

## Steampunk e retrofuturismo: reflexos de inquietações sociotemporais contemporâneas<sup>1</sup>

---

## Steampunk y retrofuturismo: reflejo de las preocupaciones contemporâneas socio-temporales

---

## Steampunk and retro-futurism: results of contemporary social-temporal concerns

---

Micael Maiolino Herschmann<sup>2</sup>

Everly Pegoraro<sup>3</sup>

Cíntia Sanmartin Fernandes<sup>4</sup>

**Resumo** *O pano de fundo histórico-cultural do século XIX – com suas complexas e amplas transformações, as quais afetaram profundamente as experiências humanas – tem inspirado diferentes grupos juvenis em suas dinâmicas culturais contemporâneas. Este texto analisa algumas propostas dos steampunks, que elaboram criativas narrativas com estética retrofuturista. Percebe-se, nessas experiências, a promoção de linhas de fuga que conotam inquietações sociotemporais em relação à contemporaneidade.*

**Palavras-chave:** Comunicação; Cultura; História; Steampunk

<sup>1</sup> Uma versão prévia deste artigo foi apresentada no GT de Comunicação e Cultura, do XXI Encontro da COM-PÓS, realizado na Universidade Federal de Juiz de Fora (MG), entre 12 e 15 de junho de 2012.

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação e professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Macaé, RJ, Brasil; micaelmh@globo.com

<sup>3</sup> Professora do Departamento de Comunicação da Universidade Estadual do Centro-Oeste – Unicentro. Doutoranda em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Macaé, RJ, Brasil; everlyp@yahoo.com.br

<sup>4</sup> Pós-doutorado em Comunicação pela UFRJ. Professora do Programa de Pós-Graduação UERJ. Pesquisadora com dedicação exclusiva na Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Macaé, RJ, Brasil; cintia@lagoada-conceicao.com

**Resumen** *Los antecedentes históricos y culturales del siglo XIX – con sus transformaciones complejas que afectaron profundamente la experiencia humana – han inspirado grupos de jóvenes en sus dinámicas culturales contemporáneas. Este artículo examina algunas de las propuestas que los steampunks elaboran en sus narraciones con estética retrofuturista. Se puede ver en estos experimentos la promoción de líneas de fuga que connotan inquietudes sociales y temporales en relación a lo contemporáneo.*

**Palabras-clave:** *Comunicación; Cultura; Historia; Steampunk*

**Abstract** *The historical and cultural context of 19th century – with its complex and broad changes which deeply affected the human experiences – has inspired different youth groups in their contemporary cultural dynamics. This paper analyses some proposals of the steampunks, who elaborate creative narratives with retro-futuristic aesthetic. It can be realized, in these experiences, the promotion of “lines of escape” which connote social-temporal uneasiness related to the contemporary.*

**Keywords:** *Communication; Culture; History; Steampunk*

---

Data de submissão: 29/08/2012

Data de aceite: 19/03/2013

## Introdução

Como é notório, o século XIX foi uma época de mudanças profundas, as quais afetaram as sociabilidades, as noções de tempo e espaço, os hábitos cotidianos, a forma de pensar e (inter)agir no mundo. A Revolução Industrial iniciada em fins do século XVIII, que teve como um dos seus centros nevrálgicos a Inglaterra, é tida como a grande impulsionadora dessas dinâmicas. Essa época foi caracterizada por uma série de invenções e inovações, tais como o telégrafo, o telefone e o transporte a vapor que alteraram a sensibilidade e a percepção da realidade social (SINGER, 2001). Sevckenko (1998), ao contextualizar essa realidade europeia, antes de reconfigurá-la no cenário privado brasileiro, salienta que três fatores potencializaram a nova fase histórica: o ferro, o carvão e as máquinas a vapor.

Os desdobramentos sociais, políticos, econômicos e culturais da época conduziram ao que alguns historiadores denominam de segundo momento da industrialização, ou mais adequadamente de Revolução Científico-Tecnológica (SEVCENKO, 1998). É justamente em meados do século XIX, período de transformações complexas, amplas e profundas, sobretudo para as experiências humanas, que os *steampunks* – grupo social analisado neste trabalho – buscam inspiração.

Eric Hobsbawn (2002) assinala que o enriquecimento baseado no crescimento explosivo dos negócios contextualizou o que ficou conhecida como a *Belle Époque*, cuja eclosão se deu na parte final da Era Vitoriana. Os “belos tempos” não foram apenas um período de prosperidade econômica, a expressão também caracteriza um clima intelectual e artístico de profundas alterações. Além disso, novas invenções impulsionavam estilos de vida mais urbanos e “modernos”, incentivados pelo aprimoramento dos meios de transporte e de comunicação. Diante de tal cenário em trânsito, não há como negar que a própria percepção humana se reorientou e se transformou devido ao “hiperestímulo sensorial” que foi promovido pelas tecnologias de transporte e comunicação da vida moderna (SINGER, 2001).

Mas o lado luminoso e romântico da Era Vitoriana também escondia uma face cruel. Esse período foi o apogeu do Império Britânico, quando

seus tentáculos invadiam e colonizavam outras partes do mundo, trazendo riquezas e iguarias exóticas para os ingleses orgulhosos de sua condição social, cultural e econômica, mas ao mesmo tempo inertes (ou indiferentes) às condições de uma grande parcela da população que não tinha acesso às benesses do mundo inglês. Tal contexto não amenizava mazelas e desigualdades sociais. Muitos trabalhavam em condições subumanas. Além disso, as máquinas criadas pela inovação industrial deixavam atrás de si uma massa de trabalhadores desempregados.

