

Capitu insólita: literatura e Steampunk na websérie brasileira¹

João Paulo Hergesel²

Resumo: Capitu e Juca Pirama são detetives e colaboram com Leonardo Pataca na investigação de crimes no interior de São Paulo em 1908 – esse é o mote de *A Todo Vapor!* (2020), tida como a primeira websérie brasileira do gênero Steampunk. Este trabalho objetiva observar como a poética audiovisual contribuiu para a construção dessa narrativa insólita. Para isso, propõe-se uma pesquisa bibliográfica para revisitar os estudos do insólito no audiovisual, o conceito de Steampunk e a ficção seriada na internet, seguida de uma análise estilística, pautada em Bordwell (2008; 2013), para sustentar a discussão.

Palavras-chave: Ficção seriada; Narrativa; Estilo; Insólito; *Steampunk*.

Uncanny Capitu: literature and Steampunk on a Brazilian web series

Abstract: Capitu and Juca Pirama are detectives and collaborate with Leonardo Pataca in the investigation of crimes in the interior of São Paulo in 1908 – this is the motto of *A Todo Vapor!* (2020), considered as the first Brazilian web series of the Steampunk genre. This work aims to observe how audiovisual poetics contributed to the construction of this uncanny narrative. For this, a bibliographic research is proposed to revisit the studies of the uncanny in the audiovisual, the concept of Steampunk and serial fiction on the internet, followed by a stylistic analysis, based on Bordwell (2008; 2013), to support the discussion.

Keywords: Serial fiction; Narrative; Style; Uncanny; Steampunk.

Introdução

Capitu divorcia-se de Bento Santiago; sofre com o falecimento de seu único filho, Ezequiel; decide exilar-se na Europa, onde estuda criminalística e técnicas detetivescas; então retorna a São Paulo, onde monta um escritório de investigações em sociedade com o também detetive Juca Pirama. Embora com um nome facilmente reconhecível, os acontecimentos enumerados não condizem com o que se encontra registrado no canônico livro de Machado de Assis; entretanto, serviu como uma linha de enredo da websérie *A Todo Vapor!*.

¹ Artigo desenvolvido a partir do levantamento bibliográfico apresentado no VII Congresso Internacional das Licenciaturas (COINTER PDVL 2020).

² Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa Entre(dis)curso: sujeito e língua(gens). Contato: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br.

Criada pelo professor de literatura clássica Enéias Tavares e pelo ator e diretor Felipe Reis, *A Todo Vapor!* é uma idealização da Brasileira Steampunk que estreou no serviço de *streaming* Amazon Prime Video em 7 de setembro de 2020³. Dividida em oito episódios de aproximadamente 15 minutos cada, a obra se apresenta com a seguinte sinopse: “Em 1908, num passado retrofuturista, os heróis Juca Pirama e Capitu Machado são chamados à Vila Antiga Dos Astrônomos, no interior de São Paulo, para investigar uma série de crimes insólitos” (AMAZON, 2020, on-line).

Sob a alcunha de “primeira série nacional pertencente ao estilo Steampunk” (ANDRADE, 2020, on-line), a narrativa recupera personagens consagrados da literatura brasileira, reconfigura suas características psicofísico-sociais e as aglomera em um contexto inédito, sem ligação com os desdobramentos presentes nos livros. Sem a expectativa de avaliar as qualidades e/ou prejuízos desse processo, que consistiria em uma análise comparativa, este trabalho objetiva observar como a poética audiovisual, enfocando a presença do Steampunk, contribuiu para a construção de uma narrativa insólita.

Vimos em trabalho anterior (HERGESEL, 2020) que o Steampunk é um movimento cultural que une alguns aspectos do passado, sobretudo nas vestimentas e nos acessórios, com elementos futurísticos, como invenções e aparatos tecnológicos. Tal movimento teve origem na ficção científica, em subgêneros como o *cyberpunk* e em períodos como a Era Dourada, entre 1930 e 1950, e a Nova Onda, nos anos 1970 e 1980, propagando um embate na relação entre humano e máquina.

