

## Visualidade *steampunk*: a reapropriação de um imaginário

Éverly Pegoraro

Universidade Estadual do Centro-Oeste – Unicentro

E-mail: everlyp@yahoo.com.br

### Resumo

Partindo dos pressupostos dos Estudos da Cultura Visual, este artigo discorre sobre as relações entre o imaginário *steampunk* e suas respectivas reapropriações por parte de um grupo brasileiro participante desta cultura urbana retrofuturista. A proposta desloca a ênfase da análise imagística para as relações que se estabelecem a partir do visual. Percebe-se que o visual, em seus mais variados desdobra-

mentos, transforma-se no principal elo de socialidade dos *steamers*, como são conhecidos os adeptos dessa cultura urbana. O resultado é a formação de uma visibilidade específica, que aponta uma visão de mundo peculiar e crítica. Neste texto, será abordada uma das formas de concretização desse imaginário: o *steampunk* (adaptação da prática *cosplay*).

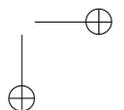
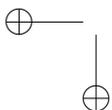
Palavras-Chave: visibilidade; imaginário; *steampunk*.

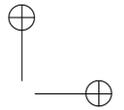
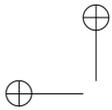
### Abstract

Based on the assumptions of Visual Culture Studies, this article discuss the relationship between steampunk imaginary and the reappropriations by a Brazilian group of participants of this urban culture. The proposal takes the emphasis away of the imagery analysis to the relationships established from the visual. It is noticed that the visual, in its various de-

velopments, becomes the main link of sociality among steamers, as fans of steampunk urban culture introduce themselves. The result is the formation of a specific visibility, which points out a peculiar and critical worldview. In this paper, one way of achieving this imaginary will be analyzed: the steampunk (adaptation to steampunk culture of the *cosplay* practice).

Key-words: visibility, imaginary, *steampunk*.





## Introdução

UM misto de passado e futuro toma conta de algumas culturas urbanas atuais. Entre elas, o *steampunk*. No Brasil, já há um número significativo de *steamers*, como são chamados os que participam dos grupos espalhados pelo país. Maffesoli (1995) propõe que as culturas se interpenetram, contaminadas por diferentes temporalidades, maneiras de ser e de pensar. Para este autor, a contemporânea necessidade de dispor as experiências em imagens se investe de temas arcaicos, referências míticas ou imagens dos “bons e velhos tempos”, características que se enquadram perfeitamente na proposta *steampunk*.

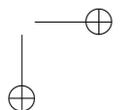
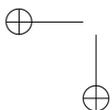
O termo *steampunk* resulta da junção das palavras *steam* e *punk*: as histórias se passam num tempo híbrido entre a Era Vitoriana<sup>1</sup> e um futuro sob a ótica *punk*. A tecnologia a vapor (*steam*) é o que inspira grande parte das criações. Uma das justificativas para esse interesse deve-se ao fato de a utilização do vapor ter revolucionado as formas de produção e estar no cerne da Revolução Industrial do século XIX: uma era de grandes mudanças com novos modos de transporte e técnicas de produção, além das descobertas científicas, medicinais e de armamentos. O *punk*, para alguns autores do gênero, evoca a ideia de rebelião contra a moderna estética manufaturada (Marsocci & Deblasio, 2011, p. 9). Para outros, como Falksen (2011), deve-se à influência da literatura *cyberpunk*.

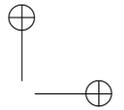
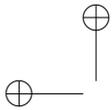
Os *steamers* demonstram ter fascínio pelo passado e buscam referências nele para recriar outro tempo, evidenciando algumas das contradições da vida social na atualidade. É importante salientar que o futuro é um elemento tão importante quanto o passado nas criações deles. Herança do *cyberpunk*, esse futuro é representado pela tecnologia e pela ciência, pelas suas complexas relações com o homem, muitas vezes inseridas em um contexto apocalíptico ou distópico. Dessa forma, pode-se dizer que a proposta soa como uma visão de mundo questionadora da tecnologia e de seus desdobramentos, trazendo para outro recorte espaço-temporal elementos do século XIX, sob nova roupagem.