A assombrosa escalada na produção, potencializada pelas descobertas técnicas e científicas, implicava desenfreadas corridas por matérias-primas e novos mercados de consumo. *Grosso modo*, é nesse contexto que floresceu o neocolonialismo. Em meados do século XIX, as grandes potências industriais dividiram entre si as áreas ainda não colonizadas do globo. Para os colonizadores, não bastava incorporar novas áreas a suas possessões, era preciso instituir “costumes civilizados” nas colônias, modificando modos de vida e de pensar, injetando hábitos de produção e de consumo condizentes com o padrão científico-tecnológico moderno.

O Brasil também viveu sua *Belle Époque*, ainda que a chegada ao país tenha sido um pouco tardia. Hábitos e produtos europeus, sobretudo franceses e ingleses, conquistaram os habitantes de um país em início de período republicano. A ânsia do brasileiro por parecer europeu intensificava-se com o comércio marítimo entre Brasil e Europa. Em 1850, a inauguração de uma linha regular de navio a vapor entre Liverpool, na Inglaterra, e o Rio de Janeiro colocava o país em “sincronia com o tempo da modernidade europeia”, sublinha Alencastro (1997, p. 38).

O calor dos trópicos não impediu que as *ladies* preferissem chapéus e roupas ao estilo europeu, bem como os *gentlemen* não abrissem mão de um par de calças de corte inglês, para combinar com o andar à inglesa, moda do cenário urbano brasileiro no início do século XX. Sevckenko faz um interessante comentário sobre o “novo caminhar”, isto é, sobre o novo ritmo de vida, que emergia naquele momento. O autor ressalta que andar à inglesa exigia, sincronicamente, concentração e alheamento ao mundo exterior, numa atitude *blasé*.

Esse ato de introversão implica ao mesmo tempo uma possibilidade de concentração em outros assuntos alheios àquele lugar e àquelas pessoas, ganhando tempo pessoal, que é portanto entendido como mais importante que a realidade adjacente imediata, e numa sincronização com o ritmo acelerado dos novos equipamentos tecnológicos. Paradoxalmente, portanto, a ampliação do tempo e espaço privados para o interior do âmbito público e inserção da experiência íntima no plano regulado das energias aceleradas e dos mecanismos massificantes. (SEVCENKO, 1998, p. 551).

Enfim, o imaginário moderno e contemporâneo é permeado por representações que foram construídas na Era Vitoriana. Mas não é apenas isso: de fato, alguns grupos urbanos contemporâneos (tais como os *steampunks*, eduardianos e vitorianos) não só têm investido mais nestas representações, como também têm se entregado ao que se poderia denominar uma onda retrô. Isso tem levado muitos atores sociais a “abraçar” – em alguma medida – costumes, padrões estéticos e valores que têm como referência aquela época. O pano de fundo histórico deste período e suas implicações têm despertado diferentes atitudes em grupos juvenis, os quais procuram reviver o contexto do século XIX em atitudes, posturas e estéticas.

## **O mundo alternativo steampunk**

Os *steampunks* exploram um suposto “mundo alternativo” movido a vapor (*steam*), cujas histórias se passam num tempo híbrido entre a Era Vitoriana e um futuro sob a ótica *punk*. Nesse ambiente, visualizam-se engrenagens, como grandes zepelins (símbolo da entrada da tecnologia também pelos céus afora) cruzando os ares comandados por piratas; roupas vitorianas que ganham uma aparência *punk*; máquinas antigas remodeladas pelas tecnologias atuais.

A relação com o século XIX se dá a partir das referências históricas e da estética desse período. As próprias narrativas históricas servem de inspiração, pois as histórias criam personagens baseados em nomes, fatos e contextos históricos, mesclando-os em uma “história alternativa”. As apropriações *steampunk* se dão em diferentes “níveis”: podem ser incor-

poradas na ficção literária, em diferentes produtos da cultura midiática e nas *performances* de grupos urbanos, que criam indumentárias, personagens e objetos baseados nessas concepções. Além das indumentárias e das *performances*, há outras produções que mesclam a estética vitoriana com a tecnologia contemporânea. A customização abrange arte, acessórios, joias, abrindo espaço para um mercado de negócios promissor.

Alguns itens são considerados básicos para o repertório *steampunk*, como engrenagens de relógio, *googles*, armas modificadas, chapéus, botas, *corsets*, submarinos, zepelins, relógios de bolso, bússolas, entre outros tantos objetos. Ainda que o mundo visualizado pelos *steampunks* seja cheio de perigos e violência, de certa forma esse ambiente é contrabalanceado por uma estética romântica do século XIX, principalmente por meio do vestuário (roupas e acessórios). Nas criações, prevalecem os vestidos, nos quais se combina o romantismo das rendas e babados, e a elegância dos trajes masculinos com o *punk* das cores escuras e o peso dos armamentos e equipamentos estilizados.

