

## Retrofuturismo e cultura *steampunk*: apropriações no contexto brasileiro

Éverly Pegoraro<sup>1</sup>  
UNICENTRO/UFRJ. everlyp@yahoo.com.br

### Resumo

Um verdadeiro fascínio pelo passado tem acompanhado a sociedade contemporânea. Entretanto, percebe-se que essa admiração assume características distintas, principalmente entre algumas culturas urbanas adeptas do retrofuturismo, entendido como a mistura entre elementos do passado (numa caracterização retro) com tecnologia futurística. Trata-se de uma transgressão negociada entre passado, presente e futuro que explora os limites e as tensões entre a racionalidade e a alienação provenientes dos avanços da tecnologia. Este artigo propõe-se a detalhar algumas das características do retrofuturismo encontradas em uma de suas vertentes: a cultura urbana conhecida como *steampunk*, cuja origem se deu na literatura de ficção científica. A proposta do texto divide-se em duas partes. A primeira analisa alguns aspectos do discurso retrofuturista, utilizando dois filmes como ponto de partida: *The Golden Compass* (2007) e *9* (2009). A segunda etapa centra-se na concepção retrofuturista do *steampunk* e sua respectiva ressignificação pelos adeptos que compõem a *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, localizada em Curitiba, capital do Estado do Paraná, no Brasil.

*Palavras-chave:* Retrofuturismo; *Steampunk*; *Visualidade*; *Sociabilidade*; *Cultura da Mídia*.

### Introdução

Em meados da década de 1980, a história de uma “viagem no tempo” marcou o início de uma trilogia cinematográfica que se tornou referência no cinema de ficção científica (FC). A clássica mistura de um cientista excêntrico com um jovem aventureiro – o doutor Emmett Brown (Christopher Lloyd) e o adolescente Marty McFly (Michael J. Fox) – rendeu três filmes da série *De Volta para o Futuro*, lançados sequencialmente em 1985, 1989 e 1990.

No terceiro e último filme da série – *De Volta*

<sup>1</sup> Professora do Departamento de Comunicação da Unicentro e doutoranda em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). A participação da autora no evento foi financiada pela **Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná**.

*para o Futuro III* (1990) – as viagens entre passado e futuro proporcionadas pelo Delorian, o carro adaptado por Doc Brown para tais aventuras, chegam ao ápice de consequências impensadas e negativas. Dessa vez, é a possibilidade de o próprio cientista ser “apagado da existência”. Marty volta ao velho oeste americano de 1885 para ajudar o amigo e tentar reverter a situação. A trilogia encerra-se com a “volta para o futuro” de Doc Brown em uma visitinha rápida a McFly, em um trem a vapor construído a partir de adaptações entre as tecnologias dos séculos XIX e XX. Como resultado de interferências no curso “natural” dos eventos, várias vezes os dois tiveram que viajar no tempo para “consertar” algum evento na temporalidade visitada.

O enredo da terceira aventura da trilogia *De Volta para o Futuro* aponta semelhanças com uma proposta que começava a ganhar contornos na literatura de FC (no subgênero *cyberpunk*) no mesmo período, embora na época de lançamento do filme não houvesse conexões diretas estabelecidas entre ambas. A ideia de voltar ao passado do século XIX, carregando percepções e, principalmente, tecnologias do presente para inseri-las lá, reelaborando uma “história alternativa”, surge em narrativas que ganharam a alcunha de *steampunk*, uma dentre inúmeras propostas da tendência contemporânea chamada retrofuturismo.

O retrofuturismo pode ser caracterizado como a transgressão negociada entre passado, presente e futuro que explora os limites e as tensões entre a racionalidade e a alienação provenientes dos avanços da tecnologia. As propostas são percebidas nos mais diversos produtos, seja no cinema, na literatura, na cultura da mídia e também nas performances criativas de culturas urbanas. O *steampunk*, cultura urbana que será abordada neste artigo, é uma prova contundente disso, pois tem conquistado adeptos nos mais diversos lugares do mundo, extrapolando as páginas da literatura e ganhando as ruas em uma cultura juvenil.

