



<https://doi.org/10.51880/ho.v27i01.1384>



Memórias do futuro na teatralidade steampunk: entre vozes e visualidades heterotópicas retrofuturistas

Mônica Rebecca Ferrari Nunes*

ORCID 0000-0002-5562-9389

Escola Superior de Propaganda e Marketing, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação e Práticas de Consumo, São Paulo, Brasil

Resumo: Este artigo é resultado parcial de pesquisa no CNPq e tematiza a memória do futuro na teatralidade steampunk. Com base em pesquisadores das Ciências Humanas e Sociais, voltados ao campo teórico da memória e da comunicação, em que se incluem os estudos da cultura oral e visual, o presente artigo objetiva analisar o modo pelo qual a memória do futuro é gerada. Para tanto, vale-se da combinação de metodologias, métodos e técnicas diversas: a *flânerie* praticada em eventos steampunks para a produção de entrevistas, de imagens fotográficas e videográficas, pesquisas bibliográficas e documentais. Espera-se demonstrar que nesta teatralidade a memória do futuro se faz no entretido verbivocovisual percebido nas materialidades geradas: narrativas orais, roupas e objetos inventados, os retrótipos, que proporcionam visualidades heterotópicas e retrofuturistas.

Palavras-chave: Memória do futuro. Steampunk. Teatralidade. Heterotopia. Retrofuturismo.

Memories of the future in steampunk theatricality: between retrofuturistic heterotopic voices and visualities

Abstract: This paper is a partial result of a CNPq-supported study focused on the memory of the future in the steampunk theatricality. Based on researchers of Social and Human Sciences who aim at the theoretical field of memory and communication, including the studies of oral and visual culture, the objective of this paper is analyze how the memory of the future is formed. A combination of several methodologies, methods and techniques is applied: the *flânerie* practiced in steampunk events for elaborating interviews, photographic and videographic images, as well as bibliographical and desk researches. We hope to demonstrate that in this theatricality, the memory of the future is formed by visual, vocal and verbal intertwinement perceived in the resulted materialities: oral narratives, the creation of garments and objects, the retotypes, delivering retrofuturistic heterotopic visualities.

* Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).
E-mail: monicarfnunes@espm.br.

Keywords: Memory of the future. Steampunk. Theatricality. Heterotopy. Retrofuturism.

Considerações iniciais

A pesquisa com o steampunk – gênero de ficção científica consolidado nos Estados Unidos da América ao final dos anos de 1980, que se expandiu para as ruas, por meio de encontros de jovens adultos fantasiados, e para mídias diversas além da literatura – está sendo desenvolvida por mim e pelo grupo de pesquisa que coordeno há algum tempo, observando especialmente os coletivos *steamers* em seus eventos. Entre os períodos de 2014 a 2016¹ (Nunes, 2015a), investigamos a historiografia e as lógicas de consumo dominantes e elaboramos o conceito de teatralidade, baseado nos estudos de Paul Zumthor (2007) e Josette Féral (1998), ampliados para analisar essa prática valendo-se dos trabalhos de Ileana Diéguez (2014).

Entre 2017 e 2020, chegamos ao entendimento de que a produção da memória steampunk poderia ser nomeada como “memória invencionada”, a partir da compreensão do papel da montagem, da planificação de algo que não existe no mundo dos fatos, aberto às projeções do imaginário (Nunes, 2017). Sentimo-nos instigados a pensar sobre um modo de articulação da memória que projeta um futuro para além da anterioridade como marca temporal da coisa lembrada (Ricoeur, 2007). Reconhecemos o profícuo diálogo entre esse modo invencionado de construção de lembranças com o que a historiadora inglesa Mary Carruthers (2011) denomina por memória do futuro ao destacar, na cultura medieval, a importância da imaginação para a memória, quando recordar poderia ser lembrar o que não se conhecia, coisas invisíveis, como a máxima de Santo Agostinho: “lembrai-vos do Paraíso”. A pesquisa em curso (CNPq, 2021-2024)² problematiza a teatralidade steampunk indagando sobre a memória do futuro e a construção de códigos para compreendê-la, tais quais utopia, heterotopia e ucronia. Neste artigo discutimos apenas a heterotopia, “espaços absolutamente outros” (Foucault, 2013, p. 21).

Com base em pesquisadores das Ciências Humanas e Sociais, especialmente voltados ao campo teórico da memória e da comunicação, em que se incluem os estudos da cultura oral e visual, o presente artigo articula as relações entre memória, teatralidade, heterotopia e retrofuturismo a partir da narração pontual da trajetória da pesquisa. Tem o objetivo de analisar o modo pelo qual a memória do futuro pode ser gerada na teatralidade steampunk. Para tanto, vale-se da combinação de metodologias,

¹ Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES nº 22/2014 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas.

² Projeto referente à Bolsa Produtividade PQ Nível 2: “Memórias do futuro, códigos e consumos: teatralidades *steams*, textos e espaços”.

métodos e técnicas diversas: a *flânerie* praticada em campo para a captura de entrevistas gravadas em áudio e vídeo, a produção de imagens fotográficas e videográficas, pesquisas bibliográficas e documentais.

Para o entendimento da produção da memória steampunk, considerando as participações em eventos realizados em São Paulo (Steamcon, 2015, 2016), onde muitos *steamers* se concentram, trazemos, no artigo, fragmentos das gravações obtidas postas em relação às imagens geradas em campo, compreendidos como fontes de memória (Mauad, 2013). Em face do material coletado e gerado, confirmam-se as considerações de Hermeto e Santhiago (2022, p. 26) ao destacarem a importância da história oral “como um empreendimento que tem a gravação da voz humana em seu centro, mas que amplifica o alcance de suas hipóteses e especulações quando se combina com outras fontes e a registros que permitem a apreensão do não dito e da intuição do pesquisador”. Por isso, a importância do campo e do pesquisador implicado no universo sensível: imerso na paisagem sonora, à escuta, atento às configurações das imagens, cioso de seus próprios questionamentos verbais.

