





Nós, professores, vivenciamos dezenas de desafios, mas poucos são tão urgentes quanto a formação de jovens leitores. E não se trata apenas do discurso de que nós concorremos com outras mídias e tecnologias, visto que os livros sempre precisaram abrir caminho entre outras práticas culturais de apelo mais imediato. Antes, se trata de perceber nos livros uma chance de pisar no freio tecnológico, de repensar hábitos individuais e coletivos, de se aprender a pensar e atuar criticamente no mundo. Além disso, de aprender a viver, sentir, respirar... como Barthes colocou em *O Prazer do Texto* e Compagnon relembrou em *Literatura para quê?*. São aos interessados nestas questões que este suplemento é direcionado.

Quando criei Brasiliana Steampunk, desejei uma releitura dos clássicos nacionais que fosse relevante, interessante e divertida. Por isso, recorri ao "Steampunk", esse passado futurista da ficção científica, para através de suas máquinas estranhas, portentos místicos e seres incríveis, dialogar com o público jovem acostumado às aventuras de Sherlock Holmes, Frodo e Harry Potter. Quanto ao "Brasiliana", busquei reinterpretar os heróis que formaram nosso imaginário cultural.

É fundamental que nossa literatura volte a ser inspiradora e isso só ocorrerá através de um trabalho colaborativo entre professores e alunos, com ambos negociando suas perspectivas e compreendendo a importância da bagagem cultural que todos levam à escola. Pensando nos desafios que professores enfrentam hoje em sala de aula, este suplemento é um convite a pensar novas abordagens ao ensino e à interação entre educadores e estudantes, possibilitando ações que respeitem as diferenças, valorizem as individualidades e, acima de tudo, que motivem os jovens a embarcar na aventura do aprendizado com alegria, curiosidade e expectativa, exatamente o que muitos professores têm feito.

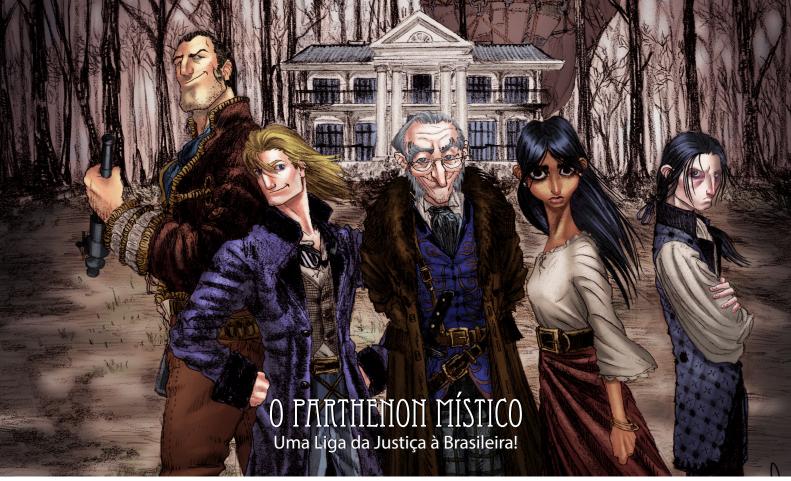
Para tanto, primeiro informamos como a série recria os clássicos nacionais num cenário fantástico, com artes de Karl Felippe e Poliane Gicele. Além disso, também sugerimos atividades que podem motivar os alunos a criar e recriar seus próprios heróis e suas aventuras. Mas cuidado: Tais sugestões não são regras, e sim convites ao jogo, à brincadeira e à criação, podendo ser alterados a partir de diferentes contextos. Se tiverem dúvidas ou experiências para compartilhar, não deixem de nos procurar nas redes ou no e-mail **brasilianasteampunk@gmail.com**.

Gostaria especialmente de agradecer aos professores Jean Moraes, Emanuele Coimbra, Luana Lensen, Rodrigo Bentancurt, Giovana Cristina Kuhn, Anderson Oliveira, Kevin Talarico, Samanta Geraldini, Luciana Minuzzi e Larissa Pujol por serem os leitores betas deste material e pelas várias sugestões.

Por fim, não se esqueçam do primordial em qualquer história: emocionem-se, aventurem-se & divirtam-se!