Ademais, o Steampunk dependeu da arte literária para se propagar, sobretudo nas obras do francês Julio Verne e do britânico H. G. A. Wells, sendo consolidado nos livros *Morlock Night* e *Infernal Devices*, do estadunidense Kevin Wayne Jeter. No contemporâneo, as características do Steampunk prevalecem na literatura, mas também alcançou outras artes, como a pintura, a ilustração e o cinema, e as mídias, como os jogos eletrônicos, a televisão e a internet.

O percurso metodológico deste trabalho envolve uma pesquisa bibliográfica seguida de uma análise estilística. Na discussão bibliográfica, revisitamos os estudos do insólito, explorados por autores como García (2017) e Nascimento e Cánepa (2018); o conceito de Steampunk, dissertado por autores como Pegoraro (2014; 2015) e Nunes e Bin (2017a; 2017b), e a ficção seriada na internet, discutida por autores como Hergesel (2018) e Lemos, Néia e Santos (2019). Já na parte

³ “*A Todo Vapor!* venceu o Global Film Festival Awards Los Angeles 2018, como melhor série de Drama; e o Rio Web Fest 2018 de Melhor Abertura; e recebeu indicações a Melhor Série de Ação, Melhor Produção, Melhor Elenco, Melhor Atriz (Thais Barbeiro), Melhor Efeito Visual e Melhor Figurino. E concorreu a outros prêmios nacionais e internacionais como o New Jersey Web Festival 2019, com indicações de melhor ator para Felipe Reis e melhor atriz para Thais Barbeiro de Sci-Fi; o New York City Web Fest 2018, com indicação à melhor série de Thriller”. Informações extraídas de: <https://www.odemocrata.com.br/cultura/conheca-a-todo-vapor-serie-gravada-em-sao-roque/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

analítica, para sustentar a discussão, recorreremos aos estudos estilísticos percorridos por Bordwell (2008; 2013).

A título de registro, este artigo é um avanço nos estudos sobre a subcultura Steampunk, pensada inicialmente como um trabalho de conclusão de curso em Artes Visuais e consolidada posteriormente com apresentação de trabalho no VII Congresso Internacional das Licenciaturas (COINTER PDVL 2020). Em complementação, a discussão aqui apresentada colabora com o projeto de pesquisa *Arte e inovação na televisão brasileira*, em desenvolvimento junto ao Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas).

O insólito no audiovisual

No campo da Narratologia, os estudos sobre literatura fantástica passaram a ser consagrados – e continuam incentivados – a partir da década de 1980 com a publicação dos registros de Tzvetan Todorov (2014). O pensador búlgaro definiu o fantástico como “a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 2014, p. 15-16). Por essa perspectiva, podemos considerar como fenômeno fantástico aquele que desconstrói uma linha realista da ficção e explora pontos que, à primeira vista, causam algum estranhamento.

Ao longo de sua obra, Todorov (2014) menciona por algumas vezes a potência insólita dos acontecimentos compreendidos pelas narrativas fantásticas. O conceito de insólito, enquanto um gênero derivado do fantástico, é recuperado posteriormente por autores como Flávio García (2007), para quem o insólito de caracteriza como aquilo que, mesmo dentro de uma ótica verossímil para a narrativa em que se encontra, cria quebras de expectativas e afronta a ideia de imitação da realidade:

[...] os eventos insólitos seriam aqueles que não são frequentes de acontecer, são raros, pouco costumeiros, inabituais, inusuais, incomuns, anormais, contrariam o uso, os costumes, as regras e as tradições, enfim, surpreendem ou decepcionam o senso comum, às expectativas quotidianas correspondentes a dada cultura, a dado momento, a dada e específica experiência da realidade (GARCÍA, 2007, p. 19).

Percebemos, logo que apresentados à websérie *A Todo Vapor*, a quebra de expectativas: por mais que as ações do enredo tenham uma lógica interna e cumpram com os objetivos da história, o modo como tudo é apresentado causa um violento desconforto. Ao incluir personagens

clássicas da literatura nacional, como Capitu, Juca Pirama, Leonardo Pataca, entre outros, é esperado que elas tragam as configurações das obras originais; entretanto, o que ocorre é uma drástica transformação, não apenas nas características físicas como também no comportamento de cada indivíduo.