A proposta deste artigo divide-se em duas partes. A primeira analisa alguns aspectos do discurso retrofuturista, utilizando dois filmes como ponto de partida: *A Bússola de Ouro* (*The Golden Compass*, 2007) e *9 – A Salvação* (*9*, 2009). A segunda etapa centra-se na concepção retrofuturista do *steampunk* e sua respectiva ressignificação pelos adeptos que compõem a *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, localizada em Curitiba, capital do Estado do Paraná, no Brasil. Trata-se de um grupo de jovens que se reúne periodicamente em eventos que promovem a temática, criando uma peculiar cena *steampunk* no Sul brasileiro.

## 1. Retrofuturismo *steampunk*: muito além da simples nostalgia

Os costumes ingleses do século XIX já perpassaram o imaginário brasileiro na conhecida *Béle Époque*. Contudo, a “onda retro” que invade algumas culturas urbanas tais como *steampunk*, *dieselpunk*, vitorianos e tantas outras aponta um contexto de percepções obviamente diferentes do início do século XX, conforme já foi apontado em artigo anterior (HERSCHMANN, PEGORARO, FERNANDES, 2012).

O *steampunk* privilegia histórias elaboradas a partir de um passado futurístico que não aconteceu. Nesse universo, a tecnologia mecânica e a vapor teria se desenvolvido em lugar do desenvolvimento tecnológico tal qual o presenciamos atualmente, assim lançando um provocador “e se tivesse sido diferente”. Geralmente, as histórias se passam num tempo híbrido entre a Era Vitoriana e um futuro sob a ótica *punk*.

Nas concepções de Michel Maffesoli (1995), a imagem torna-se uma espécie de elo entre os participantes das “neotribos” (MAFFESOLI, 1987). O *steampunk* tem um forte vínculo com o visual, que exerce um papel essencial para as performances, sejam elas midiáticas, literárias, estéticas ou comportamentais. A possibilidade de criar um universo alternativo transforma imaginação em produtos e sociabilidades, caracterizando-se o apelo visual como o principal elo que une os adeptos. Das práticas visuais envolvidas nesse processo, resultam ações de maior ou menor visibilidade, bem como sociabilidades específicas dos participantes. Fotografias, ilustrações, filmes, quadrinhos fornecem informação visual para a criação de roupas, acessórios, arte e maquinários dos adeptos, conhecidos como *steamers*. Esse conjunto imagético, permeado por representações e discursos, auxilia a ressignificar o passado, caracterizando o que aqui denominaremos de visualidade *steampunk*.

Entende-se que tal visualidade reflete uma confluência de experiências individuais e reapropriações da proposta *steampunk* que, por sua vez, proporciona agenciamentos (DELEUZE, GUATTARI, 1995) individuais e coletivos em espaços de sociabilidade. Os *steamers* reúnem-se em eventos cuja programação gira em torno da música, da dança, da literatura e das performances individuais, quando cada um cria e apresenta seu personagem *steampunk*.

Dessa forma, a transgressão negociada entre passado, presente e futuro do *steampunk* torna-se uma proposta interessante para analisar as articulações da

cultura midiática, com seus usos e reapropriações, no processo de formação de uma específica *visualidade steampunk*. Esta é facilmente percebida nas produções retrofuturistas *The Golden Compass* (2007) e *9* (2009).

A *Bússola de Ouro* é o primeiro romance da trilogia *Fronteiras do Universo* (no original, *His Dark Materials*), publicado em 1995 por Philip Pullman. A história se passa num universo paralelo, no qual a menina Lyra envolve-se numa aventura com seu Dimon (a alma da garota que anda ao seu lado, na forma de um animal). Está nas mãos da corajosa aventureira decidir o futuro do mundo tal qual ela conhece, numa previsível batalha entre o bem e o mal. Além das façanhas de Lyra, encontra-se um pano de fundo filosófico, expresso na necessidade de questionar a autoridade e as verdades impostas. A batalha da personagem, então, seria pelo livre arbítrio de decidir em quem e no que acreditar.