Há diferentes níveis de apropriação da proposta *steampunk*, ou seja, para alguns, é literatura de ficção científica, para outros, são as performances que ocorrem nos espaços de socialidade promovidos pelos *steamers* em diferentes

---

1. O período no qual a Rainha Vitória reinou na Inglaterra do século XIX é conhecido como Era Vitoriana. Estendeu-se por 63 anos, de junho de 1837 a janeiro de 1901.





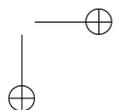
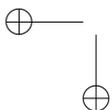
lugares do país. Esta pesquisa acompanha um grupo específico deles, denominado *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, localizado em Curitiba, capital do Paraná, na região Sul do Brasil. Trata-se de um agrupamento diversificado de jovens que se reúnem com o objetivo de divulgar e viver a cultura urbana *steampunk*. Os integrantes participam de diferentes práticas culturais em contextos e eventos específicos, aliadas ou não a performances individuais.

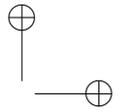
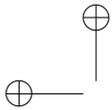
O objetivo deste artigo é abordar uma das formas de concretização do imaginário *steampunk* – o *steamplay* (adaptação da prática *cosplay*) – e argumentar que o visual torna-se o principal elo de sociabilidade entre os *steamers*. A pesquisa parte dos pressupostos dos Estudos da Cultura Visual, cuja proposta é analisar a construção visual do social (Mitchell, 2003). Dessa forma, desloca-se a ênfase da análise imagística para as relações que se estabelecem entre visualidade, socialidade e *steampunk*. Os depoimentos que são utilizados neste artigo resultam da aplicação de questionários aos *steamers* de Curitiba, durante a fase empírica da pesquisa, que utilizou como metodologia a observação participante com estudo de caso. Foram aproximadamente três anos de acompanhamento do grupo, nos diversos eventos que promoveram.

## Visualidade *steampunk*

A visualidade vai muito além da imagem, tornando-se polissensível e híbrida, já que convoca a atuação conjunta de outros sentidos para a mediação comunicativa (Ferrara, 2009). Também vale reiterar que a ação de ver envolve um conjunto de práticas sociais. É uma ação multimodal, pois abrange vários elementos como corpos, objetos, instituições, contextos sociais. Ao partir do pressuposto de que a visualidade é um conjunto de elementos que forma uma maneira específica de ver o mundo (Mirzoeff, 2002; 2011), pode-se dizer que o universo *steampunk* também tem uma visualidade peculiar, em parte resultante das experiências visuais dos seus participantes.

Portanto, a visualidade *steampunk* não diz respeito apenas a uma opção visual que abrange roupas, acessórios e maquiagem, mas uma maneira específica de ver e perceber o mundo, concretizada nas atividades do grupo. Por isso, é necessário salientar que ser ou participar de um grupo *steampunk* não significa necessariamente adotar uma postura visual específica no cotidiano.



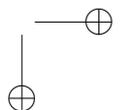
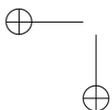


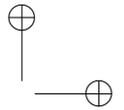
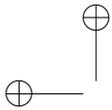
No dia-a-dia, dificilmente alguém conseguirá identificar um *steamer* pela indumentária, ao contrário de outras culturas urbanas.

Entre as diferentes formas de agenciamento da proposta *steampunk*, é possível reconhecer elementos comuns nas concepções que, conseqüentemente, irão refletir nas criações dos adeptos, originando uma visualidade em seu conjunto coerente e consistente. Cada uma das criações introduz uma nova informação que não destoa, pelo contrário, dá mais consistência ao todo. Há diferentes níveis de estilo e abstração, resultantes dos processos imaginativos de cada um, mas é possível identificar o pertencimento ao mesmo universo cultural.