O artigo se estrutura em três seções, além das considerações iniciais e finais. Na primeira parte, apresenta um conjunto de entrevistas e imagens articuladas ao conceito de teatralidade steampunk; na sequência, as visualidades criadas em consonância com as heterotopias e a memória. Por fim, um tipo de codificação espaciotemporal, o retrofuturismo reconhecido nas criações *steams*. Espera-se demonstrar que nessa teatralidade, a memória do futuro se faz no entretecido verbivocovisual apreendido nas materialidades construídas pelos seus participantes: narrativas oralizadas por meio das quais narram suas visões do steampunk assim como roupas, acessórios e objetos inventados, os retrótipos, que proporcionam visualidades heterotópicas retrofuturistas.

Pedro, Max e Lita

A decisão de passar aquele domingo de agosto na vila de Paranapiacaba, município de Santo André, no estado de São Paulo, surgiu para dar prosseguimento à pesquisa sobre as teatralidades juvenis.³ A vila foi moradia dos operários da ferrovia São Paulo Railway Company Limited, a primeira do estado, fundada por Irineu Evangelista de Sousa, o Barão de Mauá, José da Costa Carvalho e o Conselheiro José Antônio Pimenta Bueno em 1867. A estrada ligava a cidade de Santos a então vila de Jundiaí e a outras províncias de São Paulo para escoar a produção cafeeira da época. Localizada no alto da Serra do Mar, a vila ferroviária, hoje, é um conjunto urbano tombado pelo Instituto

³ A pesquisa sobre grupos jovens que se vestem e performam como personagens estava em desenvolvimento, primeiramente com os cosplays. Naquele momento, começávamos a investigação sobre os steampunks ou steamers (Nunes, 2017).

do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan),⁴ mas é igualmente cenário para as convenções steampunks, como a Steamcon Paranapiacaba, que ocorre desde 2013.

As convenções recebem esse nome inspiradas em eventos estrangeiros. Nesses encontros, reúnem-se fãs e simpatizantes do gênero para uma “imersão espaço-temporal que propicia atividades interativas ambientadas em museus e prédios de grande importância histórica”, conforme *blog* do Conselho Steampunk⁵ – loja São Paulo.⁶ A partir das pesquisas exploratórias, obtivemos a indicação desse evento e para lá nos dirigimos.

Saindo da Estação da Luz, no centro da capital paulista, a trajetória pode levar até 2 horas. Chegamos⁷ de trem e paramos em Rio Grande da Serra (Figura 1), também município de Santo André, de onde partimos de ônibus para a vila de Paranapiacaba.



Figura 1 – Estação ferroviária de Rio Grande da Serra

Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcon. Arquivo da autora. Foto: Gilson Pedroza.

⁴ Memória | A abertura da primeira ferrovia paulista, a São Paulo Railway. BNDigital, 16 fev. 2021. Disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br/artigos/memoria-a-abertura-da-primeira-ferrovia-paulista-a-sao-paulo-railway/>. Acesso em: 24 mar. 2023.

⁵ Ainda que o movimento ou gênero de ficção científica steampunk tenha se firmado em final dos anos 1980, no Brasil foi apenas em 2008 que fãs puderam se articular em grupos denominados por Conselhos Steampunks reunidos em lojas, como a loja São Paulo, Rio de Janeiro, Paraná, entre outras. Os Conselhos têm a função de congregar fãs, divulgar o movimento, promover encontros e outras atividades culturais. Informações do site da Loja São Paulo. Disponível em: <http://sp.steampunk.com.br/steamcon/>. Acesso em: 8 abr. 2023. Ver Pegoraro (2016).

⁶ Informações do site da Loja São Paulo. Disponível em: <http://sp.steampunk.com.br/steamcon/>. Acesso em: 8 abr. 2023.

⁷ Pesquisa coordenada por mim e realizada com participação de membros do grupo de pesquisa Mnemon – memória, comunicação e consumo (ESPM/CNPq).

Éramos quatro pesquisadores: dois mestrandos sob minha orientação, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira, um professor externo à nossa instituição, Marco Bin, e eu. Havia já tempo que desenvolvíamos, nesses projetos, o método da *flânerie* para produzir entrevistas. Iniciávamos a pesquisa de campo sem hora exata para começar, ao sabor das forças do acaso, e, quase sempre, surpreendidos pelo imprevisto. Guiados por um roteiro vazado, iniciávamos pedindo ao entrevistado que contasse sobre seu interesse na prática pesquisada (Nunes, 2015b). Uma forma de aproximação em fluxo que criamos na esteira do pensamento de Walter Benjamin sobre Baudelaire (1991) e dos conceitos desenvolvidos por Peter McLaren (1998) sobre o etnógrafo urbano, à guisa de um *flâneur*, entre narrativas e mercadorias.

Na pesquisa ocorrida durante o III Steamcon não foi diferente. Queríamos escutar e conhecer o steampunk pela voz de seus atores. Entramos no ônibus e, quando chegávamos ao ponto determinado para começar a caminhada até a vila, demo-nos conta de que muitos dos que dividiam a condução conosco iam ao evento. Três deles vestiam-se com trajes que não nos pareciam roupas de marca ou de moda, mas não sabíamos ao certo como caracterizá-las. O ônibus parou e descemos juntos, emendando perguntas, entabulando conversas. Para compreender esse gênero de ficção científica como prática comunicativa, de memória e de consumo, é quase impossível separar oralidade e visualidade porque voz e palavra, gestos e poses, adereços, objetos e cenários confundem-se na tecitura do que denominamos por teatralidade steampunk.

Inicialmente o conceito de teatralidade foi pensado como teatralização do cotidiano a partir da performance envolvendo voz, corpo e as materialidades ou artefatos culturais com os quais esses jovens ocupam os espaços públicos de modo estésico. Féral (1988) entende a teatralidade como produto do olhar que cria um espaço outro, que se torna espaço do outro e dá lugar à alteridade dos sujeitos e à emergência da ficção. A teatralidade é resultado de uma dinâmica perceptiva, a do olhar que une um sujeito ou objeto olhado a alguém que olha. A fotografia, na cena steampunk, amplia essa dinâmica.