A impressão que se tem é que reviver essas experiências é mais do que simplesmente um sentimento nostálgico. Os *steampunks* lançam um olhar para o passado impregnado das percepções do presente e, simultaneamente, imaginam um futuro que poderia ter se realizado. Basicamente, buscam na literatura, no cinema e na produção imagética *sobre e do século XIX* a visualidade de um passado reinventado no presente, por meio de diversas *performances* imagísticas e midiáticas, numa caracterização retrofuturista.

Para Sevckenko (1998, p. 534-535), o apego e as referências ao passado da *Belle Époque*, concretizados através da compra de peças de época e até de títulos honoríficos, eram efeitos da insegurança crônica de uma “nova sociedade brasileira” que, não tendo história atrás de si, necessitava imaginar uma, por meio de símbolos e recursos materiais. E hoje, para aqueles que participam de grupos como o *steampunk*, quais são os motivos para ressignificar e “revisualizar” o passado? Por que o interesse pela época vitoriana, pelos costumes do século XIX que, para a maioria, até pouco tempo atrás, eram antiquados? Esses são alguns dos questionamentos pertinentes para se fazer, na busca por entender as experiências

simbólicas que envolvem este grupo social contemporâneo e os laços de sociabilidade que se formam a partir delas. Neste texto, apresentam-se algumas considerações iniciais sobre o assunto.

Para efeito de delimitação da pesquisa (que envolveu a realização de trabalho de campo e entrevistas semiestruturadas nos últimos dois anos), escolheu-se acompanhar o grupo de Curitiba, que compõe a Loja Paraná do Conselho Steampunk. Os participantes formam um grupo heterogêneo, composto por pessoas de ambos os sexos, vários grupos étnicos e de diferentes idades (que oscilam entre 14 e 50 anos). Cabe destacar ainda que os membros da Loja Paraná são oriundos de diferentes classes sociais e atuam em diversas áreas, como escritores, músicos, donas de casa, estudantes e professores.

A esta altura vale assinalar também algumas observações sobre as opções conceituais no que se refere ao entendimento deste grupo como parte integrante de uma cena da cultura juvenil. Reguillo Cruz (2003) ressalta várias transformações importantes na forma de considerar e interpretar o comportamento dos jovens, especialmente a partir da segunda metade do século XX. Entre as mudanças colocadas em relevo, a autora argumenta que a idade assume valores distintos em diferentes sociedades e no interior delas, principalmente a partir dos lugares sociais que os jovens ocupam, e que não se esgota em um referente biológico. Convergingo com este argumento, Freire Filho e Borelli (2008) postulam que cada vez mais fica evidente que a juventude é, antes de tudo, uma construção social. Borelli vai além e argumenta que a sociedade está imersa em um processo de “juvenilização” da cultura (ou “adultescência”), que ultrapassa as delimitações tradicionais entre infância, adolescência e vida adulta. (BORELLI e FREIRE FILHO, 2008).

A partir dessa opção conceitual, é possível enquadrar os *steampunks* como uma manifestação da cultura juvenil típica da “sociedade midiaticizada” (MORAES, 2006) em que vivemos. Na pesquisa realizada, foi possível constatar que os *steamers*, no processo de construção de sociabilidades e visualidades, realizam agenciamentos da cultura midiática, promovendo uma transgressão negociada entre passado, presente e futuro. É possível ainda perceber que os vínculos que se estabelecem entre

o consumo de bens materiais e simbólicos alimentados pela cultura da mídia que envolve o universo *steampunk* são reapropriados e ressignificados em um contexto local.

Para os participantes deste universo cultural, não se trata apenas de uma simples fuga para um mundo alternativo. A proposta soa como uma visão de mundo provocadora e questionadora da essência da técnica e de seus desdobramentos, trazendo para o contexto tecnológico contemporâneo elementos do século XIX sob nova roupagem.

Contestar uma visão de mundo derivada da racionalidade e da temporalidade é justamente a descrição que Bruce Sterling dá às propostas do *steampunk* no artigo “The User’s Guide to *Steampunk*”, que se tornou uma referência obrigatória para os adeptos:

As lições-chave do *Steampunk* não são sobre o passado. Elas são sobre a instabilidade e obsolescência dos nossos tempos. Um leque de objetos e serviços que vemos diariamente ao nosso redor não é sustentável. [...] Nós somos uma sociedade tecnológica. Quando brincamos, em nossa moda furtiva, Gótica, “tirada dos túmulos”, com tecnologias arcaicas e eclipsadas, nós secretamente nos preparamos para a morte da nossa própria tecnologia. [...] Não há muito que possamos fazer sobre o passado; mas nós nunca deveríamos nos desesperar sobre ele, porque, como Czeslaw Milosz sabiamente afirmou, o passado carrega os seus significados ao que quer que façamos agora mesmo. (STERLING, 2009, p. 33, tradução nossa).

O movimento literário *steampunk*, nascente dessa expressão cultural, por exemplo, contextualiza histórias que envolvem desenvolvimento tecnológico e degradação social. Celli – organizador da coletânea *Steampunk: histórias de um passado extraordinário* (2009) – sublinha que se trata de um subgênero literário do *cyberpunk* enquadrado como História Alternativa, reunindo os questionamentos e as inquietações sobre um capitalismo predatório impregnado pela tecnologia, influenciados pela visão negativista *punk* em relação ao desenvolvimento social e à degradação do indivíduo.

