

RETROFUTURISMO E VISUALIDADE STEAMPUNK NO BRASIL*

RETROFUTURISM AND STEAMPUNK VISUALITY IN BRAZIL

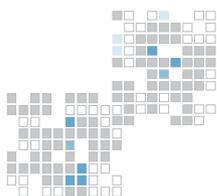
RETROFUTURISMO Y VISUALIDAD STEAMPUNK EN BRASIL

Everly Pegoraro

■ Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e professora do Departamento de Comunicação da Universidade Estadual do Centro-Oeste - Unicentro. Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação e Interfaces Socioculturais.

■ E-mail: everlyp@yahoo.com.br

88



* Uma versão anterior deste artigo foi apresentada no GT Comunicação e Cultura do 8º Congresso Sopcom, realizado em Lisboa, Portugal, entre 17 e 19 de outubro de 2013.

RESUMO

Este artigo propõe-se a detalhar algumas das características do retrofuturismo encontradas em uma de suas vertentes: a cultura urbana conhecida como *steampunk*, cuja origem se deu na literatura de ficção científica. A proposta do texto divide-se em duas partes. A primeira analisa alguns aspectos do discurso retrofuturista, utilizando dois filmes como ponto de partida: *The Golden Compass* (2007) e *9* (2009). A segunda etapa centra-se na concepção retrofuturista do *steampunk* e sua respectiva resignificação pelos adeptos que compõem a *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, localizada em Curitiba, capital do Estado do Paraná, no Brasil.

PALABRAS-CHAVE: STEAMPUNK; CULTURA URBANA; VISUALIDADE; SOCIALIDADE.

ABSTRACT

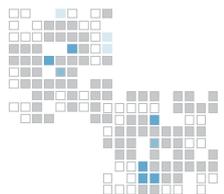
This article aims to detail some characteristics of the retro-futurism found in one of its ramifications: the urban culture known as steampunk, the origin of which is in science fiction literature. The proposed text is divided into two parts. The first one examines some aspects of the retro-futuristic speech using two films as a starting point: *The Golden Compass* (2007) e *9* (2009). The second stage focuses on the retro-futuristic concept of steampunk and its relevant re-signification by the participating fans at *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, located in Curitiba, capital of the State of Paraná, Brazil.

KEYWORDS: STEAMPUNK; URBAN CULTURE; VISIBILITY; SOCIALITY.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo detallar algunas de las características del retrofuturismo que se encuentran en una de las ramificaciones: la cultura urbana conocida como *steampunk*, cuyo origen se da en la literatura de ciencia ficción. El texto propuesto se divide en dos partes. La primera examina algunos aspectos del discurso retrofuturístico utilizando dos películas como punto de partida: *The Golden Compass* (2007) e *9* (2009). La segunda etapa se centra en la concepción retrofuturista del *steampunk* y su respectiva re-significación por los participantes que componen la *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, que se encuentra en Curitiba, capital del estado de Paraná, en Brasil.

PALABRAS CLAVE: STEAMPUNK; CULTURA URBANA; VISUALIDAD; SOCIALIDAD.



Introdução

Um verdadeiro fascínio pelo passado tem acompanhado a sociedade contemporânea. Entretanto, percebe-se que essa admiração assume características distintas, principalmente entre algumas culturas urbanas adeptas do retrofuturismo, entendido como a mistura entre elementos do passado (numa caracterização retrô) com tecnologia futurística. O retrofuturismo caracteriza-se como a transgressão negociada entre passado, presente e futuro, que explora os limites e as tensões entre a racionalidade e a alienação provenientes dos avanços da tecnologia. As propostas são percebidas nos mais diversos produtos, seja no cinema, na literatura, na cultura da mídia e também nas performances criativas de grupos juvenis. O *steampunk*, cultura urbana que será abordada neste artigo, é uma prova contundente disso, pois tem conquistado adeptos nos mais diversos lugares do mundo, extrapolando as páginas da literatura e ganhando as ruas em uma cultura juvenil.

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

2. Visibilidade *steampunk*

O *steampunk* privilegia histórias elaboradas a partir de um passado futurístico que não aconteceu. Nesse universo, a tecnologia mecânica e a vapor teria se desenvolvido em lugar do desen-

volvimento tecnológico tal qual o presenciamos atualmente, assim lançando um provocador “e se tivesse sido diferente”. Geralmente, as histórias se passam num tempo híbrido entre a Era Vitoriana e um futuro sob a ótica *punk*.