Neste universo cultural *steampunk*, as imagens materiais e imateriais representam a possibilidade de encarnar, de dar consistência aos frutos da imaginação dos *steamers*. Mitchell (2009 a; b) argumenta que um dos conceitos fundamentais para estudar a imagem é diferenciar *image* (imagem imaterial) de *picture* (imagem material). Dessa forma, *image* é aquela que permanece na memória, em narrativas, na imaginação, em sonhos e fantasias. Mitchell (2009a, p. 16) usa como exemplo a passagem bíblica sobre o bezerro de ouro feito pelos israelitas para adoração, enquanto Moisés estava no Monte Sinai para receber as tábuas da lei. O bezerro de ouro, diz ele, pode ser derretido e destruído, mas permanece como *image* (imagem imaterial) em inúmeras outras representações e narrativas. Primeiro, o bezerro aparece como escultura. Posteriormente, sua *image* é usada como objeto de descrição em narrativas (verbais e/ou visuais), é o que pode ser copiado de um meio para outro.

A conceituação entre imagem material e imaterial não é excludente. Assim, é na interceptação entre *pictures* e *images* que se forma o reino da imagem perceptual. As imagens imateriais surgem na mente quando se lê um texto, por exemplo, e se visualizam personagens, cenas e contextos – do universo *steampunk* literário ou do repertório visual formado a partir de outras fontes, como cinema, quadrinhos, jogos de RPG, internet, produção histórica – que são por sua vez ressignificados nos contextos locais e individuais de apropriação. Essas imagens imateriais são resultado de uma série de interferências, nas quais operam fantasias, memórias e informações extraídas de outros meios, como a mídia e até mesmo das narrativas históricas. Todo esse universo simbólico se encontra com o reino da imagem perceptual, em que é reapropriado em produtos midiáticos e ações performáticas dos *steamers*. Portanto, delega-se à imagem e ao imaginário um papel fundamental no universo





*steampunk*. As histórias, os personagens e todo o visual da criação, cenários e produtos resultantes são produzidos a partir da intersecção entre uma forma de ver o mundo histórica e culturalmente construída com informações provenientes também do imaginário, esta trama de imagens, percepções, crenças, memórias e desejos.

As respostas abaixo resultam de um dos questionamentos<sup>2</sup> feitos aos *steamers*, sobre quais imagens lhes vêm à cabeça quando pensam no *steampunk*. Tais imagens (materiais e imateriais) são parte significativa da visualidade *steampunk*, fruto do imaginário que se concretizará em produtos e performances.

Eu penso muito em trens, anos 20, faroeste também, [...] relógio de bolso, a torre Eiffel, apesar de ser estranho, mas a torre Eiffel é um monumento de metal na virada do século, então ela me lembra muito isso da tecnologia em um lugar meio antigo, época vitoriana e criações, criatividade, invenções. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

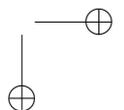
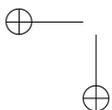
[...] a parte de maquinários, a parte de acessórios, a parte de tecnologia, desde barcos voadores, carros movidos a eletricidade antigos, pessoas com foguetes nas costas [...] a parte de maquinário é muito interessante, era uma tecnologia diferente. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Máquinas enormes, futuristas, engrenagens, pessoas amputadas com braços mecânicos, tudo isso. É uma mistura de tecnologia com coisas antigas. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Além do clássico de coisas movidas a vapor, acho que uma coisa meio pós-apocalíptica também, a humanidade redescobrimo a tecnologia. Eu vejo como se fosse um conhecimento mais futurista aplicado com o que se tinha de recurso na época. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

---

2. As declarações fazem parte da série de entrevistas que a autora do artigo fez com os *steamers* curitibanos integrantes da *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, no âmbito de sua pesquisa de doutorado, cuja etapa empírica mescla observação participante (com aplicação de questionários semiestruturados) e estudo de caso. Por opção da autora, as identidades dos entrevistados foram preservadas.

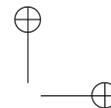


Pelas repostas acima, percebe-se que a tecnologia é um dos principais elementos que fazem parte do imaginário *steampunk*. Conceitos, opiniões e questionamentos sobre a interação homem e tecnologia influenciam, posteriormente, na formação identitária do personagem *steampunk* que faz parte da prática *steampunk*, conforme será explicado a seguir.

