectador/leitor quanto ao todo narrativo. A partir dessa estrutura, pode-se encarar outras mídias —como quadrinhos, webséries, games, portais, etc, incluindo outros exemplos citados por Pratten— como expansões da história principal (*mainstory*), produzindo assim diferentes impactos sobre o seu receptor, seja ele visual, sonoro e/ou interativo.

Esta preocupação com o receptor também nos ajuda a entender uma importante particularidade da narrativa transmídia em comparação com outras formas narrativas. Por mais que a preocupação com o receptor/leitor esteja subentendida em toda a produção de conteúdo, por séculos viveu-se a valorização do autor ou a supremacia do texto, tendo o leitor/receptor de se adaptar a eles e não o contrário. Nesse sentido, a narrativa transmídia parte da valorização do leitor, jogador ou espectador como agente livre e partícipe da experiência. Em universos transmídia, nenhuma leitura ou percurso de leitura será igual a outra.

Fig. 2. Timeline simplificada del universo de *Brasiliana Steampunk*

Todo esse debate, que me levou a desenvolver uma pesquisa de pós-doutorado na Universidade de Coimbra, no doutoramento em Materialidades da Literatura, modificou substancialmente o trabalho empreendido com *Brasiliana Steampunk*, sobretudo a partir da publicação do primeiro livro. Em primeiro lugar, o debate sobre narrativas transmídia me fez perceber que *A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison*, embora fosse o primeiro livro a ser publicado, não constituía o início de uma longa narrativa, mas sim, seu ponto final — sua conclusão, havendo dezenas de outras histórias que nos fariam chegar àquele ponto da história, ambientado em 1911, quando vemos a separação dos integrantes do Parthenon Místico.

A partir dessa compreensão e da percepção do seu potencial em termos narrativos e também midiáticos, o que teve início então foi um longo período de produção transmídia, começado em 2016, que incluiu

um *cardgame* intitulado *Cartas a Vapor!* —um jogo criado por Samantha Giraldini e Kevin Talarico com mais de 240 cartas—, dois contos inéditos publicados na Amazon —com aventuras de Bento Alves e Solferi de Azevedo— e o que seria publicado como um suplemento de RPG intitulado *Recursão Retrofuturista* para a editora New Order. Todas essas iniciativas ajudaram a sedimentar o caminho de *Lição de Anatomia* como um livro reconhecível —um livro que seria a base de um universo em expansão.

Também destaco a produção da série audiovisual *A Todo Vapor!*, entre 2018 e 2020, um projeto com produção de Felipe Reis e da Cine Kings que começou como uma websérie e que por fim ganhou uma série em oito episódios —disponível na Prime Video— e um corte de longa-metragem. Partindo da lógica de não adaptação e sim de criação inédita, a primeira decisão foi criar dois personagens novos, que serviriam de dupla protagonista para a história, com os demais heróis já criados para *Lição de Anatomia* servindo de suporte. Esses dois heróis seriam vividos por Reis e por Thaís Barbeiro. Para Thaís, a escolha recaiu sobre Capitu, de Machado de Assis. Para Felipe, optamos por Juca Pirama, não o herói indígena de Gonçalves Dias, mas um mago marginal cuja mãe o nomeara a partir do poema clássico.

Na trama, passada em 1909, os investigadores Juca Pirama e Capitu vão até a Vila Antiga dos Astrônomos, no interior de São Paulo, para investigar uma série de crimes misteriosos que envolvem os arcanos maiores do Tarot. No enredo, adicionamos outros personagens da literatura brasileira, como Aurélia Camargo (de José de Alencar), Leonardo Pataca (de Manuel Antônio de Almeida), Sergio e Bento Alves (de Raul Pompeia), Vitória Acauã (de Inglês de Souza) e muitos outros, todos ligados direta ou indiretamente ao conglomerado McHell e suas suspeitas intenções industriais e exploratórias.

Enquanto a produção da série seguia em São Paulo, mergulhei em outras produções que poderiam expandir seu universo. Primeiro, um webquadrinho homônimo, com roteiros meus e de Reis e arte de Fred Rubim. Publicado em parceria com o portal CosmoNerd, esse quadrinho rendeu duas indicações ao Prêmio HQMix e um prêmio na categoria Produção para Outras Mídias. Os quadrinhos de *A Todo Vapor!* compreendiam histórias curtas com os heróis em missões solo pelo Brasil, como a costa do nordeste na trama de horror lovecraftiano de Bento Alves, a aventura com zumbis na Floresta Amazônica no caso de Vitória Acauã e Curitiba na narrativa mística de Sergio Pompeu. Com eles, a malha transmídia tanto em seu aspecto temporal quanto espacial ia se expandindo mais e mais.