Embora o *steampunk* seja um elemento secundário na trama, é possível perceber a estética retrofuturista nos figurinos, na cenografia e, principalmente, nas invenções (VANDERMEER, CHAMBERS, 2011). São nelas onde é mais visível a proposta *steampunk*, pois são tecnologias avançadas para a época em que a história se passa. Muitas das invenções são claros sinais dos sonhos que a ficção científica sempre alimentou, como as aeronaves dirigíveis e a carruagem que não é puxada por animal, mas por energia. Além disso, há o questionamento clássico sobre o uso da tecnologia a serviço do mal, exemplificado na mosca-espiã: “se a abrisse não encontraria nada vivo lá dentro. Nenhum tipo de animal ou inseto. Há um mecanismo, e preso à sua mola há um espírito do Mal com um feitiço no seu ferrão”, diz um dos personagens ao capturá-la. As viagens no tempo, tão comuns nas histórias de FC e, conseqüentemente, nas narrativas *steampunk*, também são incorporadas através da experiência de Asriel, pai de Lyra, que descobriu uma possibilidade de viajar entre mundos e, por isso, é perseguido.

Mas é o objeto que dá sentido à trama, a *Bússola de Ouro*, que assegura a influência *steampunk* no filme, seja pelas engrenagens que são a principal simbologia da proposta *steampunk*, seja pela essência do que ele representa. A *Bússola de Ouro* é um “medidor de verdade”, que permite ver o que os outros querem esconder. A responsabilidade da pequena Lyra é não deixar este objeto cair nas mãos das pessoas erradas. Os “vilões” formam o grupo denominado Magistério, uma entidade controladora e repressiva que não permite ser questionada em suas concepções e ações.

Utilizando-se da analogia da *Bússola de Ouro*, o *steampunk* também traz à tona questionamentos sobre o homem e a tecnologia, tornando visível as suas relações utilitárias, dependentes e pouco reflexivas, permeadas

pelo consumo exacerbado. Para James Carrott e Brian Johnson (2013), o *steampunk* sinaliza mudanças culturais profundas na “face humana da tecnologia” e na maneira de esperar pelo futuro. O *steampunk* usa a história para dar um sentido e um passado à crescente complexidade da tecnologia que nos cerca. Os questionamentos levaram os autores à conclusão de que o *steampunk*, em suas mais variadas vertentes, mostra que as pessoas querem tecnologia com “senso de história e de humanidade”. Para os autores, o *steampunk* propicia um sentido de empoderamento ao homem, mostrando-lhe que ele deve estar no controle da tecnologia, e não o contrário.

O *steampunk* nos mostra que a humanidade precisa estar no centro do nosso futuro, no coração das tecnologias que criamos. Isso não é apenas um falatório sobre a importância de pensar sobre as pessoas, nem é uma afirmação sobre usabilidade ou interação. [...] Gostemos ou não, nós nos relacionamos com objetos. O *steampunk* insiste que tais relacionamentos podem ser calorosos, profundos e significativos; não frios, distantes e descartáveis<sup>2</sup>. (CARROT, 2013: 357, adaptação nossa)

Se *A Bússola de Ouro* transcorre sobre os medos de um futuro que poderia acontecer a partir de escolhas erradas, *9 – A Salvação* parte de um futuro que aconteceu. E que transformou em realidade os piores pesadelos das histórias de FC: na dicotomia homem/máquina, há a dizimação humana. O contexto pós-apocalíptico que dá vida à animação, que conta com a assinatura do talentoso Tim Burton, concretiza de forma mais plena a estética *steampunk*, misturando elementos que lembram a Era Vitoriana e a Segunda Guerra Mundial, com autômatos futuristas. Claramente arruinado pelo mau uso da tecnologia, o ambiente onde a história se desenrola é sombrio, poluído, caótico e amedrontador.