Os “agenciamentos” (DELEUZE e GUATTARI, 1995) individuais e coletivos dos *steamers* (como são conhecidos os adeptos) acontecem em

espaços de convivência e sociabilidades. Eles são incentivados a criarem personagens, com indumentária (roupas e acessórios), história, contexto social e histórico, cujas *performances* públicas se dão nas programações que a loja paraense promove ou participa. Nestas atividades, é possível perceber mais nitidamente as reapropriações contextualizadas do grupo: cada evento tem uma temática diferente, em homenagem a diferentes nomes e acontecimentos históricos, tais como o “Soirée a Vapor: sintonia *steam*” – homenagem a Landel de Moura (realizado em 2011) e “Café a Vapor: a evolução *Steampunk*” (Homenagem a Charles Darwin) (realizado em 2012).

### **A cena steampunk**

Os conceitos de “cena” (STRAW, 2006) e “neotribalismo” (MAFFESOLI, 1987) são utilizados como “ferramentas interpretativas” para caracterização das expressões culturais juvenis contemporâneas, marcadas por um estilo próprio e com visibilidade social. Tal opção privilegia as análises das ações performáticas e encenações visuais, visto que a imagem torna-se uma espécie de elo de sociabilidade construindo, como sugere Maffesoli (1995), um novo *ethos* compreendido como uma “ética da estética”.<sup>5</sup>

A noção de cena é utilizada aqui como uma alternativa ao conceito de subcultura (que é mais rígido: sugere a imposição de limites rígidos às formas de sociabilidade, procurando conotações de coerência), a qual não se adequa à análise das culturas juvenis contemporâneas: que tendem a ser mutáveis, fugazes, fluidas e, muitas vezes, arbitrárias (BENNET, 1999; FREIRE FILHO, 2007).

Destaca-se, ainda, que a principal virtude do conceito de cena (bastante utilizado nas pesquisas acadêmicas sobre música) está na sua condição versátil, flexível e antiessencializadora. Por isso, esta noção é frequentemente empregada no mapeamento das sociabilidades emer-

<sup>5</sup> Maffesoli (1995) retoma e agencia Heidegger, cunhando a noção de “ética da estética” (*aesthesis* como a base para a construção de uma “socialidade” na atualidade). Ele identifica a emergência de um novo *ethos*, constatado nas novas formas de solidariedade afetivas cada vez mais presentes hoje.

gentes no espaço urbano (STRAW, 2006), ou seja, é empregada na análise sociocultural de contextos não mais caracterizados por tradicionais referenciais identitários, tais como classe, gênero ou raça. Para Straw (2006), a cena sugere mais do que a fluidez agitada da sociabilidade urbana: compele-nos a examinar o papel das afinidades e interconexões que marcam e regularizam os itinerários espaciais de pessoas, coisas e ideias através do tempo.

A noção de cena problematiza as redes, afiliações, circuitos das práticas culturais dos espaços urbanos contemporâneos, permitindo uma abordagem mais ampla que envolve contextos industrial, histórico, social e econômico, bem como estratégias estéticas e ideológicas (FREIRE FILHO e FERNANDES, 2005). Pode-se dizer que são espaços (não necessariamente geográficos) de criação e consumo cultural relacionados a temáticas específicas, por meio de ações estratégicas e, muitas vezes, intencionalmente alternativas aos mercados *mainstream*. É um conceito que permite compreender as várias forças presentes em um contexto específico, relacionando os agentes e o entorno: isto é, as produções culturais e os seus espaços de circulação e consumo, analisando características unificadoras e heterogêneas do processo.

O termo *neotribalismo* é empregado no mesmo sentido que Maffesoli o utiliza em *O tempo das tribos* (1987). Este sociólogo do cotidiano enfatiza no conceito justamente a característica da fluidez: facilita as análises sociais em que não há limites rígidos de organização e participação, referindo-se mais a uma ambiência, a estados da mente, concretizados em estilos de vida que favorecem a aparência e a forma. Para este autor, as neotribos são comunidades cuja empatia se dá por vínculos emocionais e afetivos, que dão base a estilos de vida entre indivíduos que partilham dos mesmos interesses e opções estéticas.

Em documento veiculado no perfil da Loja Paraná do Conselho Steampunk no Facebook, um dos fundadores do grupo no Brasil – Bruno Accioly – elenca a multiplicidade de expressões e a falta de lideranças fixas como motivos que vêm permitindo ao grupo conquistar novos adeptos:

O *Steampunk*, no alvorecer da primeira década deste novo século se transforma em movimento legítimo por força da produção cultural de massa, sem qualquer chancela corporativa, sem um único dono, sem restrições e sem fronteiras. É por estes motivos que o *Steampunk* é uma tábula rasa, um quadro em branco, um campo fértil para a criação original de obras executadas em diferentes formas de expressão, cada qual manifestando um diferente corte desta realidade fantástica, cada um usando o *Steampunk* como premissa para contar uma história. (ACCIOLY, 2011).

Tais ações e encenações não se pautam simplesmente por puro hedonismo, consumismo ou visibilidade, sem inquietações mais profundas e complexas. Muitas das culturas juvenis contemporâneas se afastam das estratégias de engajamento político ou do ativismo contracultural que foi entronizado na década de 1960 e 1970, mas isso não quer dizer que estas manifestações culturais são “distópicas”. (ABRAMO, 1994).