Por mais que não seja o propósito deste trabalho estabelecer uma análise comparativa entre livro e websérie, cabe ilustrar que, se em *Dom Casmurro* (Machado de Assis) tínhamos uma Capitu que despertava fortes emoções em Bentinho – da ingenuidade do primeiro amor ao sentimento de desconfiança e traição – e incitava no leitor os mais diversos questionamentos sobre o desfecho do romance, em *A Todo Vapor!* vemos uma Capitu reconfigurada. Transportada para o ano de 1908, no interior de São Paulo, na fictícia Vila Antiga dos Astrônomos, ela se apresenta como uma detetive feminista contratada para solucionar uma série de crimes horrendos.

Na tentativa de sintetizar as características mais comuns de uma narrativa insólita, Daniel Augusto Pereira Silva (2017) sugere certa aproximação com a poética do grotesco, que geralmente contém figuras bizarras e antinaturais. Para o autor, “criar formas grotescas, produzir medo como efeito de recepção e, ainda, propiciar a hesitação e o incômodo” (SILVA, 2017, p. 240) estão entre as funções que ajudam a determinar o insólito. Propondo um breve resgate do insólito na ficção, Genio Nascimento e Laura Loguercio Cánepa (2018) registram:

A presença do insólito nas narrativas ficcionais tem sido observada desde os primórdios da literatura. Porém, a partir do século XVIII, com o surgimento da literatura gótica, esse tipo de narrativa foi se transformando paulatinamente em um gênero específico do nascente mercado editorial. Essas narrativas se utilizavam de imagens obscuras e simbolismos, onde a razão era desafiada por um acontecimento insólito. A aceitação de um mundo sobrenatural, o medo, a morte e outros temas do gênero passaram a ser temas centrais dessas obras, e seus elementos foram renovados e rerepresentados nos séculos posteriores. Podemos notá-los nas obras de Bram Stoker, Hoffmann, Lewis Carroll, Lovecraft, Edgar Allan Poe, Franz Kafka, Tolkien, J. K. Rowling, Stephen King, Guillermo del Toro, entre muitos outros, como os brasileiros José J. Veiga, Monteiro Lobato, Guimarães Rosa e Murilo Rubião (NASCIMENTO; CÁNEPA, 2018, p. 9).

Nos estudos de audiovisual, o insólito é percebido em obras de ficção científica, de horror, vanguardistas ou que apresentam certos tipos de experimentação narrativa, estética ou dramática. Esforços nesse sentido podem ser percebidos, por exemplo, na pesquisa de Rogério Ferraraz (2007), autor que discute, entre outros fenômenos, a presença do estranho nas obras cinematográficas e televisivas de David Lynch.

Em estudo dedicado à série *Twin Peaks*, Ferraraz (2007) retoma os conceitos da psicanálise freudiana para abordar a presença do estranho no universo ficcional da narrativa, observando que a história se desenvolve com “um verdadeiro desenrolar de fatos inusitados e bizarros e acontecimentos fantásticos” (FERRARAZ, 2007, p. 3). O autor também explica que “o *estranho* lynchiano é revestido ainda pela forma como ele foca seus personagens e retrata o corpo humano, envolvendo sua obra no grotesco, que assume um tom surreal” (FERRARAZ, 2007, p. 5).

Observa-se, com isso, que o insólito pode se manifestar em diferentes linguagens e nas mais diversas plataformas, marcando presença desde a literatura em seu modo mais tradicional até nas produções midiáticas contemporâneas. Para Nascimento e Cánepa (2018, p. 10), “o insólito ficcional tem muitas vertentes, seja na sua forma de aparição na história, nas manifestações estéticas, e até no sentido de construção da linguagem, nos níveis semântico e sintático”.

Em diálogo com os autores, consideramos a websérie *A Todo Vapor!* se mostra como uma narrativa insólita a partir do momento em que: reúne personagens consagrados da literatura nacional em um universo desprendido de sua diegese original; incorpora, no figurino, nos elementos cênicos e nas ações concretizadas, características comuns à estética retrofuturista; e propõe uma extrarrealidade ao situar tempo e espaço verossímeis para a história, mas inverossímeis para o contexto sócio-histórico-cultural brasileiro.