2 “Steampunk shows us that humanity needs to be at the center of our future, at the heart of the technologies we build. That’s not just lip-service to the importance of thinking about people, nor is it a statement about usability or interaction. [...] Whether we like it or not, we have relationships with objects. Steampunk insists that those relationships can be warm, deep and meaningful; not cold, distant, and disposable”.

Os personagens principais são bonecos de pano, que ficaram conhecidos como *stitchpunks*<sup>3</sup>, construídos a partir de peças usadas, como velhos botões. A missão deles é reconstruir o presente, libertando-o dos excessos do passado. Para isso, precisam acabar com A Máquina, o “cérebro” criado pelo homem e que assinou sua própria destruição. O cientista responsável pela Máquina lamenta: o que era para ser um instrumento de progresso se tornou perigoso porque não tinha alma humana, foi facilmente corrompido.

Os *stitchpunks* representam o que sobrou da alma humana. Amedrontados e em contínua fuga aos perigos que os autômatos causam, só adquirem coragem quando conhecem o personagem 9, que os incentiva a lutar contra o “mal”. A vitória dos frágeis bonecos traz um lampejo de esperança a esse contexto pós-apocalíptico, sinalizando que as críticas levantadas pelo retrofuturismo *steampunk* não significam simplesmente um pessimismo fatalista e irreversível.

O retrofuturismo é fruto da ficção científica contemporânea, cuja principal proposta é analisar o papel que os fatores sociais e culturais desempenham na forma como o ser humano vive e interage com a tecnologia (JENKINS, 2007 a, *on line*). Também reitera o papel da subjetividade na forma de imaginar (e esperar) o futuro em diferentes épocas, sob a ótica do progresso científico e tecnológico.

A antiga proposta da FC partia de um futuro imaginário e de um “passado real”. Atualmente, as histórias são elaboradas principalmente a partir de um passado imaginário baseado no futuro que se concretizou, ou que foi prometido e não se cumpriu. É o mundo do amanhã imaginado que nunca partiu, diz Henry Jenkins:

[...] eles [os autores de FC] usam estas imagens para apresentar uma leve crítica às ideologias que moldaram estas primeiras imagens de futuro. Ao longo de tudo isso, nós sentimos uma certa melancolia no nosso reconhecimento de que o mundo imaginado do amanhã nunca veio, ou mais precisamente, nestas histórias, ele veio e nunca partiu. De qualquer maneira, o resultado é um conjunto de sonhos despedaçados e

3 Os personagens de visual retrofuturista da animação *9 – A Salvação* receberam o nome de *stitchpunks*, simbolizando os bonecos com aparência *punk* que parecem costurados.

promessas quebradas<sup>4</sup>. (JENKINS, 2007c, *on line*, adaptação nossa)

Os tecnoutopistas acreditavam que uma sociedade mais perfeita surgiria com os avanços na ciência e na tecnologia. As extrapolações imaginárias dos meios de transporte e de comunicação do “futuro” exemplificam como a utopia tecnológica moldou a visualidade das narrativas de FC. Esse idealismo tecnológico ia além da crença em instrumentos e acessórios como uma maneira de se chegar à “perfeita sociedade de um futuro que se pretendia próximo”. A intenção abrangia moldar percepções, valores e comportamentos.

O *steampunk* reimagina o futuro do passado mais próximo do presente que temos hoje, ressignifica histórias do passado através das percepções do presente. As histórias giram em torno das conquistas científicas e tecnológicas do século XX: das apenas imaginadas, das prometidas ou das não cumpridas àquelas que decepcionaram. Em certo sentido, a “tecnoutopia” dos primórdios da FC é ressignificada no *steampunk*, imaginando o futuro do passado caótico, pessimista e poluído. (Não é à toa que tonalidades do marrom são as preferidas nas criações do gênero).

