



## Os steampunks e a cultura da mídia: apropriações de uma proposta retrofuturista no cenário brasileiro

## Steampunks and media culture: appropriations of a retro-futuristic proposal in Brazilian scenario

Éverly Pegoraro<sup>(\*)</sup>

Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil

[everlyp@yahoo.com.br](mailto:everlyp@yahoo.com.br)

---

### **Resumo**

*Este artigo analisa as relações que se podem estabelecer entre visualidades e sociabilidades no universo steampunk, cultura urbana contemporânea que se pauta por uma visão de mundo retrofuturista. Propõe-se pensar a partir dos vínculos contemporâneos de sociabilidades fortemente marcados pela produção imagética, como propõe Michel Maffesoli. Os steampunks questionam a essência da técnica e de seus desdobramentos, buscando principalmente na literatura de ficção científica, no cinema e na visuali-*

### **Abstract**

*This article analyses the relations that can be established between visualities and sociabilities of the steampunk's universe, a contemporary urban culture based on a retro-futuristic worldview. It proposes to think about the contemporary links of sociability, which are strongly marked by the imagery production, as Michel Maffesoli proposes. The steampunks question the essence of technique and their implications, seeking mainly on the literature of science fiction, the cinema and the visuality characteristic of Eng-*

*dade característica da Inglaterra do século XIX o subsídio para suas criações. Todo esse conjunto pode ser entendido como resultado de uma visualidade específica ressignificada contemporaneamente pelas interferências midiáticas que, por sua vez, transformam-se em uma estética retrofuturista.*

**Palavras-chave:** steampunk, *visuabilidade, sociabilidade, cultura da mídia.*

*land in the 19th century, the subsidy to their creations. All this set can be understood as a result of a specific 19th century visuality, resignified temporarily by media interferences which, in turn, transform into a retro-futuristic aesthetic.*

**Keywords:** steampunk, *visuality, sociability, culture of media.*

---

## INTRODUÇÃO

Este artigo analisa as interferências da cultura da mídia na visualidade e na sociabilidade de uma cultura urbana denominada *steampunk*. O objetivo é refletir sobre os vínculos que se estabelecem entre cultura juvenil, cultura visual e sociabilidade contemporânea entre os jovens integrantes do grupo em questão. Para isso, realizou-se uma pesquisa empírica de inspiração etnográfica, que mescla observação participante e estudo de caso, das experiências dos *steamers* (como são conhecidos os adeptos) localizados no Paraná, Estado do Sul do Brasil.

O *steampunk* ganhou consistência a partir da sua vertente na ficção científica, a qual explora um suposto “mundo alternativo” movido a vapor (*steam*). As histórias se passam num tempo híbrido entre a Era Vitoriana e um futuro sob a ótica *punk*. Culturas juvenis como esta indicam uma fascinação melancólica pelo exógeno, distante e passado, que se traduz numa tentativa de comunicação com o que é próximo e atual. Nelas, o imaginário não é apenas uma simples fuga para um mundo alternativo, mas uma visão de mundo provocadora, que combina o contexto tecnológico contemporâneo com elementos ressignificados do século XIX. Os *steampunks* reúnem pessoas que partilham semelhantes interesses, habilidades e *hobbies*. Os diversos produtos culturais veiculados pela mídia proveem subsídios para produzir significados e sociabilidades. Muitos ativamente recriam produtos culturais, como os *steamers* que elaboram seus personagens a partir de informações extraídas da literatura, do cinema, dos quadrinhos, da internet, dos jogos de RPG. Os acessórios construídos revelam como eles estão vivendo as fantasias e as narrativas próprias da cultura midiática.

Consideramos que através do *steampunk*, é possível analisar os vínculos que se estabelecem entre o consumo de bens materiais e simbólicos alimentados pela cultura da mídia e suas respectivas reapropriações e ressignificações em um contexto local. Pode-se falar em performances (estéticas, midiáticas, imagéticas, identitárias). Tais experiências criam (e, simultaneamente, são resultado de) uma visualidade específica que, por sua vez, induz a visibilidades e sociabilidades elaboradas nos diversos “microgrupos” *steampunks* que se formam mundo afora.

Em especial, este *paper* traz algumas análises iniciais que fazem parte da pesquisa doutoral da autora, em andamento. No estudo, objetiva-se

analisar os modos pelos quais os *steamers* se apropriam das propostas *steampunk* e as ressignificam em um estilo característico. Trata-se de pensar a partir dos vínculos de sociabilidades contemporâneos fortemente marcados pela produção imagética, como propõe Michel Maffesoli (1995). E, num sentido mais amplo, buscar na cultura visual subsídios para entender peculiaridades dos processos comunicativos atuais.

A pesquisa parte da proposta interdisciplinar dos Estudos da Cultura Visual, os quais buscam avaliar a visão como uma construção social, haja vista a natureza conflituosa da mediação visual, pois se estabelecem relações de poder, mecanismos de inclusão e exclusão, formas de reconhecimento, interações culturais, representações. Para a análise das questões referentes à visualidade e aos processos de produção de significado que se centram na imagem, parte-se da prerrogativa de que o olhar é construído de acordo com o contexto histórico, social e cultural. Dessa forma, procura-se entender a própria produção visual como prática social, cultural e política.

A cultura visual é a construção visual do social, não unicamente a construção social do visual (Mitchell, 2003). Assim, estende-se a reflexão do estudo das imagens ou da mídia para o das práticas cotidianas do olhar e mostrar, ênfase que se quer dar para a pesquisa apresentada aqui parcialmente. O que se pretende é analisar como se dão as práticas do olhar dos *steampunks* e como isso se reflete na produção visual do grupo.

A metodologia de análise utiliza procedimentos de inspiração etnográfica, combinando estudo de caso com observação participante nas atividades programadas pela *Loja Paraná do Conselho Steampunk*, no Estado do Paraná (Brasil). A postura adotada no trabalho de campo é a de “observador-como-participante” (Angrosino, 2009), ou seja, as observações/participações vêm sendo feitas durante determinados períodos, com o objetivo principal de estabelecer interações com os participantes, buscar entender as perspectivas dos próprios envolvidos, caracterizar a cena deles e delimitar o universo de entrevistados.