O ônibus estava ainda lá enquanto Pedro Silva, Max Silva e Lita Ferreira – nomes descobertos momentos depois, posavam para Gilson Pedroza. A fotografia se traduz como linguagem corpóreo-digital nessa prática cuja expressão se dá por narrativas, objetos inventados, roupas específicas, acessórios e gestos performáticos, como os que vemos na Figura 2: as armas de Pedro e Max em riste, empunhadas; a saia amarela levantada, a bolsa à frente do braço dobrado da jovem. Oferecem-se aos olhares não só do fotógrafo, mas dos outros visitantes ou moradores da vila. Sempre prontos para posar e postar suas imagens nas redes sociais, os *steamers* trazem à prática não só a fisicalidade do corpo, mas sua mediatização na imagem.



Figura 2 – Os *steamers* Pedro, Max e Lita à chegada de Paranapiacaba, Parte Alta.
Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcon. Arquivo da autora. Foto: Marco Bin.

Ao estudar a performance, Paul Zumthor (1997, p. 157) entende que o texto linguístico, dito ou cantado, de certa maneira subtrai-se ao corpo graças à voz. A voz serve ao corpo, e, a partir daí, “tudo se colore na língua, nada mais nela é neutro, as palavras escorrem, carregadas de intenções, de odores, elas cheiram ao homem e à terra (ou àquilo com que o homem os representa)”. A presença confere à performance o estatuto de simbolização, integração corporal na harmonia cósmica significada pela voz; a performance põe em presença os atores, colocando-os em jogo pela voz e pelo gesto.

Mas aqui a performance se mediatiza graças à fotografia. Interessante destacar que, diferentemente dos usos clássicos, os retratos nessas cenas não são feitos para lembrar, como destaca Caroline Sotilo (2017, p. 131) ao estudar o uso das fotografias na cena cosplay. A pesquisadora chama a atenção para o “efeito click”, em que “o ato fotográfico se funde com as personagens fazendo parte do ritual performático, sendo mais importante o gesto [de fotografar] do que o registro factual”. Do mesmo modo, a teatralidade steampunk só pode ser compreendida como corpo e voz vivos e simultaneamente presença mediatizada pela imagem porque não existiria sem fotografias. Vale dizer que “cada tipo de fotografia possui um circuito social distinto, associado, em grande medida, aos meios sociais que a produziu” (Mauad, 2013, p. 85). As imagens fotográficas e videográficas dos encontros *steams* são feitas para circularem nas redes ou simplesmente ficarem estocadas em memórias de celulares e computadores, como conclui Sotilo (2017).

Começamos a descer a Parte Alta rumo à Vila Martin Smith ou Vila Velha, onde o festival acontecia. A entrevista se deu caminhando sobre pedregulhos e ladeiras cujas inclinações íngremes diziam da topografia local. Thais Cruz (2007, p. 84), ao estudar a arquitetura de Paranapiacaba, explica que a Parte Alta “recebeu uma ocupação marcada pela herança portuguesa”, definindo o arruamento estreito seguindo a marcação do terreno acidentado, com casas de frentes pequenas, como vemos na Figura 6, diferente da Vila Martin Smith, implantada pelos ingleses da São Paulo Railway. Durante a longa caminhada, perguntávamos, ríamos, nos colocávamos à escuta, aprendendo com eles, como mostra a sequência a seguir de imagens fotográficas e videográficas.



Figura 3 – Parte Alta. Pedro, Max e Lita. Descida para Vila Martin Smith.
Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcon. Arquivo da autora. Foto: Gilson Pedroza.

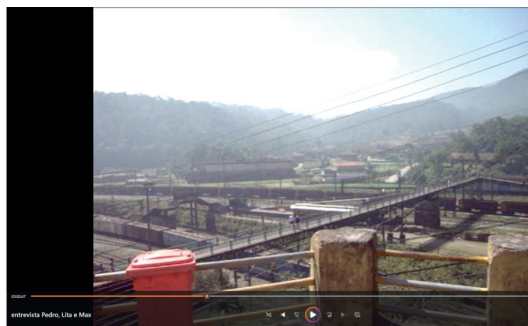


Figura 4 – Frame 1: Descida para a Vila Martin Smith, Parte Alta, Paranapiacaba.
Fonte: Pesquisa de Campo – III Steamcon. Arquivo da autora.



Figura 5 – Frame: Pedro durante a entrevista. Descida para Vila Martin Smith.
Fonte: Pesquisa de Campo – III Steamcon. Arquivo da autora.

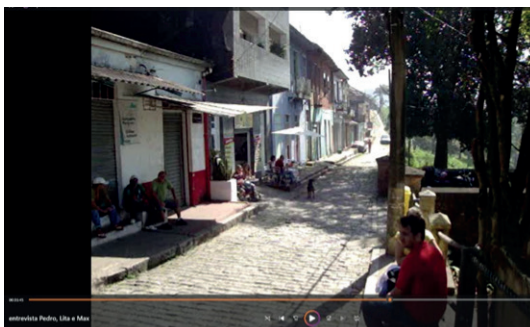


Figura 6 – Frame 3: População local nos arruamentos da Parte Alta vistos durante a descida.
Fonte: Pesquisa de Campo – III Steamcon. Arquivo da autora.



Figura 7 – Frame 4: Detalhe de Max e Lita durante a entrevista. Descida para Vila Martin Smith.
Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcon. Arquivo da autora. Vídeo: Marco Bin.

Para nos apresentar o steampunk, Pedro remonta à importância da literatura do final do século XIX, como as obras de Júlio Verne, *A volta ao mundo em oitenta dias*, *20000 mil léguas submarinas*, também se refere ao cinema e cita o filme *As loucas*

aventuras de James West, de Barry Sonnenfeld, produzido em 1999. Pedro elucida aspectos do gênero: “o steampunk é um gênero de ficção científica com aventuras de um mundo que evoluiu a partir da Era Vitoriana, só que a partir do vapor” (Pedro Silva, 2015). O amigo, Max Silva (2015), complementa:

[...] quase um universo paralelo da evolução dos seres humanos, como se o mundo tivesse evoluído até a era vitoriana e estacionou nisso e foi evoluindo a partir disso. Então, você não vai ter as tecnologias que a gente tem hoje, como celular, computador, [é] uma cultura baseada na *low* tecnologia. Então, você tem a maioria das coisas com vapor, *hand made*, feito à mão, muito couro [...].