Steampunk: conceituação e histórico

O Steampunk é um movimento cultural que ganhou evidência e definição a partir dos anos 1980, sendo considerado um subgênero da ficção científica e presente em variadas obras de artes, influenciando, ainda, novas narrativas na literatura e no cinema. Também denominado, no Brasil, como Vapor Punk ou Tecnavapor, o estilo ficou marcado por seu visual retrofuturista, isto é, que resgata aspectos do passado, mas adiciona tendências do futuro.

Considerando fontes webliográficas, Vivi Maurey (2015, on-line) registra que o Steampunk costuma remeter à “era vitoriana, período britânico do governo da Rainha Vitória (1837-1901), quando o vapor era o principal meio de produção”. A autora, em publicação exclusiva para a página da editora Rocco, complementa que, devido ao vapor, “houve avanços tecnológicos e criações incríveis para a época, como robôs a vapor, diligências turbinadas, além de cientistas ‘loucos’ e por aí vai” (MAUREY, 2015, on-line).

Nas publicações acadêmicas, por sua vez, vemos que o Steampunk – termo formado pela união das palavras “*steam*” (vapor) e “*punk*” (cultura demarcada por suas ideias revolucionárias) –, mais do que estilo ou movimento artístico, vem sendo considerado um tipo de (sub)cultura. De

acordo com Everly Pegoraro (2012, p. 390), “o steampunk caracteriza-se como uma cultura urbana juvenil que ressignifica os costumes vitorianos, permeando-os com discursos tecnológicos e futuristas”. Para a autora, a união de aspectos do passado mesclados com visuais do futuro tende a “explorar os limites e as tensões entre a racionalidade e a alienação provenientes dos avanços da tecnologia” (PEGORARO, 2012, p. 393).

A respeito das origens desse movimento, Pegoraro (2015, on-line) registra que “o steampunk herda características de diferentes períodos da ficção científica e do próprio *cyberpunk*” e esclarece: “Da conhecida Época Dourada (*Golden Age*), entre meados de 1930 e 1950, as histórias assemelham-se na tentativa de atingir a imortalidade entre homem e máquina”. A autora também fala da influência da Nova Onda (*New Wave*), entre os anos de 1970 e 1980, para o Steampunk: “As temáticas problematizam as relações de poder, as angústias existenciais, as fronteiras da realidade e os elementos constitutivos do ser humano” (PEGORARO, 2015, on-line).

Ainda no que concerne às origens, Mônica Rebecca Ferrari Nunes e Marco Antônio Bin (2017a, p. 2) endossam: “Gênero de ficção científica, nascido ao final dos anos 1980, o Steampunk é inspirado na literatura do século XIX, especialmente nas aventuras de Júlio Verne e H. G. A. Wells, entre outros autores do período”. Sobre o termo em si, os autores explicam que foi “o estadunidense Kevin Wayne Jeter quem escreve duas obras [*Morlock Night* e *Infernal Devices*] que configuram o novo gênero, [...] criando viajantes do tempo, máquinas poderosas capazes de voltar ao século XIX para inúmeras aventuras” (NUNES; BIN, 2017a, p. 2).

O movimento Steampunk, portanto, está constantemente ligado às artes (literárias, visuais, cinematográficas) e às mídias. No tocante a essa relação, Nunes (2016, p. 80) aponta que “da literatura de Júlio Verne ao cinema, passando pelo RPG (abreviação de *role playing game*, jogo de interpretação de papéis), pelos *games*, o Steampunk é um visual que faz do corpo um corpo mídia”. Na explicação da autora, trata-se do “corpo em sua gestualidade, vocalidade e toda sua expressão criando vinculações comunicacionais” (NUNES, 2016, p. 80).

Em diálogo indireto, Pegoraro (2014, p. 90) pontua que “fotografias, ilustrações, filmes, quadrinhos fornecem informação visual para a criação de roupas, acessórios, arte e maquinários dos adeptos, conhecidos como *steamers*”. Ainda para a autora, “as performances do retrofuturismo em suas variadas possibilidades [...] apontam que as críticas da juventude contemporânea misturam questionamentos, entretenimento e hedonismo” (PEGORARO, 2014, p. 96).