Para baixar um pacote de materiais que incluem mapas, ilustrações, artes para colorir, fichas de personagens e anúncios de época, muitos dos quais são sugeridos neste suplemento. Acesse: www.brasilianasteampunk.com.br/educacional



Os heróis do Parthenon Místico: Bento Alves, Sergio Pompeu, Dr. Benignus, Vitória Acauã & Solfieri de Azevedo

A história desta sociedade secreta remonta ao século 17, quando a Ilha da Flecha, uma das enseadas do Pântano do Guayba, foi tomada por colonizadores que dizimaram as populações indígenas que lá viviam. No século 18, ninguém chegava perto do arquipélago, pois se temia seus espíritos, bruxas e monstros. Em 1859, a ilha foi comprada por Alfredo Magalhães, que construiu a mansão e os túneis cabalísticos que conectam seus vários pontos. Esotérico como era, Magalhães estudou o passado e previu o futuro, mas foi incapaz de proteger sua filha Georgina do sedutor criminoso Marcus Vernant. A história findou em tragédia e a ilha foi mais uma vez abandonada, sendo intitulada a Ilha do Desencanto, como narrado por Apeles Porto Alegre em *Georgina* (1873-1874).

Em 1886, ela foi comprada por Revocato Porto Alegre, um médico gaúcho também interessado em temas arcanos e místicos. Em 1892, Revocato juntou-se a um grupo de aventureiros e investigadores do oculto e formaram a primeira geração do Parthenon Místico. Esta era composta por Antoine Louison, que anos depois seria acusado de crimes atrozes, Beatriz de Almeida & Souza, uma escritora policial feminista, Dr. Benignus, um cientista cósmico, Giovanni Fillipeto, um músico italiano mestre em disfarces e Solfieri de Azevedo, um autoproclamado imortal satanista.

Quatro anos depois, em 1896, ao enfrentar a Ordem Positivista Gaúcha, Revocato e Giovanni deixaram de integrar o grupo, que recebeu as inclusões de Vitória Acauã, uma médium indígena com poderes psíquicos, Bento Alves, um aventureiro profissional gaúcho e Sergio Pompeu, um jovem carioca que se tornou um grande estudioso de ciências ocultas e um grande mago. Quando não estão buscando artefatos antigos ou resgatando anarquistas, empreendem ações sociais que objetivam a educação das classes menos favorecidas, a alfabetização de antigos escravos e a distribuição de roupas e alimentos nas cercanias do Menino Diabo, uma das regiões mais pobres de Porto Alegre.



ESCRITA, DESENHO & RPG

brasileira antiga atual e transformeos em heróis corajosos, investigadores ocultistas, profissionais, exploradores marítimos ou qualquer outro herói ou heroína que represente seus ideais e valores. Crie uma ficha de personagem para ele ou ela, detalhando sua biografia, convicções e habilidades. Depois, desenhe como ele se vestiria, com uniformes fantásticos ou roupas do dia a dia. Juntando os heróis criados por seus amigos, crie uma Liga Extraordinária que combaterá o crime e as injustiças do mundo. Um auxílio a essa atividade é o suplemento para o RPG The Strange (New Order Editora). Nele, há dicas



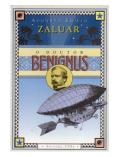


Para saber mais detalhes sobre o Parthenon Místico e o universo da série, acesse a linha do tempo completa em http://goo.gl/znolqd.

OS HERÓIS LITERÁRIOS DE BRASILIANA STEAMPUNK

DOUTOR BENIGNUS | TECNICISTA CÓSMICO

Depois das muitas aventuras vividas em *Doutor* Benignus (1875), romance de Augusto Emílio Zaluar, o singular cientista perdeu-se pelas matas e bosques brasileiros, sendo dado como morto em 1888. Foi encontrado por um médico e aventureiro chamado Revocato Porto Alegre e convidado a segui-lo a Porto Alegre dos Amantes, no sul do Brasil, onde, ao lado de outros heróis e companheiros de perigos e causas sociais, fundaram o Parthenon Místico em 1892.

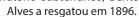


com os heróis da série?