Entremeando o bate-papo/entrevista, pergunto se fazem a própria roupa com a qual performam. Respondem alternadamente, colocando a si mesmos como representações metonímias do steampunk: “sim”, diz Pedro. “A gente improvisa”, segue Max. “É um tipo de estilo que é muito fácil de fazer com peças que você já tem no seu guarda-roupa. Peças sociais ou peças com muito babado, couro”, completa Lita Ferreira (2015). Max continua o seu comentário sobre o traje da garota que descobrimos ser sua namorada: “[...] ela fez uma mistura de alguns cosplays que ela já tinha com outras peças de brechó”. Pedro continua: “a minha [roupa] é mais social e eu apenas providenciei a mala, pintei a arma e enfeitei os óculos”. “E eu ando assim no dia a dia mesmo”, finaliza Max, ao som de nossas risadas, portando chapéu-coco, calça justa e colete.

Não conhecíamos Paranapiacaba tampouco havíamos frequentado o evento Steamcon antes daquele dia. A vila operária do final do século XIX emprestava-se à paisagem tornando-a espaço simbólico, “lugar praticado”, citando Michel de Certeau (1994), cenário para novas narrativas voltadas a exibir uma cultura e um estilo conforme as palavras de Max (2015) e Lita (2015) referindo-se ao steampunk.

Explico-lhes a nossa pesquisa e pergunto por qual razão eles têm vontade de reviver ou reinventar o período vitoriano. Max toma a palavra: “eu particularmente gosto pelo fashionismo da coisa e pelas ideias que são compartilhadas”. Lita, por sua vez, afirma que “as mulheres vitorianas eram muito mais elegantes”, refere-se a “toda aquela pomposidade, à educação”, e conclui: “é tudo tão diferente, é um prazer tentar reviver isso”. Um dos pesquisadores do grupo intervém e aponta as contradições da época colocando em pauta a falta de liberdade da mulher no período. Max interrompe: “[...] no universo atual, só que no steampunk, não! É uma recriação total do universo.” Os *steamers* avançam em suas motivações, e Lita reforça: “você pode ser o que você quiser no universo steampunk, um pirata de uma nave aérea, por exemplo”. “Um dirigível”, continua Pedro. “Isso, um dirigível, um dos maiores veículos utilizados na era steampunk”, completa Max. Pedro esclarece nossa dúvida definitivamente: “não há correspondência histórica, é como se o mundo tivesse evoluído por outra linha de tempo”.

Visualidades heterotópicas

Andar pela vila junto aos *steamers*, gravando, fotografando, filmando, isto é, produzindo escrituras orais e imagéticas, foi fundamental para descobrir o que até então não se sabia. Graças à atuação na pesquisa de dois fotógrafos e docentes em Fotografia em cursos de Comunicação,⁸ foi possível obter olhares traduzidos em imagens corroborando o que destaca Ana Maria Mauad (2013) ao trazer os pressupostos de Guran (2000) sobre o uso da fotografia na pesquisa social e no trabalho de campo. O autor releva o papel do pesquisador-fotógrafo, cuja atuação pode ser a de auxiliar, não necessariamente o responsável científico. Gilson Pedroza estava conosco naquele domingo e flanou com sua Cannon G11 durante nossa jornada em Paranapiacaba. Todos nós possuíamos câmeras em nossos celulares. Alguns se voltaram à captura das imagens, comportando-se como pesquisadores-fotógrafos, outros, às entrevistas.

Guran estabelece, didaticamente, atributos às imagens realizadas em campo: fotografias para descobrir e fotografias para contar. No primeiro caso, o pesquisador se familiariza com seu objeto, faz perguntas a partir das imagens. No segundo, ele domina seu objeto de estudo e utiliza a fotografia “para destacar com segurança aspectos e situações marcantes da cultura estudada e desenvolver sua reflexão apoiado nas evidências que a fotografia pode apontar” (Guran, 2000, p. 156). O autor afirma que com o desenrolar da pesquisa os dois tipos de trabalho ocorrem concomitantemente. Em nossa investigação, descobertas e contações se deram à medida que aprendíamos com as entrevistas e com a literatura consultada.

Neste artigo, o conjunto de imagens trazido conta como vestígios urbanos de outras eras permitem a materialização da memória em suas imbricadas relações temporais narradas oralmente pelos *steamers*. Vejamos pelas fotografias: O presente performático steampunk acontecendo em meio ao domingo na antiga vila ferroviária paulista com seus habitantes e hábitos: passantes, jovens de bicicleta (Figura 8) ou pessoas à soleira das portas emoldurando as ruas pelas quais atravessamos com Pedro, Max e Lita a caminho da Vila de Martin Smith, como mostrado na seção anterior (Figura 6). O passado remanescente graças à própria história da vila e à invenção de materialidades signílicas atribuídas ao período vitoriano, tais quais vestidos de babados, chapéus, acessórios de couro (Figura 9), ou graças, ainda, a elementos da paisagem: o espectro de um trem antigo seguindo seus dias junto ao carro moderno estacionado em frente ao gramado onde um de seus vagões apodrece (Figura 8).

⁸ Caroline Sotilo e Gilson Pedroza.



Figura 8 – Vagão abandonado em antiga linha férrea, Paranapiacaba.
Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcon. Arquivo da autora. Foto: Gilson Pedroza.



Figura 9 – *Steamers* na Vila Martin Smith, Paranapiacaba.
Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcon. Arquivo da autora. Foto: Gilson Pedroza.

O olhar do pesquisador-fotógrafo oferece detalhes que podem passar despercebidos sem o uso da câmera, de modo que a tarefa da fotografia utilizada como método de observação é também “tornar visível o que nem sempre é visto” (Guran, 2000, p. 160). A Figura 9, por exemplo, revela a confluência temporal e mnêmica e simultaneamente a abertura para a projeção de um espaço ficcional heterotópico tornando possível a experimentação da teatralidade steampunk.