Explorando as influências do Steampunk para a concepção de novas produções no âmbito das artes literárias e cinematográficas, Nunes e Bin (2017a, p. 28), registram que, no universo dos

seguidores do Steampunk, “é comum (re)inventarem personagens da época do vapor, enredos e cenários”. Como os autores registram: “Palavras, vestidos, barrocos, tabardos, chapéus, perucas, luvas, espartilhos, escudos participam de uma vasta rede de materialidades conectadas a muitas camadas de tempo, memórias, regimes e formas de consumir” (NUNES; BIN, 2017a, p. 29).

Em *A Todo Vapor!*, a presença do Steampunk se materializa, especialmente, nos figurinos (nada realistas com a São Paulo do início do século XX) e nos artefatos cênicos (com invenções que só justificam sua existência no contexto do movimento). Reforça-se a constituição do insólito, também ressaltado pelos diálogos, diante dessa desconstrução de personagens marcantes da literatura canônica e da caracterização de um Brasil retrofuturista – liberdade de experimentação artística que é uma das possibilidades do formato websérie.

Websérie: ficção seriada na web

Em estudos prévios sobre o tema (HERGESEL, 2018), verificamos que o conceito e o histórico de webséries vem sendo construídos aos poucos, e a escassez de fontes no Brasil é notória. Mesmo assim, sabe-se que as webséries, de modo geral, são um texto narrativo em linguagem audiovisual, dividido em episódios ou capítulos, que circulam no espaço cibernético. Entretanto, a origem desse formato tem uma tendência de transmidialidade, já que a websérie não foi criada com o propósito de incluir a ficção seriada em uma nova plataforma; sua intenção era salvar a audiência televisiva do público jovem, que passou a trocar o entretenimento da televisão convencional pelos recursos do computador.

Inspiradas nas séries de televisão, as webséries diferenciam-se delas (e das séries de grandes empresas de *streaming*) por terem, na maior parte dos casos, um orçamento enxuto – o que resulta em cenários mais simples, em equipamentos singelos e em equipes de produção e pós-produção reduzidas – e uma audiência incerta. Esse formato também costuma lidar com as noções de destemporalidade e desterritorialização, uma vez que não há lugar nem momento específico para se assistir a uma websérie; os episódios, após publicados, podem ser acessados a qualquer momento, em qualquer lugar, desde que com um aparelho de reprodução de vídeos e conexão à internet.

Deve-se ter em mente, porém, que a preferência pela linguagem audiovisual, a serialização, os episódios curtos, os planos fechados, a disponibilização gratuita, o orçamento limitado e o público incerto não são requisitos obrigatórios. Por mais que existam tais diretrizes, as webséries funcionam como uma forma de experimentar o que está sendo bem recebido e o que precisa de

redirecionamentos, propondo, muitas vezes, uma relação interativa entre produtores para a internet e webespectadores.

Compreendemos não ser aconselhável limitar a definição de websérie a uma característica exclusiva (necessidade de interação ou conteúdo exclusivo da internet, por exemplo), porque é um produto maleável, capaz de ser construído em diferentes plataformas e com diversas propostas de interação. Percebemos, no entanto, algumas características que nos permite denominar *A todo vapor!* como uma websérie – e não necessariamente série de *streaming* ou série televisiva – a saber: experimentação tecnológica, artística e transmídia.

A experimentação tecnológica de *A Todo Vapor!* é perceptível, instantaneamente, pela parceria entre a Cine King Produções, produtora independente, e a Amazon Prime Video, plataforma de vídeos de um conglomerado econômico multinacional. Ao trazer para as filmagens uma idealização da Brasiliana Steampunk, a produtora não contou com muitos recursos técnicos ou financeiros, ocasionando em deslizes de montagem e edição perceptíveis numa primeira apreciação; contudo, conseguiu difundir seu trabalho a milhões de assinantes de uma empresa gigante no mercado cultural global.

A experimentação artística é visível já com a inclusão de uma estética pouco difundida na contemporaneidade brasileira e inédita em produções de ficção seriada nacionais, como o Steampunk. Também é notória a liberdade em aproximar conteúdos distintos – como personagens de diferentes livros, de diferentes autores, de diferentes períodos literários – em uma narrativa homogeneizante, que extrapola as tendências realistas e atinge o insólito não apenas na configuração dos personagens e em sua colocação espaciotemporal, mas também no enredo propriamente dito.

