

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA

JESSICA SALA DE LIMA

MODA A VAPOR: INFLUÊNCIAS DO ESTILO *STEAMPUNK*

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

APUCARANA

2015

JESSICA SALA DE LIMA

MODA A VAPOR: INFLUÊNCIAS DO ESTILO *STEAMPUNK*

Trabalho de conclusão de curso de Graduação, apresentado á disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientadora: Patrícia Bedin Alves Pereira

APUCARANA

2015



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Apucarana
CODEM – Coordenação do Curso Superior de
Tecnologia em Design de Moda



TERMO DE APROVAÇÃO
Título do Trabalho de Conclusão de Curso Nº 146
Moda a vapor: influências do estilo *Steampunk*
por

JESSICA SALA DE LIMA

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado aos dezessete dias do mês de junho do ano de dois mil e quinze, às vinte horas, como requisito parcial para a obtenção do título de Tecnólogo em Design de Moda, linha de pesquisa Processo de Desenvolvimento de Produto, do Curso Superior em Tecnologia em Design de Moda da UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A candidata foi arguida pela banca examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a banca examinadora considerou o trabalho aprovado.

PROFESSOR(A) PATRÍCIA BEDIN ALVES PEREIRA – ORIENTADOR(A)

PROFESSOR(A) CARLA HIDALGO CAPELASSI – EXAMINADOR(A)

PROFESSOR(A) JOSIANY OENNING – EXAMINADOR(A)

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

RESUMO

LIMA, Jessica Sala. Moda a vapor: influências do estilo *steampunk*. 2014. 53 f. Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda) - Programa de Graduação em Tecnologia em Design de Moda, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Apucarana, 2014.

O presente trabalho tem como finalidade mostrar os aspectos do *steampunk* que trata-se de uma cultura urbana que se inspira no retrôfuturismo, lançando um olhar no passado e imaginando um futuro que não aconteceu nesse passado, o *steampunk* surgiu como um gênero literário de ficção científica ambientado no século XIX e cresceu de maneira a atingir outros meios de expressão se inserindo também no mundo da moda. Apresenta-se após a síntese das ideias, uma marca voltada para o público *steamer*, apresentando uma coleção com roupas casuais contendo a linguagem visual do *steampunk*.

Palavras-Chave: *Steampunk*. Moda. Retrôfuturismo.

ABSTRACT

LIMA, Jessica Sala. Moda a vapor: influências do estilo steampunk. 2014. 53 f. Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda) - Programa de Graduação em Tecnologia em Design de Moda, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Apucarana, 2014.

This paper aims to show aspects of steampunk that this is an urban culture which is based on retrôfuturismo, glancing in the past and imagining a future that has not happened in this past, steampunk has emerged as a literary genre of science fiction set in the nineteenth century and grew in order to achieve other means of expression is also entering in the fashion world. It comes after synthesis of ideas, a brand aimed at the public steamer, with a collection of casual clothes containing the visual language of steampunk.

Keywords: Steampunk. Fashion. Retrôfuturismo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Os Fuzilamentos de 3 de maio de 1808.....	16
Figura 2: Moças peneirando Trigo, de Coubert.....	16
Figura 3: Locomotiva a vapor CP A832 no Barreiro, Portugal.....	18
Figura 4: Anime <i>Steamboy</i>	24
Figura 5: Cena da fotonovela <i>Carnivale Steampunk</i>	24
Figura 6: Escultura feita por Claudio Garzón.....	25
Figura 7: Pintura de Vladimir Gvozdev.....	25
Figura 8: Dança do ventre no estilo <i>steampunk</i>	26
Figura 9: <i>Steamers</i> criando em uma oficina de customização.....	29
Figura 10: XVII Oficina <i>SteamPunk</i> – Cartolas e Mini <i>hats</i>	30
Figura 11: Personagem <i>steamplay</i> militar.....	31
Figura 12: <i>Steamers</i> reunidos para um picnic no encerramento da II <i>Steamcon</i>	32
Figura 13: Vestido do Império.....	33
Figura 14: Estilo Masculino Século XIX.....	34
Figura 15: Casaco e capa do século XIX.....	35
Figura 16: Dândi.....	35
Figura 17: Crinolina e corpete.....	36
Figura 18: Vestido Vitoriano.....	37
Figura 19: Pintura em tela de Daniel Hernández (1856-1932).....	37
Figura 20: Belle époque.....	38
Figura 21: Visual <i>Steampunk</i>	38
Figura 22: Arma de brinquedo transformada em uma arma <i>steampunk</i>	39
Figura 23: Tutorial ensinando como fazer um acessório <i>steampunk</i>	40
Figura 24: <i>Pen Drive</i> customizado.....	40
Figura 25: Estilo <i>Victorian Goth</i>	41
Figura 26: Tipos de engrenagens.....	45
Figura 27: <i>Steampunk Googles</i>	46
Figura 28: Camafeu.....	46
Figura 29: Cartola customizada.....	46
Figura 30: Sombrinha customizada.....	47
Figura 31: Visual de <i>Steamers</i>	48

Figura 32: Capitão Escarlate.....	49
Figura 33: Estilo <i>steampunk</i> misturado com verde.....	50
Figura 34: Estilo <i>steampunk</i> misturado com roxo.....	51
Figura 35: logo da marca.....	54
Figura 36: fachada da loja.....	54
Figura 37: Espaço interno da loja.....	55
Figura 38: Site da marca.....	55
Figura 39: Embalagem da marca.....	56
Figura 40: Público Alvo.....	57
Figura 41: Macrotendência Sociocultural.....	58
Figura 42: Micro tendência.....	58
Figura 43: Tendência – Linho.....	59
Figura 44: Tendência – Saia Mídi.....	59
Figura 45: Painel Semântico da coleção Realidade Ficcional.....	62
Figura 46: Shapes: Linha Reta e Linha X.....	63
Figura 47: Pantone 19-4007 TPX.....	63
Figura 48: Pantone 19-1213 TPX.....	63
Figura 49: Pantone 18-1033 TPX.....	64
Figura 50: Pantone 15-1214 TPX.....	64
Figura 51 : Linho 55% linho 45% Algodão.....	64
Figura 52: Failete 100% Poliéster.....	64
Figura 53: Linho marron claro 70% viscose 30% linho.....	64
Figura 54: Linho marron escuro 55% Linho 45% viscose.....	64
Figura 55: Viscose 100% viscose.....	65
Figura 56: Couro 70% PVC 25% Poliéster 5% Poliuretano.....	65
Figura 57: Neoprene 90% Poliéster 10% Elastano.....	65
Figura 58: Jeans 70% algodão 30% Poliéster.....	65
Figura 59: Brim 100 % algodão.....	65
Figura 60: Tricoline 100% Algodão.....	65
Figura 61: Zíper Invívisel.....	65
Figura 62: Tachas.....	65
Figura 63: Ziper.....	66
Figura 64: Barbatana.....	66
Figura 65: Botões.....	66

Figura 66: Fivelas.....	66
Figura 67: Ganchos.....	66
Figura 68: Argolas.....	66
Figura 69: Croqui Masculino 1.....	67
Figura 70: Croqui Masculino 2.....	67
Figura 71: Croqui Masculino 3.....	68
Figura 72: Croqui Masculino 4.....	68
Figura 73: Croqui Masculino 5.....	69
Figura 74: Croqui Feminino 1.....	69
Figura 75: Croqui Feminino 2.....	70
Figura 76: Croqui Feminino 3.....	70
Figura 77: Croqui Feminino 4.....	71
Figura 78: Croqui Feminino 5.....	71
Figura 79: Croqui Feminino 6.....	72
Figura 80: Croqui Feminino 7.....	72
Figura 81: Croqui Feminino 8.....	73
Figura 82: Croqui Selecionado Masculino 1.....	73
Figura 83: Croqui Selecionado Masculino 2.....	74
Figura 84: Croqui Selecionado Masculino 3.....	74
Figura 85: Croqui Selecionado Masculino 4.....	75
Figura 86: Croqui Selecionado Feminino 1.....	75
Figura 87: Croqui Selecionado Feminino 2.....	76
Figura 88: Croqui Selecionado Feminino 3.....	76
Figura 89: Croqui Selecionado Feminino 4.....	77
Figura 90: Croqui Selecionado Feminino 5.....	77
Figura 91: Croqui Selecionado Feminino 6.....	78
Figura 92: Croqui Selecionado Feminino 7.....	78
Figura 93: Croqui Selecionado Feminino 8.....	79
Figura 94: Coleção completa.....	80
Figura 95: Ficha técnica Vestido com argolas.....	81
Figura 96: Ficha técnica Vestido com argolas.....	82
Figura 97: Ficha técnica Vestido com argolas.....	83
Figura 98: Ficha técnica Vestido com fivelas.....	84
Figura 99: Ficha técnica Vestido com fivelas.....	85

Figura 100: Ficha técnica Vestido com fivelas.....	86
Figura 101: Ficha técnica Saia recorte com pregas.....	87
Figura 102: Ficha técnica Saia recorte com pregas.....	88
Figura 103: Ficha técnica Saia recorte com pregas.....	89
Figura 104: Ficha técnica Camisa feminina.....	90
Figura 105: Ficha técnica Camisa feminina.....	91
Figura 106: Ficha técnica Camisa feminina.....	92
Figura 107: Ficha técnica Saia com recorte e tachas.....	93
Figura 108: Ficha técnica Saia com recorte e tachas.....	94
Figura 109: Ficha técnica Saia com recorte e tachas.....	95
Figura 110: Ficha técnica Corset.....	96
Figura 111: Ficha técnica Corset.....	97
Figura 112: Ficha técnica Corset.....	98
Figura 113: Ficha técnica Camisa manga longa masculina.....	99
Figura 114: Ficha técnica Camisa manga longa masculina.....	100
Figura 115: Ficha técnica Camisa manga longa masculina.....	101
Figura 116: Ficha técnica Camisa manga longa masculina.....	102
Figura 117: Ficha técnica Calça com rebites.....	103
Figura 118: Ficha técnica Calça com rebites.....	104
Figura 119: Ficha técnica Calça com rebites.....	105
Figura 120: Ficha técnica Calça com rebites.....	106
Figura 121: Ficha técnica Camisa manga curta masculina.....	107
Figura 122: Ficha técnica Camisa manga curta masculina.....	108
Figura 123: Ficha técnica Camisa manga curta masculina.....	109
Figura 124: Ficha técnica Calça jeans com bolso tipo coldre.....	110
Figura 125: Ficha técnica Calça jeans com bolso tipo coldre.....	111
Figura 126: Ficha técnica Calça jeans com bolso tipo coldre.....	112
Figura 127: Ficha técnica Calça jeans com bolso tipo coldre.....	113
Figura 128: Ficha técnica Colete.....	114
Figura 129: Ficha técnica Colete.....	115
Figura 130: Ficha técnica Colete.....	116
Figura 131: Croqui Confeccionado Masculino 1.....	117
Figura 132: Croqui Confeccionado Masculino 2.....	117
Figura 133: Croqui Confeccionado feminino 1.....	118

Figura 134: Croqui Confeccionado femenino 2.....	118
Figura 135: Croqui Confeccionado femenino 3.....	119
Figura 136: Croqui Confeccionado femenino 4.....	119
Figura 137: Look 1.....	120
Figura 138: Look 2.....	121
Figura 139: Look 3.....	122
Figura 140: Look 4.....	123
Figura 141: Look 5.....	124
Figura 142: Look 6.....	125

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
1.1 PROBLEMA.....	13
1.2 OBJETIVOS.....	14
1.2.1 Objetivo Geral.....	14
1.2.2 Objetivos específicos.....	14
1.3 JUSTIFICATIVA.....	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1 O SÉCULO XIX: A ERA VITORIANA.....	15
2.2 REVOLUÇÃO INDUSTRIAL: A ERA DO VAPOR.....	17
2.3 SURGIMENTO DO STEAMPUNK.....	19
2.4 DEFINIÇÕES.....	20
2.4.1 <i>Steampunk</i> – do estilo literário a movimento cultural.....	20
2.4.2 As expressões do <i>steampunk</i>	22
2.5 MOVIMENTO CULTURAL.....	26
2.5.1 <i>Steampunk no Brasil</i>	28
2.6 Linguagem Visual através do <i>design</i> de moda.....	32
3 METODOLOGIA.....	42
3.1 ANÁLISE DOS DADOS.....	43
4 DIRECIONAMENTO MERCADOLÓGICO.....	53
4.1 EMPRESA.....	53
4.2 PÚBLICO ALVO.....	56
4.3 PESQUISA DE TENDÊNCIAS.....	57
4.3.1 Macrotendências – Socioculturais.....	57
4.3.2 Micro tendências – Estéticas.....	58
5 DELIMITAÇÃO PROJETUAL.....	60
5.1 ESPECIFICAÇÕES DO PROJETO.....	60
5.1.1 Referência da coleção.....	60
5.1.2 Nome da coleção.....	62
5.1.3 Mix de coleção.....	62
5.1.4 Descrição do produto.....	63
5.1.5 Shapes.....	63
5.1.6 Cores.....	63
5.1.7 Materiais.....	64
5.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	66
5.3 Looks Escolhidos Masculinos.....	73
5.4 Looks Escolhidos Femininos.....	75
5.5 Fichas Técnicas.....	81

5.6 Pranchas dos looks confeccionados.....	117
5.7 Fotos dos Looks confeccionados.....	120
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
REFERÊNCIAS.....	128
APÊNDICE A.....	135

1 INTRODUÇÃO

O *steampunk* nasceu em meados da década de 1980, como um gênero literário que alia ficção científica com o século XIX. São histórias criadas a partir de um passado futurista que não aconteceu. Ele traz a ideia de como seria se a tecnologia mecânica e a vapor tivesse se desenvolvido no lugar do desenvolvimento tecnológico que é apresentado atualmente, portanto traz a reflexão de “e se tivesse sido diferente?”.

