RETROFUTURISMO E EXPERIÊNCIA URBANA: O *STEAMPUNK* NO BRASIL[1]

GT15: Comunicação e Cidade

Éverly Pegoraro[2]

Resumo

Esta pesquisa aborda a cultura urbana retrofuturista *steampunk* no Brasil. Os seus participantes elaboram criativas produções e performances que misturam características da Era Vitoriana, da Era do Vapor do século XIX e do subgênero da ficção científica, o *cyberpunk*. O *steampunk* conquistou adeptos mundo afora. No Brasil, tem um número significativo de entusiastas que se distribuem em diferentes estados brasileiros. Neste texto, serão apresentadas as características do grupo de Curitiba, capital do Paraná, no Sul do país. Argumenta-se que os jovens participantes formam, através dos eventos de socialidade que promovem e das performances e produtos que criam, uma peculiar cena *steampunk* que se apropria da proposta e a ressignifica a partir de características regionais. A pesquisa faz parte de um trabalho de campo desenvolvido ao longo de três anos de acompanhamento das programações promovidas pelos *steamers* curitibanos. Argumenta-se, ainda, que a experiência *steampunk* não é simples nostalgia ou reconfiguração da *Belle Époque*.

---

[1] Trabalho apresentado no GT Comunicación y Ciudad do XII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC), em Lima, Peru, entre 6 e 8 de agosto de 2014.

[2] Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), professora do Departamento de Comunicação da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), em Guarapuava, Paraná, Brasil. Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação e Interfaces Socioculturais. Contato: everlyp@yahoo.com.br

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

O ambiente urbano das cidades brasileiras tem sido palco de experiências retrofuturistas. Geralmente, são fãs de ficção científica que se reúnem para discutir, criar e performatizar sua fascinação pelo retrofuturismo em suas diversificadas vertentes. Esta pesquisa reflete a experiência urbana do *steampunk*, cultura juvenil que mistura elementos da Era Vitoriana e futuristas num suposto mundo a vapor *steampunk*.

Trata-se de um recorte da pesquisa de campo feita com um grupo de *steamers* (como são chamados os adeptos) brasileiros, que se localizam em Curitiba, capital do Paraná, estado da região Sul do Brasil. A partir da observação participante nas atividades do grupo curitibano, foi possível analisar a formação da cena *steampunk*, delineada conceitualmente pelas concepções de Straw, Deleuze e Guattari e Jenkins. Argumenta-se, neste texto, que a experiência urbana dos *steamers* com o retrofuturismo não é uma simples operação memorável nostálgica. Tampouco trata-se de uma apropriação de "estrangeirismos" ao estilo da *Belle Époque*.

Das origens do *steampunk*

O *steampunk* nasceu na ficção científica, em seu subgênero *cyberpunk*. A proposta começou a ganhar contornos nítidos na literatura a partir da década de 1980. Mas foi com a obra *The Difference Engine* (1990), de Willian Gibson e Bruce Sterling, que a primeira geração de narrativas literárias *steampunk* se consolidou. Entretanto, é curioso ressaltar que a expressão surgiu anteriormente, sem a pretensão de se tornar a precursora de um subgênero literário ou de uma cultura urbana. Em 1987, K. W. Jeter usou a expressão por achar apropriada à

designação das histórias narradas em seus livros – *Morlock Night* (1979) e *Infernal Devices* (1987) – e nos de seus colegas escritores Tim Powers (*The Anubis Gates*, 1983) e James Blaylock (*Lord Kelvin's Machine*, 1992). (WILLEFORD, 2012).

A junção das palavras *steam* (vapor) e *punk* deve-se ao fato de as histórias se passarem em um contexto híbrido entre a Era Vitoriana[3] e um futuro sob a ótica *punk*. Nesse hibridismo temporal, imagina-se um mundo em que a Era do Vapor seria o ápice do desenvolvimento. Nele, as tecnologias contemporâneas e futuristas são inseridas, mas estetizadas no contexto do vapor. O *punk*, por sua vez, evoca a ideia de rebelião contra a moderna estética manufaturada (MARSOCCI & DEBLASIO, 2011, p. 9). Para outros autores, como Falksen (2011), deve-se à influência da literatura *cyberpunk* e não propriamente ao movimento *punk*. Nas criações da cultura urbana, são fácilmente perceptíveis as conotações gótica e *punk*.