A experimentação transmídia, por sua vez, é percebida com profusão de mídias envolvidas que complementam a narrativa, expandindo as linhas de enredo e apresentando outros olhares sobre as ações e personagens. São livros de romances de ficção científica e histórias em quadrinhos⁴, jogos de cartas (*cardgames*), ilustrações, *podcasts*, cartas de tarô, entre outros produtos. Em outras palavras, *A Todo Vapor!* não apenas transita entre as mídias, como também as cruza e as atravessa.

⁴ “*A Todo Vapor!* faz parte de um grandioso universo, que é o de Brasiliana Steampunk, iniciado por Enéias Tavares com *A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison*, pela Editora Leya. Depois disso, tivemos publicações como *Guanabara Real: A Alcova da Morte* pela AVEC Editora (que Enéias escreveu junto com A. Z. Cordenonsi e Nikelen Witter) e *Juca Pirama: Mercado Para Morrer*, pela Jambô, abordando a história que antecede os eventos da série na Amazon”. Informações de: <https://cosmonerd.com.br/listas/a-todo-vapor-7-motivos-para-assistir-a-serie-steampunk-na-amazon/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

Percurso metodológico

Os produtos audiovisuais são permeados por diversos tipos de análise, que envolvem desde o contexto de produção (elenco, direção, roteiro) até o campo do consumo (audiência, interação, cultura de fãs). Neste trabalho, o interesse recai sobre a mensagem em si, isto é, a materialidade do som e da imagem em movimento, as cargas culturais presentes/ausentes e os possíveis efeitos de sentido propiciados pela poética audiovisual. Por esse motivo, adota-se como mecanismo metodológico a análise estilística.

Também presente nos estudos linguísticos, literários e artísticos, a análise estilística, quando aplicada ao audiovisual, visa a uma investigação das escolhas técnicas aplicadas em determinado conteúdo (filme, série ou outro tipo de produto midiático) que podem suscitar algum tipo de afetividade durante a fruição. De acordo com David Bordwell (2013):

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas (BORDWELL, 2013, p. 17).

Para a análise estilística, interessa “a descrição de cenários e personagens, a narração de suas motivações, a apresentação dos diálogos e do movimento” (BORDWELL, 2008, p. 59). Também podem ser observadas as qualidades expressivas, as quais “podem ser transmitidas pela iluminação, pela cor, pela interpretação, pela trilha musical e por certos movimentos de câmera” (BORDWELL, 2008, p. 59). A análise estilística mostra-se relevante na medida em que “sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história” (BORDWELL, 2008, p. 57-58).

O protocolo de análise adotado para este trabalho foi: 1) assistir à websérie de maneira ininterrupta e descomprometida, a fim de estabelecer um primeiro contato com o objeto de estudo; 2) selecionar os pontos mais relevantes da obra de acordo com os objetivos elencados para a pesquisa; 3) observar a narrativa quanto à construção dos personagens, descrevendo suas características físicas e morais, contextualizando com o enredo; 4) discorrer sobre o estilo das cenas, considerando, especialmente características como figurino, objetos cênicos e diálogos, fatores determinantes para a constituição de uma estética Steampunk.

Por esse motivo, a análise se ocupou da observação comentada de cenas do primeiro episódio (*O Enforcado*), que é capaz de ilustrar o ambiente de suspense que transpassa a série, além de apresentar os coprotagonistas, devidamente equiparados com os elementos que os acompanhará ao longo da temporada. Informamos que não utilizamos registros de imagem da série devido à proteção de tela do serviço Amazon Prime Video, que impede capturas de produções armazenadas na plataforma.

Análise e discussão dos resultados

A primeira cena da série se inicia com o plano detalhe em gotas de sangue e fogo sobre uma superfície de madeira (00m30 a 00m37), sugerindo uma atmosfera de suspense e horror. Em seguida, uma vinheta computadorizada, apresentando um céu noturno com a Lua cheia vista entre galhos secos (00m40 a 00h45), reforça o clima de mistério, ao mesmo tempo em que situa o tempo e o espaço da narrativa, a partir da inscrição no canto inferior direito da tela: “Vila Antiga dos Astrônomos, SP-Brasil, 1908”.