Ao considerar a criatividade cultural e o papel da imaginação como ferramentas indispensáveis frente às complexas trocas econômicas, sociais e culturais, Appadurai (2004) sustenta o argumento da imaginação como prática social. Ele pondera que a produção vinculada ao imaginário caracteriza processos de transferência cognitiva e cultural que podem transformar-se em potentes armas de resistência e criatividade no contexto globalizacional contemporâneo.

Já não é mera fantasia (ópio do povo cuja verdadeira função está alhures), já não é simples fuga (de um mundo definido principalmente por objetivos e estruturas mais concretos), já não é pasatempo de elites (portanto, irrelevante para as vidas da gente comum), já não é mera contemplação (irrelevante para novas formas de desejo e de subjetividade), a imaginação tornou-se um campo organizado de práticas sociais, uma maneira de trabalhar (tanto no sentido do labor como no de prática culturalmente organizada) e uma forma de negociação entre sedes de ação (indivíduos) e campos de possibilidade globalmente definidos. (Appadurai, 2004, p. 48-49)

Entende-se que as práticas de imaginário *steampunk* possuem um sentido projetivo. Elas são o prelúdio de seus modos de expressão. “A imaginação é hoje um palco para a ação e não apenas para a evasão.” (Appadurai, 2004, p. 20). Portanto, na proposta *steampunk*, o imaginário materializado nos produtos e nas performances não é entendido como uma mera fuga para um universo fantástico e irreal, mas como uma forma de ser e estar no mundo. O grupo se apropria de identidades imaginadas, de contextos históricos e culturais, recriando-os no presente e, simultaneamente, expressando algumas inquietações contemporâneas. No grupo curitibano, essas apropriações ocorrem principalmente nos eventos de socialidade do grupo, quando é possível aos *steamers* dar visibilidade às suas criações que, no conjunto, como já detalhado acima, formam o que denominamos de visualidade *steampunk*.



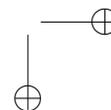
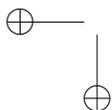
## Performances do universo *steampunk*

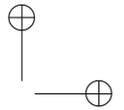
Os *steamers* partem dos produtos da cultura da mídia que mais lhes interessam e se tornam produtores de novos textos de uma cultura participativa (Jenkins, 2010), que inclui: narrativas ficcionais, fotonovelas, ilustrações, ensaios fotográficos, customização de objetos, artesanato, performances de dança e musicais, produção de moda e acessórios, revistas especializadas, eventos. Portanto, o agenciamento feito pelos adeptos do *steampunk* é um processo social e público que toma forma a partir de dois movimentos: as produções individuais potencializadas pelo DIY (*Do It Yourself*) da proposta *punk*, de um lado; e de outro, pela concepção contemporânea DIT (*Do It Together*), propiciada pela construção coletiva nos espaços de socialidade da *Loja Paraná do Conselho Steampunk*.

No âmbito do DIY, os interessados são incentivados a descobrir e aprimorar habilidades individuais, elaborando por conta própria o conjunto que comporá sua identidade *steampunk*. O grupo procura enfatizar a qualidade artesanal dos trabalhos, numa contraproposta ao aspecto massivo da produção cultural. Mesmo assim, prevalece a política de ajuda mútua, pois cada *steamer* auxilia os demais com suas habilidades na confecção de acessórios e produtos, concretizando o DIT da cultura participativa.

Uma das experiências mais significativas e prazerosas para os integrantes do *steampunk* é o *steamplay*. É a partir dessa prática que as ressignificações da cultura urbana ficam mais perceptíveis, embora nem todo participante, obrigatoriamente, seja adepto de tal prática. Nesses espaços, concretiza-se o imaginário *steampunk* e, respectivamente, materializa-se a visualidade dessa cultura urbana.