Personagens *steams* caminham em face ao conjunto de casas geminadas feitas de madeira de pinho-de-riga cujo recuo do arruamento dá lugar aos jardins e a um recuo lateral. Thaís Cruz (2007, p. 73) explica que essas construções, à época, respondiam a um ideal inglês remetendo-se talvez à Inglaterra vitoriana, “onde a casa suburbana ou de campo se tornou popular graças à prosperidade das classes médias que buscavam refúgio em lugares afastados”. Vida sem opulência, desfrutando da natureza e dos próprios jardins. A autora reforça que no Brasil, até a metade do século XIX, casas urbanas não eram recuadas e os jardins, incomuns. Defende a hipótese de que a São Paulo Railway implantou em Paranapiacaba nova lógica urbana, novo modo de morar importado da Inglaterra, o que se reflete no conjunto de casas da Vila Martin Smith onde, hoje, os *steamers* desfilam seus estilos e visuais.

O pesquisador-fotógrafo conseguiu “captar um momento síntese representativo do universo em estudo”, voltando a Guran (2000, p. 159), pois na imagem fotográfica (Figura 9), dá-se a ver e a narrar um espaço heterotópico construído graças à captura do fluxo dos passantes naquele lugar, em determinado momento. Impõem-se várias conexões temporais e mnésicas: relações de similaridade entre a cor amarronzada das casas do período novecentista, em segundo plano, e aquelas dos falsos vestidos vitorianos, marrom e rosado, costurados com tecidos e aviamentos atuais bordejando os paralelepípedos; relações paradoxais entre o conjunto de casas, as personagens e o jovem de *shorts*, camiseta e equipamento fotográfico que as acompanha; assistimos também, na imagem, a certo espelhamento entre o equipamento fotográfico moderno e a reinvenção da antiga câmera fotográfica⁹ avistada sutilmente ao fundo da cena, às costas de outro personagem trajando calça, colete e máscara saindo da cabeça.

Tais associações formam um contraespaço óptico afinado à teatralização, ao vitorianismo (re)vivido. Dentre as heterotopias foucaultianas, encontram-se as heterotopias do tempo ou heterocronias. O autor constata que as heterotopias podem estar ligadas a recortes temporais e que muitas sociedades criam espaços de todos os tempos, onde os tempos se acumulam ao infinito (Foucault, 2013, p. 25). Na teatralização steampunk, as linhas temporais não apenas se acumulam, justapõem-se, imbricam-se.

As heterotopias têm sido associadas a elementos ficcionais ligados à reinvenção do vitorianismo ou, como tem sido denominado, neovitorianismo. Segundo Marie-Luise Kohlke, Elizabeth Ho e Akira Suwa, editores no número especial do *journal Humanities* “Neo-Victorian Heterotopias” (2022), associar heterotopias ao neovitorianismo é um fértil exercício para explorar os impactos do século XIX no imaginário cultural, na memória e nas políticas identitárias de hoje. Os autores reforçam que as heterotopias

⁹ Ao amplificarmos a imagem, percebemos intuitivamente a semelhança entre a câmera daguerreótipo, dos anos 1800, e a recriação steampunk, valendo-nos da consulta ao *site* do veículo de notícias sobre fotografia *Resumo Fotográfico*. Disponível em: <https://www.resumofotografico.com/p/quem-somos.html>. Acesso em: 23 abr. 2023. Porém, não fizemos entrevista com o steamer referido na fotografia para aprofundar que a recriação parte do modelo sugerido.

identificadas por Foucault, ainda que, em um primeiro momento, associadas à arquitetura, aos espaços, abre-se aos estudos das representações ficcionais e atualmente emprega-se em uma larga série de campos teóricos. Articuladas ao século XIX, as construções heterotópicas representam resistências e mesmo reparações a ações de apagamentos sociais e políticos.

Interessa-nos o entendimento de que as heterotopias, e igualmente as ucronias (Nunes; Bin, 2021) estabelecem um contraespaço da memória – em que camadas espaciotemporais se justapõem, imbricam-se configurando o futuro inventado percebido na formulação de “um mundo evoluído por outra linha de tempo” (Max Silva, 2015; Pedro Silva, 2015), isto é, prenhe de acontecimentos impensáveis nos rumos tomados pelas sociedades históricas. Kelvin Knight (*apud* Kholke; Ho; Suwa, 2022) considera que as heterotopias são mais eficazes quando distorcem a experiência convencional do tempo – compreendido linearmente, progressivo, unidirecional, sempre avançando para um futuro supostamente melhor. As obras neovitorianas, para o autor, assim como as heterotopias, interrompem esse movimento aparentemente implacável, pois trazem para o presente as representações do século XIX convidando-nos a enxergar simultaneamente o passado remanescente em ação nos espaços sociais, nas instituições e políticas governamentais atuais. Entende a autoprodução do neovitorianismo como um espaço relacional heterocrônico que permite a experimentação do século XIX no presente e o presente no passado, tornando o próprio texto neovitoriano uma espécie de heterotopia.

As heterotopias nos valem igualmente para questionar normatizações do século XIX, como apontam as reflexões percebidas na *flânerie* entre os steampunks, especialmente a respeito dos padrões de comportamento femininos, como o que escutamos na fala de Lita Ferreira (2015): “você pode ser o quiser no universo steampunk”, ainda que essa jovem tenha se referido à pomposidade dos vestidos, à educação da era vitoriana, como narrado acima, sem atentar verbalmente aos mecanismos opressores daquela sociedade.

A entrevista de Karol Souto (Figura 10) é mais contundente. Com crossover¹⁰ Star Trek steampunk, apresenta-se de meia-calça arrastão, botas de salto e cano longo, *shorts*, colã e chicotinho, subvertendo a clássica imagem de uma personagem Star Trek e, igualmente, a de uma mulher vitoriana. A longa anágua rendada usada sob as saias para criar volume na moda feminina do século XIX aparece agora encurtada apenas à frente, aberta, deixando à mostra o shortinho. Karol relata que seu visual serve para protestar, pois, algumas jovens teriam sido vítimas de discursos misóginos graças às personagens que representavam com *cosplays* sensuais em outro evento, demonstrando postura política em seu discurso verbal e em sua caracterização.