A pesquisa de campo tem sido desenvolvida desde o início de 2011, através da participação nos diversos eventos promovidos pela loja para-

naense<sup>1</sup>. Os mais frequentes são as oficinas de customização, onde os adeptos reúnem-se para aprender técnicas de elaboração de acessórios e vestimentas para os seus personagens no mundo *steampunk*. Essas oficinas são amplamente divulgadas nas redes sociais e geralmente chamam a atenção de muitos interessados.

As produções individuais são exibidas em programações promovidas pelo grupo e em eventos nos quais são convidados a participar. A *Loja Paraná do Conselho Steampunk* é uma das mais atuantes no Brasil, com a promoção de diversas atividades. Possui um *blog*<sup>2</sup> com atualizações frequentes e um perfil no *Facebook* cujos integrantes são bem participativos. Por isso, os documentos postados nas redes sociais do grupo, bem como material derivado de outras fontes, tais como revistas especializadas na temática *steampunk*, servem de fontes complementares dessa pesquisa.

## 1. EM CENA, OS STEAMPUNKS

A cultura *steampunk* parte de uma proposta retrofuturista, qual seja, lança um olhar para o passado impregnado das percepções do presente e, simultaneamente, imagina um futuro que não aconteceu para esse passado. Basicamente, busca na literatura, no cinema e na produção imagética sobre e do século XIX a visualidade de um passado reinventado no presente, através de diversas performances.

Pode-se dizer que o movimento ganhou consistência a partir da literatura de ficção científica. As narrativas *steampunk* exploram um suposto “mundo alternativo” onde o vapor (*steam*) teria se tornado a técnica dominante. Geralmente (mas não exclusivamente), as histórias se passam num tempo híbrido entre a Era Vitoriana e um futuro sob a ótica *punk*. No imaginário *steam-*

---

<sup>1</sup> A pesquisa de campo continua em andamento, através da participação nos diversos eventos promovidos pela loja desde março de 2011, como explicado acima. Eles não têm uma periodicidade exata, mas geralmente ocorrem a cada dois ou três meses, de acordo com a disponibilidade e tempo dos steamers, já que todos trabalham e têm outras atividades pessoais e sociais. As mais frequentes são oficinas realizadas nos sábados à tarde, num espaço cultural de Curitiba denominado Solar do Barão. Além destas, há os eventos de divulgação, tais como I Convalesce *Steampunk*, que foi promovido num parque da capital do Paraná em um domingo à tarde, e Café a Vapor: A evolução *Steampunk* (Homenagem a Charles Darwin), realizado em um bar curitibano em um domingo à noite.

<sup>2</sup> <http://pr.steampunk.com.br/>

*punk*, visualizam-se engrenagens, como grandes zepelins cruzando os céus comandados por piratas; roupas vitorianas que ganham uma aparência *punk*; tecnologias atuais remodeladas em antigos contextos histórico-sociais.

Joey Marsocci & Barbe Saint John (2011) partem do princípio de que ainda que o termo tenha sido cunhado na literatura, a origem das ideias vem de muito antes. Autores como H.G.Wells, Mary Shelley e Jules Verne, bem como do inventor Nikola Tesla, são citados com frequência. Dr. Grymm (nome do personagem que Marsocci usa como “verdadeiro” autor do livro) argumenta que, embora o *steampunk* tenha despontado recentemente, a sua estética tem sido cunhada nas consciências há mais de um século, através de livros, filmes, música, moda e arte. Tudo isso, diz ele, recicla um passado reimaginado num futuro inacreditável. “Os artistas *steampunk* criam um mundo alternativo não vinculado às convenções milenares modernas da física, da ciência e da tecnologia conveniente. Os artistas rejeitam o mundo plástico e elegante em que nós viemos a confiar” (Dr. Grymm & Saint John, 2011, p. 7, tradução nossa)<sup>3</sup>. Para o autor, cada “entusiasta” traz sua própria visão sobre o que é o *steampunk*.

“Alguns optam por reciclar o passado para inventar belas joias, engenhocas e adereços. Outros projetam e constroem a “partir do zero”, criando obras épicas de arte funcional, tais como relógios, lâmpadas e veículos. Outros ainda aprimoram seus talentos através da criação de personagens de caráter pessoal, escrevendo contos sobre distantes reinos onde as aventuras têm lugar.” (Dr. Grymm & Saint John, 2011: 6-7, tradução nossa).<sup>4</sup>

Ser ou participar de um grupo *steampunk* não significa adotar uma postura ou estética específica no cotidiano. Assim, no dia-a-dia das grandes cidades, dificilmente alguém conseguirá identificar um *steamer* pela indumentária, ao contrário de outras culturas urbanas, como os *punks* ou os emos. Os simpatizantes participam de diferentes práticas culturais em contextos e eventos específicos, aliadas ou não a performances individuais.

---

<sup>3</sup> “Steampunk artists create an alternate world not bound by the modern millennial conventions of physics, science, and convenience technology. Artists reject the sleek and plastic world we have come to rely on”.

<sup>4</sup> “Some choose to recycle from our past to invent beautiful jewelry, contraptions, and props. Others design and build from scratch, creating epic works of functional art such as clocks, lamps, and vehicles. Still others hone their talents by creating personal character aliases and penning tales about far-off realms where their adventures take place”

Essa flexibilidade pode ser um dos fatores que atraem tantos adeptos das mais diferentes faixas etárias e posições sociais.

Mesmo assim, o *steampunk* pode ser enquadrado como uma cultura juvenil. Nesse ponto, cabe apontar algumas observações sobre as opções conceituais no que se refere ao entendimento de cultura juvenil. Rossana Reguillo Cruz (*apud* Herschmann, 2009: 128) aponta várias transformações importantes na forma de considerar os jovens a partir da segunda metade do século XX. Entre elas, a de que a idade assume valores distintos em diferentes sociedades e no interior delas, principalmente a partir dos lugares sociais que os jovens ocupam, e não se esgota em um referente biológico. Além disso, João Freire Filho e Sílvia Borelli (2008) caracterizam a juventude como uma construção social. Para Borelli, a sociedade está imersa em um processo de “juvenilização” da cultura, que ultrapassa as delimitações tradicionais entre infância, adolescência e vida adulta.