Acesse o link, salve as artes, imprima-as e crie pinturas com as aventuras de Sergio e Bento, Solfieri e Vitória ou as damas do Palacete: http://goo.gl/9DA7Hi



Quando bebê, foi encontrada no meio da selva por um velho capitão e criada como sua filha. Ao crescer, conquistou o ciúme de sua irmã, conflito que resultou em uma desastrosa aparição no casamento da jovem menina, quando Vitória transmutou-se em Acauã, o pássaro maldito. Estes eventos foram narrados em Contos Amazônicos (1893), de Inglês de Souza. Depois de vagar por anos, em aventuras que envolveram um teatral Barco de Horrores e meses na Ilha da Névoa, uma enseada habitada só por mulheres, foi raptada pela Ordem Positivista gaúcha para experimentos sórdidos. De seu laboratório subterrâneo, Bento





Solfieri foi uma criança rebelde e soturna. Enviado à Itália para estudar, envolveu-se com uma jovem que por fim morreu, levando o imberbe poeta à loucura. Quando voltou ao Brasil, entregou-se aos jogos, à bebida e ao láudano, na companhia de outros malditos de sua idade. Certa noite, ao contarem histórias de horror em uma taverna, encontram a morte e o desespero, como narrado por Álvares de Azevedo em Noite na taverna (1855). Depois disso, perverteu sua própria irmã, tomou um elixir indígena da imortalidade e orquestrou um feitiço para escapar da Senhora dos Reinos Sombrios. Depois de décadas, mudou-se para Porto Alegre, onde tornou-se um Investigador do Oculto. Ao conhecer Dr. Louison, fundou com ele e outros heróis a Primeira Geração do Parthenon Místico.





ISAÍAS CAMINHA | JORNALISTA INVESTIGATIVO

Depois do suicídio do seu amigo Floc, Isaías deixou a carreira de jornalista, como Lima Barreto narrou em Recordações do escrivão Isaías Caminha (1909). Mas sua jovem aposentadoria foi interrompida pelo editor Loberant que o enviou a Porto Alegre dos Amantes para investigar os crimes do Temível Dr. Louison. Ao chegar à cidade sulista, encontrou uma misteriosa indígena, que despertou seu interesse e o envolveu num mistério. À convite dela, passou a integrar a sociedade secreta Parthenon Místico e desde então tem sido seu redator e investigador.



Pensando no Dr. Benignus, se você pudesse inventar qualquer máquina fantástica, faria o que com ela? E se pudesse viajar para qualquer planeta, qual seria? Se tivesse os poderes de Vitória, qual criatura fantástica você gostaria de conhecer? E se encontrasse o fantasma de uma pessoa, o que lhe perguntaria? Se você pudesse viver para sempre, como Solfieri, o que faria? E se pudesse escrever um livro, como Isaías, o que ele teria?



SERGIO POMPEU & BENTO ALVES | AVENTUREIROS DO OCULTO

Afastados por anos, Sergio Pompeu ficou surpreso quando recebeu uma carta de seu antigo amigo, Bento Alves. Depois da expulsão deste do Colégio Ateneu, por eventos detalhados por Sergio em *O Ateneu* (Raul Pompeia, 1888), Bento perdeu-se no mundo, retornando a Porto Alegre dos Amantes, onde tornou-se um aventureiro profissional e passou a integrar o Parthenon Místico. Atraído por seu antigo parceiro de aventuras, Sergio abandonou tudo e fugiu para a capital sulista, onde veio a integrar a mesma sociedade secreta em 1896. Desde então, a dupla tem viajado pelo Brasil em busca de aventuras perigosas, artefatos antigos e amuletos mágicos, além de serem responsáveis por projetos sociais e educativos no sul do Brasil.



DEBATE

Se você, como Sergio ou Bento, dominasse a magia, o que faria com ela? Se pudesse viajar para qualquer lugar do mundo, aonde iria? E se vivesse sua história favorita de aventura, como ela seria? Se encontrasse um artefato mágico, faria o que com ele? Pensando agora nas damas do Palacete, caso pudesse intensificar um dos seus sentidos, qual seria e por quê? E se pudesse dar a melhor festa de todas, como ela seria e quem convidaria?

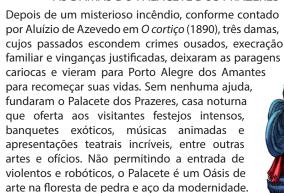


ESCRITA, DESENHO & PUBLICAÇÃO

Que tal criar com seus amigos aventuras inéditas para os heróis do Parthenon Místico? Pense nos gêneros policial, aventura, mistério e terror e faça seus personagens enfrentar perigos mortais nas mãos de vilões malignos. Depois, escreva e desenhe essas histórias. Por fim, crie um fanzine com elas.







Entre suas paredes, segredos são guardados.