¹⁰ Na linguagem das séries audiovisuais, o crossover é a presença de duas ou mais séries ou “universos” distintos convivendo em uma só, assim como dois ou mais personagens de séries diferentes. A jovem *steamer* refere-se à construção de uma personagem congregando traços do steampunk e da série Star Trek, produto audiovisual estadunidense criado em 1966, idealizado e produzido por Gene Roddenberry. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-trek>. Acesso em: 27 abr. 2023.



Figura 10 – Karol em seu crossover Star Trek steampunk.

Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcon. Arquivo da autora. Foto: Marco Bin.

Em 2016, parte de nosso grupo de pesquisa esteve novamente em Paranapiacaba no IV Steamcon. Do conjunto de entrevistas obtidas, compartilhadas em nossas reuniões de pesquisa, arrolamos mais duas que confirmam o papel das heterotopias neovitorianas steampunks como formas políticas. Ao definir o que é steampunk, Raul Cândido Souza, membro fundador do Conselho Steampunk de São Paulo, dialoga com a postura reconhecida na narrativa de Karol.

Steampunk é um vapor marginal. Tem o charme vitoriano, característica do vapor, *steam*, mas ele marginal do ponto de vista criativo, porque quando você pensa em steampunk, você pensa em criação tecnológica, você pensa em possibilidades. O século XIX, assim como os tempos modernos, é repleto de preconceitos, de fato saímos do século XIX arrastando diversos preconceitos e temos uma tecnologia mais avançada [...]. Você vê a roupa vitoriana das mulheres onde tem o espartilho, que é um símbolo da opressão estética feminina, é um símbolo do sexismo, no entanto, o espartilho do lado de fora da roupa e a saia um pouco mais curta [torna-se] um símbolo de liberação sexual feminina. Vapor marginal é a melhor definição para isso, as inúmeras possibilidades e o nosso pensamento em relação a nossa própria evolução. (Raul Cândido Souza, 2016).

Kholke, Ho e Suwa (2022) argumentam que as heterotopias neovitorianas são reais e que seu súbito reaparecimento em todo o mundo, considerando as produções culturais mais variadas, revela sua importância e as transformações que sofreram ao longo do tempo, servindo a funções bastante diferentes. Em todo o volume dedicado ao

neovitorianismo, encontramos uma referência ao gênero steampunk (Krentz; Perschon; St. Amand, 2022), mas não ao tipo de encontros pesquisados, por nós denominados como teatralidades. De toda a maneira, concordamos com os autores que rastrear as heterotopias podem ajudar a perceber, espelhar ou refletir as necessidades e contradições do tempo presente, graças à descontinuidade ou à ruptura. Afinal, como interroga a historiadora Régine Robin (2016, p. 169): “onde há uma sociedade constituída que esteja em ‘paz’ com seus passados?”.

Durante o IV Steamcon, nosso grupo de pesquisa entrevistou João Luís Dames e Márcia Alves (Figura 11). Por meio da heterotopia steampunk e suas teatralizações, o casal reivindica a presença negra no século XIX, marcado por apagamentos e genocídios raciais cujas consequências se prolongam até nossos dias. João Luís (2016) afirma que “a única maneira de prover a igualdade é estar presente em todo lugar”, como demonstram participando do evento. Argumenta ainda que “historicamente a presença de pretos no século XIX e a contribuição científica deles foi enorme, o assistente de Thomas Edison era um preto e muitas invenções registradas por Edison, na verdade, foram feitas por ele” (João Luís Dames, 2016).¹¹ Márcia, com sua negritude, incorpora Lady Fawcett – líder sindical, sufragista, filósofa, branca –, reclamando o direito à representação. Afirma categórica: “o mais difícil é compatibilizar a evolução tecnológica com o desenvolvimento da humanidade, com o fim do preconceito, com a igualdade, com direitos para todos, isso é o mais difícil de mudar” (Márcia Alves, 2016).



Figura 11 – *Steamers* José Luís Dames e Márcia Alves, Paranapiacaba.
Fonte: Pesquisa de campo – IV Steamcon. Arquivo da autora. Foto: Gilson Pedroza.

¹¹ Agradeço a sugestão do (a) parecerista deste artigo ao informar que possivelmente o assistente de Thomas Edison referido por Dames era Lewis Howard Latimer, entre os muitos assistentes que tivera.

Em nossa *flânerie* no III e no IV Steamcon, pudemos reconhecer não apenas heterotopias teatralizadas reforçando a necessária equidade racial e de gênero. Escutamos narrativas sobre materialidades paradoxais inventadas para parecerem envelhecidas, a exemplo das armas *nerfs*, como as de Max, e dos óculos *goggles* pintados de cobre, tais os de Pedro e José Luís, por sua vez, portando um braço protético dourado (Figura 11). Corpos e objetos performam um curioso futuro implicado na produção da memória *steam*: o retrofuturismo.

Retrofuturismo e suas materialidades

Alain Bublex e Elie During (2014) ao discutirem o retrofuturismo, palavra-valise surgida em 1983 em uma revista experimental estadunidense, *Retrofuturism*, explicam o florescimento do termo em espaços culturais variados, das vanguardas artísticas à cultura de massa, “que apresentam, entretanto, a característica comum de proceder a uma montagem temporal entre passado, presente e futuro” (Bublex; During, 2014, p. 30). De modo amplo, retrofuturismo implica a junção de formas de vida, objetos, mercadorias, narrativas futuristas, seguindo o desenvolvimento das tecnologias, porém, amalgamadas a objetos caducos, ultrapassados. Os autores identificam dois modos de composição: de um lado, o retrofuturismo cuja fascinação se dá pelo imaginário colonizado por um futuro datado, futurismo retrô; de outro, o imaginário ucrônico, com produções que embarçam o passado tingido com cores do futuro ainda não vivido. Nas palavras dos autores: retrôs futurizados.