A possibilidade de criar um universo alternativo transforma imaginação em produtos e sociabilidades, caracterizando-se o apelo visual como um dos principais elos que unem os adeptos, tal qual Maffesoli (1987; 1995) propõe, ao discorrer sobre as neotribos. Das práticas visuais envolvidas nesse processo, resultam ações de maior ou menor visibilidade, bem como sociabilidades específicas dos participantes. Fotografias, ilustrações, filmes, quadrinhos fornecem informação visual para a criação de roupas, acessórios, arte e maquinários dos adeptos, conhecidos como *steamers*. Esse conjunto imagético, permeado por representações e discursos, auxilia a ressignificar o passado, caracterizando uma específica visibilidade retrofuturista *steampunk*. Esta é facilmente percebida nas produções *The Golden Compass* (2007) e *9* (2009), como será apontado a seguir.

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

Embora o *steampunk* seja um elemento secundário na trama, é possível perceber a estética retrofuturista nos figurinos, na cenografia e, principalmente, nas invenções (Vandermeer; Chambers, 2011). São nelas onde é mais visível

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

Mas é o objeto que dá sentido à trama, a Bússola de Ouro, que assegura a influência *steampunk* no filme, em sua estética e no que representa. A Bússola de Ouro é um “medidor de verdade”, que permite ver o que os outros querem esconder. Utilizando-se da analogia da Bússola de Ouro, o *steampunk* também traz à tona questionamentos sobre o homem e a tecnologia, tornando visíveis as suas relações utilitárias, dependentes e pouco reflexivas, permeadas pelo consumo exacerbado. Para Carrott e Johnson (2013), o *steampunk* sinaliza mudanças culturais profundas na “face humana da tecnologia” e na maneira de esperar pelo futuro. Ele usa a história para dar um sentido e um passado à crescente complexidade da tecnologia que nos cerca.

Os questionamentos levaram os autores à conclusão de que essa cultura urbana retrofuturista, em suas mais variadas vertentes, mostra que as pessoas querem tecnologia com “senso de história e de humanidade”. Ela propicia um sentido de empoderamento ao homem, mostrando-lhe que ele deve estar no controle da tecnologia, e não o contrário.

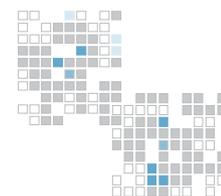
O *steampunk* nos mostra que a humanidade precisa estar no centro do nosso futuro, no coração das tecnologias que criamos. Isso não é apenas um falatório sobre a importância de pensar sobre as pessoas, nem é uma afirmação sobre usabilidade ou interação. [...] Gostemos ou não, nós nos relacionamos com objetos. O *steampunk* insiste que tais relacionamentos podem ser calorosos, profundos e significativos; não frios, distantes e descartáveis¹ (Carrot; Johnson, 2013, p.357, tradução nossa).

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

Os personagens principais são bonecos de pano, que ficaram conhecidos como *stitchpunks*², construídos a partir de peças usadas, como velhos botões. A missão deles é reconstruir o presente, libertando-o dos excessos do passado. Para isso, precisam acabar com A Máquina, o “cérebro” criado pelo homem e que atestou sua própria des-

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

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



O retrofuturismo caracteriza-se como a transgressão negociada entre passado, presente e futuro, que explora os limites e as tensões entre a racionalidade e a alienação provenientes dos avanços da tecnologia.

truição. O cientista responsável por A Máquina lamenta: o que era para ser um instrumento de progresso se tornou perigoso porque não tinha alma humana, foi facilmente corrompido.

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

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

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

[...] eles [os autores de FC] usam estas imagens para apresentar uma leve crítica às ideologias que moldaram estas primeiras imagens de futuro. Ao longo de tudo isso, nós sentimos uma certa melancolia no nosso reconhecimento de que o mundo imaginado do amanhã nunca

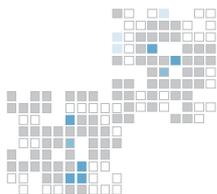
*veio, ou mais precisamente, nestas histórias, ele veio e nunca partiu. De qualquer maneira, o resultado é um conjunto de sonhos despedaçados e promessas quebradas³ (Jenkins, 2007c, *on line*, adaptação nossa).*

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

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

Dessa forma, o retrofuturismo pode ser entendido como o processo pelo qual ideias que uma

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



vez eram emergentes e pareciam ser futuristas em suas aplicações podem ser transformadas em elementos residuais de uma cultura que passa por mudanças rápidas e dramáticas. A compreensão do que são as mídias residuais ajuda a dar sentido às graduais transições que ocorrem quando uma cultura negocia com os potenciais disruptivos das tecnologias emergentes: “[...] a mídia residual representa o choque do velho, um lembrete contundente das esperanças que falharam dos anseios utópicos de gerações anteriores”⁴. (Jenkins, 2007a, *on line*, adaptação nossa)