Dessa forma, o retrofuturismo pode ser entendido como o processo pelo qual ideias que uma vez eram emergentes e pareciam ser futuristas em suas aplicações podem ser transformadas em elementos residuais de uma cultura que passa por mudanças rápidas e dramáticas. A compreensão do que são as mídias residuais ajuda a dar sentido às graduais transições que ocorrem quando uma cultura negocia com os potenciais disruptivos das tecnologias emergentes: “[...] a mídia residual representa o choque do velho, um lembrete contundente das esperanças que falharam dos anseios utópicos de gerações anteriores”<sup>5</sup>. (JENKINS, 2007a, *on line*, adaptação nossa)

Maffesoli (1987, 1995) defende que a conjunção entre elementos arcaicos e tecnológicos está produzindo uma maneira nova e original de estar junto.

4 “[...] they are using these images to pose a mild critique of the ideologies that shaped these earlier images of the future. Throughout all of this, we feel a certain melancholy in our recognition that the imagined world of tomorrow never came or more accurately, in these stories, it came and never left. Either way, the result is a set of shattered dreams and broken promises”.

5 “[...] residual media represents the shock of the old, a blunt reminder of the failed hopes and utopian longings of earlier generations”.

Para ele, tal processo esboça outra concepção de tempo, na qual as misturas promovem uma “regressão dinâmica contra o evolucionismo linear”. Em outras palavras, esse seria não um tempo do progresso linear, mas sim do “ingresso” que exprime o tempo cíclico, o eterno retorno em espiral de valores arcaicos em sinergia com o desenvolvimento tecnológico. Ao demonstrarem fascínio pelo passado e buscarem nele referências (simbólicas e comportamentais) para elaborar um “outro tempo”, os *steamers* justamente concretizam a noção de “tempo em espiral” defendida pelo sociólogo.

No *steampunk*, há relações diretas entre práticas culturais, experiências, gostos e sociabilidades com o apego ao passado por parte dos adeptos. Contudo, isso não se dá numa dimensão nostálgica, e sim de forma ressignificada, com interferências e hibridismos principalmente com a cultura da mídia e com a tecnologia contemporânea.

Para Fredric Jameson (2005, 2006), o reemprego de velhas imagens de futuro somam pouco mais do que uma nostalgia vazia e um insosso sentimento de querer voltar ao passado, reflexo de uma rede complexa de implicações do pós-modernismo: a perda de sentido histórico, a morte do sujeito individualista burguês e a falta de criação de novos estilos por parte dos autores contemporâneos.

Nesse contexto opaco e exaurido descrito por Jameson, prevalecem as operações de nostalgia e pastiche como os mais significativos aspectos que perpassam as experiências pós-modernas do espaço e do tempo. A recaptura de atmosferas peculiares que ocorre através de obras taxadas pelo autor como nostálgicas objetiva, segundo ele, reinventar experiências passadas, satisfazendo um anseio profundo de experimentá-las novamente.

Para ter uma experiência nos moldes delineados pelo autor, seria preciso revivê-la através de elementos que provocam reações nostálgicas. Jameson aponta a emergência de filmes de caráter nostálgico como sintoma “alarmante e patológico” de uma sociedade não sabe mais lidar com a temporalidade.

Parece-me muito sintomático encontrar precisamente o estilo do cinema nostálgico invadindo e colonizando até mesmo aqueles filmes atuais que se passam em cenários contemporâneos, como se, por algum motivo, não pudéssemos mais, hoje, focar o nosso próprio presente, como se nos tivéssemos tornado incapazes de alcançar representações estéticas de nossa própria experiência atual. Mas, se assim é, então estamos diante de uma imposição do próprio capitalismo de consumo – ou, ao menos, de um sintoma alarmante e

patológico de uma sociedade que se tornou incapaz de lidar com o tempo e a história. (JAMESON, 2006: 29)

Entretanto, as culturas urbanas retrofuturistas tais qual o *steampunk* contrariam os mais sombrios prognósticos de Jameson. As temporalidades construídas socialmente para designar o que é passado, presente e futuro são a chave para entender o retrofuturismo em sua vertente *steampunk*. E no *steampunk* elas são variadas: um futuro que não aconteceu, quando utilizam o vapor como técnica por excelência ao desenvolvimento humano; um passado transformado pelas conquistas do presente; um futuro desse passado que aponta, simultaneamente, as conquistas e as piores consequências de um presente biotecnológico. Enfim, temporalidades (vivas ou imaginadas) que sejam simuladas a partir do desenrolar da tecnologia a vapor.