A transgressão negociada entre passado, presente e futuro proposta pelos *steampunks* torna-se uma proposta interessante para analisar a mediação da cultura midiática no processo de formação de visualidades. Douglas Kellner (2001) mostra que a cultura da mídia, com seus sons, imagens e espetáculos, invade a vida cotidiana, dominando o tempo do lazer, modelando opiniões e comportamentos sociais, fornecendo subsídios para a formação de identidades.

“Numa cultura contemporânea dominada pela mídia, os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebida de pedagogia cultural: contribuem para nos ensinar como nos comportar e o que pensar e sentir, em que acreditar, o que temer e desejar —e o que não”. (Kellner, 2001: 10).

O movimento *steampunk* alimenta a curiosidade e o imaginário permeados por visualidades extraídas da literatura, da estética e da cultura da mídia, produzindo performances visuais que se traduzem em comportamentos, linguagens, atitudes gestuais e corporais, roupas e acessórios, produções midiáticas (fotonovelas, clipes, games, quadrinhos, músicas etc.), literatura.

Como subgênero da ficção científica, o *steampunk* privilegia histórias elaboradas a partir de um passado futurístico que não aconteceu. Nesse universo, a tecnologia mecânica e a vapor teriam se desenvolvido em lugar do vertiginoso desenvolvimento tecnológico que presenciamos, assim

criando uma realidade alternativa. A maior parte das histórias ocorre em cenários e com personagens da Era Vitoriana, principalmente por dois motivos: é nesse período que se dá o auge da Revolução Industrial e o berço da ficção científica.

Para os *steamers*, buscar referências nas narrativas históricas não é uma simples operação de memória. O passado torna-se um “armazém de enredos culturais” ou “central de *casting* temporal”, (Appadurai, 2004: 47), ao qual eles recorrem para criar histórias. Essas reapropriações e ressignificações ficam mais perceptíveis através da criação dos *steamploys* (*cosplays* na temática *steampunk*). Para aqueles que têm dificuldade em criar o seu personagem, há vários “guias de estilo” e até “oficinas” para auxiliar na confecção. No caso da loja paranaense, tais oficinas caracterizam-se como uma das principais atividades do grupo.

Alguns itens são considerados básicos para o repertório *steampunk*, como engrenagens de relógio, *googles*, armas modificadas, chapéus, botas, *corsets*, submarinos, zepelins, relógios de bolso, entre outros tantos objetos. 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).

Esse discurso de “autenticidade” pode ser notado, por exemplo, na apresentação dos acessórios básicos para um “legítimo *steampunk*”, encontradas em *The Steampunk Bible* (2011) que, como o sugestivo nome indica, objetiva aglutinar as características essenciais nos mais variados aspectos:

“Chapéus: O Steampunk criterioso entende que um couro cabeludo descoberto pode indicar por baixo um cérebro descoberto.

Óculos: Realmente, não há maneira de completar o conjunto de seu comandante dos céus sem customizar óculos usados por aviadores de época.

Ferramentas/Armas: Seja carregando-as em cintos ou usando-as, Steam-punks precisam de armas.

Relógios de bolso: Embora mulheres de fato carreguem relógios de bolso, este é um daqueles poucos acessórios mais comuns entre os cavalheiros. Assim como os óculos, relógios de bolso vêm em todos os tamanhos e formas, enquanto conservam aquela função temporal essencial: fazer o



dono parecer elegante e sofisticado, na moda<sup>5</sup>. (Vandermeer & Chambers, 2011: 155-56, tradução nossa).

Os *steamers* paranaenses procuram seguir essas orientações na confecção de suas indumentárias. Ao que foi possível constatar até agora, através das entrevistas e dos contatos com os grupos em suas programações, a maioria busca na internet tutoriais e fontes imagéticas para as criações.

Uma série de fatores interfere na criação do personagem, desde gostos e *hobbies* de cada um, que interferirão na habilidade de elaborar e customizar o personagem, até as condições financeiras para investir na indumentária. A seguir, são apresentados três exemplos de profissões e posições sociais sugeridas por William Stoddard em *Gurps Steampunk*<sup>6</sup>, uma edição da revista especializada em RPG específica sobre a temática:

**“Engenheiro** —Se em um navio ou aeronave, você é o homem que mantém os motores ligados. Os oficiais do navio não podem tratá-lo como um igual, mas eles dependem de suas mãos encardidas. O sotaque escocês é opcional, embora o estereótipo (transportado do futuro pelo Star Trek) já estava surgindo na Idade do Vapor.

**Explorador** —Você gasta sua vida se aventurando onde ninguém foi antes, pelos menos nenhum europeu. Você não se acomoda, seu objetivo é fazer descobertas e retornar para reportá-las. Você pode estar procurando por ruínas antigas, novas espécies de plantas ou animais, informação geográfica ou rotas de comércio. Qualquer que seja seu objetivo, você mede seu sucesso pelo conhecimento ganho —e se você viver para contar a história.

**Mundana** —Sua posição na sociedade é difícil. Você não é uma mulher respeitável, mas os homens respeitáveis desfrutam da sua companhia e a procuram. Não é exatamente vender a si mesma, mas você está disposta a

---

<sup>5</sup> “Headgear: The discerning Steampunk understands that a bare scalp may indicate a bare brain beneath. Goggles: There’s really no way to complete your sky captain ensemble without the customized goggles worn by seasoned aviators. Tools/Weapons: Whether carrying them or wearing them on belts, Steampunks need their tools. Pocket Watches: Although women indeed carry pocket watches, this is one of those few accessories more common with the gentlemen. As with goggles, pocket watches come in all shapes and sizes while retaining that one essential temporal function: to make the wearer look elegant and sophisticated, and in the moment”.