Um prólogo (00m47 a 01h24) registra o que parece ser uma câmera subjetiva da visão de um vigilante em um estábulo, com sua lanterna iluminando alguns pontos do cenário. A explicação do vigilante, sentado à mesa do que aparenta ser a delegacia de polícia, funciona como uma narração para o que ocorre no estábulo. Nessa sequência, são explicados o sangue e o fogo quando o vigilante percebe um corpo amarrado de cabeça para baixo, com cortes no pescoço, numa espécie de ritual de sacrifício.

Nesses primeiros momentos da série, a presença do insólito é introduzida a partir da menção ao crime, que, pela narração do vigilante, não é uma situação comum na vila. A solução encontrada para ajudar na solução desse caso é apresentada após a vinheta de abertura, com a aparição de uma locomotiva a vapor, em plano geral, demarcando, inclusive, uma característica do Steampunk: o destaque à tecnologia do século XIX, sobretudo quanto às máquinas a vapor. Há variados destaques à ferrovia (por câmera alta, por câmera subjetiva na visão da própria locomotiva e por plano detalhe no vagão do maquinista).

Nessa sequência, são apresentados os coprotagonistas da série, Capitu e Juca Pirama, passageiros da locomotiva, que estão vestidos como na imagem de divulgação da série (Figura 1). São perceptíveis as influências do Steampunk no figurino e na maquiagem, como na cartola ornamentada, no sobretudo de couro, nas luvas de dedos e no rímel circundando os olhos de Juca Pirama, e no chapéu com óculos multilentes, no colete militar, no bolero de renda e no delineador dos olhos e das sobrancelhas de Capitu.



Imagem 1: Cartaz de divulgação da websérie *A Todo Vapor!* (2020).
Fonte: Amazon Prime Video – Divulgação.

O insólito se insere ao representar personagens clássicos de obras canônicas da Literatura Brasileira – o homem indígena da primeira geração do período romântico e a mulher carioca do período realista – com adereços de uma estética pouco usual no Brasil. Adiante na série, ao longo dos episódios, esclarece-se que Juca Pirama recebeu esse nome em homenagem ao personagem literário, o que desvincula da ideia de releitura; no entanto Capitu é descrita como a mulher que um dia foi casada com Bento Santiago, antes de se tornar a detetive feminista.

Considerações finais

O Steampunk, o insólito e a ficção seriada brasileira podem se entrelaçar, em uma produção que é capaz de instigar a respeito de sua composição temática, narrativa e estilística. Este artigo, portanto, objetivou demonstrar como a poética audiovisual, a partir das tendências da estética do Steampunk, contribuiu para a construção de uma narrativa insólita brasileira contemporânea em formato de websérie.

Ressalta-se que não foi o propósito deste trabalho estudar a tradução intersemiótica ou os processos de adaptação das obras da literatura para o audiovisual. Entende-se que, por mais que os personagens apresentem os nomes de clássicos literários de Machado de Assis, Gonçalves Dias, Manuel Antônio de Almeida, entre outros, a construção psicofísica para a websérie não sustenta laços passíveis para uma comparação científica, no âmbito dos estudos estilísticos.

A respeito do que foi estudado neste artigo, vimos que a websérie *A Todo Vapor!* se apresenta em comunhão com o insólito ficcional, uma vez que propõe uma repaginação em personagens clássicos de obras literárias canônicas, incorporando tendências retrofuturistas, além de explorar um contexto espaciotemporal que só é verossímil para o enredo, desconstruindo a realidade histórica, social ou cultural brasileira do início do século XX. Vimos, também, que *A Todo Vapor!* traz uma liberdade artística que é bastante comum do formato websérie.

A partir da análise estilística de fragmentos iniciais da série, foi possível perceber que a maquiagem e o figurino, bem como os elementos cênicos, foram fundamentais para a composição da estética Steampunk na obra. A escolha pelos planos detalhe sugeriu a atmosfera de mistério que sustentou a temporada, e as roupas e acessórios que ornamentam os personagens reforçou a tendência do insólito na narrativa.

Referências

AMAZON Prime Video. **A todo vapor!** – sinopse oficial. 2020. Disponível em: https://www.primevideo.com/region/na/detail/oJXNTS3S3NGZOR9E4RA224W7M8/ref=atv_hm_hom_1_c_8pZiqd_2_1. Acesso em: 13 nov. 2020.