Há diferentes níveis de apropriação da proposta. Para alguns, é literatura de ficção científica. Para outros, o *steampunk* caracteriza-se como a participação coletiva em uma cultura urbana, com performatizações e criações artísticas. Dessa forma, nem todos os que gostam de literatura *steampunk* participam das estratégias de socialidade do grupo que participa da cultura urbana, bem como nem todos esses participantes leem narrativas literárias.

No Brasil, há um número significativo de *steamers*, que se dividem em diferentes grupos pelos estados brasileiros, formando lojas (o termo não tem conotação comercial, já que não são se vende nada nelas; a influência vem da maçonaria, no sentido de ajuda mútua). O grupo enfocado neste texto

[3] 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.

forma a *Loja Paraná do Conselho Steampunk*. Outras 12 lojas espalham-se pelo país, cada uma com características e atividades variadas. A paranaense é uma das mais ativas do país. Existe há cerca de quatro anos e é administrada por um grupo composto pelos membros fundadores mais ativos. Além deles, há vários participantes, alguns mais regulares e atuantes (cerca de 25 pessoas), outros apenas eventuais. Confirmando as características fluidas, efêmeras e diversificadas das neotribos diagnosticadas por Maffesoli (1987), eles 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 são oriundos de diversas classes sociais, estudam e/ou trabalham em várias áreas, como escritores, músicos, donas-de-casa, professores, prestadores de serviços.

Com o intuito de divulgar suas iniciativas, os *steamers* frequentemente participam de eventos de outras culturas juvenis, tais como piqueniques vitorianos (uma programação que já se tornou referência em Curitiba). Cada atividade promovida pela *Loja Paraná do Conselho Steampunk* tem uma temática específica, em homenagem a personagens e acontecimentos históricos, por exemplo. Nestas atividades, é possível perceber mais nitidamente as reapropriações contextualizadas. As programações não têm uma agenda fixa, variam em cada evento, mas geralmente giram em torno da música, da dança, da literatura e de performances individuais dos *steamers,* por mais que a caracterização não seja obrigatória para participação.

Todas as lojas recebem o apoio do *Conselho Steampunk*, que é composto pelos precursores da cultura no Brasil. Esse apoio é fator importante para cada grupo iniciar suas atividades. A missão do *Conselho Steampunk* é sintetizada em sua página oficial na internet:

> O Conselho SteamPunk foi idealizado tendo como idéia central a democratização, flexibilização e sustentabilidade do movimento SteamPunk. Trata-se menos de uma organização e mais de um conceito, sobre o qual representantes da comunidade SteamPunk podem criar suas Lojas, como são denominadas as células montadas a partir do conceito do Conselho.[...] O Conselho SteamPunk tem como missão oferecer mecanismos para a divulgação da cultura SteamPunk, disponibilizar material de referência, promover toda sorte de eventos correlatos, incentivar a produção cultural desta sorte de subjetividade, prestar homenagem a todos aqueles que criam material do gênero e produzir cultura SteamPunk em todas as formas que nos for possível. (CONSELHO STEAMPUNK, *on line*)

Similarmente aos jogos de RPG, os *steamers* da *Loja Paraná do Conselho Steampunk* são incentivados a criar personagens, com indumentária (roupas e acessórios), história, contexto social e histórico, cujas performances públicas se dão nas programações que a loja paranaense promove ou participa. Trata-se da prática do *steamplay* (uma adaptação do termo *cosplay*). Uma série de fatores interfere na criação do personagem, desde gostos e *hobbies* de cada um, que interferem na habilidade de elaborar e customizar o personagem, até as condições financeiras para investir no visual.

Da extrapolação do imaginário literário, a proposta transformou-se numa cultura urbana. A mobilização daí resultante é significativa: expressa e constrói um estar junto (MAFFESOLI, 1987) de fruição, ao mesmo tempo crítico e inovador. É necessário enfatizar que os membros do grupo paranaense compartilham o gosto por um conjunto amplo de interesses culturais, estabelecendo relações diretas com o conteúdo dos produtos da cultura da mídia. Em alguns casos, eles

misturam, apropriam-se, reconstroem personagens e contextos de diversos produtos midiáticos, da literatura e das narrativas históricas tradicionais.

Em cena, o *steampunk*

Nesta pesquisa, utiliza-se o conceito de cena (STRAW, 2006; 2013) para 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.