<sup>6</sup> Gurps é a abreviatura de Generic Universal Roleplaying System, uma revista desenvolvida por Steve Jackson Games, que consiste na reunião, em um único suplemento, das regras “universais” para todos os gêneros de RPG. A edição específica sobre *steampunk* ganhou o Origins Award for Best RPG Supplement do ano 2000.

ter suas despesas pagas ou aceitar presentes caros. Seu encanto pessoal é o seu maior trunfo (...). (Adaptado de Stoddard, 2000: 34-5, tradução nossa).<sup>7</sup>

Essa revista é uma compilação de pesquisa para os jogadores de RPG. Nessa edição, justamente por ser temática sobre o *steampunk*, apresenta uma vasta gama de informações sobre o assunto e o século XIX. É interessante observar que o autor constrói uma estética específica para o gênero, formada por ilustrações, descrições de personagens, contextos e história, mesclando-as com a literatura de ficção científica e o cinema.

“O século 19 real foi uma época de invenções e descobertas surpreendentes (...) As odisséias ficcionais de Julio Verne e os romances científicos de H.G. Wells levaram os leitores contemporâneos a uma viagem para os reinos da possibilidade. Ao mesmo tempo, inventores tais como Charles Babbage e Nikola Tesla propuseram novas tecnologias tão radicais como as da ficção, de computadores mecânicos movidos a vapor a energia elétrica sem fio. (...) De alguma forma, a era do vapor é muito familiar. Em nosso tempo, como no deles, a tecnologia está dando saltos radicais à frente e forçando a sociedade a mudar junto com ela. Mas as diferenças políticas e culturais a fazem exótica. A vitalidade do Steampunk como um gênero vem da mistura da familiaridade e da estranheza, e do nosso senso de encantamento pelo passado que deveria ter sido”. (Stoddard, 2000: 4, tradução nossa).<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> “Engineer: whether on a ship, airship, or interplanetary vessel, you’re the man who keeps the engines running. The ship’s officers may not treat you as an equal, but they depend on your grimy hands. The Scottish accent is optional, though the stereotype (carried into the future by Star Trek) was already emerging in the Age of Steam. Explorer: you spend your life venturing where no one has gone before, or at least no European. You aren’t going to settle down; your goal is to make discoveries and return to report them. You may be looking for ancient ruins, new species of plants or animals, geographic information, or trade routes. Whatever your goal, you measure your success by new knowledge gained —and by whether you live to tell the tale. Demimondaine: Your position in society is awkward. You aren’t a respectable woman, but respectable men enjoy your company and seek you out. You don’t exactly sell yourself, but you are willing to have your expenses paid or accept costly gifts. Your personal charm is your greatest asset (...)”.

<sup>8</sup> “The real 19th century was an age of amazing inventions and discoveries (...) Jules Verne’s fictional odysseys and H.G.Wells’ scientific romances took contemporary readers on a journey into the realms of possibility. At the same time, inventors such as Charles Babbage and Nikola Tesla proposed new technologies as radical as those in fiction, from steampowered mechanical computers to wireless electric power. All of these men looked ahead to a future transformed by science and engineering. At the end of the 20th century, their visions have a renewed fascination. In some ways, the age of steam is very familiar. In our time, as in theirs, technology is

Todo esse conjunto pode ser entendido como resultado de uma visibilidade específica a respeito do século XIX, ressignificada contemporaneamente pelas interferências midiáticas que, por sua vez, transformam-se em uma nova estética de caráter retrofuturista.

## 2. USOS E APROPRIAÇÕES DA CULTURA DA MÍDIA NO UNIVERSO *STEAMPUNK*

No Brasil, o *steampunk* já tem um grupo consistente de participantes. Diferentemente de outros países, entretanto, os *steamers* brasileiros formam lojas em cada Estado do país onde se localizam. Para efeitos de estudo, a *Loja Paraná do Conselho Steampunk* foi escolhida para acompanhamento<sup>9</sup>, a partir de pesquisa empírica e análise dos produtos elaborados pelos *steamers*, mesclando procedimentos de inspiração etnográfica com estudo de caso. Veneza Ronsini (2007: 77) explica que este tipo de conhecimento “se constrói pela e na pesquisa empírica, na construção de categorias que os interlocutores pensam a sociedade e a si mesmos, na compreensão intersubjetiva dos dados, no uso da observação participante e do diário de campo como técnica de coleta de dados”. A observação de campo consiste na participação em atividades do grupo —oficinas de customização, eventos de divulgação etc.—, no acompanhamento das discussões nas redes sociais e no contato direto com os *steamers*. Através de dados parciais já obtidos e da avaliação de alguns produtos elaborados pelo grupo do Paraná, é possível estabelecer algumas reflexões sobre as sociabilidades e a visibilidade *steampunk*, bem como dos usos e das apropriações que eles fazem de produtos midiáticos.

O grupo do Paraná, Estado da região Sul do Brasil, existe há cerca de três anos e é administrado por um conselho composto pelos membros fundadores mais ativos. Além deles, há vários participantes, alguns mais regu-

---

making radical leaps forward and forcing society to change along with it. But the political and cultural differences make it exotic. Steampunk’s vitality as a genre comes from this mix of familiarity and strangeness and from our sense of wonder at the past that might have been”.

<sup>9</sup> Como indicado na introdução, esta pesquisa faz parte da tese doutoral da autora em andamento, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), sob orientação de Micael Herschmann e coorientação de Cintia San-Martin Fernandes.

lares e participativos, outros apenas eventuais. Eles formam um grupo heterogêneo, composto por jovens, adolescentes, solteiros, casados, homens, mulheres. Também ocupam diferentes posições sociais, como donas-de-casa, estudantes, escritores, professores universitários e funcionários públicos.

Pode-se dizer que a loja paranaense é uma das mais ativas do país e serve, inclusive, de inspiração e fonte de pesquisa para outras, principalmente em início de atividades. Além disso, periodicamente promove ou participa de eventos em Curitiba, capital do Paraná e sede da loja, além de participar de intercâmbios em outras cidades do país. Esses eventos tornam-se espaços privilegiados de convivência, onde é possível perceber mais nitidamente as reapropriações contextualizadas do movimento *steampunk*.

O I Convescote *Steampunk*, promovido neste ano, é um exemplo disso. Os *steamers* curitibanos encontraram-se no Parque Tanguá, um dos pontos turísticos da capital paranaense, numa tarde de domingo, para atividades recreativas e de divulgação do grupo.