O *steamplay* é uma adaptação do termo *cosplay*, uma das práticas que surgiu no Japão com os otakus, a cultura jovem que emergiu naquele país a partir da década de 1980 e hoje prolifera-se no mundo inteiro. No *steampunk*, não há a intenção de simplesmente reproduzir personagens que fazem parte do repertório da cultura da mídia admirado pelos *steamers*. Quando muito, tais personagens são reelaborados sob a ótica da cultura *steampunk*, ganhando novos traços de inserção na cultura participativa conceituada por Jenkins (2010). Na maior parte dos casos, as criações surgem a partir das ideias dos próprios *steamers*.





As conceituações de Zumthor (2007) sobre performance auxiliam a compreender as variadas possibilidades que se estabelecem na interpretação dos textos *steampunk* (entendendo-os aqui não apenas como literários, mas incluindo narrativas históricas, histórias em quadrinhos, jogos de RPG e demais produtos da cultura da mídia) às performances que são elaboradas na cena *steampunk*. Para este autor, a performance é uma relação dinâmica e criativa entre o indivíduo e a obra, é “ato de presença no mundo e em si mesma.” (Zumthor, 2007, p. 67).

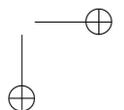
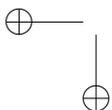
Recuperando as concepções de Merleau-Ponty, Zumthor (2007) defende que há um comprometimento empírico na apreensão do texto que vai além do discurso da palavra escrita e é concretizado no engajamento do corpo.

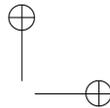
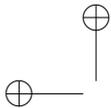
O corpo é o peso sentido na experiência que faço dos textos. Meu corpo é a materialização daquilo que me é próprio, realidade vivida e que determina minha relação com o mundo. Dotado de uma significação incomparável, ele existe à imagem de meu ser: é ele que eu vivo, possuo e sou, para o melhor e para o pior. (Zumthor, 2007, p. 23)

O comprometimento empírico de Zumthor (2007) é concretizado na explicação do *steamer* curitibano apresentada abaixo, ao enfatizar que a experiência do *steampunk* é mais que simplesmente vestir-se à caráter, envolvendo, também, a interpretação (ou performance), materializada na postura, na criação identitária, na compreensão do que é o *steampunk*:

Além do visual, o *steampunk* mexe com a questão da interpretação, o chamado *steampunk*, quando o pessoal se veste [à caráter]. Então, se ele der um sentido para aquela vestimenta, aquela roupa, que poderia ser menos *steampunk*, passa a ter um sentido mais *steampunk*, porque ele elabora uma relação de temporalidade, uma relação de elementos. Ele cria uma história, com uma base de argumentação para justificar o porquê daquela peça. Então, já dá para encaixar isso como uma parte do *steampunk*, que é justamente a elaboração das relações de temporalidade. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Zumthor (2007) enfatiza que a performance modifica o conhecimento, atualizando virtualidades e concretizando imaginários. É uma conduta na qual





o sujeito assume abertamente sua responsabilidade, diz o autor. A performance se situa num contexto que é, simultaneamente, cultural e situacional.

Os personagens criados pelos *steamers* são apreendidos, num primeiro momento, de suas leituras e pesquisas nos mais diversos produtos relacionados ao universo *steampunk* (ou aos gostos individuais dos participantes) e, posteriormente, atualizados e ressignificados por meio das situações performativas nos rituais coletivos.

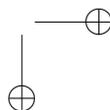
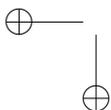
As situações criadas pelo grupo ultrapassam o contexto das narrativas que lhes deram origem. Os personagens agregam elementos da História, da ficção, da cultura da mídia e são performatizados nos contextos individuais, locais e culturais dos *steamers*. Os entrevistados abaixo mencionam quais são suas fontes de inspiração para as criações:

Procuro inspiração nas obras do Júlio Verne, do H. G. Wells, do Edgar Allan Poe [...] Trabalho com pessoas reais, personagens reais, por exemplo, a rainha Vitória, Bismarck, Napoleão III. [...] a Revolução Meijin, do Japão, também fornece muitos elementos, pois eles [os japoneses] são mais próximos da história do *steampunk*, porque eles tentam mesclar os elementos da sociedade cultural deles, clássica, samurai, com os elementos da sociedade europeia. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Tem um leque gigante [de pesquisa], tem muito no mundo dos *games*, assim como de livros, as histórias de Júlio Verne (as ideias de construção de pesquisa que ele tem), televisão, filme, um pouco de tudo, não tem uma coisa fixa, vejo uma coisa que eu acho legal e tento fazer parecido, então eu adapto como se fosse *steampunk*. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Anne Rice, Harry Potter, Supernatural, tem um HQ chamado Lady Mecânica, que também é *steampunk*. É um HQ anos 80, ela é um robô. Muito dos elementos visuais são baseados nela [...] O meu personagem todo foi baseado em coisas que têm a ver com ficção fantasia, nada muito científico. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

As respostas dos *steamers* ao questionamento sobre suas fontes de inspiração corroboram com a importância dos produtos da cultura da mídia, bem como de outros tipos de textos, reapropriados nas performances identitárias



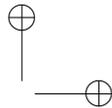
*steampunk*. Os dois entrevistados a seguir detalham as histórias de seus personagens *steamers*:

O homem-foguete [personagem *steamer* do entrevistado] foi inspirado em vários homens-foguetes. O mais conhecido é o *Steamboy*, que é um anime japonês e o *Rockteer*, que é *dieselpunk*, um gibi que depois teve um filme nos anos 80. Tem outros homens-foguete das séries de cinema dos anos 40 e 50. E as referências que eu tenho dos outros universos, de *Star Trek*, de *Star Wars*, de *Sherlock Holmes*, do *Doctor Who*, do *James Bond*. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Capitão Escarlata é um ser imortal que já trabalhou para a organização Torchwood criada pela Rainha Vitória. Ganhou um relógio de bolso da Rainha quando sua majestade ainda era princesa. Era um dentre seus vários amantes. Foi abduzido em seu período por *aliens* observadores que dominavam a tecnologia temporal. Implantaram em seu braço um dispositivo que o obriga a viajar no tempo, caso contrário perecerá. Mas no caso dele o preço da viagem no tempo é mais alto. Cada vez que usa o tal dispositivo ‘especial’, perde um pouco de sua imortalidade. Ademais, existe uma maneira secreta de o utilizar e apenas ele, o *Doctor Who* que pilota a *Tardis* e o Capitão Jack que comanda o Torchwood é que sabem como fazê-lo.<sup>3</sup> (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Entende-se que tais performances são a materialização de uma visualidade *steampunk* que, como argumentado ao longo desse texto, não se refere apenas ao visual, mas abarca um conjunto de elementos discursivos e visuais. Nas construções identitárias performatizadas, é possível identificar vários deles. Cabe ressaltar que 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.

3. Fragmento de texto retirado de documento que pode ser acessado no perfil da Loja Paraná do Conselho Steampunk, disponível em [www.facebook.com](http://www.facebook.com). Último acesso em 14 jan. 2014.

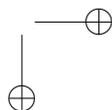
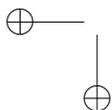


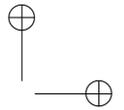
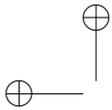
As duas histórias abaixo exemplificam formas de compreensão do entrelaçamento humano com a tecnologia. O ambiente contextualizador delas é de violência e destruição, onde potencial tecnológico pode ser usado como aliado ou é fator de destruição. No primeiro caso, na clássica temática da ficção científica (com a roupagem contemporânea da biotecnologia), do hibridismo homem e máquina. No segundo exemplo, parte-se do discurso de reaproveitamento, já que a boneca nasce de achados e destroços. Ela representa a possibilidade de ressurgimento e redenção de um mundo devastado, marcado pela atmosfera de destruição e violência dos usos inadequados da tecnologia.