A partir do desenvolvimento do trabalho tornou-se possível traçar uma linha entre o surgimento do *steampunk*, sua etimologia e sua evolução ao longo da história. Além de estilo literário, atualmente o *steampunk* esta presente na moda, na música, na literatura, no cinema e nas artes, por isso ele é considerado um gênero completo diferente dos outros estilos visuais que pautam somente em uma vertente.

Os *steamers* - como são chamados os adeptos do *steampunk* - usam roupas inspiradas na Era Vitoriana com rendas, camafeus, chapéus, sombrinhas, corpetes e aliam a elementos tecnológicos como engrenagens, relógios e armas. O visual é muito importante para os *steamers*, pois é através dele que eles passam a mensagem do que é ser *steampunk*. No entanto essas roupas não são apropriadas para o dia a dia, e os *steamers* acabam por usarem o estilo apenas em eventos.

A partir disso os *steamers* se tornam um nicho de mercado atraente, que é pouco explorado no Brasil e pode se tornar um mercado atrativo. Com todo conteúdo absorvido foi possível elaborar uma marca com produtos diversificados trazendo toda a linguagem visual do *steampunk* em roupas casuais apresentando o estilo ao dia a dia e não somente nos eventos.

1.1 PROBLEMA

O *Steampunk* é um estilo que vêm crescendo muito no Brasil, existe um número significativo de adeptos e eles necessitam de marcas que tenham esse visual para se identificarem e se encontrarem com o *steampunk* em seu dia a dia. Deste modo questiona-se como criar roupas casuais usando a linguagem visual dos *steamers*?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Atender a um novo nicho de mercado pouco explorado atualmente criando uma marca que através de análises da linguagem visual dos *steamers*, traz a identidade *steampunk* em roupas casuais.

1.2.2 Objetivos específicos

- Estudar a cultura *steampunk*;
- Atender as necessidades estéticas, emocionais e funcionais do público *steampunk*;
- Utilizar as informações sobre o universo *steampunk* para criar roupas casuais com a mesma linguagem visual do estilo.

1.3 JUSTIFICATIVA

Dentro de um mundo onde as pessoas representam sua identidade através das roupas, é importante enxergar que nem tudo o que as roupas representam é do jeito que as pessoas gostariam de interpretar. O *steampunk* surgiu na literatura e hoje abrange várias formas de expressão se caracterizando como movimento cultural, através disso encontra-se um problema que se caracteriza na produção da identidade do *steamer* (adeptos do estilo), o qual não encontra marcas que atendam a esse visual de uma maneira casual para poder demonstrar sua identidade através do vestuário no dia a dia e não somente em eventos do gênero.

O *steampunk* possui um público que só tem aumentado desde 2008 quando foi criado o Conselho *Steampunk*, o qual reúne adeptos ao estilo do Brasil inteiro, portanto a moda precisa estar atenta a esse público, conhecendo suas necessidades e as atendendo da melhor maneira possível, para que os *steamers* possam demonstrar sua identidade através da moda.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O SÉCULO XIX: A ERA VITORIANA

O século XIX ficou conhecido como a Era Vitoriana devido ao reinado da jovem rainha Vitória que foi de 1837 a 1901, ele é destacado pela Revolução Industrial e também conhecido com a era das máquinas a vapor. Toda a tecnologia da época trouxe avanços na ciência, educação, democracia, comunismo e religião, dependendo do ponto de vista a época pode ser considerada como gloriosa ou abominável. (NERY, 2007, p.176).

A Era Vitoriana tem seu lado romântico, porém esconde uma perversidade em que as grandes potências econômicas entraram em uma corrida desenfreada por matérias primas e novos mercados de consumo, segundo Pegoraro (2014, p. 46) é nesse contexto que surge o colonialismo, os colonizadores não se contentavam em incorporar novas áreas eles precisavam modificar o estilo de vida das áreas conquistadas injetando hábitos de produção e consumo condizente com o padrão científico-tecnológico moderno.

A Revolução Industrial trouxe mudanças tecnológicas para o século XIX, contudo as mudanças vão além de econômicas e científicas, a primeira mudança foi demográfica com um aumento da população em todo o mundo, não somente na Europa, a segunda mudança significativa para a época foi nas comunicações, com o aumento das linhas ferroviárias, navios a vapor e a melhoria na velocidade e na capacidade de carga desses, e foram extremamente essenciais para facilitar as viagens e os transportes, unindo a cidade ao campo, e a terceira mudança relevante foi o aumento do comércio e da emigração (HOSBAWN, 2009).

No que diz respeito à arte, no século XIX existe a influência do romantismo, e realismo que se contrapõem enquanto uns tentam esconder a realidade através da arte, outros tentam mostrar a realidade através da mesma. O movimento artístico predominante foi o romantismo, e privilegiava a liberdade de criação, a emoção e a visão do mundo através do indivíduo, com a representação em telas de temas históricos como os quadros de Goya que passavam uma ideologia de luta pela liberdade (figura 1). O romantismo foi uma era de movimentos intelectuais e artísticos, os quais prevaleciam o espírito crítico, tanto na música quanto na literatura, artes plásticas e também na moda (NERY, 2007, p.160).



Figura 1: Os Fuzilamentos de 3 de maio de 1808.
Fonte: PROENÇA (2006)

Após a divulgação do livro sobre a evolução das espécies de Darwin houve um tempo de ceticismo e muita agitação religiosa, segue-se então o movimento chamado realismo primeiramente com escritores como Tolstói, Dostoiévski e Tchekhov, e pintores como Daumier, Courbet, Millet e Menzel, (figura 2) esse movimento tinha como tema os trabalhadores e os homens pobres do século XIX (PROENÇA, 2006, p. 133).



Figura 2: Moças peneirando Trigo, de Coubert.
Fonte: PROENÇA (2006)

Com a morte da rainha Vitória em 1901, se inicia uma nova época, esta chamada de *Belle Époque* que foi um tempo de prosperidade econômica, além disso, na época muitas novas invenções incentivaram um modelo de vida mais moderno, criando um cenário mais urbano, rápido, caótico, fragmentado e desorientado que propiciava ao indivíduo uma nova intensidade de estimulação sensorial (PEGORARO, 2014, p. 46).

A cidade moderna parece ter transformado a experiência subjetiva não apenas quanto ao seu impacto visual e auditivo, mas também quanto as suas tensões viscerais e suas cargas de ansiedade. A experiência moderna envolveu um acionamento constante dos atos reflexos e impulsos nervosos que fluíam pelo corpo ‘como a energia de uma bateria’, tal como descreveu [Walter] Benjamin. Singer (2001 apud PEGORARO, 2014, p.46).

A *Belle Époque* traz os trens movidos a vapor, que substituíam as carruagens, os navios e as caravelas, o telégrafo aproximou os continentes e o canal de Suez encurtou os caminhos para as Índias, máquinas e fertilizantes químicos também surgiram para aumentar a produção agrícola, a máquina de costura patenteada em 1851 por I.M. Singer realmente funcionou, e começaram a serem vendidas as primeiras roupas prontas em grandes lojas de departamento (os *shoppings* da época) (NERY, 2007, p.184).

A *Belle Époque* também passou pelo Brasil, nessa época os brasileiros queriam se parecer com os europeus, principalmente pelo fato do aumento do comércio marítimo entre Brasil e Europa, hábitos e produtos europeus ficaram cada vez mais constantes no Brasil, nem mesmo o calor tropical do Brasil fez perder a ânsia em se parecer com os europeus, e as mulheres preferiam chapéus e roupas ao estilo europeu, e os rapazes com calças em cortes ingleses, e até mesmo o andar tinha que ser à moda inglesa, moda que influenciou muito o Brasil nesse período (PEGORARO, 2014).

As histórias do *steampunk* se passam pelo século XIX, tanto a Era Vitoriana como a belle époque são influenciadoras do estilo e principalmente pela construção da estética, entretanto o estilo tem como foco a era do vapor que seria a revolução industrial, na qual a tecnologia a vapor teria sido o auge do desenvolvimento social e econômico, o *steampunk* traz uma reflexão sobre a época e a importância dela para os anos sucessores a ela.

2.2 REVOLUÇÃO INDUSTRIAL: A ERA DO VAPOR

O *steampunk* faz referência à era do vapor, conhecido como Revolução Industrial, tudo o que aconteceu na época é retratado de várias formas nas obras, o nome “era do vapor” vem das máquinas a vapor (figura 3) criadas na época da revolução industrial, que faziam com que a produção de mercadorias e os lucros crescem cada vez mais.



**Figura 3: Locomotiva a vapor CP A832 no Barreiro, Portugal.
Fonte: Lounge Obviousmag**

A fase inicial da Revolução Industrial, não foi a que deixou os artesãos de lado, pelo contrário ela multiplicou o número de artesãos pré-industriais, de certos tipos de trabalhos qualificados e de mão de obra doméstica, mas foi no período de 1820 e 1830 que o avanço das máquinas veio a esquecê-los, fazendo com que os homens viessem a ser dependentes das máquinas, e isso gerou uma multidão de desempregados, cuja miséria aumenta a economia do país (HOSBAWN, 2009, p. 148). Enquanto o efeito da Revolução Industrial sobre a burguesia foi superficialmente menos drástico, porém mais profundo como afirma Hobsbawn:

Em 1820, estes grandes exércitos de sólidos homens de negócios ainda eram pouco visíveis de Westminster, onde os pares e seus parentes ainda dominavam o Parlamento não reformado, ou do Hyde Park, onde senhoras totalmente não puritanas como Harriete Wilson (não puritana até mesmo em sua recusa em fingir de flor arrancada) dirigiam seus *afetantes* cercadas de ousados admiradores das forças armadas, da diplomacia e da nobreza, sem excluímos o próprio Duque de Wellington. Os mercadores, os banqueiros e até mesmo os industriais do século XVIII eram poucos e foram assim assimilados pela sociedade oficial; de fato, a primeira geração de milionários do algodão, encabeçada por Sir Robert Peei, o velho, cujo filho estava sendo treinado para o cargo de primeiro-ministro, era solidamente formada de tories, embora de um tipo moderado. Entretanto, o arado de ferro da industrialização multiplicou as carrancudas safras de homens de negócio sob as pesadas nuvens do norte. (HOSBAWN, 2009, p. 132)

Sem Dúvidas, todos os triunfos da Revolução Industrial têm o seu lado obscuro, porém como encontrar uma expressão quantitativa para esse lado, sendo que hoje em dia, poucos podem negar que a revolução industrial criou um mundo pior, ou melhor. Contudo o progresso desenfreado da época é visto pela confiança e determinação “que o comércio pode

evoluir livremente, levando a civilização com uma das mãos, e a paz com a outra, para tornar a humanidade mais feliz, inteligente e melhor”. Disse Lord Palmerston (apud HOBSBAWN, 2009, p. 214).

O surgimento do *steampunk* traz a lembrança de uma era e uma revolução que foram importantes para o crescimento econômico, social e científico do mundo, ele traz uma reflexão a respeito da relação entre homens e máquinas “seriam as máquinas inimigas do homem?” Na época muitos viam as máquinas como inimigas e causadores do desemprego, porém com o tempo houve um amadurecimento quanto a este pensamento e pode se concluir que mesmo com toda a crueldade da Revolução Industrial, ela trouxe muitas inovações as quais marcaram a época de forma a ser sempre lembrada como a era das revoluções.

2.3 SURGIMENTO DO STEAMPUNK

Não há um consenso entre os interlocutores do *steampunk* quanto às suas origens, mas todos concordam que foi em meados da década de 1970 e 1980 e que a primeira geração de histórias começou com *The Difference Engine* (1990) de William Gibson e Bruce Sterling, comprovando as fortes influências da ficção científica.