Reguillo Cruz (2003) argumenta que os jovens trazem à tona novas formas de exercício da cidadania, que ela qualifica como “cultural” e que fogem às maneiras “formais” e tradicionais de engajamento, as quais geralmente perpassavam o âmbito propriamente do político. Convergindo com esta tese, Herschmann argumenta que há a emergência de novos sujeitos portadores de um discurso sociopolítico, cujas estratégias acontecem pautadas por ações de grande capacidade de mobilização social, isto é:

Mais do que uma simples teatralização, convivemos hoje com a espetacularização que – a sua maneira – re-constrói o drama contemporâneo e ao mesmo tempo o próprio mundo. Se, por um lado, a vida foi convertida em entretenimento e isso pode representar uma forma de escapismo, por outro lado, há que se reconhecer que as narrativas performáticas dos atores sociais que se exibem na nova arena política (midiática) nos abastecem de sentidos e significados e, por isso, orientam em grande medida nosso dia a dia. (HERSCHMANN, 2009, p. 152-153, tradução nossa).

Em outras palavras, a tese da aceitação passiva e coletiva de estilos mercantilizados – destituídos de coerência e substância – despreza as inúmeras possibilidades de apropriação por parte desses grupos juvenis (FREIRE FILHO, 2007). Tome-se como exemplo o relato de um par-

participante de um dos eventos promovidos pelos *steamers* paranaenses, o “Submundo *Steampunk*: viagem ao cabaré caos”, realizado em setembro de 2011, em Curitiba:

Trazeis vós a modernidade do vapor, o espetáculo da engrenagem, a ascensão e o progresso da viagem pelos ares e pelo tempo a esta cidade que teima em não dar corda em seus relógios. Este recurso nos permite o desligamento deste mundo de racionalidade e iluminismo exagerados através dos prazeres da carne e da alma, dos sentidos e do coração, movidos pela contemplação de belas damas, a companhia de incomparáveis cavalheiros e a alucinação do absinto mesclado ao mosto da cana-de-açúcar gerado pelos moinhos tupiniquins. Absolutamente tudo sentido através da liberdade da alma, porém, com a devida moderação material, abre caminhos jamais superados. É disso que temos sede... Como diria o irmão do esquadro e do compasso, Júlio Verne, “Tudo o que uma pessoa pode imaginar outras poderão fazê-lo na realidade”<sup>6</sup>.

É possível constatar que os *steamers* – através da fruição gerada nas atividades (“os prazeres da carne e da alma, dos sentidos e do coração”) – realizam também uma crítica ao “mundo da racionalidade e do iluminismo”. Em outras palavras, algumas estratégias das culturas juvenis contemporâneas (até mesmo envolvendo consumo, efemeridade e a aparente falta de engajamento sociopolítico) não podem ser entendidas como alienação, apatia ou indiferença, mas sim como diferentes modos de agenciamento do espaço, dos produtos e das críticas sociais.

Tais experiências se revestem de uma complexa expressividade, na qual nem sempre é possível separar experimentação, prazer, *performances* estéticas e identitárias, reflexão, crítica, reivindicação, estabelecimento de estratégias e tomada de ações que resultem em possíveis transformações. (MUÑOZ CARRION, 2007, p. 18).

Seu primeiro e mais imediato objetivo é o de encontrar novos caminhos que permitam a encenação e a vivência, lutando contra os mecanismos de constrição e de codificação entronizados na sociedade. Em resumo, a

<sup>6</sup> O texto foi publicado no blog do grupo, como um relato de agradecimento aos organizadores do evento. Encontra-se disponível em: <<http://pr.steampunk.com.br/2011/09/27/como-foi-submundo-steampunk-viagem-ao-cabare-caos/>>. Acesso em: 24 ago. 2012.

expressividade se produz apegada temporalmente a ação transformadora e não separada da mesma. Cada detalhe, no curso da ação, ainda que diminuto, pode acabar dotado de significação. A participação em uma intervenção – por parte de cada indivíduo – pode circunscrever-se a um microdetalhe, através do qual pode regular os graus de sentido (para mais ou para menos). Assim, em certo sentido se reabilita o reino da comunicação analógica e seu pensamento visual associado. (MUÑOZ CARRION, 2007, p. 20, tradução nossa).

A partir dessas colocações, é possível afirmar que os conceitos de neotribo e cena auxiliam a delinear uma compreensão mais complexa e ampla dos motivos pelos quais os diversos grupos culturais urbanos se agregam, a forma como compreendem e organizam sua produção cultural no espaço urbano e as implicações disso para a sua e outras cenas.<sup>7</sup> Uma cena pode remeter a dimensões encenadas e performativas em espaços sociais específicos, nos quais as estratégias visuais desempenham um papel imprescindível. Dessa forma, é possível falar em *cena steampunk*, propiciadora e catalisadora de um universo simbólico peculiar e alternativo, no qual os participantes podem (re)inventar identidades, contextos e até mesmo as narrativas históricas.