Ao lado dos quadrinhos, mergulhei na história de origem de um dos dois protagonistas da série. *Juca Pirama Marcado para Morrer* era uma *prequel* que terminava onde a série tinha início. Na trama, Juca Pirama se vê às voltas com a poderosa família paulistana Gouvêa e precisa investigar as causas do desaparecimento do pai, enquanto lida com as filhas deste: a aguerrida Cassandra e a sensível Cecília.

Em meio à produção de *A Todo Vapor!*, a Editora LeYa decidiu não dar continuidade aos planos de publicação de *Brasileira Steampunk* por razões comerciais e mercadológicas, liberando também *Lição de Anatomia* e sua continuação para que eu o levasse a outra casa editorial. Essa casa acabou sendo a DarkSide Books, que se mostrou interessada em primeiro publicar *Parthenon Místico*, um romance que de fato começava a linha temporal da série, sendo ambientado em 1896. Assim como *Lição de Anatomia* buscava inspiração inicial nos romances *Isaias Caminha* e *O Alienista*, *Parthenon Místico* foi pensado como uma continuação indireta de *O Ateneu*, de Raul Pompeia. A partir desse tropo, o livro abre com Sergio, agora com dezoito anos, abandonando a casa paterna para aceitar um convite do antigo amigo de escola e interesse amoroso Bento Alves. Chegando em Porto Alegre dos Amantes, Sérgio se vê às voltas com a batalha entre a primeira geração do Parthenon Místico contra a Ordem Positivista Gaúcha.

O livro, assim como a série *A Todo Vapor!*, foi lançado no segundo semestre de 2020, em meio ao isolamento social decorrente da Covid-19. A edição de *Parthenon Místico* contava com projeto gráfico inovador e instigante, aludindo aos principais elementos visuais do gênero steampunk, com ilustrações internas de Ana Luiza Koehler e Karl Felipe, quadrinhos de Fred Rubim e um book trailer animado. A edição incluía em formato impresso o almanaque do Parthenon Místico, expandindo a história do livro —que contava em detalhes como essa publicação subversiva fora produzida e distribuída—, além de uma exclusiva expansão transmídia, acessada via qr Code, que incluía cartas censuradas, audiodramas secretos, capítulos perdidos, quadrinhos históricos, mapas de exploração e fichas de personagens, em uma experiência narrativa única e abrangente. *Parthenon Místico* foi semifinalista do Jabuti e finalista do Argos, vencendo dois prêmios Odisseia de Literatura Fantástica nas categorias Projeto Gráfico e Romance Longo de Ficção Científica.

Dois anos mais tarde, a DarkSide devolveria *Lição de Anatomia* às livrarias, agora com novo projeto gráfico e recuperando o mesmo time criativo de *Parthenon Místico*. O livro passou por uma completa revisão textual, tudo para reforçar os temas que o livro já tratava, mas sem ignorar nossas novas compreensões de problemas

e traumas históricos. Além disso, a edição recebeu uma bela introdução de Roberto de Sousa Causo, um grande nome da nossa literatura fantástica nacional e um pesquisador reconhecido do insólito literário. Além desse texto, que avaliava a importância do livro e sua bem-vinda republicação, o volume apresentou novas ilustrações de Ana Koehler, novos mapas e artes de Karl Felipe e quadrinhos de Fred Rubim. Por fim, o livro apresentava também um novo projeto gráfico. No lugar da dimensão mais quadrinística da edição original assinada por Rodney Buchemi, a editora criou uma capa de atmosfera mais terrífica e assustadora, mais afinada com o teor da história.

Lição de Anatomia e Parthenon Místico constituem romances transmídia, que convidam seus leitores a expandirem suas experiências após findada a primeira leitura. Esses conteúdos, que podem ser acessados no portal de *Brasiliana Steampunk*,¹ dão a esses livros um de seus diferenciais tanto como experiência narrativa tradicional, baseada em um livro físico e em tudo que esse suporte comporta, quanto como experiência multimídia, digital e transmídia. Essa tríade aponta para três características da experiência transmídia. O primeiro termo daria conta de uma grande quantidade de mídias, tanto de vídeo, quanto de áudio e também de texto e imagem. O segundo, do seu suporte, que poderia ser tanto acessado de computadores quanto de celulares, além do suporte impresso do próprio livro. Já o terceiro, de uma grande quantidade de arcos e aberturas narrativas que ampliam a primeira história, sem ordem pré-definida de leitura, dando ao leitor a autonomia de ordenar sua experiência como achasse melhor e sem a obrigatoriedade do consumo de todos os conteúdos para ter uma experiência frutífera.