No entanto, o termo *steampunk* surgiu anterior ao livro de Gibson e Sterling, sem a pretensão de se tornar um gênero literário ou uma cultura urbana. (PEGORARO, 2014, p.37) Kevin Wayne Jeter propõe a expressão *steampunk* para rotular suas obras *Morlock Night* (1979) e *Infernal Devices* (1987) e de seus colegas escritores Tim Powers (*The Anubis Gates*, 1983) e James Blaylock (*Lord Kelvin's Machine*, 1992) que escreveram romances de ficção científica ambientados na Era Vitoriana e com o uso de uma tecnologia retrô. (CONSELHO STEAMPUNK, 2007)

O significado do termo é suposto, na corruptela do nome de um outro subgênero da Ficção Científica, o *cyberpunk*, o que fica claro quando se lê a carta na qual K.W.Jeter batiza o novo gênero:

À Revista Locus.

Segue uma cópia de meu romance 'Morlock Night' - que agradecería se pudesse encaminhar para Faren Miller, como primeira evidência de quem no triumvirato Powers/Blaylock/Jeter estaria escrevendo esta forma de História Alternativa primeiro. Entretanto fiquei obviamente lisonjeado com o artigo que ela escreveu na Locus de março.

Pessoalmente acho que fantasias Vitorianas serão 'o próximo grande filão', contanto que cheguemos a um termo adequado para o trabalho que Power, Blaylock e eu mesmo estamos desenvolvendo. Algo baseado na tecnologia da época; como 'Steampunk talvez...'

- K.W. Jeter (LOJA MINAS GERAIS DO CONSELHO STEAMPUNK, 2012)

Porém o termo *steampunk* não é aceito por alguns autores que chegam a dar outros nomes ao gênero como: *ClockPunk*, Retrôfuturismo ou *Gas Light Fantasy*, termos que os fãs usam como subgêneros em vez de ignorá-los. (LOJA MINAS GERAIS DO CONSELHO STEAMPUNK, 2012)

O *steampunk* não começou com o lançamento de um produto ou franquia. É um movimento que vem eclodindo desde a Década de 1980, quando surge na literatura, ganhando forças na Europa na Década de 1990 e, no início do Século XXI, cresce nos EUA e no Brasil em decorrência do uso da Internet como meio de comunicação. (ACCIOLY, s/d, *on line*)

No entanto para Falksen o *steampunk* existe desde o século XIX, pois o período tinha a sua própria ficção científica, com Jules Verne e HG Wells que mesmo escrevendo antes de surgir o nome do estilo literário, publicaram obras que são incorporadas ao gênero e são as mais famosas quando se fala em *steampunk*. (FALKSEN, 2011, tradução nossa).

2.4 DEFINIÇÕES

2.4.1 *Steampunk* – do estilo literário a movimento cultural

O *steampunk* começou como um gênero literário de ficção científica ambientado na Era Vitoriana, em que “*steam*” significa vapor e “*punk*” se explica como sendo um movimento crítico ao avanço da tecnologia sobre o homem. Todo conceito do movimento é baseado na relação homem/máquina e homem/meio ambiente. Com o tempo o gênero que era apenas literário foi ficando cada vez mais forte e pode ser considerado atualmente como um movimento cultural.

A etimologia do significado não se baseia nos significados individuais das palavras “*steam*” e “*punk*”, a palavra “*steam*” faz referência à era das máquinas a vapor, ou

seja, a revolução industrial no século XIX. O significado de “*punk*” dentro do estilo esta relacionado com a questão da visão do futuro e a crítica quanto ao avanço tecnológico da época. Como explica Pegoraro “a junção das palavras steam e punk tem relação com o fato de as histórias se passarem num tempo híbrido entre a Era Vitoriana e um futuro sob a ótica punk.” (PEGORARO, 2014, p. 37)

Costa afirma que o comportamento e a linguagem punk estão totalmente fora do estilo steampunk, pois os contos têm ares de romances aventureiros, e seus personagens sempre se comportam como damas e cavalheiros, geralmente burgueses ou nobres, mesmo que inconformistas. (COSTA, 2009)

O steampunk não mostra apenas a estética e a tecnologia do século XIX, mas toda a cena política, econômica e social que se funde com acessórios tecnológicos é mostrada através das obras literárias com um imaginário do que seria o futuro com uma tecnologia mais avançada (ZUIN, 2011, p. 5).

Em três palavras curtas, steampunk é ficção científica vitoriana. Aqui "vitoriana" não pretende indicar uma cultura específica, mas faz referência a um período de tempo e uma estética: o industrializado século XIX. Historicamente, este período viu o desenvolvimento de muitos aspectos fundamentais do mundo moderno (produção mecanizada, urbanização extensiva, telecomunicações, vida de escritório e de transporte de massa), e o steampunk usa esta tecnologia e estrutura existente para imaginar uma época mais avançada que o século XIX, muitas vezes completar com maravilhas de inspiração vitoriana, como aviões movido a vapor e computadores mecânicos (FALKSEN, 2011, tradução nossa).

Segundo Costa o *steampunk* pode ser considerado como uma tribo urbana, assim como os punks, o diferencial dessa subcultura é a não integração por um estilo musical, como os punks, metaleiros, emos e *clubbers*, ou então um culto a uma obra específica como os *trekkers*, fãs de jornada nas estrelas, mas um subgênero da literatura de ficção científica e da história alternativa mais conhecida como literatura fantástica e também a agregação de qualquer forma de expressão para o gênero (COSTA, 2009).

Bertolotto (2010), afirma que o *steampunk* saiu do universo livresco e conquistaram novas expressões da cultura que dispões de músicas, bandas que surgem seguindo esse gênero, vestimentas, filmes e o *steampunk* tem se feito muito presente no mundo dos games, principalmente nos jogos de RPG (*Role-Playing Game*), jogos em que os participantes incorporam personagens e criam coletivamente uma história, o que um adepto ao *steampunk* adora "criar histórias", e também há a participação em eventos de *cosplay* onde as pessoas se vestem como personagens da TV ou quadrinhos. (BERTOLOTTO, 2010). O estilo

tem agradado cada vez mais a cultura “*nerd*” brasileira, e não somente pela literatura mas um interesse cada vez maior em todas as formas de expressão que o movimento inclui. (GUEDES, 2011, p.8)

Um gênero tão grande como steampunk tem um apelo amplo. Algumas pessoas são atraídas a ele de um amor do período vitoriano. Outros desfrutar abordagem exclusiva do steampunk à tecnologia: re-imaginar capacidades modernas com máquinas do século XIX. Muitas pessoas são atraídas a ele, tendo em conta os seus aspectos de moda, que lhes permitem experimentar e até mesmo combinar uma variedade de estilos de roupas e acessórios de todo o mundo do século XIX. Um aspecto crítico do steampunk é a enorme diversidade de recurso que apresenta, o que lhe permite oferecer algo para quase todo mundo. Steampunk também é auxiliado por um movimento neo-vintage mais geral, que tem vindo a progredir através integrar moda, cinema e estética, mas mesmo isso não pode explicar totalmente o apelo do steampunk. O gênero possui uma vida própria que atrai fãs de inúmeras direções e planos de fundo em um mundo onde a moda é feita sob medida para o indivíduo, as mercadorias são feitas para durar, e máquinas ainda é considerado como uma coisa de majestade visual. (FALKSEN, 2011, tradução nossa).

Enfim o *steampunk* pode ser considerado como um movimento artístico-literário-cinematográfico, que começou apenas como um gênero da literatura se tornou um movimento cultural, espontâneo, engajado e multimídia (ACCIOLY, s/d, *on line*), e todo tipo de expressão nova do *steampunk* que surge é bem vinda e aceita pelos seguidores do movimento, ele é um campo fértil para a criação de obras em diferentes formas de expressão como na moda, artes plásticas e dança.

2.4.2 As expressões do *steampunk*

2.4.2.1 Literatura

A literatura é o berço do *steampunk*, mesmo tendo surgido o gênero em meados da década de 1970 e 1980, muitos consideram Júlio Verne como pai do *steampunk* por várias obras escritas dentro do gênero quando ele ainda nem existia como, por exemplo, Viagem ao centro da terra (1863), Vinte mil léguas submarinas (1869), A volta ao mundo em oitenta dias (1872) e A ilha misteriosa (1874-1875), entre outros, entretanto há algumas discordâncias quando se fala em pioneiro do steampunk, outros consideram a obra *The Difference Engine*, por William Gibson e Bruce Sterling, como a obra precursora do estilo no mundo, o livro foi batizado de *steampunk* em uma brincadeira e a partir daí surgiu uma onda de obras que fantasiavam invenções extraordinárias ao estilo de Júlio Verne, em um cenário baseado no século XIX, sem nenhum conformismo com o componente, punk, muito pelo contrário as

obras sugerem saudade da estética e valores dos tataravós (COSTA, 2009).

No Brasil o primeiro livro a tratar sobre o *steampunk* foi “*SteamPunk, Histórias de um Passado Extraordinário*”, lançado em 2009 que traz vários contos com autores variados como, Fábio Fernandes, Antônio Luiz M.C. Costa, Alexandre Lancaster, Roberto de Sousa Causo, Cláudio Villa, Jacques Barcia, Romeu Martins e Flavio Medeiros, a partir desta resenha de um dos contos do livro verifica-se como uma história *steampunk* é construída:

Uma Breve História da Maquinidade, de Fábio Fernandes – O conto, em formato de relato histórico, trata das consequências e mudanças que a humanidade sofreria caso o projeto de determinado cientista ficcional tivesse resultados mais positivos. Se uma borboleta que bate asas em Manhattan gera uma tempestade em Pequim, da mesma forma uma engrenagem bem-montada na Inglaterra vitoriana tem o poder de alterar guerras e revoluções. O desenvolvimento é bem interessante e factível, caso houvesse a mesma tecnologia, é bem provável que os fatos ocorressem como sugeridos no conto.

E, é claro, o final é de arrepiar (SILVEIRA, 2010).

Accioly concorda que o *steampunk* seja dividido em duas vertentes, o *steampunk* nostálgico e o *steampunk* melancólico, as obras passam duas visões sobre a época em que é retratada, a primeira ostentando a estética da era vitoriana, enquanto que a outra critica e denúncia o que havia de errado naquela sociedade. As obras tem um poder de entretenimento e provocam uma reflexão sobre a forma em que vivemos no mundo de hoje. O *steampunk* pode ser entendido como um mundo tecnologicamente bem intencionado e socialmente irresponsável, que no final acaba não diferindo muito do que vivemos nos dias de hoje (ACCIOLY, s/d, *on line*).

2.4.2.2 Cinema

No cinema existem vários exemplos do *steampunk*, muitos dos livros de Jules Verne, se transformaram em filmes, agregando maior valor para a estética do movimento, dentre os mais comuns que até quem nunca ouviu falar em *steampunk* já assistiu, estão: *Van Helsing*, *A liga extraordinária*, *De volta para o futuro*, *Sunker Punche*, *As Loucas Aventuras de James West*, *Viagem ao centro da terra*, *A máquina do tempo*, entre outros.

Em 2004 foi lançado um anime japonês *steampunk*, intitulado de *Steamboy* (figura 4), produzido por *Shinji Komori e Hideyuki Tomioka* e dirigido por *Katshuiro Otomo*, a trama se da por um menino que recebe uma bola de metal de seu avô, que é uma incrível invenção capaz de suprir uma nação inteira, a partir daí ao tentar proteger essa esfera surgem aventuras e descobertas (AMBIENT, online).



Figura 4: Anime *Steamboy*
Fonte: (ANBIENT, online)

2.4.2.3 Fotonovelas

As fotonovelas (figura 5) são uma produção coletiva que mistura literatura com produção fotográfica e sonora com performances dos *steamers*, elas são divulgadas pelo *Youtube* e as tramas se baseiam em uma mistura de ficção científica com romance, é uma produção totalmente amadora, porém, caracteriza-se como um produto visual da cultura urbana que se reúne pelo interesse ao *steampunk*.



Figura 5: Cena da fotonovela *Carnivale Steampunk*
Fonte: PR Steampunk

2.4.2.4 Artes plásticas

As artes plásticas também estão presentes quando se procura manifestações artísticas do gênero. Dentro dessa categoria um artista que se destaca é Claudio Garzón, que

usa pedaços de plástico recolhidos do rio Los Angeles para criar esculturas, ele usou o tema *steampunk* ao criá-las e chamou as primeiras esculturas de “*Plastikobôs*” (figura 6) (DANIGELIS, online). Outro artista é James Corbett também cria a partir de reciclagem, mas aqui a reciclagem é feita com latarias e partes de carros velhos, suas esculturas são reconhecidas pelo mundo todo (GEEKNESS, 2014). E Vladimir Gvozdev, também conhecido como Gvozdariki, que além de escultor é pintor também, suas pinturas são na maioria o estilo decorativo, porém ele gosta bastante de explorar o estilo *steampunk*, e seu projeto intitulado de “Máquinas” (figura 7) é o mais relevante quanto ao estilo *steampunk* (TORRES, 2014).