ANDRADE, Clara de. *A Todo Vapor!* | Primeira série steampunk brasileira estreia no Amazon Prime. *Séries Brasil*, 10 set. 2020. Disponível em: <https://seriesbrasil.com.br/a-todo-vapor-serie-steampunk-amazon>. Acesso em: 13 nov. 2020.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz:** a encenação no cinema. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico.** Trad. Luís Carlos Borges. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

GARCÍA, Flavio. O insólito na narrativa ficcional: a questão e os conceitos na teoria dos gêneros literários. In: GARCÍA, Flavio (org.). **A banalização do insólito:** questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007. p. 11-22.

HERGESEL, João Paulo. A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. **Mediação**, Belo Horizonte, v. 20, n. 27, p. 133-147, 2018. Disponível em: <http://www.fumec.br/revistas/mediacao/article/view/6465>. Acesso em: 13 nov. 2020.

HERGESEL, João Paulo. Steampunk: um estudo sobre as artes visuais e suas influências nas narrativas literárias e audiovisuais. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS*, 7., 2020, Recife. **Anais [...]**. Recife: Instituto Internacional Despertando Vocações, 2020. DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.0457>.

LEMOS, Ligia Maria Prezia; NÉIA, Lucas Martins; SANTOS, Andreza Almeida. Ficção televisiva em plataformas de *video-on-demand*: reconfigurações do cenário audiovisual brasileiro - e suas implicações nos estudos de mídia. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 17, p. 132-142, 2019. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/1552>. Acesso em: 13 nov. 2020.

MAUREY, Vivi. Você sabe o que é steampunk?. **Na mesa do editor**, 11 fev. 2015. Rocco Jovens Leitores – Site oficial. Disponível em: <https://www.rocco.com.br/voce-sabe-o-que-e-steampunk/>. Acesso em: 26 set. 2020.

NASCIMENTO, Genio; CÂNEPA, Laura Loguercio. Narrativas insólitas no século XXI: novo realismo e horror no cinema contemporâneo. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 41., 2018, Joinville. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2018. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2018/resumos/R13-2497-1.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2020.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Performances, fabricos e artesanias nas cenas cosplay e steampunk. **Diálogo com a Economia Criativa**. São Paulo, v. 1, n. 1, p. 75-85, 2016. Disponível em: <http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/37>. Acesso em: 26 set. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.22398/2525-2828.1175-85>.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco Antônio. Espaço urbano e teatralidades nas cenas medievalista, vitoriana e steampunk. **Comunicação Midiática**. Bauru, v. 12, n. 3, p. 25-39, 2017a. Disponível em: <https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/26>. Acesso em: 26 set. 2020.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco Antônio. Retrofuturismo, espaço e corpo-mídia: steampunk e a memória do futuro. **Revista FAMECOS**. Rio Grande do Sul, v. 25, n. 2, p.1-21, 2017b. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/29017/0>. Acesso em: 26 set. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.2.29017>.

PEGORARO, Everly. **No compasso do tempo steampunk**: o retrofuturismo no contexto brasileiro. Jundiaí: Paco, 2015. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=uCiSDgAAQBAJ>. Acesso em: 26 set. 2020.

PEGORARO, Everly. Retrofuturismo e visualidade steampunk no Brasil. **ALAIC – Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**. São Paulo, v. 11, n. 20, p. 88-96, 2014. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/494/316>. Acesso em: 26 set. 2020.

PEGORARO, Everly. Steampunk: as transgressões temporais negociadas de uma cultura retrofuturista. **Cadernos de Comunicação**. Santa Maria, v. 16, n. 2, p. 389-400, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/8236>. Acesso em: 26 set. 2020.

FERRARAZ, Rogério. O mundo estranho de *Twin Peaks*: um pequeno marco nos seriados de televisão. **RuMoRes**, São Paulo, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/132556>. Acesso em: 20 nov. 2020. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2007.132556>.

SILVA, Daniel Augusto Pereira. Linguagens do insólito: a construção estilístico-textual do grotesco na ficção decadente. **Abusões**, Rio de Janeiro, n. 5, v. 5, ano 03, p. 230-258, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/30141>. Acesso em: 13 nov. 2020.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Trad. Maria Clara Correa Castello. 2. reimp. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.