<u> PESQUISM & ESCRITM: ORIGENS SECRETAS</u>

Vá para as obras originais e descubra as "origens secretas" de Bento Alves, Rita Baiana, Vitória e outros heróis, ou dos vilões Simão Bacarte e Aristarco. Depois, escreva um documento que detalhe seus passados terríveis.



CLÁSSICOS EM QUADRINHOS

Várias editoras têm investido em adaptações dos clássicos para os quadrinhos. Entre elas, destacamos as editoras Ática (*O Ateneu*, *O*

alienista, Noite na taverna e O cortiço), Agir (O alienista) e Escala Educacional (O cortiço e O alienista).















OS VILÕES LITERÁRIOS DE BRASILIANA STEAMPUNK

DIRETOR ARISTARCO | GRÃO-ANCIÃO DA ORDEM POSITIVISTA

Após o incêndio que destruiu sua escola e seus sonhos, como dramatizado por Raul Pompeia em O Ateneu (1888), o diretor Aristarco afiliou-se à Ordem Positivista. Com o passar dos anos, Aristarco galgou as primeiras fileiras da organização, assumindo por sua eficiência e fanatismo a posição de Grão-Ancião na filial gaúcha. Entre suas metas, renomear a cidade para Porto Santo da Moralidade, unificar a gramática e segregar etnias, além de destruir o Parthenon Místico.

MATERIAL COMPLEMENTAR

Para muitas das atividades deste suplemento, veja as fichas dos heróis e vilões e inspire-se. Estão em: http://goo.gl/9dD33A

Bacamarte e extinguir qualquer doença ou loucura do mundo, qual seria? E se fosse Aristarco e pudesse criar a escola dos seus sonhos, como ela seria? Se fosse acrescentar disciplinas à grade escolar, quais adicionaria e por quê? E se assumisse a persona de João Romão e pudesse modificar a relação entre trabalhador e empregado, o que você mudaria na rotina

diária de tarefas?



Com o cardgame Cartas a Vapor (da Potato Cat) você poderá interpretar heróis ou vilões de Brasiliana Steampunk em cenários retrofuturistas. http://www.kickante.com.br/campanhas/cartas-vapor



SIMÃO BACAMARTE | ALIENISTA PSICOPATA

Depois dos escândalos envolvendo o manicômio Casa Verde em Itaquaí, conforme revelado por Machado de Assis em O alienista (1882) e ser dado como morto, Simão Bacamarte e sua esposa Evarista correram o mundo, até retornar ao Brasil na surdina e instalarem-se em Porto Alegre, onde o médico assumiu a direção do Asilo São Pedro para Criminosos Insanos e Histéricas Descontroladas, reformando suas instalações de acordo com os nove círculos do Inferno de Dante.



Ao contemplar suas propriedades serem destruídas por fogo, como mostrado por Aluízio de Azevedo em O cortiço (1890), e ter sua face marcada pelas labaredas, João Romão jurou vingança. Para tanto, submeteu-se a um transplante biônico, que lhe deu uma mão robótica, vendeu seus bens e passou a perseguir as três mulheres que estiveram envolvidas no incêndio. Em Porto Alegre dos Amantes, assumiu a identidade de Gregório de Albuquerque, comerciante que fará de tudo para dissuadir a cidade de que o Palacete dos Prazeres deverá ser fechado, tudo pela manutenção dos bons costumes e da fé religiosa.



ESCRITA, DESENHO & CRIAÇÃO DIGITAL ESCRITA & DESENHO

Se você vivesse no mundo de Brasiliana Steampunk, que produtos incríveis você criaria? Então, que tal conceber um projeto para tais maravilhas, detalhando sua fabricação e funcionamento? Por fim, crie anúncios de época usando texto e imagem que apresentem seu produto e convençam sua audiência da importância de adquiri-los.