Um dos diferenciais da *Loja Paraná do Conselho Steampunk* é justamente a promoção de eventos temáticos, tais como o *Cafê a Vapor*, nos quais os *steamers* paranaenses homenageiam personagens da História. Landel de Moura (o criador do rádio), Visconde de Mauá (industrial, banqueiro, político e diplomata brasileiro) e Santos Dumont (inventor e aviador brasileiro), por exemplo, já receberam homenagens. Este ano foi a vez de Charles Darwin ser lembrado no principal evento temático do grupo paranaense, realizado em julho, o *Cafê a Vapor: A evolução Steampunk (Homenagem a Charles Darwin)*.

Este evento pode ser caracterizado como uma programação cultural diversificada, pois inclui atividades literárias, concurso *steampplay*, dança, música, além do tradicional café com iguarias produzidas pelos integrantes da loja. No local, também há a exibição de peças antigas trazidas pelos próprios *steamers*, configurando o Museu *Steampunk*.

As novidades do *Cafê a Vapor* deste ano foram a leitura de um conto *steampunk* escrito por uma das *steamers* paranaenses, tendo por personagem central o Capitão Machado (um dos principais porta-vozes do grupo), e uma palestra sobre a vida e a obra de Julio Verne, resultado das pesquisas acadêmicas do palestrante *steamer*. A partir dessas duas atividades, pode-se

perceber que uma das afinidades dos *steampunks* paranaenses é a literatura. Vários integrantes gostam de leituras de ficção científica e alguns são escritores, até com trabalhos publicados.

Uma das partes mais interessantes do evento é o concurso *steampunk* – atividade *steamplay* em que podem participar todos os presentes que estão a caráter. Similarmente aos jogos de RPG (Role-playing Game), 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 paranaense promove ou participa. É nesse tipo de atividade em que é possível perceber mais nitidamente as reapropriações contextualizadas do grupo. Os vencedores ganham pequenos troféus temáticos (neste evento, relacionados ao homenageado Charles Darwin). Cada interessado em participar do concurso apresenta sua indumentária e a história do seu personagem, explicando como desenvolveu a criação e esclarecendo eventuais dúvidas ao público e aos membros do júri —composto por alguns *steamers* do conselho paranaense— que decidem quem serão os vencedores<sup>10</sup>.

É interessante observar que, embora a temática principal do evento geralmente homenageie personagens da História, dificilmente os *steamers* os incluem em suas criações. Em geral, estas privilegiam narrativas e heróis (ou anti-heróis) midiáticos. Percebe-se que alguns personagens revelam o que os *steamers* gostariam de ser ou fazer, outros revelam sonhos “impossíveis” (como aventureiros viajantes no tempo) e ainda há aqueles que são reapropriações individuais de produtos e personagens da cultura da mídia que fazem parte do repertório de gosto pessoal do participante, principalmente provenientes de filmes. Alguns exemplos das influências: Harry Potter, Doctor Who, O Poderoso Chefão e o vilão Darth Vader, da série *Star Wars*.

Além disso, vale observar que as construções identitárias dos personagens não são fixas. As histórias e indumentárias também evoluem. Percebe-se que alguns participantes têm mais facilidade em elaborar os personagens, detalhando histórias e, quanto mais habilidade manual dispor, mas ricos serão o vestuário e os acessórios que o compõem. Uma das características

---

<sup>10</sup> Na página da Loja Paraná do Conselho Steampunk é possível acessar informações sobre o evento e as fotografias dos vencedores.

do *steampunk* enquanto cultura urbana, justamente derivada da ideologia *punk*, é seguir a linha do DIY (Do It Yourself), ou seja, cada um é responsável por produzir o seu personagem e ajudar os demais a fazerem o mesmo.

Na página do conselho *steampunk* paranaense, alguns *steamers* criaram e deixaram disponíveis seus personagens para serem acessados. Cada um criou um recorte espaço-temporal para seu personagem, bem como roupas e acessórios, que são apresentados nos eventos. No exemplo a seguir, a *steamer* mistura o passado e tecnologia futurista na contextualização de seu personagem:

“Mrs Damballah é uma mulher intrigante... em seu cabaret parece mais uma viúva negra tecendo suas teias. Com livre acesso nas altas rodas, mantém contatos importantes, que necessitam de suas infos. Como dançarina pode chegar perto de homens e mulheres sem levantar suspeitas... está dançando... fazendo cena. Não pode ser classificada como espiã, é negociadora de infos... ela vende pra qualquer um... bastando pagar o preço correto... se bem que às vezes ela extorque por puro prazer... às vezes também não vende... como forma de ataque para ver o necessitado se ferrar sem aquela info !!! Colecionadora de NANO ARMAS... com um presente desses você poderá ter qualquer info...”<sup>11</sup>

No próximo exemplo, o *steamer* mistura história, ficção científica e personagens de séries britânicas na elaboração de um curioso personagem, o Capitão Escarlate:

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

---

<sup>11</sup> Fragmento de texto retirado de documento que pode ser acessado no perfil da Loja Paraná do Conselho Steampunk, disponível em <http://on.fb.me/10LQyDG>, último acesso em 13 jan. 2012.

Homens, mulheres, adolescentes, até mesmo crianças. Diferentes idades, profissões, opiniões, gostos. Afinal, o que leva esse grupo tão diversificado a abraçar o *steampunk*? Qual a razão sensível que os une, parafraseando Maffesoli? Ao que foi possível constatar até agora, o visual romântico do século XIX mesclado com a ousadia futurista e a obscuridade do *punk* são argumentos centrais de busca por essa cultura.

Maffesoli entende a imagem como um fator de “religação” na contemporaneidade, ou seja, a profusão imagética e a ênfase no estilo indicam um “retorno à comunidade”, o que ele denomina de tribalismo. Para ele, a partir do que é visível, imanente, chega-se ao invisível, ao transcendente. O vínculo de união contemporâneo do qual o autor fala encontra sua expressão em uma transcendência imanente com fortes características hedonistas. Na sociedade pós-moderna descrita pelo pensador francês, os sonhos que cada um projeta sobre os mais diversos temas criam um ambiente emocional que encontra sua força expressiva na estetização da existência. “Entendo, com isso, um conjunto complexo no qual as diversas manifestações da imagem, do imaginário, do simbólico, o jogo das aparências, ocupam, em todos os domínios, um lugar primordial” (Maffesoli, 1995, p. 17).