Na *cena steampunk*, o visual estabelecido por cada *steamer* é fundamental para a integração e valorização do grupo. Quanto mais “a caráter” – seja através do uso da indumentária, dos acessórios ou na criação identitária do personagem –, mais dentro do “espírito *steampunk*” considerado pelos membros como “genuíno” ou “autêntico” (FREIRE FILHO, 2007). Dessa forma, pode-se argumentar que, por um lado, tal cena não tem uma localidade fixa para ocorrer, por outro, é possível caracterizá-la pela atuação performática dos *steamers* que “reterritorializam” os espaços (DELEUZE e GUATTARI, 1995) e os transformam em “lugares” da cena (STRAW, 2006): seja por meio da espetacularização de narrativas e ações, da decoração do ambiente (nos eventos), bem como das caracterizações visuais.

<sup>7</sup> Reitera-se que tal conceituação pode ser aplicada a abordagens que não necessariamente estejam vinculadas a grupos que gravitam em torno da música.

## Estratégias de sociabilidade e visibilidade

Os grupos *steampunks* no Brasil gravitam em torno de “lojas” em cada Estado, administrada por conselhos locais.<sup>8</sup> Ao que tudo indica, o conceito vem da maçonaria (neste tipo de associação as unidades locais são denominadas “lojas”). Além disso, há uma espécie de “política de ajuda mútua”, pois cada *steamer* auxilia os demais com suas habilidades na confecção das indumentárias, ainda que o *steampunk* valorize a premissa do DIY (Do It Yourself). A Loja Paraná do Conselho Steampunk existe há mais de dois anos e é administrada por um conselho composto pelos membros mais antigos e participativos. Além deles, há outros participantes, alguns mais regulares e ativos, outros apenas eventuais.

O grupo curitibano mantém comunicação e intercâmbio de diferentes tipos com outras lojas do Brasil. Mesmo assim busca diferenciar-se delas, principalmente por meio das programações que promove, além de resgatar e recriar contextos e personagens da História do Paraná. Com o intuito de divulgar suas iniciativas em diferentes locais, os *steamers* frequentemente participam de eventos de outras culturas juvenis, tais como os piqueniques vitorianos, o Shinobi Spirit (destinado aos fãs da cultura juvenil japonesa), o Zombie Walk (como o nome já sugestiona, para os fãs de filmes de terror) e o Jedicon PR 2011 (para os fãs da série *Stars Wars*). Nesses contextos, propositalmente há interferência e hibridismo entre as estéticas visuais que compõem cada grupo. Os personagens criados e customizados para essas ocasiões são idealizados levando-se em consideração as características específicas de cada contexto. Muitos frequentadores, inclusive, dizem participar de outros grupos sociais (atuam também fora das “fronteiras” do mundo *steampunk*).

As iniciativas dos *steamers* alimentam um “circuito micromídia” (THORNTON, 1995) de publicações não profissionais, com tiragem e periodicidade variáveis.<sup>9</sup> Mas tal “invasão” não tem passado desper-

<sup>8</sup> No Brasil, há lojas em vários 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 disponível no site do Conselho Steampunk: <<http://www.steampunk.com.br>>).

<sup>9</sup> Citamos como exemplos a *Steampunk Magazine* (disponível em: <<http://www.steampunkmagazine.com>>); e *Vapor Marginal* (disponível em: <<http://www.vapormarginal.com.br>>).

cebida na grande mídia ou no chamado circuito *mainstream*. A onda *steampunk* e a orientação narcísica contemporânea estão criando um mercado de consumo de estilo que invade a moda, a arte e até mesmo a arquitetura.<sup>10</sup> Na música, há bandas que se dizem *steampunk*, não por existir uma produção musical específica do estilo, mas especialmente pelo visual adotado. Entre as comentadas estão Abney Park e Unextraordinary Gentlemen. Além disso, uma rápida busca pela internet mostra uma diversidade de seriados atuais (sobretudo britânicos), em que a temática se passa na Inglaterra de fins do século XIX e início do XX, cujas propostas não são *steampunks* propriamente ditas, mas que servem de inspiração estética aos fãs ou simpatizantes dos costumes ingleses do passado.<sup>11</sup>

Os *steamers* curitibanos, por sua vez, estão empenhados em dar visibilidade a sua programação (e estilo de vida) e no recrutamento de novos integrantes por meio da promoção de estratégias que aumentem a abrangência da cena *steampunk* local. Para tanto, apostam em diferentes produtos midiáticos, além dos já tradicionais eventos. Nas redes sociais, como Facebook, e no *blog* do grupo,<sup>12</sup> a interação e a troca de informações são constantes. Eles já produziram a fotonovela *Carnivale Steampunk*<sup>13</sup> (que já tem sua versão em inglês) e a segunda, intitulada *A maldição da múmia*, está em fase de pós-produção. Aliás, vale destacar que a organização de ensaios fotográficos são uma das principais atividades de sociabilidade deste agrupamento juvenil.

Pelo que foi possível atestar na pesquisa até o presente momento, a integração entre os *steamers* é realizada a partir de afinidades de gostos estéticos; por meio do lazer (da participação nos eventos que promovem a sociabilidade do grupo); e do consumo de produtos culturais (ganha

<sup>10</sup> Em sua edição de 16 de agosto de 2011, o *Wall Street Journal* mostrou um apartamento construído à moda *Steampunk* nos mínimos detalhes, em Manhattan, área nobre de Nova York. De acordo com a reportagem, o imóvel estava à venda por U\$ 1,75 milhão.