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, humanóide, 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. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

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. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

As construções identitárias valorizam o romantismo e a estética do século XIX, principalmente nas indumentárias. Mesmo assim, esse fascínio não se enquadra no discurso conservador ou nostálgico que autores como Jameson (2005; 2006) apontam, pois a temporalidade construída no *steampunk* não desmerece as conquistas do presente, bem como os aspectos futuristas da tec-





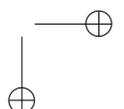
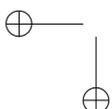
nologia (ainda que muitas vezes distópico ou apocalíptico). Trata-se de um agenciamento que não quer resgatar, simplesmente, valores do passado, mas ressignificá-los a partir do presente.

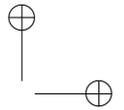
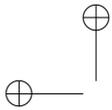
[O *steampunk*] faz referência a uma época em que as pessoas se preocupavam mais com delicadeza, gentileza, tinha uma cultura diferente, mais educada. E também eu acho interessante extrapolar a tecnologia dessa época, e avançá-la como se não tivesse havido nada depois. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

A gente vê que a estética antiga é bonita, mais rebuscada. Uma época em que as pessoas tinham mais tempo livre para se cuidar, mas os valores eram diferentes. É interessante lidar com uma estética mais antiga, mas pegar valores mais atuais, principalmente para a gente que é mulher. É legal o espartilho, mas ninguém quer viver como era antigamente. Então, é legal poder ter aquela estética, uma estética que hoje até as pessoas vão olhar estranho, por ser antiga, mas com valores [...] os personagens femininos *steampunk* não são donas de casa, todas as profissões que tem no *steampunk*, tem para a mulher também. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Carlos Machado, um dos introdutores do *steampunk* no Paraná e um dos fundadores da *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, afirma perceber que há um interesse dos participantes em instaurar valores perdidos através da socialidade nascente nessas culturas juvenis, mas sem esquecer as características do presente.

[O retrofuturismo] traz vários fatores envolvidos no meio, não é só o visual, você acaba percebendo que tinham coisas na época vitoriana que não eram legais: machismo exacerbado e outras coisas que a gente tem até hoje [...] Mas tem coisas interessantes: comportamento, o homem era mais cavalheiro; a mulher era mais cortejada, coisas que a sociedade de hoje está abandonando. É como se fosse um resgate de valores tradicionais interessantes, e isso eu tenho notado, tanto no grupo vitoriano, quanto no *steampunk*, o pessoal se respeita mais, é como se os jovens estivessem





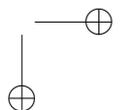
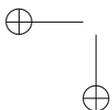
sentido falta disso e tivessem participando por conta disso. Então, é como se você tivesse fazendo aquela parte boa da tradição antiga, mas sem esquecer a tecnologia que faz parte da nossa sociedade, que sempre está evoluindo, trazendo novidades, e daí mistura isso. (*Steamer da Loja Paraná do Conselho Steampunk*)

Portanto, o hibridismo de temporalidades é a chave para entender a construção da visualidade *steampunk*. Os contextos históricos, culturais e sociais passeiam por diferentes períodos do passado, presente e futuro, sinalizando uma ruptura com o tempo linear, como acredita Maffesoli (1995) em sua concepção de tempo espiralado. A mistura aponta para a mescla de culturas diferentes em temporalidades distintas, tendo na tecnologia um elemento catalisador desse hibridismo, já que ela está presente, de uma ou outra forma, em praticamente todas as criações *steampunk*. Nem nostálgicos, nem presenteístas. Os *steamers* projetam inquietações contemporâneas quanto à racionalidade e ao utilitarismo, demonstrando que novas subjetividades emergem juntamente com as maneiras de se relacionar com o tempo e com a tecnologia.

## Considerações Finais

Bhabha (1998, p. 222) acredita que vivemos sobre as dobras de um presente que não pode ser visto como mera consequência de um passado superado e espaço de transição para o futuro, pois o que ocorre é a imersão num cruzamento de imagens alocadas em temporalidades diversas que propiciam incessantes movimentos exploratórios e ultrapassam a concepção de simultaneidade-ao-longo-do-tempo. O *steampunk* desenvolve-se a partir dessas dobras de um presente que não mais reflete uma concepção linear de tempo. Como resultado, a visualidade *steampunk* constrói-se permeada por elementos de diferentes temporalidades, resultando num conjunto que reflete justamente a concepção de tempo em espiral de Maffesoli (1995). Nesse processo, a tecnologia é fator primordial na construção das subjetividades contemporâneas, principalmente observada nas culturas urbanas jovens, como as respostas dos *steamers* apontam.