Epifanizar objetos e oferecê-los em espetáculos constitui, para o autor, uma parte importante do corpo social, tornando-se elementos de cultura que comportam o estar-junto social. Funda-se uma estética do cotidiano que permite experimentar sentimentos, sensações e emoções com os outros —seria uma forma de exprimir sintonia entre objeto e imagem, um aspecto de comunhão entre eles. A participação de cada um nesses rituais cotidianos conduz ao que ele conceitua como transcendência imanente, pois ““imanentiza-se” no grupo, vai, no sentido mais forte do termo, constituir uma tribo, com a dependência de uns em relação aos outros que isso não deixa de ter”. (Maffesoli, 1995: 129).

Entretanto, as justificativas não se esgotam na estética. O gosto pela ficção científica em seus variados produtos, como as narrativas literárias, seriados televisivos, filmes, quadrinhos e jogos de RPG, é outro aspecto central na sociabilidade *steampunk*. Provas disso são as criativas identidades inspiradas na apropriação de personagens midiáticos e históricos, ressignificados nas atividades *steampplay*. Alguns já fizeram ou ainda fazem parte de outras culturas urbanas, herdando o gosto pelo *cosplay*, ou seja, pelas performances públicas de incorporação de personagens criados.

A “veia literária” de alguns participantes se tornou um significativo elo de sociabilidade. Além dos contos, os *steamers* curitibanos dedicaram-se à produção de duas fotonovelas, criadas e produzidas por eles mesmos. A primeira, *Carnivale Steampunk*<sup>12</sup>, já tem sua versão no inglês<sup>13</sup>, e é conhecida por ser o primeiro produto brasileiro do gênero. De acordo com informações colhidas no próprio *site* da loja paranaense, a fotonovela foi elaborada sem roteiro pré-estabelecido. Os *steamers* reuniram-se para os ensaios fotográficos e, gradativamente, criaram a história. O resultado é a reunião das histórias individuais de cada identidade *steampunk*, com um enredo que mistura viagens no tempo e armas de diferentes períodos e contextos. A segunda fotonovela, *A maldição da múmia*, está em fase de pós-produção.

Entretanto, numa constatação do hibridismo e da efemeridade que definem as culturas urbanas contemporâneas, como caracterizam os autores utilizados nessa pesquisa, os motivos para participar são variados, bem como as características de cada integrante. Assim como há os aficionados por literatura, há outros que admitem nunca terem lido um conto *steampunk*, baseando-se apenas no acervo imagético disponível na internet. Mesmo assim, sem ter conhecimento das raízes da cultura da qual participam, conseguem integrar com consistência a visualidade que caracteriza o *steampunk*.

Através de produtos visuais como os citados acima, que podem ser enquadrados dentro do circuito micromídia proposto por Sarah Thornton (1995), percebe-se estratégias de visibilidade e interação entre os *steampunks* paranaenses, reiterando a constatação da formação de laços de sociabilidades através do visual, como propõe Maffesoli (1995). A possibilidade de criar um universo alternativo movido a vapor transforma imaginação em produtos midiáticos, performances e sociabilidades entre os adeptos, caracterizando-se o apelo visual como um dos principais elos que unem os *steamers*.

Maffesoli acredita que as culturas se interpenetram, contaminadas por diferentes temporalidades, maneiras de ser e de pensar. Para ele, essa contemporânea colocação em forma das experiências se investe de temas arcaicos, referências míticas ou imagens dos “bons e velhos tempos”, caracterís-

---

<sup>12</sup> Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Ehm8RJ8KVwo>. Último acesso em 30 ago. 2012.

<sup>13</sup> Disponível em [http://www.youtube.com/watch?v=\\_uzGAIQS-TU](http://www.youtube.com/watch?v=_uzGAIQS-TU). Último acesso em 30 ago. 2012.



ticas que se enquadram perfeitamente na proposta *steampunk*, que se relaciona diretamente ao universo do século XIX, sobretudo na Era Vitoriana.

“(…) o mundo imaginal, que está sendo elaborado contemporaneamente, fundamenta-se em um substrato arquetípico. Repete, de maneira cíclica, o que se acreditava ultrapassado. É isso que permite falar de maravilhamento, de reencantamento. O imaginário, o simbólico, o onírico, o festivo, são alguns dos parâmetros que exprimem melhor um tal processo. Estão ali os arcaísmos que são reinvestidos e reutilizados pelos diversos meios do desenvolvimento tecnológico”. (Maffesoli, 1995: 147).

As possibilidades de ensaiar modos de ser e fazer alternativos, sobretudo nos eventos *steampunks*, enquadrados como os rituais coletivos de Maffesoli (1987), incitam reflexões sobre a própria forma de se posicionar frente ao mundo contemporâneo, a partir de jogos de subjetividades e sociabilidades.

Os *steampunks* diferenciam-se de outras culturas urbanas, pois não encenam rituais cotidianos ou reivindicam posições discursivas contestatórias, como os movimentos contraculturais dos anos 1970, por exemplo. Entretanto, isso não quer dizer que não expressem uma visão coletiva de mundo a partir do movimento, ou que não se enquadrem no uso da imaginação como prática social. As criações desse gênero ultrapassam o universo literário e virtual. O grupo se apropria dessas identidades imaginadas, recriando-as e ambientando-as em situações do presente.

Arjun Appadurai, no seu clássico *Dimensões culturais da globalização* (2004), considera a criatividade cultural e o papel da imaginação como ferramentas indispensáveis frente às complexas trocas econômicas, sociais e culturais. Na tentativa de dar conta da complexidade, o autor propõe explorar diferentes dimensões de fluxos globais, a partir do conceito denominado pelo autor de “paisagens”, caracterizadas como diferentes e desequilibradas correntes por onde o fluxo cultural global ultrapassa fronteiras nacionais. São formas fluidas e irregulares, cujas relações não são dadas objetivamente nem são as mesmas a partir de diferentes ângulos de visão, pelo contrário, são flexionadas pelo contexto histórico, linguístico e político de seus diversos atores. Ele explica que as paisagens são o “material de construção” dos mundos imaginados, ou seja, “múltiplos universos que são constituídos por imaginações historicamente situadas de pessoas e grupos espalhados pelo globo”. (Appadurai, 2004, p.51).