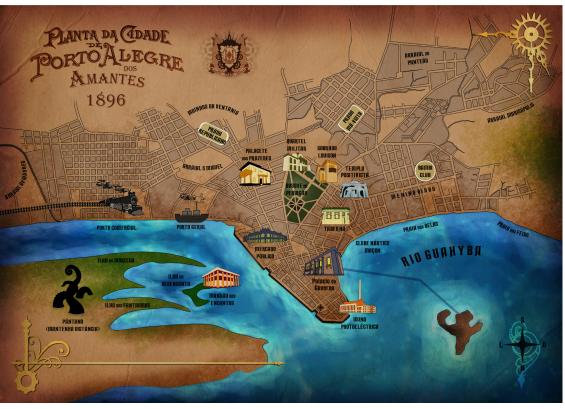
Para modelos de tais peças publicitárias hipotéticas, acesse: http://goo.gl/9DA7Hi

Escolha personagens da literatura brasileira antiga ou atual e transforme-os em cientistas desumanos, políticos ditatoriais, comerciantes gananciosos, psicopatas violentos ou qualquer tipo de vilão que corresponda aos seus medos e receios. Crie uma ficha de personagem para ele, detalhando seu passado, motivações e poderes e seu uniforme. Depois, una-o aos vilões de seus amigos e crie uma Coligação Maligna, para ser combatida por sua Liga de Heróis, pensando em quais seriam seus planos e como iriam concretizá-los.



Que tal interpretar o seu herói ou heroína favorito? Customize roupas antigas e crie seu texto, no formato peça dramática com seus amigos ou com esquetes individuais.

Λ CARTOGRAFIA DE PORTO ALEGRE DOS AMANTES & ARREDORES



Num Brasil de grandes inovações tecnológicas, a mão de obra escrava foi substituída ainda no final do século 19 por autômatos. Isso ocasionou dois grandes movimentos urbanos. De um lado, o centro da cidade e seus arredores puderam contar com limpeza diária e segurança garantida pelas tropas militares e automatizadas. Por outro, o subúrbio cresceu com o aiuntamento de famílias humildes e sem escolaridade, dando origem a milhares de cortiços.

Das regiões mais perigosas da cidade, justamente por sua densidade de marginalizados, está o bairro Menino Diabo, bairro que recebeu essa alcunha depois do século 18, quando lá nasceu um menino com chifres e rabo de gato. Os seguidores do Crucificado queimaram o infante

em praça pública, pensando tratar-se do Anticristo. Não indicamos que jovens de família visitem seus becos e ruelas.

Diferente deste, sugerimos o Bosque da Perdição, que era o matagal predileto dos escravos fugidios, atocaiados pelos mercenários de engenho. A proximidade do Quartel Republicano garante a segurança dos passantes. Dos lugares a se visitar depois que o sol se esconde, indicamos a Taberna e também o Palacete dos Prazeres, apesar deste último ter proibida a entrada de crianças, robóticos e animais.

No Castelo Jambô você pode encontrar jogatinas das mais variadas sortes, enquanto no Mercado Público todo tipo de ingredientes, carnes, essências e grãos. Se deseja escutar histórias de fantasmas e assombrações, indicamos o Castelinho da Prisioneira, a caminho de um dos maiores portentos tecnológicos do RS, a Usina Photoeléctrica. Também ali, pode tomar um barco turístico e visitar o complexo militar da Ordem Positivista Gaúcha que fica na Ilha da Pólvora. Mas não aconselhamos que vá em direção ao pântano e que desvie da Ilha do Desencanto, uma vez que estranhos eventos são associados a ela.

Depois desse passeio, poderá repousar no seu confortável quarto no Grand Hotel, construído pela Família Quental há diversas gerações. Ignore os ruídos atrás da parede e os fenômenos inexplicáveis. Se conseguir, terás uma boa noite e bons sonhos.



HAHERIAL COHFLEHEHIAR

Acesse esses mapas em alta qualidade em http://goo.gl/ycqvGL e escute o áudio-drama Um Passeio Turístico por Porto Alegre dos Amantes, com Vitória Acauã, no SarjetaRPG: http://sarjetarpg.com.br/



DFBATF

Se você pudesse se aventurar nesses cenários, o que você faria? Pensando na sua cidade ou bairro, o que você mudaria no espaço urbano ao seu redor? De qual lugar você gosta mais e por quê?



ESCRITA, DESENHO, CRIAÇÃO DIGITAL & IMPRESSÃO

Que tal criar um cenário para os seus heróis, heroínas e vilões? Então, comece por sua cidade e proponha um novo mapa para a ela. Quais praças você mudaria? Que ruas seriam nomeadas? Quais lugares seriam demolidos e quais seriam criados? Faça um desenho, numere seus lugares e depois crie uma caixa de legenda identificando-os. Em parceria com seus amigos, faça uma versão digital para imprimir e distribuir, além de gravar áudios e vídeos apresentando esses lugares aos seus novos visitantes.