Figura 6: Escultura feita por Claudio Garzón.
Fonte: (DANIGELIS, online)

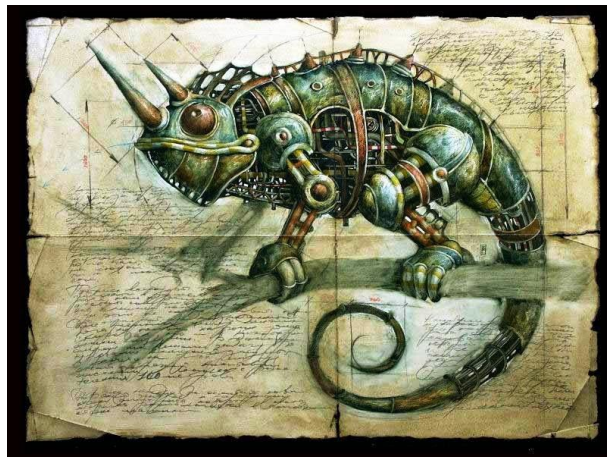


Figura 7: Pintura de Vladimir Gvozdev.
Fonte: (TORRES, 2014)

2.4.2.5 Dança

O *steampunk* tem se propagado em diversas manifestações artísticas saindo da literatura e do cinema e chegando também na dança, porém diferentemente do que se imagina

a dança no *steampunk* não tem nada relacionado aos bailes de gala vitorianos, a expressão se dá na dança do ventre, dentro de um estilo chamado *Tribal Fusion*.

O estilo foi criado por Carolena Nericcio, ela uniu a dança do ventre clássica a elementos de outras danças, como a egípcia e a folclórica, as vestimentas também são diferenciadas atribuindo tatuagens, flores e elementos naturais e primitivos como adornos, se atribuiu a esse estilo o nome de *America Tribal Style (ATS)*, o uso da palavra “tribal” se dá pelo fato de as danças serem ministradas em grupo. Ao passar do tempo a dança agregou variados estilos como o hip hop, o break, flamenco e danças de cabaré, no *steampunk* a roupa para a dança intercala as influências da Era Vitoriana e os acessórios tecnológicos, porém tudo de uma forma a continuar a mobilidade necessária para se mostrar a dança. (figura 8) (GUEDES, 2010).

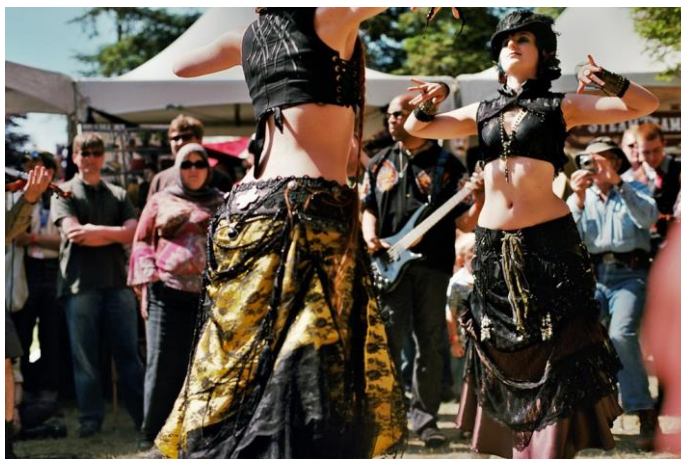


Figura 8: Dança do ventre no estilo *steampunk*.
Fonte: (GUEDES, 2011)

2.5 MOVIMENTO CULTURAL

O *steampunk* pode ser caracterizado com uma tribo urbana, Rezende (2012, p.107) caracteriza as tribos urbanas como algo organizado, com códigos, normas, adeptos e encontros específicos para se reunirem e trocarem experiências sobre o tema que a tribo seguir, uma tribo começa pequena ganhando adeptos ao longo do tempo devido a organização do movimento e cabe a sociedade respeitar essas tribos que surgem no século XXI, por mais exótica que pareça, porém para respeitar é preciso conhecer, por isso atribui-se as tribos essa tarefa de se organizarem para divulgarem seu estilo de vida e mostrar a sociedade seus ideais provando que não é apenas mais uma tribo excêntrica que surge na sociedade.

Em 2008, no Rio de Janeiro, foi criado o Conselho *Steampunk*, por Bruno Accioly, Raul Cândido e Carlos Felipe, o conselho foi criado com o intuito de divulgar e incentivar a produção artística do gênero, além de inspirar homenagear e produzir a cultura do gênero no Brasil, o conselho é uma iniciativa que oferece uma infraestrutura online e gratuita para qualquer pessoa que se interessa pelo steampunk. (ZUIN, 2011)

O Conselho *Steampunk* constitui de diversos indivíduos que se reúnem para socializar, divulgar e criar coletivamente produtos específicos do gênero, o Conselho é quem promove e auxilia essa integração de novos indivíduos no grupo, explica o que é *steampunk* para pessoas novas que queiram aderir ao gênero e dão todo um auxílio para esses novatos que tem sede de conhecimento acerca do universo *steampunk*, todas as atividades oferecidas contam com a participação e trabalho voluntário de qualquer pessoa que queira participar ativamente do grupo e com isso o Conselho se torna um grupo com laços afetivos entre seus integrantes, a maioria possui uma afinidade pela estética, e as táticas do *steampunk* são concretizadas em performances, produtos e socialidades que são apropriações culturais dentro da própria lógica consumista afirma Pegoraro (2014, p. 170)

O *steampunk* estabeleceu uma maturidade e pode ser considerado algo que veio para ficar muitos aspectos contribuem para o sucesso do *steampunk* como movimento cultural. Os aspectos importantes do *steampunk* são o fascínio que a ficção científica causa nas pessoas, a cultura que o movimento trás através das várias formas de expressão, a marginalidade que o *steampunk* traz através de uma reflexão sobre os erros do passado com o intuito de corrigi-los ou denunciá-los, que traz também uma porção da parte Punk na etimologia da palavra, e por fim as organizações que auxiliam a divulgação do movimento como o Conselho *Steampunk*, a *Steampunk Magazine*, e todas as manifestações culturais que trazem significado a tudo que é produzido no *steampunk* (CONSELHO STEAMPUNK, 2010).

O crescimento do steampunk, o estabelece como um movimento cultural e a partir dele saem outros subgêneros sendo os principais o *clockpunk*, *dieselpunk* e *cyberpunk*, o *clockpunk* se fundamenta na Idade Média explorando principalmente as invenções de Leonardo da Vinci, o *dieselpunk* retrata a década de 1920, onde a moral vitoriana é deixada de lado pelas melindrosas.¹ (COSTA, 2011), e o *cyberpunk* é um futuro onde a vida diariamente

¹ Melindrosa é um termo típico dos anos 1920 aplicado as moças que usavam saias curtas, aboliram o espartilho, cortavam o cabelo curto, escutavam jazz e desacatavam a tradicional conduta feminina.

é impactada pela rápida mudança tecnológica, e uma modificação invasiva do corpo humano através da tecnologia (ZUIN, 2011). Costa diz que talvez fosse melhor falar apenas em “retrôfuturismo”, uma exploração especulativa do futuro do pretérito, porém ainda que os nomes sejam um tanto canhestros, os resultados podem ser interessantes como forma de visitar os sonhos do passado com os olhos do século XXI (COSTA, 2011).

Em janeiro de 2013 a IBM Social Sentiment Index previu que a estética steampunk será uma grande tendência na moda, acessórios e mobiliários nos próximos anos, a IBM possui um projeto que pesquisa tendências de consumo e opiniões publicadas pela internet em redes sociais como Facebook, *Twitter e blogs*. (IBM SOCIAL SENTIMENT INDEX, *on line*, traduzido)

Através desta análise de sentimentos, a IBM cria em tempo real quadros de opinião pública, identificando tendências e medindo como os consumidores se sentem sobre uma variedade de tópicos, desde varejo e esportes, a filmes e tráfego urbanos. (IBM SOCIAL SENTIMENT INDEX, *on line*, tradução nossa)

Segundo a pesquisa, de 2009 a 2012, o volume de mensagens sobre o tema aumentou 11 vezes nas redes sociais, segundo os dados abaixo:

33% das conversas *on line* sobre moda *steampunk* são encontradas em *sites de games*; 63% das discussões em torno da moda *steampunk* são iniciadas por pessoas com menos de 30 anos de idade; 70% dos *tweets* sobre *steampunk* são de mulheres; Artes, fãs de ficção e objetos mecânicos são interesses comuns. (IBM SOCIAL SENTIMENT INDEX, 2013, *on line*, tradução nossa)

2.5.1 *Steampunk* no Brasil

As práticas sociais dos *steamers* formam uma cena, pois essa cultura não se define apenas por um espaço geográfico, mas pelas estratégias que conformam o grupo em entender o que vem a ser a proposta do *steampunk*. Segundo Straw (2013 apud PEGORARO, 2014, p. 75) uma cena mobiliza vários interesses sociáveis e culturais, onde os *steamers* se aprimoram em determinadas formas de expressão da cena *steampunk* como a moda por meio de customizações, artesanatos e decorações. Dessa forma as experiências dos grupos das lojas do conselho *steampunk* excedem a socialidade e propicia novas experiências que contribuem para o *steampunk* crescer como movimento cultural.

A loja Paraná é uma das mais ativas do conselho *steampunk*, e possuem um número significativo de adeptos, são realizados inúmeros eventos a maioria são ministrados no solar do Barão, um centro cultural em Curitiba que oferece espaços para exposições, onde

ocorrem oficinas de customização de acessórios para compor sua indumentária (figura 9), mostras artísticas dos *steamers*, artesanatos, ilustrações e estilistas aproveitam a oportunidade para divulgar seus trabalhos e em alguns casos comercializa-los, a divulgação é feita através do site da loja e a página no *facebook*, os interessados se reúnem em um dia previamente agendado e ministram oficinas de estilização *steampunk* e aprendem também coisas novas, essas oficinas que ocorrem a cada dois ou três meses (não há uma regularidade rígida) aliam a imaginação e a capacidade de improvisação. (PEGORARO, 2014, p. 135).



**Figura 9: Steamers criando uma máscara de gás.
Fonte: PR Steampunk**

Os tutores que realizam as oficinas não são profissionais, as oficinas tem um significado de socialidade entre o grupo, onde há compartilhamento de ideias e interação, discutindo alternativas para concretizar a capacidade do imaginário, a função dos tutores é estimular a criatividade com a apresentação de diversos objetos feitos em casa (figura 10), e compartilham também das dificuldades encontradas para a concretização de tal objeto, e alguns objetos são disponibilizados em tutoriais publicados na loja Paraná. (PEGORARO, 2014, p. 137)



Figura 10: XVII Oficina *SteamPunk* – Cartolas e Mini hats
Fonte: PR Steampunk

2.5.1.1 *Steamplay*

Os *steamers* praticam o *steamplay* que é uma adaptação do termo *cosplay*, uma das práticas que surgiu no Japão, o termo vem da junção de duas palavras “*costume*” e “*play*” que juntas significam traje ou fantasia, brincar ou interpretar, respectivamente, é possível dizer que o *steamplay* inspira-se no *cosplay*, mas se diferencia do *cosplay* pois o *cosplay* segundo Barral (2000 apud PEGORARO, 2014 p. 140) significa um disfarce encontrado em personagens de desenhos animados como forma de encontrar a sua própria identidade, porém o *steamplay* visa performatizar a sua visão de mundo através da prática e não um disfarce a procura de sua própria personalidade. No *steamplay* os *steamers* tem a possibilidade de viver seus personagens em público, onde a ideia de seus personagens em alguns casos é teatralizada, e existem concursos de *steamplay*, onde os participantes se apresentam explicando como desenvolveu pelo seu vestuário e contar a história de seu personagem, também há um júri formado pelos membros antigos da loja que avaliam e atribuem premiações as performances mais fiéis e interessantes. (PEGORARO, 2014)

Percebe-se que a caracterização da identidade do personagem é a etapa mais complexa do *steamplay* e a mais desafiadora para aqueles que pretendem ir além da customização da indumentária (figura11). Nem todos se preocupam em detalhar a personalidade do seu personagem *steampunk*. Muitos participam do *steamplay* sem desenvolver uma história de fundo para a sua identidade. Outros já fornecem pormenorizações sutis dignas de um complexo herói, anti-herói ou vilão das narrativas fictícias. Embora não seja obrigatória entre os *steamers* a caracterização da identidade de um personagem, a prática é incentivada entre eles. Verifica-se que é uma estratégia importante na unicidade entre o

participante e o grupo. Ainda que os *steamers* reconheçam o caráter construído dos personagens e de suas histórias, eles concebem o mundo narrativo como real em credibilidade e coerência, daí a importância outorgada aos detalhes. As respostas dos personagens às situações criadas individualmente pelo *steamer* ou nas produções coletivas – tais como as fotonovelas e os ensaios fotográficos– dependerão da construção identitária e das referências elaboradas. (PEGORARO, 2014, p. 159)



Figura 11: Personagem *steampunk* militar
Fonte: PR Steampunk

2.5.1.2 *Steamcon*

A *Steamcon* é uma convenção de cultura *steampunk*, ela é realizada em Paranapiacaba no estado de São Paulo, em uma Vila Ferroviária que foi abandonada no século XIX, e teve seu patrimônio cultural, tecnológico e ambiental, tombado pelo IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e pelo CONDEPHAAT (Conselho de Defesa do Patrimônio Histórico, Artístico, Arqueológico e Turístico do Estado de São Paulo), o evento se repete todo ano tendo seu início em 2013 e é organizado pelo Conselho *Steampunk*, a programação consiste em atividades interativas como workshops, oficinas, jogos, além de palestras, espetáculos de teatro, show de bandas, e confraternização, é um evento aberto ao público, que sempre procura locais históricos para realizarem o evento, fortalecendo o turismo histórico no Brasil (figura 12) (LOJA SÃO PAULO DO CONSELHO STEAMPUNK, 2014).