Argumenta-se que as práticas e as socialidades do *steampunk* curitibano formam uma cena, pois essa cultura urbana em Curitiba não se define pelo espaço geográfico, mas pelas práticas que configuram o que o grupo entende ser a sua proposta *steampunk*. Nas cenas urbanas, muitas práticas culturais lúdicas e experimentais adquirem forma e consistência. Por isso, a cena engloba a efervescência e a exposição das experiências que refletem a teatralidade da estética urbana (STRAW, 2013).

> Cenas não são simplesmente o nome que damos aos meios informais de organização do lazer, porém, como se fosse possível entrar numa cena a partir de uma esfera de trabalho ou de transações comerciais radicalmente opostas. As cenas surgem a partir dos excessos de sociabilidade que rodeiam a busca de interesses, ou que fomenta a inovação e a experimentação contínuas na vida cultural das cidades. (STRAW, 2013, p. 13)

De acordo com Straw (2013), uma cena mobiliza energia em múltiplas direções de interesses sociáveis, até mesmo incentivando formas simples de empreendedorismo, como muitos *steamers* curitibanos revelaram nas entrevistas, ao aprimorar-se em determinadas áreas, como moda, artesanato, customização. Dessa forma, as experiências do grupo curitibano com o *steampunk* excedem a socialidade típica de uma atividade de entretenimento, propiciando novas experiências que contribuem na fomentação do espaço cultural curitibano.

Ainda é possível enquadrar o *steampunk* como uma manifestação da cultura juvenil típica da sociedade midiatizada em que vivemos, na qual "[...] as tecnointerações exercem influência marcante nos padrões de sociabilidade e nas percepções dos indivíduos." (MORAES, 2006, p. 36)

Para Braga (2010, p. 75), a mediatização não diz respeito apenas ao aparato tecnológico-econômico, mas também aos aspectos centrais de interação social. Ele argumenta que a mediatização envolve interações sociais muito mais diversas do que aquelas apenas restritas à confrontação direta com as mídias tecnológicas ou com seus produtos. Dessa forma, ela não marca apenas formas de organizar e transmitir mensagens, mas envolve, principalmente, os modos pelas quais se constitui o tecido social. Para o autor, a mediatização é formada por processos transmissivos e interacionais permeados por lacunas, insuficiências, incompletudes, bem como por processos de resistência e subtração à lógica sistêmica.

> A sociedade *vai fazendo*, com as instruções que tem à mão – adequadas ou não – e com o próprio fazer tentativo vão sendo geradas as instruções de rearranjo. A incompletude se evidencia aqui pela *indefinição dos subuniversos* ou setores sociais em que a realidade possa ser apreendida e constituída de modo suficientemente 'estável' para viabilizar

> comutações eficientes. (BRAGA, 2007, p. 161, grifo no original)

O conceito de agenciamento de Deleuze e Guattari (1995 a, b) é primordial para empreender análises nessa sociedade midiatizada, pois trata-se da confluência de relações materiais a um regime de signos correspondente. Os agenciamentos comportam elementos heterogêneos de ordem biológica, social, maquínica, gnosiológica, imaginária (GUATTARI e ROLNIK, 2005) que trabalham, simultaneamente, sobre fluxos semióticos, materiais e sociais (DELEUZE e GUATTARI, 1995a).

Os agenciamentos maquínicos dizem respeito à mistura e às relações entre os corpos em sociedade. Os agenciamentos de enunciação são produtores de processos de subjetivação – esta entendida como modos de produção de si – os quais não são centrados em agentes individuais ou grupais (GUATTARI e ROLNIK, 2005), mas descentrados.

Dessa forma, é importante estabelecer que uma parcela significativa do cotidiano, das posturas e dos valores de cada um organiza-se imersa nesse processo de mediatização, a partir de agenciamentos coletivos e individuais. Os *steamers*, por meio de suas experiências visuais e socialidades delas decorrentes, 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.

Apropriações retrofuturistas do espaço urbano

O hibridismo de subjetividades e temporalidades típico do retrofuturismo configura apropriações originais do espaço urbano na formação da cena *steampunk*. Embora alguns possam achar que se trata de uma releitura nostálgica da *Belle Époque*, as experiências retrofuturistas de culturas urbanas tais como as do *steampunk* apontam um cenário contemporâneo complexo, resultante das fissuras nas relações espaço- temporais propiciadas, principalmente, pela cultura tecnológica.