<sup>11</sup> Entre elas, pode-se mencionar: *Downtown Abbey*; *Cranford*; *Daniel Deronda*; *Little Dorrit*; *Jane Eyre* e *Wives and Daughters*. Evidentemente, também são exemplos as séries baseadas na obra de Jane Austen, tais como: *Pride and Prejudice*; *Emma*; *Sense and Sensibility*; *Northanger Abbey* e *Persuasion*.

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://pr.steampunk.com.br>>.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Ehm8RJ8KVwo>>. Acesso em: 24 ago. 2012.

potencialidade no uso da literatura de ficção científica, da música, do design etc.).

### **Considerações finais**

Culturas juvenis como a *steampunk* sinalizam uma fascinação pelo futuro – representado pela alta tecnologia e, simultaneamente, pelo passado – geralmente traduzido em experiências caracterizadas como retrô. Tal fascínio pelo passado é bastante presente hoje, como sugere Andreas Huyssen (2000). As experiências resultantes dessas “seduções” agenciam seus participantes na construção de uma cultura híbrida (CANCLINI, 1997) e “glocal” (ROBERTSON, 1999). Ou seja, os *steamers* buscam referências exteriores e distantes, misturando-as e ressignificando-as em *performances* originais, dando ao grupo características próprias. Isso pode ser observado, por exemplo, na confecção das indumentárias dos *steamers* curitibanos. Eles buscam referências históricas na Era Vitoriana e no acervo imagético disponível, mas criativamente reelaboram acrescentando elementos pessoais e tipicamente modernos. Por isso, os espartilhos que, naquela época, representavam opressão para as mulheres, hoje transformam-se em peças femininas sensuais. Além disso, a tecnologia futurística é incorporada ao passado do século XIX, criando situações (nos eventos e nas narrativas literárias, por exemplo) que possibilitam viagens no tempo, misturas de personagens de diferentes tempos históricos, questionamentos sobre os rumos da ciência e da tecnologia.

Pode-se dizer que tais experiências, aparentemente vinculadas ao distante e irreal, são fruto de tentativas de se comunicar com aquilo que é próximo. Portanto, mais que a adesão encantada a uma cultura exógena, as criações mostram as inquietações quanto aos rumos da intensa interação do homem com as tecnologias. A partir de sua produção cultural, os participantes projetam mudanças de valores, de destinos e da própria história: “factível” pelo menos nesse mundo alternativo.

Como foi possível atestar até agora (já que a pesquisa encontra-se em andamento), a mobilização deste grupo juvenil é significativa: expressa e constrói um “estar junto” (MAFFESOLI, 1987) de fruição, mas ao

mesmo tempo crítico e inovador. Assim, o imaginário evocado nas *performances* e elaborações de personagens não pode ser entendido como uma mera fuga para um “universo fantástico”, mas como uma forma de “ser” e “estar” no mundo, ou seja, os *steamers* – de certo modo – constroem “linhas de fuga” (DELEUZE e GUATTARI, 1995), um “devir” (GUATTARI, 1987), propondo um mundo alternativo retrofuturista. É possível afirmar que são os agenciamentos que se produzem no “estar juntos”, vinculados aos mais diversos motivos (desejos, intencionalidades) que possibilitam aos *steamers* “reterritorializarem” um determinado espaço, que não tem um lugar fixo para ocorrer. Para eles, não interessa diretamente o espaço geográfico onde se localizam, são as *performances*, atitudes, comportamentos e indumentárias – os agenciamentos – que garantem a legitimidade de seu “território”.

Assim, pode-se constatar que as mensagens comunicativas de culturas, tais quais a delimitada nessa pesquisa, se dão em novos formatos, cuja ênfase nem sempre é o discurso centrado em códigos linguísticos, mas em práticas simbólicas e estéticas. Trata-se de um “estilo generalizado de comunicação coletiva”, na qual os participantes de algumas manifestações culturais juvenis pretendem experimentar sensações consideradas por eles autênticas (FREIRE FILHO, 2007). Entretanto, como demonstrado neste texto, tais experimentações envolvem uma complexa expressividade que mistura *performances* estéticas e identitárias. Nem sempre tais experimentações permitem separar crítica, prazer e o estabelecimento de estratégias que resultem em ações para possíveis transformações concretas.

As culturas juvenis contemporâneas instauraram novas estratégias de comunicação e práticas cotidianas, que são adaptáveis, abertas e em constante processo de transformação, possibilitando variáveis níveis de participação nos fenômenos de criação simbólica, e nas quais a cultura visual tem papel preponderante. As contestações desses grupos, geralmente, se converteram em práticas do espaço e do corpo (MUÑOZ CARRION, 2007), como procuramos demonstrar pela experiência *steampunk*.

Em resumo, é preciso – por meio de pesquisas – “mergulhar” no cotidiano dos atores para se compreender a complexidade da vida social

ARTIGO

atual. Autores como Canclini (2004), Lipovetsky (1983 e 2007) e Bauman (2007) fazem algumas afirmações sombrias que necessitam ser revistas: postulam que vivemos em sociedades obcecadas pelo presente e pelo instantâneo. Pode-se afirmar que os argumentos desenvolvidos por estes autores nessas obras indiretamente sugerem que os vínculos e as referências ao passado tornaram-se dispensáveis, já que a perda de sentido de continuidade histórica seria uma das características fundamentais desse “presenteísmo” reinante hoje.