Figura 12: *Steamers* reunidos para um picnic no encerramento da II *Steamcon*
Fonte: PR Steampunk

2.6 Linguagem Visual através do *design* de moda

A linguagem visual será interpretada e analisada para o estilo casual através do *design* de moda, assim como Lurie, (1997, p. 19) enxerga o vestuário quando inserido em um meio social como uma das formas mais espetaculares e mais usadas para expressar as ideologias de um grupo. Por milhares de anos os seres humanos têm se comunicado através do vestuário, quando se conhece alguém, antes de conversar um com o outro já podemos distinguir, através da linguagem visual, o sexo, idade e classe social, e até mesmo a personalidade, opiniões, gostos e humor naquele momento.

O século XIX começou como um novo renascimento, onde o conceito de agilidade se instalou e as maneiras de agir mudaram, é nessa época que Segundo Pollini (2007), a moda floresce com uma produção mais rápida e econômica de bens de consumo principalmente o vestuário, e a burguesia encontra na moda um modelo de ostentação.

É neste contexto que surge o termo: Alta Costura. Até este momento as roupas eram confeccionadas por profissionais que eram vistos como artesãos, o inventor da alta costura foi Charles Frederick Worth, o principal diferencial inserido por Worth foi que suas clientes não mais determinavam o que ele costuraria, mas ele quem determinava e as vestia de acordo com a sua opinião do que seria adequado e elegante, ou seja, com o que estava na moda. (POLLINI, 2007)

A moda do século XIX é dividida em quatro períodos: Império, Romantismo, Era Vitoriana e La Belle Epoque. O período mais referenciado pelo steampunk é a Era Vitoriana, porém sempre se mesclam elementos dos outros períodos citados. (BRAGA, 2007)

Segundo Nery (2007), no período do Império no início do século XIX, o imperador Napoleão I interditiu a importação de musselinas transparentes para as vestes femininas, então essas foram substituídas por tafetás, veludos e brocados, ou seja, tecidos mais grossos com vestidos luxuosos (figura 13), vale ressaltar também quanto aos acessórios femininos da época, as mulheres gostavam de leques, luvas compridas, bolsas pequenas (as *ridicules*), guarda-sóis pequenos, rendas, flores artificiais para ornamentar os cabelos, joias, pentes e tiaras eram todos ornamentados com pedras preciosas e colares, braceletes, brincos eram delicados no início, mas se tornaram pesados ao longo do período pela influência ostentadora da época do Império.



Figura 13: Vestido do Império.
Fonte: Casa do Criador Chico Coimbra

Nery (2007, p. 154) aponta para a moda masculina que usava fraques, calças compridas, coletes e cartolas (figura14). A gola da camisa, do fraque, e também a gravata eram altas, o rosto era barbeado, porém alguns deixavam as costeletas. Os coletes eram curtíssimos e foram aumentando gradativamente ao passar dos anos até chegarem abaixo dos quadris (KOHLER, 2001, p. 508).

Os homens usavam lenços no pescoço, mas em 1830 os lenços foram abandonados e no lugar passou-se a usar gravatas encorpadas, por volta de 1840 e 1850 surgiram as gravatas estreitas cujas extremidades eram presas na frente por um alfinete ou

formando um pequeno laço ou nó, que ficou muito popular entre os jovens enquanto que os mais velhos ainda optavam pelos lenços (KOHLENER, 2001).

O uso de capas no vestuário masculino que no início eram longas e com apenas uma ou duas fileiras de botões, era apenas lançada sobre o corpo e presa por um colchete e uma pequena corrente, a partir de 1830 usava-se duas capas uma menor que era usada por cima de uma maior e que era circular e bem longa (figura 15), as capas pequenas eram guarnecidas com pele nas costas havia uma tira de pano que podia ser abotoada, a capa era confortável, mas, pouco depois foi ditada como deselegante e saiu de moda (KOHLENER, 2001).

A classe superior da época fazia uso de muitos acessórios como relógios pesados e correntes, berloques saindo dos bolsos dos coletes e luvas, monóculos e charutos acessórios trazidos pelos espanhóis. (NERY, 2007, p. 154)



Figura 14: Estilo Masculino Século XIX
Fonte: Pic Nic Vitoriano CWB



Figura 15: Casaco e capa do século XIX.

Fonte: Pic Nic Vitoriano CWB

No romantismo começou a se dar importância para os detalhes nas roupas masculinas, elas deveriam ser bem cortadas e confeccionadas em bons tecidos, existiam casacos próprios para cada horário do dia, o rei da moda era o *dândi* inglês G.B. Brummel (figura 16) que conduzia os modelos para a indumentária masculina elegante, na vestimenta masculina predominavam os tons escuros e calças justas, ainda continua no romantismo os acessórios como os relógios, correntes de ouro, lenços de linho, luvas e bengalas. Como as mulheres vinham de uma época em que era vivenciada a cintura de ampulheta no romantismo a cintura dos vestidos veio mais solta, porém como as cinturas estavam muito finas teve que voltar o uso de corpetes laçados e com muitas barbatanas, mais conhecidos como: *corsets* (figura 17) (NERY, 2007, p. 162).



Figura 16: Dândi

Fonte: Tweed Land The Gentlemans Club



Figura 17: Crinolina e corpete
Fonte: Dhiene

As mulheres no período do romantismo começaram a usar vestidos estampados de flores ou listras, e a cintura era marcada, e as saias dos vestidos possuíam um volume cônico devido ao volume das anáguas que também davam a impressão de a cintura ser mais fina devido ao volume da saia, as mangas bufantes também são marca registradas desse período e os decotes acentuados em forma de canoa, além de joias, broches relicários laços fitas babados flores e ornamentos em geral deixando a mulher com aspecto mais romântico e fragilizado e fazia-se muito o uso de leques (BRAGA, 2007)

Na segunda metade do século, a era vitoriana, os vestidos eram repletos de metros de babados, os corpetes estreitos e com profundos decotes, ombros e braços à mostra e usavam mantilhas e pelerines para se protegerem contra o frio, também existiam as capas que a maioria, era acolchoada e guarnecida de pele e com cortes circulares (figura 18) (KOHLENER, 1993, p. 548).

Aos acessórios continuaram os leques, guarda-sóis que eram usados fechados devido ao volume dos chapéus que eram adornados por fitas, flores ou penas, as bolsas (*ridicules*) também, surgiram os broches de camafeu, apliques de cabelo, tranças, cachos e apareceram botinhas de cano alto e saltinho substituindo as sapatilhas. (NERY, 2007)

Nos penteados femininos usavam tranças, cabelo solto e enrolado também crescia na época, surgiram também coques que eram sustentados por armações de arame presos na parte de trás da cabeça, por volta do coque fazia-se uma trança e os penteados eram sempre adornados com flores e penas também (figura 19) (KOHLENER, 1993).



Figura 18: Vestido Vitoriano
Fonte: Pic Nic Vitoriano CWB



Lady With a Fan
Daniel Hernández

Figura 19: Pintura em tela de Daniel Hernández (1856-1932).
Fonte: Quadros e Retratos

A Belle Époque se dá no final do século XIX devido a isso não é uma época com influência tão forte dentro do steampunk, no entanto alguns elementos desse período são mesclados aos outros. Na Belle Époque a cintura fica mais fina e o uso de corset se faz com mais frequência deixando a mulher com o corpo ampulheta, a saia também fica mais justa, porém ao contrário da Era Vitoriana e o romantismo, o corpo é totalmente coberto deixando as mãos e o rosto a mostra, as saias eram tão justas que as mulheres mal conseguiam andar

(figura 20) e na moda masculina pouca coisa muda, pois foi muito bem estruturada na era vitoriana e no romantismo. (BRAGA, 2007)



Figura 20: Belle époque
Fonte: Oneonta

Mesmo com um mundo representado por histórias perigosas e violentas o ambiente é contrabalanceado pela representação romântica do século XIX principalmente pelo visual (roupas e acessórios) (Pegoraro 2014, p. 70). O romantismo é representado pelos vestidos, rendas, babados e a elegância do visual que se contrapõem com o punk, onde entra as cores escuras e o peso dos armamentos e outros equipamentos customizados pelos *steamers* (figura 21).



Figura 21: Visual Steampunk.
Fonte: Pinterest

Accioly (2001) considera que o *steampunk* ultrapassa as fronteiras da literatura se fundando em um conceito de *DIY* (*do it yourself*), transformando acessórios comuns (figura 22) em releituras futuristas do século XIX (ZUIN, 2011). Pegoraro mostra que as possibilidades de criações dentro do universo artístico do *steampunk* são inúmeras com ilustrações, artesanatos, ensaios fotográficos, fotonovelas, filmes, decoração e literatura, pela internet encontram-se sites especializados pela produção desses objetos principalmente acessórios para compor o vestuário, e existem vários tutoriais (Figura 23) que ensinam técnicas de *DIY* para confeccionar seus próprios acessórios em casa. Na maioria das vezes se transformam produtos tecnológicos atuais (celulares, *tablets*, telefones, etc.) (Figura 24) em objetos *steampunk*.



Figura 22: Arma de brinquedo transformada em uma arma *steampunk*.
Fonte: Pinterest



Figura 23: Tutorial ensinando como fazer um acessório *steampunk*.
 Fonte: www.pinterest.com



Figura 24: Pen Drive customizado.
 Fonte: Flickr.com

Galvão (2010) relata o comportamento dos adeptos a esse estilo, onde ele fala sobre a estética das mulheres que se vestem como *ladys* da era vitoriana, com corpetes, luvas,

anáguas e muito mais, e os homens com fraques, bengalas, relógio de bolso, e chapéu, e os óculos redondos que compõem todo o estilo *steampunk* de ser, os jovens entrevistados têm uns vinte e poucos anos e dizem que adoram a reação das pessoas quando eles saem na rua, pois na maioria das vezes são questionados se são atores, ou artistas de circo. Galvão conta que eles gostam de dar voltas na maria-fumaça no museu do Imigrante, tomar chá em porcelanas, visitam lojas de antiguidades e principalmente brechós, porém a fixação pelo gênero na maioria das vezes é mais estética que moral, como diz a estudante Cássia Prado, 22 mais conhecida como lady Helen, "Se seguirmos a doutrina, não aceitaríamos o sexo antes do casamento, mas cada um tem uma visão de mundo"; Eduardo Dourado (lorde Fire) ressalta que "Somos mais voltados para o heroico do que para o moralismo, mas alguns valores, como o cavalheirismo são importantes de serem resgatados". (GALVÃO, 2010)

Quanto a estética “punk” dentro do gênero podemos dizer que ela se alia a estética do século XIX trazendo o lado mecânico, melancólico e porque não dizer o lado gótico do steampunk, pois dentro do universo gótico existem vários tipos descritos por Simonini (2011, p. 37) que fala sobre um tipo de gótico chamado *Victorian Gothic* (Figura 25), esse grupo busca o lado obscuro apresentado pela literatura vitoriana, porém o visual se inspira mais na época em que a Rainha Vitória vestia-se em luto por seu marido, no entanto o *Victorian Gothic* assim como o steampunk também busca resgatar a compostura da Inglaterra do século XIX.



Figura 25: Estilo *Victorian Goth*.
Fonte: www.pinterest.com

3 METODOLOGIA

A metodologia é o instrumento que auxilia o estudante a atingir seus objetivos com conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho correto a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões. (MARCONI; LAKATOS, 2008, p. 83).