Needell (1993) descreve como os valores aristocráticos europeus determinavam o comportamento da elite brasileira e os passatempos de salão da época, no período da *Belle Époque*, demonstrando a importância da imagem que a elite projetava de si mesma. Tais valores estavam entre as características que indicavam a continuidade e a legitimação das famílias tradicionais com o poder. A descrição que o autor dá a um dos mais conhecidos personagens do cenário carioca naquele período, Joaquim Nabuco (1849-1910), ajuda a delinear os tempos de fascínio pelo paradigma aristocrático franco-inglês:

> Nabuco destacou-se pela facilidade de expressão, pelo gosto por roupas da moda, pela presença de espírito nas conversas, pelas escapadas amorosas na juventude e pelo domínio da cultura literária francesa. [...] recebeu notável influência do modelo aristocrático inglês em termos de conduta na sociedade refinada: modos à mesa e cortesias pessoais, por exemplo, eram de inspiração inglesa, na casa de Nabuco. (NEEDELL, 1993, p. 139)

Para Sevcenko (1998, p. 534-535), o apego e as referências ao passado na *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, através de símbolos e recursos materiais.

O *steampunk* e outras culturas juvenis da contemporaneidade[4] obviamente sugerem um cenário diferente do início do século XX. O *steampunk* sinaliza fascinação pelo futuro – representado pela alta tecnologia – mas, ao mesmo tempo, pelo passado. Isso agencia muitos jovens a buscar referências em costumes, padrões estéticos e valores contextualizados no século XIX.

Maffesoli (1995) acredita que as culturas se interpenetram, contaminadas por diferentes temporalidades, maneiras de ser e de pensar. Por isso, não se pode falar de maneira simplória em um retorno aos anseios da *Belle Époque*, mas em ressignificação de elementos do passado, permeados por inquietações do presente e especulações sobre o futuro. A proposta retrofuturista *steampunk* evidencia a concepção maffesoliana de tempo espiralado (MAFFESOLI, 1995). A mistura aponta para a mescla de culturas diferentes em temporalidades distintas, tendo na tecnologia um fator que potencializa esta aproximação, principalmente, por ser um elemento catalisador desse hibridismo, já que ela está presente, de uma ou outra forma, em praticamente todas as criações dos *steamers*.

O que o *steampunk* reitera é que a tecnologia não diz respeito apenas a máquinas, mas a novos modos de percepção e linguagem. Essa cultura urbana aponta jovens que têm uma forte sintonia com a cultura tecnológica, que resulta em uma cumplicidade expressiva de relatos, imagens, sonoridades e ritmos, que

[4] Além do *steampunk*, há gêneros semelhantes, como *clockpunk* (as histórias enfatizam relógios) e *dieselpunk* (o diesel combustível e o poder nuclear substituem o vapor em histórias alternativas, que geralmente têm uma conotação política) (Cf. VANDERMEER & CHAMBERS, 2011, p. 54), e outros que simplesmente adotam os costumes e o vestuário ingleses do século XIX, como os vitorianos, numa caracterização mais nostálgica.

são, simultaneamente, fragmentados e misturados. (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 287-288)

> Radicalizando a experiência de des-ancoragem produzida pela modernidade, a tecnologia des-localiza os saberes, modificando tanto o estatuto cognitivo como o industrial das condições do saber e das figuras da razão, o que está conduzindo a um forte apagar, borrando-se as fronteiras entre razão e imaginação, saber e informação, natureza e artifício, arte e ciência, saber perito e experiência profana. (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 35-36)

A constante negociação entre o passado vitoriano e o futuro tecnológicomovido a vapor nas mais variadas criações propicia percepções[5] que variam da ironia à perda, da nostalgia romântica à crítica. Todo esse conjunto é entendido como resultado de uma visualidade específica a respeito do século XIX, ressignificada contemporaneamente pelas interferências midiáticas que, por sua vez, transforma-se em uma nova estética retrofuturista.

As mesmas experiências visuais podem levar a lógicas de resistência e confrontação, dependendo das propostas e da interpretação que o grupo apresenta. É possível dizer que há uma negociação contínua de percepções e imaginários na criação da visualidade *steampunk*, associada a ações no mundo concreto vinculadas a valores políticos, econômicos, culturais etc.

---

[5] É importante observar que o termo percepção nessa pesquisa, adota um sentido além do usualmente atribuído: sensação pura ou isolada. De acordo com Valverde (2010, p. 69), a percepção é uma atividade de configuração. “A percepção não é, pois, uma atitude meramente contemplativa e, ainda menos, uma ausência de atitude, mas um agenciamento corporal, uma *performance*, um comportamento que, mais que representar o mundo, exprime o movimento pelo qual o habitamos.”