Assistimos com as heterotopias steampunks à presença dos retrôs futurizados: linhas temporais não são pensadas do passado para o futuro, mas do futuro para o passado, um movimento de reconstruir o passado à luz do futuro, de imaginar um passado alternativo, a partir de outra linha “evolutiva”, como afirmam nossos depoentes. Para os autores, “é exatamente o que sugere o gênero de ficção científica ‘Steampunk’, primo distante do *cyberpunk*”¹² (Bublex; During, 2014, p. 33-34). É certo que os modelos sugeridos por Bublex e During se misturam e podem ser compreendidos como faces diferentes de uma mesma moeda.

Porém, reconhecemos a dominância desse retrô futurizado, especialmente nas materialidades sonoras, as narrativas que contam, e visuais geradas pelos *steams*, os retrótipos – objetos imaginados com base em materiais existentes no passado com concepção futurista.

Ainda no III Steamcon conhecemos Alexandre Leader Boss, engenheiro, 41 anos, *steamer*, que não se identificou com seu sobrenome. Sua narrativa verbal revela

¹² Cyberpunk é igualmente um movimento literário cuja característica mais evidente é a presença de sociedades distópicas. As narrativas *steams* não apresentam necessariamente distopias.

detalhadamente a construção de seu capacete, acessório-retrótipo que acompanha o personagem crossover, Darth Vader steampunk, criado para o evento.

Dei um acabamento para ele [seu capacete] parecer cobre, peguei um monte de peças de eletrônica e fui colando, isso aqui é de controle remoto de carrinho. Você pega o material, olha pra ele e diz: onde eu poderia encaixar isso aqui? Aí você fica vendo. Isso aqui me lembra tal coisa, você vai experimentando. Ah! Isso vai ficar legal aqui! Ah! Isso não vai ficar legal, aí você então vai aos poucos construindo, eu levei tipo meses pro capacete ficar pronto. (Alexandre Leader Boss, 2015).

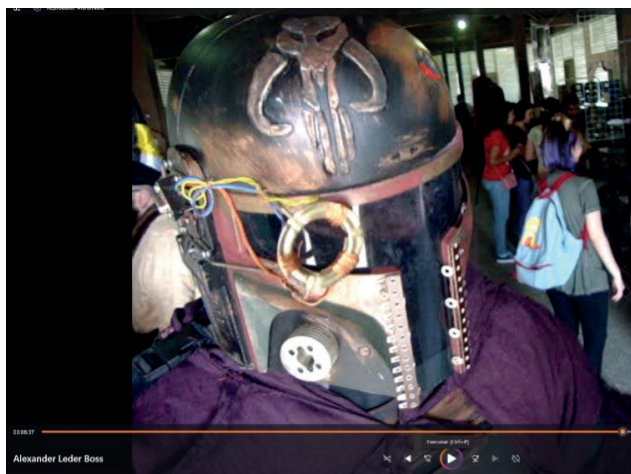


Figura 12 – Frame de gravação videográfica. Detalhe: capacete-retrótipo.
Fonte: Pesquisa de campo – III Steamcom. Arquivo da autora. Foto: Gilson Pedroza.

Observamos com essa narrativa como a capacidade de imaginar necessária à criação de um capacete retrô futurizado, coberto por ruelas, parafusos, tomadas, fios, restos de peças eletrônicas, articula heterotopias de tempo. Imaginação associada à memória, do ponto de vista neuronal e cultural – porque fala à memória também dos próprios objetos, agora vestígios do que foram e de suas funções originais.

De outra perspectiva teórica, Keightley e Pickering (2012) admitem que a lembrança é um processo criativo e apontam a necessidade de pensarmos em termos de imaginação mnemônica, como traz o *steamer* ao narrar a criação de seu retrótipo: a lembrança, a experimentação e a imaginação para o aparecimento no mundo de algo que não existia: “Isso aqui me lembra tal coisa, você vai experimentando. Ah! Isso vai ficar legal aqui!” (Alexandre Leader Boss, 2015).

O biólogo Henri Atlan (1992), em diálogo com Edgar Morin, atribui ao aparecimento e desenvolvimento do imaginário e do homem imaginante o aumento de memória, do ponto de vista neuronal. De outro modo, o neurocientista Antônio

Damásio (1996) ao diferenciar a natureza das imagens mentais perceptivas das imagens evocadas surgidas à medida que recordamos coisas que podem aparecer ao planejarmos situações ainda não efetivadas, afirma: “a natureza das imagens de algo que ainda não aconteceu, e pode de fato nunca vir a acontecer, não é diferente da natureza das imagens acerca de algo que já aconteceu e que retemos” (Damásio, 1996, p. 124).

As imagens de memória, sejam organizadas com base na experiência passada vivida ou na imaginação de um futuro expresso na criação de objetos retrotópicos alimentam as heterotopias em toda sua complexidade.

Considerações finais

Este artigo, representando resultado parcial da pesquisa em andamento, considera a fotografia e o vídeo como métodos de observação. Percebemos, assim, que a teatralidade steampunk faz emergir na cena a ficção como ruptura do cotidiano, tal qual Pedro, Lita, Max, Karol, Raul Cândido, João Luís, Márcia e Alexandre desfilam seus estilos e personagens em meio ao cenário vitoriano de Paranapiacaba, com sua topografia e história.

Contudo, também observamos que a realidade cotidiana atravessa e se imbrica ao ficcional, aproxima-se ao que Diéguez (2014) nomeia como teatralidade expandida. Na fase atual da pesquisa, ao estudarmos as heterotopias, essa impressão se confirma. Assim, lemos as observações de Lita, a postura disruptiva de Karol corroborada pela narrativa sobre o steampunk enquanto vapor marginal e os símbolos de libertação feminina, pela voz de Raul Cândido. Do mesmo modo, as reivindicações de João Luís e Márcia ao desejarem representar personagens históricos, negros ou não.

Em nossa pesquisa, a heterotopia passa a ser vista como código nascido da imaginação retrofuturista que permite pensar a memória do futuro. Se para Bublex e During (2014) a ativação concreta do retrofuturismo é a produção contínua de objetos híbridos, para nós, tais objetos são materialidades verbivocovisuais. Vestidos simulando os vitorianos, anáguas inspiradas na moda novecentista cortada e colocada por fora da roupa, braços protéticos, capacetes, entre outros, imiscuídos a vozes narrativas contam esse universo paralelo por meio da projeção de novos imaginários mmemônicos, que devem servir para (re)construir e re(inventar) o tempo presente, e, de certa maneira, iluminar o passado que ainda ecoa.