Primeiramente foi realizada uma pesquisa bibliográfica através de teses, revistas e jornais. Marconi e Lakatos (2008, p. 185) afirmam que a pesquisa bibliográfica fornece os meios para definir e resolver problemas chegando a soluções inovadoras. Porém há pouca literatura que fale sobre o gênero a partir disso foi realizada uma pesquisa exploratória realizada por meio eletrônico, com o intuito de desenvolver hipóteses e aumentar a familiaridade com o tema.

A pesquisa histórica também foi importante para analisar como surgiu e como evoluiu determinado tema, adquirindo conhecimentos sobre a Era Vitoriana e a Revolução Industrial, os quais são referências fortes do gênero e também uma pesquisa sobre como era composta a indumentária no século XIX, fazendo a inserção dessa evolução dentro de um quadro teórico de referência que explica os fatores determinantes e as implicações das mudanças ocorridas ao longo da história (BOAVENTURA, 2007, p.56).

Foi realizada uma pesquisa documental a qual se utilizou de fotos, filmes, blogs, sites, revistas e jornais o conteúdo desses documentos são a matéria-prima em que o pesquisador desenvolveu sua própria investigação e análise. (SEVERINO, 2007, p.123)

A pesquisa se caracteriza como qualitativa sendo uma pesquisa descritiva em que os investigadores se interessam mais pelo processo que pelo resultado (BOAVENTURA, 2007, p.56). A análise foi realizada através de um questionário aplicado para *steamers* por meio da rede social *facebook*. Os resultados serão analisados de maneira indutiva que segundo Marconi e Lakatos (2008, p. 86) “Indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas”. Sendo possível através dos resultados aplicar o conteúdo adquirido ao longo do trabalho no desenvolvimento de uma marca e uma coleção contendo vinte e cinco looks.

3.1 ANÁLISE DOS DADOS

Para um levantamento de dados mais específicos acerca do universo *steampunk*, foi realizada uma pesquisa exploratória com nove questões (Apêndice A), onde se pode obter um contato maior com os *steamers* e descobrir mais sobre a construção da estética e o significado dos elementos que compõem este visual retrôfuturista.

A pesquisa foi realizada online através do *facebook*, dentro de grupos específicos do estilo, as contribuições de cada *steamer* ao responder as questões foram de suma importância para a construção deste trabalho e a idealização da marca e da coleção.

A primeira pergunta foi: “Quando começou o seu interesse pelo *steampunk*?” para descobrir os meios em que se insere a cultura como forma de divulgação.

Na maioria das respostas o interesse se deu por meio de livros e filmes do gênero, muitos relatos são de que já gostavam do estilo há muito tempo, porém não sabiam que tinha um nome específico para a o mesmo, e é entre 2008 e 2010 que os *steamers* começam a ter um contato maior com o gênero o qual se deu através do Conselho *Steampunk* que foi criado em 2008 com o intuito de divulgar a cultura e atrair mais adeptos.

“Conheci o steampunk ao ver diversos filmes cuja estética e estilo aventureesco próprios do steampunk já eram presentes, desde 2002, mais ou menos. Descobri que esse meu interesse tinha nome em meados de 2009, quando também descobri a existência do Conselho Steampunk, e em 2011 participei do primeiro evento com o pessoal do steampunk loja SP na Virada Cultural.” (Indivíduo 10)

A segunda pergunta foi: “O que é (e o que não é) *steampunk* para você?” o motivo desta questão foi descobrir quais elementos são verdadeiramente *steampunk* e o que são os elementos que parecem ser, mas não são considerados pelos *steamers*.

Dentre as respostas dos *steamers* descobriu-se que o *steampunk* é criar e imaginar o futuro baseado na moda e na tecnologia do passado sendo mais específico quanto a era vitoriana, alguns concordam que o que não for da época vitoriana não pode ser considerado como *steampunk*, já outros afirmam que basicamente o *steampunk* se situa no século XIX porém não necessita ser restrito a isso, o que não seria *steampunk* consiste em revivalismo histórico sem agregar elementos da ficção científica. Para outros, escritores que não são da época em que surgiu o *steampunk*, ou seja, 1970 a 1980, não são considerados do gênero, porém servem de inspiração para autores contemporâneos construírem seus universos e aventuras *steampunk*. O indivíduo 10, contribui com informações bastante importantes para a

formação do conhecimento acerca do universo *steampunk*.

“Steampunk é um movimento retrofuturista, imagina o futuro baseado na moda e na tecnologia do passado, mais especificamente na era vitoriana (steam significa vapor, que movia máquinas na época), qualquer outro estilo retrofuturista que não seja dessa época e estilo não pode ser considerado steampunk.” (Indivíduo 1)

“O Steampunk é um movimento artístico que tem como base a tecnologia a vapor como se ele tivesse desenvolvido muito além do que realmente foi. Situa-se basicamente no século XIX, mas não precisa ser restrito a ele. O que não é: revivalismo histórico restrito (sem agregar elementos da Ficção Científica, por exemplo).” (Indivíduo 18)

“Julio Verne, Mary Shelley, Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft, H.G. Wells, Sir Arthur Conan Doyle, entre outros escritores de horror, ficção científica e ficção fantástica do século XIX NÃO SÃO steampunk para mim, mas são autores que servem de inspiração para que autores contemporâneos criem seus universos e aventuras steampunk, sejam escritas, desenhadas, encenadas, filmadas, cantadas, etc. Steampunk é toda e qualquer forma de manifestação criativa que busque trazer o retrofuturismo à tona, desde os aspectos estéticos e tecnológicos da Era Vitoriana, Era Imperial brasileira, Japão e China do século XIX, Velho Oeste americano, Belle Époque francesa, etc., até cenários utópicos neste ou noutro planeta, com ideais que mantêm alguns valores clássicos de etiqueta vitoriana, tecnologias inovadoras desenvolvidas à base do vapor e da eletricidade de Tesla, além da mecânica desde Da Vinci, os aspectos boêmios da sociedade vitoriana e afins. O steampunk permite especular na literatura, música, cinema e afins tanto campos de história alternativa (como seria o presente se as tecnologias do passado tivessem prevalecido, se a revolução industrial fosse mais radical, se a guerra civil americana fosse ganha com a ajuda de autômatos - homens-máquina movidos a vapor -, entre outras ocorrências históricas no mundo inteiro) quanto de aventuras inspiradas nas vernianas, horrores inspirados no universo lovecraftiano, etc. O steampunk, sendo um gênero multimidiático, aceita entusiastas em toda a sua amplitude: na estética de vestimentas, na literatura, na música, na pintura, no cinema, nos jogos de tabuleiro, rpg, videogames, decoração, esculturas, etc. Não existe alguém que saiba mais ou menos sobre steampunk quando gosta desse gênero, apenas quem sabe mais daquilo que gosta, o que não o torna menos entusiasta do que outrem.” (Indivíduo 10)

A terceira pergunta foi: “Quais símbolos e objetos você considera importantes na visualidade *steampunk*? E qual o significado deles? Esse questionamento se deu para conhecer os aspectos estéticos-simbólicos na criação do vestuário de um *steamer*.

A partir disso se definiu os principais elementos estéticos para a composição da visualidade do *steampunk*, e seus significados, sendo as engrenagens (Figura 26) que representam o mecanismo do movimento, remetendo as máquinas a vapor com complexos jogos de engrenagens e elementos mecânicos, não só as engrenagens mas tudo que faça referência a tecnologia a vapor que funcionava com pistões, correias, engrenagens entre outros. As engrenagens também fazem referência aos relógios que são objetos importantes no visual *steampunk*, pois o assunto mais retratado por tal é o tempo.

Os *googles* (figura 27) que são quase que o mais importante na hora de compor uma estética *steampunk*, são óculos estilo binóculo/aviador, eles representam a proteção

contra o vento, a fumaça e a fuligem das máquinas a vapor, porém seu uso desenfreado pelos *steamers* se deu pelos diversos modelos extremamente criativos criado por artesãos para suas vendas e histórias, concedendo à esse objeto tão comum uma importância simbólica que faz com que este seja um objeto indispensável para a caracterização do *steampunk*.

Os camafeus, relógios de bolso e bússolas, cartolas e sombrinhas... (figuras 28, 29 e 30) são elementos que fazem a referência a Era Vitoriana e a *Belle Époque*.

“Relógios de bolso, engrenagens, camafeus, chapéus e bengalas. Todos esses objetos tem algum simbolismo, seja referente à tecnologia do vapor, que sempre funciona com o auxílio de engrenagens, pistões, correias, etc, seja às classes sociais da era vitoriana, que foi e ainda é uma das épocas mais exploradas no contexto estético do steampunk até hoje... Chapéus, camafeus e bengalas, dependendo de tamanho, aspecto e qualidade, denunciavam logo de cara a classe social ou o tipo de gente com quem se estava lidando naquela época. Há quem diga que os goggles sejam importantes para o steampunk, mas eu discordo. Os goggles costumavam ser usados naquela época por cientistas, operários, foguistas, etc. Seu uso desenfreado no steampunk se deu aos usos diversos e modelos extremamente criativos criados por artesãos e escritores para suas vendas e histórias, concedendo à esse objeto tão comum uma importância e simbolismo que quase sempre faz com que seja tomado como um acessório indispensável para a caracterização *steampunk*.” (Indivíduo 10)

“Os símbolos mais evidentes são o uso das engrenagens, remetendo às maquinarias de relógio, remetendo à "miniaturização" das imensas máquinas à vapor com seus imensos e complexos jogos de engrenagens e elementos mecânicos; os indispensáveis goggles, peças de proteção dos olhos que adquiriu status de peça-chave por não só ser útil (afinal, ele protege bem os olhos) mas também por ter um charme e um apelo visual forte.” (Indivíduo 12)



Figura 26: Tipos de engrenagens.
Fonte: Pinterest



Figura 27: Steampunk Goggles.
Fonte: Deviantart



Figura 28: Camafeu.
Fonte: Deviantart



Figura 29: Cartola customizada.
Fonte: Pinterest



Figura 30: Sombrinha customizada.
Fonte: Pinterest

A quarta pergunta foi: “Quais elementos estéticos do vestuário mais importantes no *steampunk*?” Para uma definição acerca das peças do vestuário importantes na criação da visualidade *steampunk*.

Para o público feminino destaca-se o uso dos *corpets* e *corset's*, por ser algo típico do século XIX, saias, babados, renda e drapeados fazem parte do estilo vitoriano alia-se a essas peças, rebites, fivelas, metais, couro, armas antigas e partes do corpo humano mecânicos. No caso do público masculino um visual formal/militarizado com o uso de coletes, cartolas, ternos, corte reto, detalhes marcantes como botões, fivelas, argolas, correntes, rebites, armas antigas, partes mecânicas do corpo, que forma o estilo retrofuturista de um *steamer*. (figura 31)

“Aqueles com os quais a pessoa se identificar, em primeiro lugar. Há sempre o "figurino-base", sendo calças sociais, sapatos, camisa, colete e cravat para os rapazes, e saias bufantes, corset, camisa, camafeu e arranjo de cabelo para as moças, porém a diversão está em inovar, em sentir-se dentro do contexto *steampunk* sem perder o conforto da mobilidade e diversão. E ah, claro, para quem gosta, os chapéus, são sempre um algo a mais que torna o básico em algo único.” (Indivíduo 10)

“No caso dos homens, um visual mais formal/militarizado, como peças com dragonas, muitos bolsos, cortes retos, detalhes marcantes como botões, fivelas, argolas, correntes.” (Indivíduo 12)



Figura 31: Visual de Steamers
Fonte: Facebook

A quinta pergunta foi: “Como é construída a estética do *steampunk* pra você?” para descobrir como os *steamers* constroem seu visual.

Alguns *steamers* constroem a estética a partir de um personagem o qual eles mesmos criam, esse personagem pode ser a reprodução de algum visual já existente, ou recriar um visual ou até mesmo criar algo completamente novo e único a partir da ideologia do *steampunk*, a maioria concorda que as engrenagens e outros elementos estéticos não são apenas detalhes eles possuem um motivo de estarem ali, toda uma ideologia e uma história por trás de cada elemento da indumentária. O visual seria a junção do visual agressivo fazendo referência ao “*punk*” e delicado como a era vitoriana

“A estética do *steampunk* bebe da moda vitoriana, eduardiana, gótica, renascentista, cyberpunk (sim, por que não?), dos aparatos tecnológicos e científicos dos alquimistas e cientistas daquelas épocas, além de uma boa dose da contemporaneidade, mas com ares de desgaste de um modo glamuroso.” (Indivíduo 10)

“Agressiva como a própria palavra *punk* sugere, e principalmente, a estética *steam* retrata um período da história da humanidade em que a cultura material se expande de acordo com as necessidades de locomoção, e é a partir das viagens que a própria época vitoriana ao qual o *steam* remonta, traz todas as noções estéticas e novas maneiras de se vestir graças ao comércio a vapor. O *steampunk* remonta de certa forma toda essa imagem fantasiosa das primeiras aventuras.” (Indivíduo 21)

“Vai além de apenas engrenagens e enfeites. É mais legal quando os detalhes tem um “porquê” de estarem ali.” (Indivíduo 16)

A sexta pergunta foi: “Qual a sua identidade dentro do *steampunk*?” Para

descobrir quais os significados e motivos na hora da criação de um personagem *steampunk*.