Considerações Finais

O *steampunk* é uma das muitas culturas contemporâneas que se utiliza do espaço urbano para aliar estratégias de entretenimento, hedonismo, consumismo e crítica social. Os jovens envolvidos nas práticas retrofuturistas não apenas reúnem-se em eventos de socialidade para dar vazão às suas fantasias. Numa bricolagem cultural característica, tal como Certeau (1998) e Jenkins (2010) propõem, os *steamers* investem na apropriação cultural de diferentes textos, tais como obras de ficção científica, filmes, quadrinhos e jogos de RPG, mas conferindo-lhes novos significados, expandindo as histórias, aprofundando características de personagens e reformulando contextos de acordo com suas próprias capacidades imaginativas.

Similarmente ao que Jenkins (2010) acredita, é uma forma de perversão estética aos limites tradicionais impostos pelas hierarquias culturais dominantes que delineiam as culturas desejáveis e as não desejáveis. Dessa forma, eles constroem uma identidade cultural e social mediante apropriação e modificação dos significados dos produtos culturais que circulam pelos meios de comunicação, como forma de expresar suas próprias visões de mundo.

Além disso, optar por participar do steampunk é saber que a proposta vai além do visual, mas envolve reflexões sobre a própria cultura tecnológica que pauta o comportamento desses jovens, bem como as relações que estabelecemos com o passado, o que esperamos dele e o que ele trouxe. Pode-se dizer que se trata de uma experiência diferenciada de operação memorável, em que os jovens (re)constroem uma memória intencionalmente fictícia de passado, inserindo percepções de presente, selecionando fatos, personagens, concepções e críticas que mais lhe interessam sobre esse passado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Braga, J. L. (2010). Experiência estética & mediatização. In: Leal, B., Mendonça, C., & Guimarães, C. (orgs.). *Entre o sensível e o comunicacional*. (pp. 73-87). Belo Horizonte: Autêntica.

Braga, J. L. (2007). Mediatização como processo interacional de referência. In: Médola, A. S. L. D., Araujo, D. C., & Bruno, F. (orgs.). *Imagem, Visibilidade e Cultura Midiática. Livro da XV Compós*. Porto Alegre: Sulina.

Certeau, M. De. (1998). *A Invenção do Cotidiano.* 1. artes de fazer. (3ª. ed). Petrópolis: Vozes.

Conselho Steampunk. http://www.steampunk.com.br/. Último acesso em 23 mar. 2014.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1995a.). *Mil Platôs.* Vol. 1. São Paulo: Ed. 34.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1995b.). *Mil Platôs.* Vol. 2. São Paulo: Ed. 34.

Falksen, G. D. (2011). Steampunk 101. In: Donovan, Art. *The Art of Steampunk*. Extraordinary Devices and Ingenious Contraptions from the Leading Artists of the Steampunk Movement. East Petersburg: Fox Chapel Publishing.

Gibson, W., & Sterling, B. (1991). *The Difference Engine*. NY: Bantam Books.

Guattari, F., & Rolnik, S. (2005). *Micropolítica:* cartografias do desejo. Rio de Janeiro: Vozes.

Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos*. Fans, cultura participativa y televisión. Barcelona: Paidós.

Maffesoli, M. (1987). *O tempo das tribos. O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.

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.

Martín-Barbero, J., & Rey, G. (2004). *Os exercícios do ver*: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. (2ª ed.). São Paulo: Senac.

Moraes, D. (org.). (2006). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad X.

Needell, J. (1993). *Belle Époque tropical: sociedade e cultura de elite no Rio de Janeiro na virada do século*. São Paulo: Companhia das Letras.

Sevcenko, N. (org.). (1998). *História da vida privada no Brasil 3*. República: da Belle Époque à Era do Rádio. São Paulo: Companhia das Letras.

Straw, W. (2006, agosto). Scenes and Sensibilities. In: *E-Compós*, Brasília, COMPÓS, (6). Último acesso em 27 out. 2011. Disponível em: http://www.compos.org.br/e-compos.

Straw, W. (2013). Cenas culturais e as consequências imprevistas das políticas públicas. In: Janotti Junior, J., & SÁ, S. P. de (orgs.). *Cenas Musicais*. São Paulo: Anadarco.

Willeford, T. (2012). *Steampunk Gear, Gadgets and Gizmos*. *A maker's guide to creating modern artifacts*. New York: McGraw Hill.