A história desses anos de trabalho também é feita de projetos em paralelo, sendo muitos deles deixados de lado, interrompidos sem aviso prévio ou nascidos de convites por parte de amigos queridos. É o caso dos vários contos publicados até o momento. De minha autoria, destaco «Solfieri & O Espectro do Casarão Sombrio», uma aventura de horror que daria origens a outras histórias, e «Bento Alves & O Assalto ao Tempo Positivista», o conto que serve de *prequel* para *Parthenon Místico* e que recebeu versão em audiodrama. Dos demais contos, foram publicados «Vitória Acauã e a Barcaça de Horrores do Sr. Valdomiro» para a antologia *Estrada para o Inferno* (Argonautas, 2017); «Vitória Acauã e O Fantasma do Itaimbé» para a antologia *Sussurros da Boca do Monte* (2017); «Solfieri e a Taverna dos Enforcados» para a revista *Trasgo* (2018); «Vitória e Benignus contra a Maquinaria Infernal» para a antologia *O Último Gargalo de Gaia* (Lendari, 2018); «Dante e a Liga dos Anciãos Assassinos» para a revista *Mafagafo* (2020); «O Fantasma do Cinematógrafo» para os *Contos de Natal Dark* (DarkSide, 2022); e «Parthenon Místico & O Lobisomem da Redenção» para a antologia *Mundos Paralelos: Ficção Científica* (Editora Globo, 2024).

Também destaco produções em áudio que serviram de exercício de criação narrativa que dependia exclusivamente do que poderia ser comunicado em tempo real e com informações sonoras. Em parceria com o Sarjeta rpg, por exemplo, foi lançado «Passeio Turístico por Porto Alegre dos Amantes com Vitória Acauã», e em parceria com o podcast Caixa de Histórias — em particular com Paulo Carvalho —, foi lançado um corte especial no formato de audiodrama para o conto «Bento Alves & O Assalto ao Templo Positivista», bem como duas entrevistas com Beatriz de Almeida e Souza e Dante D'Augustine, derivadas dos extras do conto «Dante e a Liga dos Anciãos Assassinos».

O contato de Paulo também deu origem a uma longa parceria com a empresa de audiolivros Tocalivros. Com eles, foi produzido o audiolivro de *Lição de Anatomia* (Tocalivros) com vozes masculinas e femininas, trilha sonora inédita e som binaural 3D. E em 2021, foi lançada a versão em audiolivro de *Parthenon Místico*, tornando a duologia agora disponível nos dois formatos: em livro impresso pela DarkSide Books e em audiolivro pela Tocalivros.

Todos esses projetos ampliaram, e continuam a expandir, o universo de *Brasiliana Steampunk*. Em certa medida, a pesquisa acadêmica não apenas estimula a produção artística como conduz à criação de novos projetos e experimentações com novas mídias. Desse modo, longe de uma ação limitar ou coibir a outra, o que sinto é que escrita criativa e pesquisa acadêmica caminham juntas como braços paralelos que apontam para um mesmo fim, neste caso, um fim que não poderia ignorar um propósito educacional.

¹ <https://brasilianasteampunk.com.br/>

5. Considerações finais... ou apenas a continuidade do aprendizado

Nesse percurso de criação e pesquisa, não poderia ignorar as leituras e análises acadêmicas que pouco a pouco sedimentaram aspectos do universo de *Brasiliana Steampunk*, seja destacando sua dimensão literária, seja sua multifacetada experimentação midiática. Destaco as leituras que a série tem recebido, tanto em dissertações e teses quanto em artigos científicos, com especial menção à dissertação de mestrado de Daniel Bonesso. Ao dedicar uma dissertação ao gênero steampunk no Brasil, Daniel teve a ideia de propor uma exposição presencial e virtual, sendo a exposição uma exemplificação perfeita do potencial transmídia para fins educacionais, além de constituir um passeio crítico e acadêmico pela história do gênero steampunk em nosso país.

Foi do trabalho com Daniel que nasceu a série de contos longos «Brasiliana Steampunk Folhetim», com ele assinando a edição de «Parthenon Místico & A Ameaça Carvoeira» (2025) e o projeto *Enciclopédia Brasiliana Steampunk*, cujos primeiros verbetes podem ser encontrados na publicação virtual e futuramente impressa, em uma produção que envolve o ORC Studio-Laboratório de Economia Criativa da ufsm. Este primeiro número do Folhetim também é especial por unir os fundadores do Conselho Steampunk no Brasil, com Raul Cândido assinando a apresentação, Karl Felipe assumindo a capa e as ilustrações do conto, e Bruno Accioly assinando ilustrações extras.

Em termos educacionais, a seção especial do site de *Brasiliana Steampunk* oferece a professores e leitores uma série de conteúdos que podem ser baixados para atividades em sala de aula. Essa preocupação pedagógica, que data do lançamento da primeira versão do suplemento escolar da série, logo depois do lançamento do primeiro livro, exemplifica o resultado da dupla perspectiva detalhada no decorrer dessas páginas.