Geralmente os personagens são viajantes do tempo, inventores de engenhocas mecânicas, ou investigadores o que traz ao personagem um ar misterioso, é interessante observar a descrição de seus personagens e na riqueza de detalhes sobre o mesmo, demonstrando o quão importante e representativo é esse personagem. Assim como alguns até misturam sua vida pessoal, como a profissão, na hora de criar seu personagem. (Figura 32)

“Meu personagem se chama Capitão Escarlata, é um viajante do tempo da era vitoriana que foi capturado por alienígenas que implantaram um dispositivo temporal em seu braço que o obriga a não ficar muito tempo em apenas uma época. Foi um dos amantes da Rainha Vitória.” (Indivíduo 6)

“Minha personagem é uma viajante do tempo que está procurando o responsável pela morte de sua mãe. Tenho dispositivos do tempo que não funcionam, pois tive amnésia nesse meio tempo e estou recuperando a memória. Mas existe um grande mal por trás de tudo isso que ainda irei descobrir!” (Indivíduo 17)

“Na verdade me visto como típico explorador da época do vapor, já que tem tudo a ver com minha profissão enquanto arqueóloga.” (Indivíduo 21)

“Possuo a personagem Liebe Wolf, uma senhorita viajante do tempo cuja vida se resume a lembrar e esquecer de suas viagens temporais/espaciais, por isso sempre carrega consigo pena, tinta e um diário numa bolsinha que usa junto ao corpo, pois ali registra as últimas lembranças presentes em sua memória de antes do salto antes que essas desapareçam. Embora recorra constantemente às suas anotações, a personagem está em constante serviço à uma organização que atravessa tempo, espaço e fronteiras na detenção de tecnologias avançadas de todas as épocas e lugares do mundo, e para fazer suas tarefas adequadamente, a moça não permite que nada fique em seu caminho.” (Indivíduo 10)



Figura 32: Capitão Escarlata

Fonte: Facebook

A sétima pergunta foi: “Quais as cores que você usa em seu vestuário *steampunk*?” Essa questão também é importante para a construção da coleção e da marca pois as cores também podem transmitir a identidade de um estilo.

Quanto as cores há uma predominância dos tons terrosos e também tons de prata, bronze, ouro e principalmente ferrugem, os tons terrosos e a ferrugem lembram os operários e as máquinas da revolução industrial, e os tons de prata, bronze, ouro, lembram da classe burguesa do século XIX. Porém muitos afirmam que gostam de mesclarem cores como preto, vermelho, azul, branco, roxo e verde (Figuras 33 e 34).

“Marrom, bege, creme, branco, preto. porém tenho uma página no face a Vapor Fashion (procurar em busca) onde tenho inúmeros álbuns de referência com fotos separados por temas e intitulados Steampunk Inspirations. alguns deles eu brinco com as cores como o azul, branco, vermelho e verde. QUALQUER COR PODE SER STEAMPUNK! o marrom é usado mais por lembrar a indumentária dos operários de máquinas e ferrovias na Era do Vapor..” (Indivíduo 13)

“Como gosto de fugir ao eixo de tons de sépia/tons pasteis vitorianos, uso um esquema de cores fortes, como branco, preto, dourado, vermelho metálico, prata pura e cobre/bronze.” (Indivíduo 12)



Figura 33: Estilo *steampunk* misturado com verde.
Fonte: www.pinterest.com



Figura 34: Estilo *steampunk* misturado com roxo.
Fonte: www.pinterest.com

A oitava pergunta foi: “Considera importante uma marca brasileira que produza roupas inspiradas no universo *steampunk*, porém para uso no dia a dia também e não somente em eventos?” Essa pergunta é muito importante para este trabalho, pois demonstra o interesse do público em adquirir produtos de uma marca a qual se importa em representar a identidade *steampunk* através do vestuário.

Este questionamento trouxe algumas contradições, pois alguns dos entrevistados disseram que não gostariam que houvesse uma marca de moda com estilo *steampunk*, pois a seu modo de ver isso transformaria uma cultura rica em literatura mais superficial, porém a maioria dos participantes do questionário concordou que seria interessante trazer o estilo para o dia a dia e que também acabaria por deixar o estilo mais conhecido e difundido no Brasil, ou seja, tornaria o movimento mais forte.

“Não. Isso seria tornar uma subcultura rica em literatura ainda mais superficial do que já é (para muitos que não gostam de ler). Chamaria mais atenção pela estética, ou só pela estética, e isso não é bacana.” (Indivíduo 11)

“Sim, todos os estilos de vestimentas existentes que remetem desde o *steampunk*, o *cyber* e até os trajes asiáticos e de personagens da cultura *pop/nerd* trazem uma originalidade à personalidade da pessoa que as usa. Algumas peças têm valor estético e histórico que deveriam ser mantidos e reelaborados ao vestuário cotidiano.” (Indivíduo 4)

“Não sei se importante, mas definitivamente há um publico crescente para tal. Seria interessante promover um vestuário alternativo num pais onde todas as lojas acabam

vendendo um pouco do mesmo.” (Indivíduo 5)

“Sim, seria totalmente perfeito, porque é muito interessante vestir-se, com as roupas que gosta todos os dias, e não apenas em eventos.” (Indivíduo 26)

“Sim, acho que seria bem legal introduzir o universo steampunk ao dia-a-dia.” (Indivíduo 25)

A nona pergunta foi: “Compram roupas e acessórios *steampunk* em alguma loja, ou você mesmo os produz?”

Foram citados duas lojas existentes no Brasil, *Vapor Fashion* e *Portal a Vapor*, e *Steampunk Couture* uma loja estrangeira, as três lojas comercializam vestuário *steampunk*, todavia são roupas fantasiosas que os *steamers* só usariam em eventos do gênero. Muitos disseram que compram em brechós e camelôs e customizam as peças e acessórios para criarem sua identidade visual dentro do *steampunk*. Outros também afirmaram nunca ter comprado e comprariam caso houvesse uma loja específica no Brasil

“Alguns acessórios foram adquiridos pela loja *Steampunk Couture*, em brechós e camelôs. Algumas camisas de botão, coletes, cintos e chapéus vem de brechós ou lojas de departamento. Acessórios como armas, broches, *goggles* e já produzi por mim mesma.” (Indivíduo 4)

“Roupas do dia a dia customizadas ou confeccionadas para a ocasião. Acessórios customizados, improvisados ou comprados de amigos que trabalham no ramo.” (Indivíduo 11)

4 DIRECIONAMENTO MERCADOLÓGICO

4.1 EMPRESA

- Nome da empresa: Razão Social: Jessica Sala M.E. Nome Fantasia: Camafeu
- Porte: pequeno porte.
- Marca: A marca carrega a sofisticação da Era Vitoriana agregado aos elementos tecnológicos, trazendo para atualidade uma moda clássica, contemporânea e futurista.
- Conceito da marca: Camafeu oferece aos *steamers* a possibilidade de afirmar-se como representantes de si mesmo, traduzindo isso na possibilidade de vestir-se com elegância seguindo seu estilo próprio.
- Segmento: casual
- Distribuição: Varejo
- Concorrentes: Apenas indiretos que são alguns ateliês e lojas que trazem roupas com o estilo do *steampunk*, porém nem sempre são roupas de uso no dia-a-dia. Vapor Fashion, Portal a Vapor e *Steampunk Couture* são exemplos de concorrentes indiretos.
- Sistemas de venda: *e-commerce* e loja física.
- Pontos de venda: loja virtual e física
- Preços praticados: R\$70,00 a R\$250,00
- Marketing e Promoção: através de redes sociais como *facebook* e *instagram*, desenvolver cupons de desconto para clientes da loja virtual, criar campanhas no *facebook* visando atingir o público alvo, realizar eventos para clientes com cadastro na loja física visando criar um vínculo com os clientes.
- Planejamento Visual e Embalagem:
 - Logo: A logo da marca foi criada pensando na junção de objetos do século XIX com elementos estéticos que compõem o visual *steampunk*, a engrenagem é um dos componentes principais para o *steamer* se identificar com a marca e a bicicleta é uma imagem marcante do século XIX.



Figura 35: logo da marca

- Loja Física:



Figura 36: fachada da loja



Figura 37: Espaço interno da loja

- Loja Virtual:

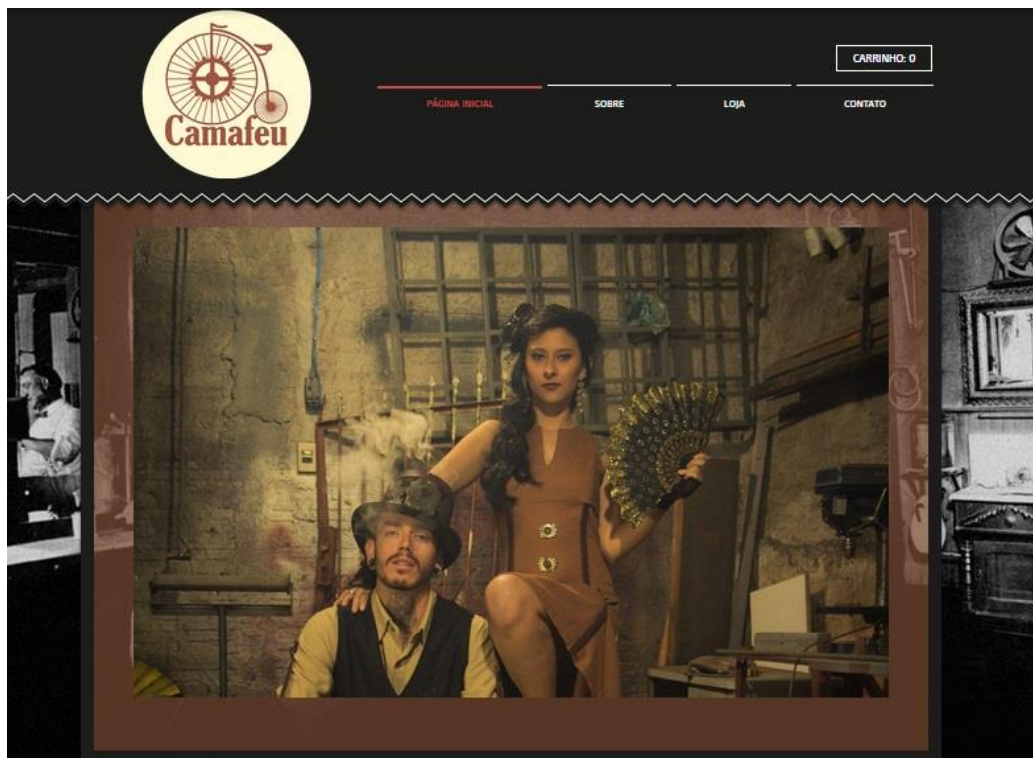


Figura 38: Site da marca

- Embalagem: A embalagem será uma ecobag confeccionada em TNT (tecido não tecido), com o bordado de fivelas decorativa e a logo.



Figura 39: Embalagem da marca
Fonte: O autor

4.2 PÚBLICO ALVO

Homens e mulheres corajosos e objetivos, não tem medo de ousar em seus figurinos, sabem quando e como fazê-lo, demonstrando sua identidade através de seus estilos.

O gosto pelo *steampunk* é demonstrado aos outros através de seus trajes, onde preferem peças diferenciadas como as clássicas adquiridas em brechós ou herdadas da família e customizadas ao estilo deles de enxergar o mundo, sempre trazendo a identidade de seus personagens através de trajes criados por eles mesmos.

Por se tratar de um estilo em específico não se enquadra em uma faixa etária, abrangendo diversas idades, apesar da diversidade na faixa etária os estilos possuem características semelhantes. O visual é baseado em cores escuras, sendo o marrom a cor principal, sempre aliada a outras para se diferenciarem.

São pessoas extremamente cultas, adoram ler e assistir a filmes referentes ao *steampunk* principalmente a literatura com obras de ficção científica ambientado no século XIX.