Maffesoli (1987; 1995) defende que a conjugação entre elementos arcaicos e tecnológicos está produzindo uma maneira nova e original de estar junto. Para ele, tal processo esboça outra concepção de tempo, na qual as misturas promovem uma regressão dinâmica contra o evolucionismo linear. Em outras palavras, este seria não um tempo do progresso linear, mas sim do ingresso que exprime o tempo cíclico, o eterno retorno em espiral de valores arcaicos em sinergia com o desenvolvimento tecnológico. Ao demonstrarem fascínio pelo passado e buscarem nele referências (simbólicas e comportamentais) para elaborar outro tempo, os *steamers* justamente concretizam a noção de tempo em espiral defendida pelo autor.

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

Nesse contexto opaco e exaurido descrito por este autor, prevalecem operações de nostalgia e pastiche como os mais significativos aspectos que

perpassam as experiências pós-modernas de espaço e tempo. A recaptura de atmosferas peculiares que ocorre através de obras taxadas por Jameson como nostálgicas objetiva, segundo ele, reinventar experiências passadas, satisfazendo um anseio profundo de experimentá-las novamente.

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

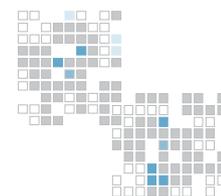
Parece-me muito sintomático encontrar precisamente o estilo do cinema nostálgico invadindo e colonizando até mesmo aqueles filmes atuais que se passam em cenários contemporâneos, como se, por algum motivo, não pudéssemos mais, hoje, focar o nosso próprio presente, como se nos tivéssemos tornado incapazes de alcançar representações estéticas de nossa própria experiência atual. Mas, se assim é, então estamos diante de uma imposição do próprio capitalismo de consumo – ou, ao menos, de um sintoma alarmante e patológico de uma sociedade que se tornou incapaz de lidar com o tempo e a história (Jameson, 2006, p.29).

Entretanto, as culturas urbanas retrofuturistas contrariam os mais sombrios prognósticos desse autor. No *steampunk*, há relações diretas entre práticas culturais, experiências, gostos e socialidades com o apego ao passado por parte dos adeptos. Contudo, isso não se dá numa dimensão nostálgica, e sim de forma ressignificada, com interferências e hibridismos principalmente com a cultura da mídia e com a tecnologia contemporânea.

Apropriações da proposta *steampunk*

As marcas do retrofuturismo são apropriadas em contexto locais, nas diversas culturas urbanas

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



que lhe dão significado. Dessa forma, entende-se que grupos tais como o *steampunk* constroem um novo *ethos* (uma ética da estética), no sentido sugerido por Maffesoli (1995). Como dito acima, o visual, através de diferentes processos e produtos, se torna um elemento privilegiado e propiciador de trocas simbólicas e de reconhecimento identitário para essas culturas juvenis contemporâneas.

Portanto, a visualidade retrofuturista *steampunk* reflete uma confluência de experiências individuais e reapropriações da proposta que, por sua vez, proporciona agenciamentos (Deleuze, Guattari, 1995a; Deleuze, Guattari, 1995b) individuais e coletivos em espaços de socialidade. Nesta etapa do texto, serão apresentadas algumas das estratégias de apropriação por parte do grupo de Curitiba que compõe a *Loja Paraná do Conselho Steampunk*. Os *steamers* reúnem-se em eventos cuja programação gira em torno da música, da dança, da literatura e das performances individuais, quando cada um cria e apresenta seu personagem *steampunk*.

O grupo promove diversos eventos ao longo do ano. Essas atividades são o principal chamariz para curiosos e interessados em ingressar no *steampunk*. As programações mais frequentes são as oficinas de customização, onde os adeptos reúnem-se no espaço cultural denominado Solar do Barão, em Curitiba, para aprender técnicas de elaboração de acessórios e vestimentas para os seus personagens no mundo *steampunk*. Geralmente, as produções são feitas com material alternativo e/ou reciclado.

Os *steamers* reúnem-se em eventos específicos para dar vazão às suas fantasias. No dia-a-dia, dificilmente alguém conseguirá identificar um *steamer* pela indumentária, ao contrário de outras culturas urbanas, como os *punks* ou os *emos*. Os simpatizantes do movimento participam de diferentes práticas culturais em contextos e eventos específicos, aliadas ou não a performances individuais. Nessas atividades, é possível perceber a primeira

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

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

Sem dúvida, a parte mais esperada dessa programação é o concurso *steamplay* (adaptação do termo *cosplay*), que premia aqueles participantes mais originais em suas performances *steampunk*. Essa performance inclui indumentária, acessórios, história e contextualização do personagem criado. O conjunto da criação baseia-se nas concepções que o *steamer* tem a respeito do *steampunk* e do retrofuturismo.