## 2. Apropriações da proposta *steampunk*

O retrofuturismo tem inspirado grupos tais como o *steampunk* a construir um novo *ethos* (uma “ética da estética”), no sentido sugerido por Maffesoli (1996). Como dito acima, o visual, através de diferentes processos e produtos, se torna um elemento privilegiado e propiciador de trocas simbólicas e de reconhecimento identitário para essas culturas juvenis contemporâneas.

Os *steamers* reúnem-se em eventos específicos para dar vazão às suas fantasias. No dia-a-dia, dificilmente alguém conseguirá identificar um *steamer* pela indumentária, ao contrário de outras culturas urbanas, como os *punks* ou os emos. Os simpatizantes do movimento participam de diferentes práticas culturais em contextos e eventos específicos, aliadas ou não a performances individuais. Os *steamers* brasileiros organizam-se em “lojas” em cada Estado<sup>6</sup>, administrada

6 Até agora, há apenas uma loja em cada Estado. Entretanto, em entrevista concedida à autora em 16 nov. 2011 via *skype*, Bruno Accioly, um dos precursores do *steampunk* no Brasil e membro do Conselho *Steampunk*, diz que em um mesmo Estado há possibilidade de se ter mais de um grupo, desde que haja interessados nisso.

por conselhos locais<sup>7</sup>. Ao que tudo indica, o conceito vem da maçonaria (neste tipo de associação as unidades locais são denominadas de “lojas”).

A *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, grupo de adeptos que se reúne na capital do estado do Paraná, no Brasil, já tem um número significativo de participantes há mais de três anos<sup>8</sup>. O grupo promove diversos eventos ao longo do ano. Essas atividades são o principal chamariz para curiosos e interessados em ingressar no *steampunk*. As programações mais frequentes são as oficinas de customização, onde os adeptos reúnem-se no espaço cultural denominado Solar do Barão, em Curitiba, para aprender técnicas de elaboração de acessórios e vestimentas para os seus personagens no mundo *steampunk*. As temáticas das oficinas são variadas, elas instruem com lidar com madeira, couro, latão, além de ensinar técnicas de pintura, de criação de personagens, de contextualização histórica, das características básicas do *steampunk*. Geralmente, as produções são feitas com material alternativo e/ou reciclado.

Nessas atividades, é possível perceber a primeira apropriação das propostas do discurso *steampunk*, que está na “política de ajuda mútua” com a premissa do DIY (Do It Yourself), pois cada *steamer* auxilia os demais com suas habilidades na confecção das indumentárias e, a partir dessas orientações dadas pelos próprios participantes do grupo de Curitiba, os interessados adquirem o conhecimento básico para customizar suas indumentárias em casa. As produções individuais resultantes são exibidas em programações promovidas pelo grupo e em eventos nos quais os *steamers* são convidados a participar.

Um dos eventos mais significativos para dar visibilidade ao resultado final das oficinas de customização são os chamados “Cafés a Vapor”, promovidos no mês de julho. Na programação, que pode ser caracterizada como cultural, há uma variedade de apresentações, como danças, performances musicais, leituras de contos criados pelos próprios *steamers* e até mesmo palestras com temas que vão desde a apresentação do *steampunk* até a ficção

7 No Brasil, há lojas nos seguintes estados: Alagoas, Ceará, Distrito Federal, Goiás, Minas Gerais, Paraíba, Paraná, Pernambuco, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, São Paulo, Santa Catarina e Rondônia. (Informação colhida no *site* do Conselho *Steampunk*, responsável pela hospedagem de todos os *sites* das lojas do país).