Referências

ATLAN, Henri. *Entre o cristal e a fumaça*. Rio de Janeiro: Zahar, 1992.

BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1991. (Obras Escolhidas, 3).

BUBLEX, Alain; DURING, Elie. *Le future n'existe pas: rétrotypes*. Paris: Editions B42, 2014.

CARRUTHERS, Mary. *A técnica do pensamento: meditação, retórica e a construção das imagens (400-1200)*. São Paulo: Editora da Unicamp, 2011.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. Artes do fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994.

CRUZ, Thais Fátima dos Santos. *Paranapiacaba: a arquitetura e o urbanismo de uma vila ferroviária*. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – EESC-USP, São Carlos, SP, 2007.

DAMÁSIO, Antônio. *Ao encontro de Espinosa: as emoções sociais e a neurologia do sentir*. Lisboa: Europa América, 2003.

DIÉGUEZ, Ileana. Um teatro sem teatro: a teatralidade como campo expandido. *Sala Preta*, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 125-129, 2014.

FÉRAL, Josette. La théâtralité: la spécificité du langage théâtral. *Poétique*, Paris, p. 347- 361, septembre, 1988.

FOUCAULT, Michel. *O corpo utópico, as heterotopias*. São Paulo: N-1 edições, 2013.

GURAN, Milon. Fotografar para descobrir, fotografar para contar. *Cadernos de Antropologia e Imagem*, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 155-165, 2000.

HERMETO, Miriam; SANTHIAGO, Ricardo (Org). *Entrevistas imprevistas: surpresa e criatividade em história oral*. São Paulo: Letra e Voz, 2022.

KEIGHTLEY, Emily; PICKERING, Michael. *The mnemonic imagination: remembering as creative practice*. New York: Palgrave MacMillan, 2012.

KOHLKE, Marie-Luise; HO, Elizabeth; SUWA, Akira. Heterotopic and Neo-Victorian Affinities: Introducing the Special Issue on Neo-Victorian Heterotopias. *Humanities*, Switzerland, v. 11, 2022. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-0787/11/1/8>. Acesso em: 28 abr. 2023.

KRENTZ, Courtney; PERSCHON, Mike; ST. AMAND, Amy. Their Own Devices: Steampunk Airships as Heterotopias of Crisis and Deviance. *Humanities*, Switzerland, 11, 2022. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-0787/11/1/14>. Acesso em: 28 abr. 2023.

MAUAD, Ana Maria. Fontes de memória: desafios metodológicos de um campo em construção. In: SANTHIAGO, Ricardo; MAGALHÃES, Valéria (Org.). *Depois da utopia: a história oral em seu tempo*. São Paulo: Letra e Voz; Fapesp, 2013. p. 81-109.

MCLAREN, Peter. *Multiculturalismo revolucionario: pedagogía de disensión para el nuevo milênio*. Mexico, D.F: Siglo Veintiuno Editores, 1998.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco. Antônio. Clio e a memória do futuro: ucronias, utopias e heterotopias nos assentamentos do MST. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 15, n. 2, p. 120-135, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/34586>. Acesso em: 27 jun. 2023.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. (Org.) *Cosplay, steampunk e medievalismo: memória e consumo*

nas teatralidades juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2017.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. (Org.) *Cena cosplay: comunicação, consumo e memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015a.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Relatos de campo: a flânerie e a história oral como métodos de pesquisa em cenas lúdicas. In: MARTINO, Luis Mauro Sá; MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro (Org.). *Teorias da comunicação: processos, desafios e limites*. São Paulo: Plêiade, 2015b. p. 315-325.

PEGORARO, Everly. *No compasso do tempo steampunk: o retrofuturismo no contexto brasileiro*. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2016.

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. São Paulo: Editora da Unicamp, 2007.

ROBIN, Régine. *A memória saturada*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2016.

SOTILO, Caroline Paschoal. Entre poses, jeitos e trejeitos: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.) *Cosplay, steampunk e medievalismo: memória e consumo nas teatralidades juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2017. p. 121-144.

ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. São Paulo: Hucitec, 1997.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção e leitura*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

Fontes orais

ALVES, Márcia [48 anos]. [ago. 2016]. Entrevistadores: Gilson Pedroza e Lucas Teixeira. Paranapiacaba, Santo André, SP, 7 ago. 2016.

BOSS, Alexandre Leader [41anos]. [ago. 2015]. Entrevistador: Mônica Nunes. Paranapiacaba, Santo André, SP, 6 ago. 2015.

DAMES, José Luís [49 anos]. [ago. 2016]. Entrevistadores: Gilson Pedroza e Lucas Teixeira. Paranapiacaba, Santo André, SP, 7 ago. 2016.

FERREIRA, Lita [idade não revelada]. [ago. 2015] Entrevistadores: Mônica Nunes, Marco Bin. Paranapiacaba, Santo André, SP, 6 ago. 2015.

SOUTO, Karol [idade não revelada]. [ago. 2015]. Entrevistador: Mônica Nunes. Paranapiacaba, Santo André, SP, ago. 2015.

SILVA, Max [idade não revelada]. [ago. 2015]. Entrevistador: Mônica Nunes e Marco Bin. Paranapiacaba, Santo André, SP, 6 ago. 2015.

SILVA, Pedro [idade não revelada]. [ago. 2015]. Entrevista: Mônica Nunes e Marco Bin. Paranapiacaba, Santo André, SP, 6 ago. 2015.

SOUZA, Raul Cândido [idade não revelada]. [ago. 2016]. Entrevistadores: Gilson Pedroza e Lucas Teixeira. Paranapiacaba, Santo André, SP, 7 ago. 2016.

Recebido em 01/05/2023

Versão final reapresentada em 27/06/2023

Aprovado em 26/08/2023

Fonte de financiamento: Conselho Nacional de Desenvolvimento Tecnológico (CNPq) –
Bolsa de Produtividade em Pesquisa Nível 2.

Conflito de interesses: nada a declarar