Os meios de comunicação, sobretudo eletrônicos, desempenham um importante papel no pensamento de Appadurai. Uma dessas paisagens é justamente denominada de “mediapaisagens”, conceituadas como explicações centradas em um amplo e complexo repertório de imagens com alicerce narrativo.

“As mediapaisagens, sejam elas produzidas por interesses privados ou públicos, tendem a ser explicações centradas na imagem, com base narrativa, de pedaços da realidade, e o que oferecem aos que as vivem e as transformam é uma série de elementos (como personagens, enredos e formas textuais) a partir dos quais podem formar vidas imaginadas, as deles próprios e as daqueles que vivem noutros lugares”. (Appadurai, 2004: 54).

Esse autor sustenta o argumento da imaginação como prática social, pois a produção vinculada ao imaginário caracteriza processos de transferência cognitiva e cultural que podem transformar-se em potentes armas de resistência e criatividade no contexto globalizacional contemporâneo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A onda *steampunk* e a orientação narcísica contemporânea estão criando um mercado de consumo para esse estilo que invade a moda, a arte e até mesmo a arquitetura. A nostalgia pode ser um “instrumento astuto saído da caixa de ferramentas da comercialização” ou um “meio de sublinhar a fugacidade intrínseca do presente”, nos diz Appadurai (2004: 110).

Além do *steampunk*, é possível encontrar outras culturas juvenis que se deixam seduzir melancolicamente pelo distante e passado, como o *dieselpunk*, o *clockpunk* e os eduardianos, para citar apenas alguns exemplos. Todos reconfiguram subjetiva e localmente tais culturas, ao mesclar a própria forma de visualizar o passado, fortemente influenciada pela cultura da mídia, com suas experiências pessoais.

Entretanto, será que se pode resumir tudo à questão vazia e superficial do consumismo ou nostalgia? Andreas Huyssen (2000) fornece uma pista interessante para pensar sobre o verdadeiro fascínio que o passado tem despertado nas sociedades contemporâneas, fenômeno que contrasta com o olhar otimista que se dava ao futuro, característica das primeiras décadas do século XX. O autor lembra que uma das lamentações perma-

nentes da modernidade refere-se ao sentimento de ter perdido um “passado melhor”, da memória de ter vivido em um lugar mais seguro e estável, com fluxo regular de tempo, com relações permanentes. O processo de compressão das relações espaço-tempo, para o autor, têm ocasionado complexas e profundas transformações nas relações que o homem estabelece entre passado e presente. Assim, muitas práticas de memória expressariam a necessidade de uma ancoragem espacial e temporal.

“A questão, no entanto, não é a perda de alguma idade de ouro de estabilidade e permanência. Trata-se mais da tentativa, na medida em que encaramos o próprio processo real de compressão do espaço-tempo, de garantir alguma continuidade dentro do tempo, para propiciar alguma extensão do espaço vivido dentro do qual possamos respirar e nos mover”. (Huysen, 2000: 30).

O autor atribui a uma série de fatores o desejo de privilegiar o passado. Entre eles, a transformação da temporalidade do homem, provocada pela “complexa interseção de mudança tecnológica, mídia de massa e novos padrões de consumo, trabalho e mobilidade global” (Huysen, 2000: 35). Ele ainda argumenta que os modos de rememorar nos definem no presente, assim como a rememoração dá forma aos nossos elos de ligação com o passado. “Como indivíduos e sociedades, precisamos do passado para construir e ancorar nossas identidades e alimentar uma visão de futuro” (Huysen, 2000: 67). Talvez por isso haja a tentativa de grupos tais como o *steampunk* de retomar atitudes cavalheirescas e românticas do século XIX, entretanto sem abandonar algumas conquistas bem contemporâneas. A sensualidade das roupas das *steamers* contrasta com a opressão dos espartilhos vitorianos, por exemplo.

Huysen reforça que rememorar é saudável e até mesmo necessário para a construção identitária não apenas ancorada no presente, mas para refletir sobre o que queremos para o futuro. (O famoso conselho de não cometer os mesmos erros do passado). Entretanto, o autor alerta para o perigo de o passado rememorado com tanto vigor se transformar em memória mítica. “[O passado] Não está imune à fossilização e pode tornar-se uma pedra no caminho das necessidades do presente, ao invés de uma abertura no *continuum* da história” (Huysen, 2000: 69).

As performances *steampunks* sinalizam, simultaneamente, um caminho e uma contradição. Ao demonstrar fascínio pelos aspectos românticos do século XIX e pelas inovações científicas e tecnológicas de tal período, mui-

tas vezes acabam por estigmatizar um período que foi cheio de injustiças e contradições, como todos os outros. Por outro lado, ao ressignificar a época, misturando aspectos do presente, passado e futuro nesse suposto mundo alternativo, os *steamers* promovem interessantes questionamentos sobre os rumos da tecnologia, sobre as interações homem/máquina, sobre os ideais de um passado que prometia um mundo racionalizado e desenvolvido, mas que não foram cumpridas.

Os *steamers* ultrapassam a crítica obscura e negativista da dependência tecnológica contemporânea para um jogo que gira em torno de um inquietante “e se tivesse sido diferente”, modificando, recriando, distorcendo um passado permeado pela relação homem-técnica. Pode-se dizer que se trata de uma visão de mundo provocadora e irônica, que traz para o contexto contemporâneo da tecnologia futurista algumas reflexões sobre a essência da técnica e seus desdobramentos. Nas raízes profundas desses questionamentos, pode-se chegar aos temores em relação à alteridade e às consequências tecnológicas em um mundo cada vez mais dependente delas. De certa forma, o futuro também traz promessas grandiosas envolvendo, principalmente, a tecnologia e a ciência. Assim como no passado tais promessas não foram cumpridas, como acreditar que as futuras o serão?