Afinal, um universo criado por um escritor professor não poderia deixar de atentar à importância da pesquisa acadêmica, da investigação histórica, da reflexão crítica e teórica como elementos centrais de sua elaboração, em um exercício frutífero, constante, sem um fim aparente. Ainda mais, não deixaria de lado o objetivo educacional último desse projeto, não apenas ao valorizar nosso patrimônio cultural como também ao criar convidativas portas midiáticas e fantásticas para que novos leitores descubram a cultura nacional e redescubram suas vozes literárias.

Referências bibliográficas

- Bakhtin, M. (1981). *Problemas da poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Celli, G. (Org.). (2009). *Steampunk: Histórias de um passado extraordinário*. São Paulo: Tarja Editorial.
- Coetzee, J. M. (2020). *Ensaio recentes: textos sobre literatura (2006-2017)*. São Paulo: Carambaia.
- Coetzee, J. M. (2020). *Mecanismos internos: textos sobre literatura (2000-2005)*. São Paulo: Carambaia.
- Csikszentmihalyi, M. (2020). *Flow: a psicologia do alto desempenho e da felicidade*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- Jenkins, H., Green, J., e Ford, S. (2014). *Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph.
- Jenkins, H. (2009). *A Cultura da Convergência*. Susana Alexandria (Trad.). São Paulo: Aleph.
- Jeter, K. W. (1979). *Morlock Night*. Oxford: Angry Robot.
- Kastensmidt, C. (2016). *A Bandeira do Elefante e da Arara*. São Paulo: Devir.
- King, S. (2013). *Sobre a escrita*. São Paulo: Suma.
- Lodge, D. (2009). *A arte da ficção*. Porto Alegre: L&PM.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling A Practical Guide for Beginners*. Seattle: CreateSpace.
- Powers, T. (2011). Introduction. En K. W. Jeter, *Morlock Night*. Oxford: Angry Robot.
- Prose, F. (2008). *Para ler como um escritor*. São Paulo: Zahar.
- Spohr, E. (2010). *A Batalha do Apocalipse*. Campinas: Verus.
- Spohr, E. (2011). *Herdeiros de Atlântida*. Campinas: Verus.
- Spohr, E. (2013). *Anjos da Morte*. Campinas: Verus.
- Spohr, E. (2015). *Paraíso Perdido*. Campinas: Verus.

- Tavares, E. (2014). *A lição de anatomia do temível doutor Louison*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra/LeYa.
- Tavares, E. (2019). *Juca Pirama Mercado para Morrer*. Porto Alegre: Jambô Editora.
- Tavares, E. (2020). *Parthenon Místico*. Rio de Janeiro: DarkSide Books.
- Tavares, E. (2022). *Lição de Anatomia*. Rio de Janeiro: DarkSide Books.
- VanderMeer, J., e Chambers, S. J. (2011). *Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. New York: Abrams Image.
- VanderMeer, J. (2018). *Wonderbook*. New York: Abrams Image.
- VanderMeer, J. (2019). *Booklife*. San Francisco: Tachyon Publications.
- Vogler, C. (2015). *A jornada do escritor*. São Paulo: Aleph.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2017). *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology*. New York: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (Ed.). (2017). *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. New York: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (Ed.). (2020). *World-Builders on World-Building: Deep-Dive Conversations with Experts in Imaginary Worlds*. New York: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2023). *Subcreation: Fictional-World Construction from J.R.R. Tolkien to Video Games*. New York: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2025). *Navigating Imaginary Worlds: Wayfinding and Subcreation*. New York: Routledge.

Links citados

- Portal Brasileira Steampunk: <https://brasilianasteampunk.com.br/>
- Expansão Transmídia de Parthenon Místico: <https://brasilianasteampunk.com.br/parthenon-mistico/>
- Expansão Transmídia de Lição de Anatomia: <https://brasilianasteampunk.com.br/anatomia/>
- Linha do Tempo Brasileira Steampunk: <https://brasilianasteampunk.com.br/universo/>
- Série Audiovisual A Todo Vapor! <https://brasilianasteampunk.com.br/trailers-spots/>
- Conteúdos em Áudio de Brasileira Steampunk <https://brasilianasteampunk.com.br/audios-dramaticos/>
- Brasileira Steampunk Web Quadrinhos <https://brasilianasteampunk.com.br/web-comics/>
- Suplemento Escolar para Ensino Médio <http://brasilianasteampunk.com.br/wp-content/uploads/2023/06/suplemento-escolar-06.pdf>
- Portfólio Transmídia da Série <http://brasilianasteampunk.com.br/wp-content/uploads/2023/06/e-book-portfolio-brasiliana-steampunk-final.pdf>
- Exposição Virtual Steampunk Brasileiro <https://metaverso360.dotweb.com.br/exposicao-steampunk-brasileiro/>