8 As informações colhidas sobre a *Loja Paraná do Conselho Steampunk* fazem parte da pesquisa de doutoramento da autora, cuja etapa empírica mescla observação participante com estudo de caso.

científica de Julio Verne.

Sem dúvida, a parte mais esperada da noite é o concurso *steampunk*<sup>9</sup>, que premia aqueles participantes mais “originais” em suas performances *steampunk*. Essa performance inclui indumentária, acessórios, história e contextualização do personagem criado. Os melhores são premiados com troféus customizados e brindes.

A partir da prática *steampunk*, uma das etapas mais significativas das performances dos *steamers*, é possível perceber as nuances da visualidade retrofuturista dessa cultura urbana. Abaixo, dois exemplos das histórias criadas pelos participantes<sup>10</sup>:

O meu personagem é um general russo, que está lutando na guerra da Criméia, defendendo Sebastopol. Na história real, Sebastopol cai de forma vergonhosa para os russos, só que eu decidi pensar: “e se eles tivessem ganhado?”. Para dar esse recurso, eu fiz o meu personagem ser um dos primeiros generais de frotas de zepelins. [...] Com isso, ele acabou sofrendo um ferimento de guerra, o braço dele foi em parte destruído. Os russos estavam com algumas ideias sobre criar um robô, humanoíde, e ele [o personagem] foi uma cobaia. Pego enquanto estava desmaiado no campo de batalha, foi levado para ser uma cobaia para essas novas invenções sobre criação de próteses. [Então] ele usa um braço mecânico movido a um vapor especial, vapor de cristais. (A.F.W.L., 23 anos, masculino)

O meu personagem *steampunk* é a Sancta Badra. Ela é criada na época da guerra, e é feita com sangue do inventor dela, com restos de brinquedos e de jóias, de cacarecos mesmo, de achados dos destroços, e de uma máquina surge a boneca. Ela é enviada para outra era, para tentar salvar o que viria a ser depois, salvar a sociedade. Então ela é mandada para o passado, para tentar salvar o que viria a ser depois. (T.I.C., 23 anos, feminino)

Visualiza-se nos fragmentos acima a mesma

**9 Adaptação da expressão cosplay ao universo steampunk. No original, é a prática de se fantasiar de personagens de animes, games, do cinema, da literatura etc. O praticante tem que criar o personagem e demais acessórios que o compõem, além de imitar poses, falas e comportamento do personagem escolhido.**

10 Os dois exemplos foram retirados das entrevistas realizadas pela autora durante a pesquisa empírica com os participantes mais ativos e regulares da *Loja Paraná do Conselho Steampunk*. Por opção da autora, as identidades dos entrevistados foram preservadas.

atmosfera de destruição e violência da animação 9 – *A Salvação*, surgida a partir de contextos de guerra. A história do primeiro personagem começa a partir do principal questionamento *steampunk*: “e se tivesse sido diferente?”. Percebe-se a inserção de biotecnologia futurista num passado “real”, já que o conflito que serve de pano de fundo para a identidade do *steamer* realmente ocorreu. A segunda construção identitária parte do discurso de reaproveitamento de elementos vinculado à crítica ao consumismo da proposta *steampunk*, pois o nascimento da boneca se dá a partir de “achados e destroços”. Assim como o *stitchpunk* 9, ela representa a possibilidade de ressurgimento e redenção de um mundo devastado.

De maneira geral, os elementos que compõem as variadas identidades dos personagens *steampunk* envolvem tecnologia, interação homem e máquina, armas, imortalidade e viagens no tempo. As construções identitárias valorizam o romantismo e a estética do século XIX, principalmente nas indumentárias. Os contextos históricos, culturais e sociais passeiam por diferentes períodos do passado, presente e futuro. Entretanto, um elemento está se presente, em maior ou menor grau: a inserção da tecnologia (na contextualização da Era do Vapor), seja nas armas que fazem parte das indumentárias dos personagens, nas viagens no tempo ou até mesmo em protótipos que são inseridos no próprio indivíduo. Portanto, ao contrário do que alguns pensam, o *steampunk* não é contra a tecnologia, mas lança questionamentos e críticas às formas pelas quais a subjetividade humana se constrói entrelaçada por uma concepção de temporalidade cada vez mais complexa e tecnológica.