Bruce Sterling, nome referência no universo *steampunk*, aponta alguns direcionamentos que ajudam a compreender essa cultura além de estética e consumo:

“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: 32-3, tradução nossa).<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> “Steampunk’s key lessons are not about the past. They are about the instability and obsolescence of our own times. A host of objects and services that we see each day all around us are not sustainable. They will surely vanish, just as “Gone With the Wind” like Scarlett O’Hara’s evil slave-based economy. (...) We are a technological society. When we trifle, in our sly, Gothic, grave-robbing fashion, with archaic and eclipsed technologies, we are secretly preparing ourse-

Um interesse repentino pelo século XIX e pelo ambiente vitoriano, uma nova forma de ver o passado, uma alternativa ao presente efêmero ou uma sensação nostálgica por um passado não vivido. Os motivos para ressignificar um passado distante e revisualizá-lo sob a ótica pessimista do universo *punk* podem ser variados.

A identificação com o distante, tão presente nas culturas juvenis, seria fruto de um discurso desencantado dos jovens sobre identidade nacional, bem como da adoção de signos culturais globais, argumenta Veneza Ronsini (2007). Antonio Muñoz Carrion (2007), por sua vez, acredita que a difusão da cultura visual tem um papel preponderante nas culturas juvenis contemporâneas e em suas interpretações da realidade social. Esses jovens 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.

Através dessas novas manifestações e formas de se expressar, muitas delas convertidas em práticas do espaço e do corpo, os jovens contestam as representações de mundo derivadas da racionalidade e da temporalidade. Mas tais experimentações 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. O caminho seguido por Reguillo Cruz (2003) complementa essa ideia, ao acreditar que os jovens trazem à tona novas formas de exercício da cidadania, o que ela denomina como cidadania cultural, e que fogem às maneiras “formais” e tradicionais de engajamento, as quais geralmente perpassavam o âmbito político.

O imaginário evocado nas performances e elaborações de personagens *steampunk* não pode ser entendido como uma mera fuga para um “mundo fantástico”, mas como uma forma de ser aquilo que o “mundo real” não possibilita aos adeptos. As mensagens comunicativas de grupos tais como o *steampunk* se dão em novos formatos, cuja ênfase nem sempre é o discurso centrado em códigos linguísticos, mas em práticas simbólicas e estéticas.

---

Ives for the death of our own tech. (...) There's not a lot we can do about the past; but we should never despair of it, because, as Czeslaw Milosz wisely said, the past takes its meaning from whatever we do right now”.

Mais que a adesão encantada a uma cultura exógena, as criações *steampunk* mostram as inquietações quanto aos rumos que a sociedade tecnológica contemporânea tomou. A partir delas, os participantes projetam mudanças de valores, de destinos e da própria História, pelo menos nesse mundo alternativo.

## BIBLIOGRAFÍA

ANGROSINO, M. (2009): *Etnografia e Observação Participante*. Porto Alegre: Artmed.

APPADURAI, A. (2004): *Dimensões culturais da globalização. A modernidade sem peias*. Lisboa: Teorema.

BORELLI, S. & FREIRE FILHO, J. (orgs.) (2008): *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: Educ.

DR. GRYMM (Joey Marsocci) y SAINT JOHN, B. (2011): *1000 Steampunk Creations. Neo Victorian Fashion, Gear & Art*. Massachusetts: Quarry Books.

FREIRE FILHO, J. (1997): *Reinvenções da resistência juvenil: os estudos culturais e as metropolitanas do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad X.

HERSCHMANN, M. (2009): “Ciudadanía y Estética de los jóvenes de las periferias y favelas”, en MARTÍN-BARBERO, J. (coord.): *Entre saberes desechables y saberes indispensables*. Bogotá: Centro de Competencia en Comunicación para América Latina, C3 FES.

HUYSEN, A. (2000): *Seduzidos pela memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano.

KELLNER, D. (2001): *A cultura da mídia-estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: Edusc.

MAFFESOLI, M. (1995): *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.

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

MITCHEL, W. J. T (2003): “Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual”, en *Estudios Visuales*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de

Arte Contemporáneo, noviembre, pp.17-40. Disponível em <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>  
Último acesso em 17 out. 2010.

MUNÓZ CARRION, A. (2007): “Tácticas de comunicación juvenil: intervenciones estéticas”, *Revista de Estudios de Juventud. Culturas y Lenguajes Juveniles*, nº 78, setembro de 2007, pp. 11-23.

REGUILLO CRUZ, R. (2003): “Ciudadanía Juveniles en America Latina”, *Revista Última Década*. Viña Del mar: CIDPA, ano 11, nº 19, nov. 2003, pp. 11-30.

RONSINI, V. (2007): *Mercadores de Sentido. Consumo de mídia e identidades juvenis*. Porto Alegre: Editora Sulina.

STERLING, B. (2009): “The User’s Guide to Steampunk”, *Steampunk Magazine: Lifestyle, Mad Science, Theory & Fiction*, 5, pp.30-33.

STODDARD, W. H. (2000): *Gurps Steampunk*. Austin: Steve Jackson Games.

THORNTON, S. (1995): *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity.

VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J (2011): *The Steampunk Bible*. New York: Abrams.

**PARA CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS:**

PEGORARO, Everly (2012): “Os steampunks e a cultura da mídia: apropriações de uma proposta retrofuturista no cenário brasileiro”, *Mediaciones Sociales. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, nº 11, pp. 72-94.

DOI: [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_MESO.2012.v11.41270](http://dx.doi.org/10.5209/rev_MESO.2012.v11.41270)

**(\*)La autora**

Éverly Pegoraro é doutoranda em Comunicação e Cultura pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. É mestre em História Social pela Universidade Federal Fluminense e professora do Departamento de Comunicação da Universidade Estadual do Centro-Oeste – Unicentro, em Guarapuava, Paraná, Brasil. Autora do livro *Dizeres em Confronto: a Revolta dos Posseiros de 1957 na Imprensa Paranaense* (2008).

RECIBIDO: 13 de enero de 2012.

ACEPTADO: 20 de noviembre de 2012.