Salienta-se que, na visualidade *steampunk*, a imagem é o principal elo de socialidade dos participantes, tal qual aponta Maffesoli (1995). Em primeiro lugar, na formação do imaginário dessa cultura urbana que, posteriormente,

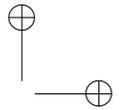
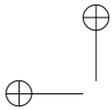


desdobra-se em diversos produtos e performances. Em espaços de socialidade, tal qual na prática *steampunk*, os *steamers* concretizam o imaginário *steampunk*, dando substância ao reino das imagens perceptuais, como detalhado por Mitchell (2009, a; b).

As diferentes performances dos *steamers*, ou seja, seu engajamento corporal na reapropriação de textos midiáticos, literários e históricos revela uma forma específica de ver o mundo. Mais do que simplesmente condutas voltadas ao entretenimento, visibilidade ou até mesmo consumismo, as práticas reapropriativas *steampunk* revelam críticas ao racionalismo e ao utilitarismo do cotidiano. As estratégias das culturas urbanas contemporâneas apontam formas diferenciadas de engajamento político e questionamentos sociais. Nesse processo, a cultura visual tem um papel preponderante. Através dessas novas manifestações e formas de se expressar, não mais limitadas ao âmbito discursivo da palavra escrita, os jovens contestam representações de mundo através das práticas do corpo e do espaço.

## Referências bibliográficas

- Appadurai, A. (2004). *Dimensões culturais da globalização. A modernidade sem peias*. Lisboa: Teorema.
- Bhabha, H. (1998). *O Local da Cultura*. Belo Horizonte: UFMG.
- Falksen, G.D. (2011). Steampunk 101. In A. Donovan, *The Art of Steampunk. Extraordinary Devices and Ingenious Contraptions from the Leading Artists of the Steampunk Movement*. East Petersburg: Fox Chapel Publishing.
- Ferrara, L.D'A. (2009). A visualidade como paradigma da comunicação enquanto ciência moderna e pós-moderna. *Anais do 18º Encontro da Com-pós*, Belo Horizonte, junho.
- 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. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.



- Jenkins, H. (2007a). “*The Tomorrow That Never Was*”: *Retrofuturism in the Comics of Dean Motter*, (Part One). Disponível em <http://henryjenkins.com>. Último acesso em 9 jan. 2014.
- Jenkins, H. (2007b). “*The Tomorrow That Never Was*”: *Retrofuturism in the Comics of Dean Motter* (Part Two). Disponível em <http://henryjenkins.com>. Último acesso em 9 jan. 2014.
- Maffesoli, M. (1995). *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- Marsocci, J. & Deblasio, A. (2011). *How to draw Steampunk. Discover the secrets to drawing, painting, and illustrating the curious world of science fiction in the Victorian Age*. Irvine: Walter Foster.
- Mirzoeff, N. (2011). *The right to look. A counterhistory of visibility*. Duke University Press.
- Mirzoeff, N. (2002). *The Visual Culture. Reader*. 2. ed. London and New York: Routledge.
- Mitchell, W. (2009a). *Teoría de la imagen*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Mitchell, W. (2009b). Como caçar (e ser caçado por) imagens: entrevista com W. J. T. Mitchell. Entrevista concedida a Daniel Portugal e Rose de Melo Rocha. *E-compós*, Brasília, vol. 12, nº 1, jan./abr. Disponível em [www.compos.org.br](http://www.compos.org.br). Último acesso em 17 jan. 2012.
- Mitchell (2003). Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. *Estudios Visuales*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, Noviembre, pp.17-40. Disponível em [www.estudiosvisuales.net](http://www.estudiosvisuales.net). Acesso em outubro de 2010.
- Zumthor, P. (2007). *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: CosacNaify.