### Considerações Finais

Culturas juvenis contemporâneas como o *steampunk* apontam que os atores engajados em tais grupos estão criando alternativas e questionamentos sobre a complexidade da vida social atual, utilizando-se da própria cultura midiática e da tecnologia que lhes pauta padrões de comportamento e estilos de vida como formas de expressão. Nesse processo, a cultura visual em suas mais diversas formas tem papel preponderante, seja para a percepção de mundo, seja em práticas, produtos e sociabilidades.

O retrofuturismo *steampunk* não representa uma simples operação nostálgica, mas propõe estratégias de hibridismo temporal, contrariando a concepção de que os jovens vivem obcecados pelo presente, reflexo da perda de sentido de continuidade histórica, que seria uma das características fundamentais do presenteísmo

contemporâneo. As performances do *steampunk* em suas variadas possibilidades, desde a literatura, passando pelas telas do cinema e ganhando as ruas na forma de culturas urbanas apontam que as críticas da juventude contemporânea misturam questionamentos, entretenimento e hedonismo.

Assim como os personagens Brown e McFly, da trilogia *De Volta para o Futuro*, faziam arriscadas viagens pelo tempo para buscar respostas e aventurar-se, os *steamers*, de certa forma, também fazem isso. Ao recriar outro tempo mesclado por percepções do presente, passado e futuro, traspassado pelas imperfeições típicas da conduta humana, o *steampunk* exterioriza inquietações sócio-temporais, questionando o comportamento pautado por valores racionais, utilitaristas, individualistas e consumistas.

### Referências

- 9 – *A Salvação*. Direção: Shane Acker. Produção: Tim Burton. EUA: Focus Features, 2009.
- A Bússola de Ouro*. Direção: Chris Weitz. Produção: Paul Weitz; Robert Shaye. Reino Unido; EUA: New Line Cinema, 2007.
- CARROTT, J. H.; JOHNSON, B. D. [2013]. *Vintage Tomorrows*. A historian and a futurist journey through steampunk into the future of technology. Sebastopol, CA: Maker Media.
- HERSCHMANN, M., PEGORARO, É., FERNANDES, C.S. [2012]. Os steampunks e as inquietações de um mundo retrofuturista. In: XXI Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Juiz de Fora. *Anais ...*, 2012.
- JAMESON, F. [2006]. *A virada cultural*. Reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- JAMESON, F. [2005]. *Pós-modernismo*. A lógica cultural do capitalismo tardio. 2ª ed. São Paulo: Ática.
- JENKINS, H. “The Tomorrow That Never Was”: Retrofuturism in the Comics of Dean Motter (Part One). 18 jun. 2007a. Disponível em [http://henryjenkins.org/2007/06/the\\_tomorrow\\_that\\_never\\_was\\_re.html](http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html). [Acedido a 1 abr. 2013].
- JENKINS, H. “The Tomorrow That Never Was”: Retrofuturism in the Comics of Dean Motter (Part Three). 19 jun. 2007b. Disponível em [http://henryjenkins.org/2007/06/the\\_tomorrow\\_that\\_never\\_was\\_re\\_2.html](http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re_2.html). [Acedido a 4 abr. 2013].
- MAFFESOLI, M. [1996]. *No fundo das aparências*. Rio de Janeiro: Vozes.
- MAFFESOLI, M. [1995]. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- MAFFESOLI, M. [1987]. *O tempo das tribos*. O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. [1995]. *Mil Platôs*. Vol. 2. São Paulo: Ed. 34.
- VANDERMEER, J. CHAMBERS, S.J. [2011]. *The Steampunk Bible*. New York: Abrams.