A partir da prática *steamplay*, uma das etapas mais significativas das performances dos *steamers*, é possível perceber nuances da visualidade retrofuturista dessa cultura urbana. Abaixo, dois exemplos das histórias criadas pelos participantes⁵:

O meu personagem é um general russo, que está lutando na guerra da Crimeia, defendendo Se-

⁵ Os dois exemplos foram retirados das entrevistas realizadas pela autora durante a pesquisa empírica com os participantes mais ativos e regulares da *Loja Paraná do Conselho Steampunk*. Por opção, as identidades dos entrevistados foram preservadas.

De maneira geral, os elementos que compõem as variadas identidades dos personagens steampunk do grupo de Curitiba envolvem tecnologia, interação homem e máquina, armas, imortalidade e viagens no tempo.

bastopol. 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, humanoide, e ele [o personagem] foi uma cobaia. Pego enquanto estava desmaiado no campo de batalha, foi levado para ser uma cobaia para essas novas invenções sobre criação de próteses. [Então] ele usa um braço mecânico movido a um vapor especial, vapor de cristais (A.F.W.L., 23 anos, masculino).

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

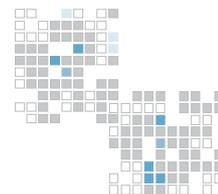
Visualiza-se nos fragmentos acima a mesma atmosfera de destruição e violência da animação 9 – *A Salvação*, surgida a partir de contextos de guerra. A história do primeiro personagem começa a partir do principal questionamento *steampunk*: “e se tivesse sido diferente?”. Percebe-se a inserção de biotecnologia futurista num passado “real”, já que o conflito que serve de pano de fundo para a identidade do *steamer* realmente ocorreu. A segunda construção identitária parte

do discurso de reaproveitamento de elementos vinculado à crítica ao consumismo da proposta *steampunk*, pois o nascimento da boneca se dá a partir de achados e destroços. Assim como o *stitchpunk* 9, ela representa a possibilidade de resurgimento e redenção de um mundo devastado.

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

Considerações finais

As experiências visuais resultam de negociações com o mundo, envolvendo teias complexas, dispersas e fluidas, compreendida assim como um processo e não um conjunto fixo de práticas e interpretações. Objetos e imagens trabalham em conjunto nessa rede de negociações, não como entidades estáticas de trocas ou de consumo, mas como agentes ativos que atraem ou afastam o



olhar, despertam o desejo, a repulsa ou até mesmo a indiferença.

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

O retrofuturismo *steampunk* não representa uma simples operação nostálgica, mas propõe estratégias de hibridismo temporal, contrariando a concepção de que os jovens vivem obcecados pelo presente, reflexo da perda de sentido de continuidade histórica, que seria uma das características fundamentais do presenteísmo contemporâneo. As performances do retrofuturismo em suas variadas possibilidades, desde a literatura, passando pelas telas do cinema e ganhando as ruas na forma de culturas urbanas, apontam que as críticas da juventude contemporânea misturam questionamentos, entretenimento e hedonismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9 – *A Salvação*. Direção: Shane Acker. Produção: Tim Burton. EUA: Focus Features, 2009.

A Bússola de Ouro. Direção: Chris Weitz. Produção: Paul Weitz; Robert Shaye. Reino Unido; EUA: New Line Cinema, 2007.

CARROTT, James; JOHNSON, Brian David. *Vintage Tomorrows: A historian and a futurist journey through steampunk into the future of technology*. Sebastopol, CA: Maker Media, 2013.

JAMESON, Fredric. *A virada cultural: Reflexões sobre o pós-moderno*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*. 2ª ed. São Paulo: Ática, 2005.

JENKINS, Henry. *The Tomorrow That Never Was: Retrofuturism in the Comics of Dean Motter (Part One)*. 18 jun. 2007a. Disponível em <http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html>. Acesso em: 1 abr. 2013.

JENKINS, Henry. *The Tomorrow That Never Was: Retrofuturism in the Comics of Dean Motter (Part Three)*. 19 jun. 2007c. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re_2.html>. Acesso em: 4 abr. 2013.

MAFFESOLI, Michel. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*, v.1. São Paulo: Ed. 34, 1995a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. v. 2. São Paulo: Ed. 34, 1995b.

VANDERMEER, Jeff. CHAMBERS, S. J. *The Steampunk Bible*. New York: Abrams, 2011.