Os *steamers* (e outras manifestações das culturas juvenis da contemporaneidade) parecem nos sugerir um cenário mais complexo: demonstram ter fascínio pelo passado e buscam referências nele para recriar um “outro tempo”, ainda que imperfeito, mas sem dúvida “diferente” (colocando em evidência algumas das contradições da vida social na atualidade). Essa experiência temporal do grupo pode ser interpretada e compreendida a partir do que Maffesoli (1987; 1995) denominou de “tempo espiralado”, ou seja, 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 ao desenvolvimento tecnológico. Os *steamers* exemplificam perfeitamente isso, pois revestem de uma nova importância o passado do século XIX, inserindo nele valores e características tecnológicas contemporâneas.

Finaliza-se este texto ressaltando que as engrenagens do relógio são o principal símbolo do universo *steampunk*. Curiosa escolha, já que o relógio tornou-se apetrecho indispensável para marcar o compasso *linear* do homem moderno, ditando o ritmo do seu cotidiano. O universo *steampunk* busca justamente construir linhas de fuga, afastando-se da linearidade e da racionalização crescente do mundo global e/ou, especialmente, colocando-se em tensão com a normatização da vida cotidiana. Esse símbolo pode ser entendido como o elo-chave da constante preocupação com o tempo dos *steamers*: não apenas com o presente e suas implicações, mas traduz uma permanente inquietação em relação à racionalidade e à temporalidade.

Em certo sentido, os *steamers* colocam em xeque a ideia de uma “felicidade social” da modernidade: a qual se realizaria no futuro por meio

de uma conduta ascética guiada pelos valores “modernos” da funcionalidade, do utilitarismo e do individualismo.

## Referências

- ABRAMO, H. W. *Cenas juvenis*. São Paulo: Scritta, 1994.
- ACCIOLY, B. *Fundamentos steampunk*. Documento disponível em: <<http://www.facebook.com/#!/groups/146818038739904/doc/173529756068732/>>. Acesso em: 24 ago. 2012.
- ALENCASTRO, L. F. de. Vida privada e ordem privada no Império. In: \_\_\_\_\_; NOVAIS, F. (Orgs.). *História da vida privada no Brasil 2* (Império – a corte e a modernidade nacional). São Paulo: Companhia das Letras, 1997. p.11-93.
- BAUMAN, Z. *Vida líquida*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2007.
- BENNETT, A. Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste. In: *Sociology*, v. 3, n. 3, 1999, p. 599-617.
- BORELLI, S.; FREIRE FILHO, J. (Orgs.). *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008.
- CANCLINI, N. G. *Culturas híbridas*. Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa, 2004.
- CELLI, G. (Org.). *Steampunk: histórias de um passado extraordinário*. São Paulo: Tarja Editorial, 2009.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs*. São Paulo: Ed. 34, 1995.
- FREIRE FILHO, J. *Reinvenções da resistência juvenil: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.
- \_\_\_\_\_; FERNANDES, F. M. Jovens, espaço urbano e identidades: reflexões sobre o conceito de cena musical. In: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.
- GUATTARI, F. *Revolução molecular*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- HERSCHMANN, M. Ciudadanía y estética de los jóvenes de las periferias y favelas. In: MARTÍN-BARBERO, J. (Coord.). *Entre saberes desechables y saberes indispensables*. Bogotá: Centro de Competencia en Comunicación para América Latina, 2009, p. 121-159.
- HOBBSAWM, E. J. *A era do capital*. 9. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- HOUSE OF THE DAY. Chelsea Steampunk Loft. In: *Wall Street Journal*. New York: 16 ago. 2011. Disponível em: <<http://online.wsj.com/article/SB10001424053111904006104576504800438864370.html>>. Acesso em: 29 ago. 2012.
- HUYSSSEN, A. *Seduzidos pela memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- LIPOVETSKY, G. *Felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

- \_\_\_\_\_. *A era do vazio: ensaio sobre o individualismo contemporâneo*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1983.
- MAFFESOLI, M. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- \_\_\_\_\_. *O tempo das tribos*. O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- MORAES, D. (Org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.
- MUNÓZ CARRION, A. Táticas de comunicação juvenil: intervenciones estéticas. In: *Revista de Estudios de Juventud*. Culturas y Lenguajes Juveniles. n. 78, sept. 2007, p. 11-23.
- REGUILLO CRUZ, R. Cidadanías Juveniles en América Latina. In: *Revista Última Década*. Viña del Mar: CIDPA, ano 11, n. 19, nov. 2003, p. 11-30.
- ROBERTSON, R. *Globalização: teoria social e cultura global*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- RONSINI, V. *Mercadores de sentido*. Consumo de mídia e identidades juvenis. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.
- SEVCENKO, N. (Org.). *História da vida privada no Brasil 3*. República: da Belle Époque à Era do Rádio. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naif, 2001.
- STERLING, B. The User's Guide to Steampunk. In: *Steampunk Magazine: Lifestyle, Mad Science, Theory & Fiction* n. 5, 2009, p.30-33. Disponível em: <<http://www.combustionbooks.org/downloads/spm5-web.pdf>>. Acesso em: 24 ago. 2012.
- STRAW, W. Scenes and Sensibilities. In: *E-Compós*, Brasília, COMPÓS, n. 6, ago. 2006. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/83/83>>. Acesso em: 24 ago. 2011.
- THORNTON, S. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity, 1995.