Figura 40: Público Alvo
Fonte: TCM D Blog

4.3 PESQUISA DE TENDÊNCIAS

4.3.1 Macrotendências - Socioculturais

Andressa Campideli, designer de moda do Senai, aponta para uma tendência chamada: Multiverso, para a primavera-verão 2015/2016, essa tendência se resume na busca do homem por outros universos, seja o espacial, sideral ou o mundo submarino, também traz a referência da ficção científica, e o uso frequente de tecnologias, essa tendência apresenta as cores azul em tons escuros, verde, tons galácticos de cinza, prata, metalizados e branco e preto. (MORAES, 2015)



Figura 41: Macrotendência Sociocultural
Fonte: Creer Para Crear

4.3.2 Micro tendências – Estéticas

Marks aponta para uma tendência chamada: Dramático & Criativo, voltada para um público alternativo, com um visual excêntrico, a tendência aponta para o uso de modelagens e recortes diferentes, uma forma de diferenciar as peças e com o uso de estampas pitorescas. Vivianne Westwood é o principal nome ligado a essa tendência. (MARKS, 2014).

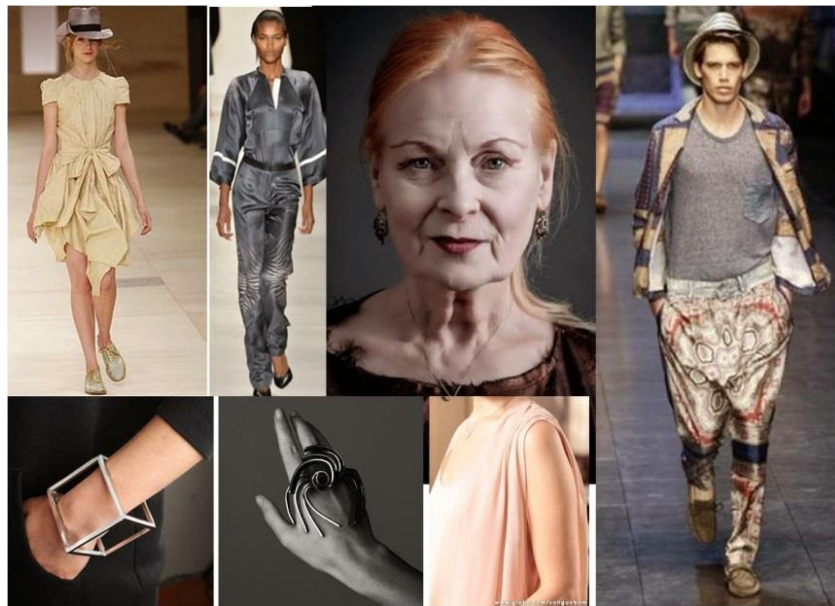


Figura 42: Micro tendência
Fonte: (MARKS, 2014)

Edelkoort apresentou o linho entre as principais tendências para o Verão 2015 e 2016. A volta do linho como tendência possivelmente evoque uma maior necessidade de pureza e retorno a valores mais espirituais e menos materialistas. Para a estação também se destaca os trabalhos em plissados, pregas e camadas. Assim como aspectos estruturados e influencia em 3D. (MAURILÍO; PITTA, 2014).



Figura 43: Tendência – Linho
Fonte: (MAURILÍO; PITTA, 2014).

Depois de temporadas de peças curtas, volta à cena um comprimento mais comportado: o mídi, que cobre as pernas até, pelo menos, os joelhos. Existem quatro tipos de comprimento mídi, o que cobre até os joelhos, tem também até quatro dedos abaixo do joelho, e até a panturrilha que é o comprimento maior. A saia midi, captura toda a feminilidade da com um ar de “*lady like*” (AUTHORIA, 2014).



Figura 44: Tendência – Saia Mídi
Fonte: Maiara Daltoe

5 DELIMITAÇÃO PROJETUAL

Para atender as necessidades estético-simbólicas e funcionais oferecendo conforto para seus clientes a marca trará para o dia-a-dia do cliente sua ideologia de vida, através de roupas menos alegóricas que as tradicionais *steampunk*, com modelagens diferenciadas e peças estruturadas fazendo com que se sintam inseridos dentro de seu grupo social, sem perder a essência de sua identidade.

5.1 ESPECIFICAÇÕES DO PROJETO

Imagine um mundo em que você possa alterar a realidade? É este mundo a parte que vive o fantástico universo *steampunk*, e é dele que vem a inspiração para trazer a tona uma realidade ficcional que com um espírito criativo atravessa o passado compreendendo o presente e prevendo o futuro.

5.1.1 Referência da coleção

A inspiração principal da Camafeu sempre será o universo *steampunk* onde o passado o presente e o futuro se misturam criando um conceito único. Desta forma nesta primeira coleção de Primavera/Verão 2016 a criação veio através de uma pesquisa exploratória visando usar elementos estético-simbólicos ditados como importantes pelos *steamers* na entrevista, para as próximas coleções a marca se utilizará das inúmeras formas de expressão do steampunk, sendo literatura, cinema, dança, artes visuais, jogos, entre outros. De acordo com a pesquisa foi construída uma tabela (tabela 1) para auxílio da criação da coleção com os principais elementos estéticos, formas e texturas e a partir dessa tabela nasceu a coleção Realidade Ficcional




Formas	Elementos Estético Simbólicos	Texturas
<p>Cintura marcada</p> 	<p>Moedas Antigas</p> 	<p>Couro</p> 
<p>Saias amplas com comprimento Midi</p> 	<p>Fivelas</p> 	<p>Babados</p> 
<p>Decote Vitoriano</p> 	<p>Rebites</p> 	<p>Pregas</p> 
<p>Corset</p> 	<p>Coldre</p> 	
	<p>Engrenagens</p> 	

Tabela 1: Objetos simbólicos para os *steamers*

5.1.2 Nome da coleção

Realidade Ficcional



Figura 45: Painel Semântico da coleção Realidade Ficcional
Fonte: (VANDERMEER, 2011)/ Pinterest

5.1.3 Mix de coleção

Masculino - 40% Básico 60% Fashion

Feminino - 50% Fashion 33% Básico 17% Vanguarda

Coleção com 26 peças sendo: 17 *tops* e 9 *bottoms*.

5.1.4 Descrição do produto

As peças serão pret-à-porter, vendidas no e-commerce e na loja física, criadas para o público que se identifica com o estilo *steampunk* de se vestir e procuram peças originais e sofisticadas para suas produções.

5.1.5 Shapes

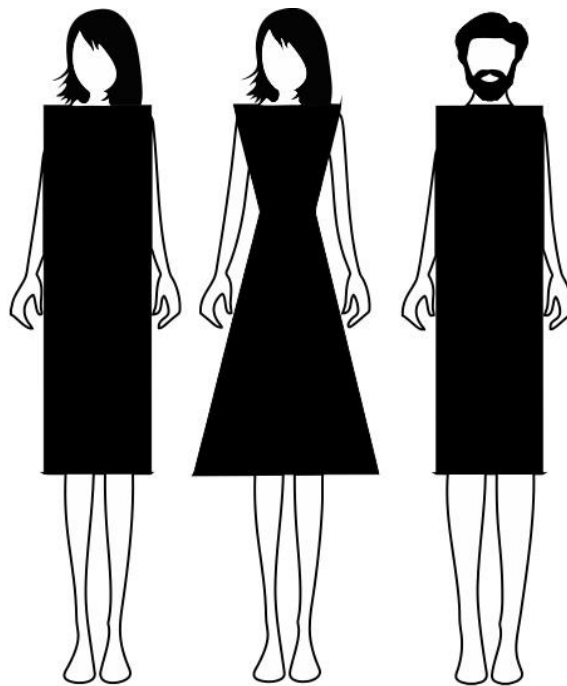


Figura 46: Shapes: Linha Reta e Linha X

5.1.6 Cores



Figura 47: Pantone 19-4007 TPX
Fonte: Pantone

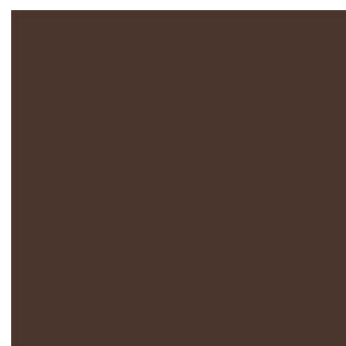


Figura 48: Pantone 19-1213 TPX
Fonte: Pantone



Figura 49: Pantone 18-1033 TPX
Fonte: Pantone



Figura 50: Pantone 15-1214 TPX
Fonte: Pantone

5.1.7 Materiais



Figura 51: Linho 55% linho 45% Algodão



Figura 52: Failete 100% Poliéster



Figura 53: Linho marron claro 70% viscose 30% linho



Figura 54: Linho marron escuro 55% Linho 45% viscose



Figura 55: Viscose 100% viscose



**Figura 56: Couro 70% PVC 25% Poliéster
5% Poliuretano**



**Figura 57: Neoprene 90% Poliéster
10% Elastano**



Figura 58: Jeans 70% algodão 30% Poliéster



Figura 59: Brim 100 % algodão



Figura 60: Tricoline 100% Algodão



Figura 61: Zíper Invívisel



Figura 62: Tachas



Figura 63: Ziper



Figura 64: Barbatana



Figura 65: Botões



Figura 66: Fivelas



Figura 67: Ganchos



Figura 68: Argolas

5.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Primeiramente foram realizados 25 croquis, seguindo as tendências atuais, painel semântico e público alvo delimitado. A partir disto foram escolhidos 12 *looks*, analisaram-se os que mais se adequaram à proposta formando uma unidade na coleção, os quais alcançavam melhor as necessidades do público alvo e da marca. A seguir a geração de alternativas e os 12 *looks* escolhidos em sequência.

- Geração de croquis masculinos:



Figura 69: Croqui Masculino 1



Figura 70: Croqui Masculino 2



Figura 71: Croqui Masculino 3

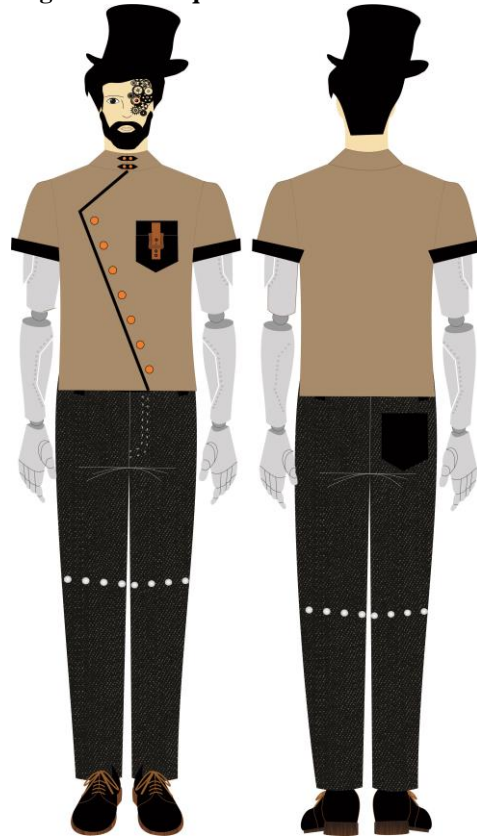


Figura 72: Croqui Masculino 4



Figura 73: Croqui Masculino 5

- Geração de croquis feminino:



Figura 74: Croqui Feminino 1



Figura 75: Croqui Feminino 2



Figura 76: Croqui Feminino 3



Figura 77: Croqui Feminino 4



Figura 78: Croqui Feminino 5



Figura 79: Croqui Feminino 6



Figura 80: Croqui Feminino 7

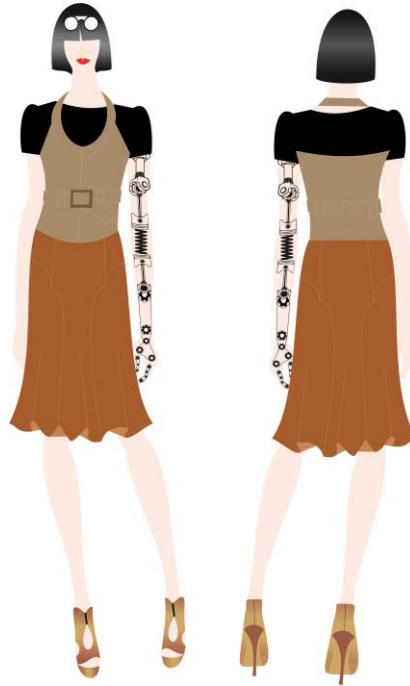


Figura 81: Croqui Feminino 8

5.3 Looks Escolhidos Masculinos

Camisa de linho na cor preta, com fechamento de fivelas, calça jeans na cor preta com bordado da logo no bolso traseiro.



Figura 82: Croqui Selecionado Masculino 1

Camisa de linho na cor marrom, com detalhes em couro, fivelas nas mangas e bordado da logo no bolso, calça jeans preta com detalhes em couro.



Figura 83: Croqui Selecionado Masculino 2

Camisa de linho na cor marron claro, com fivelas nas mangas e bordado da logo no bolso, calça em brim na cor preta com bordado de engrenagens.

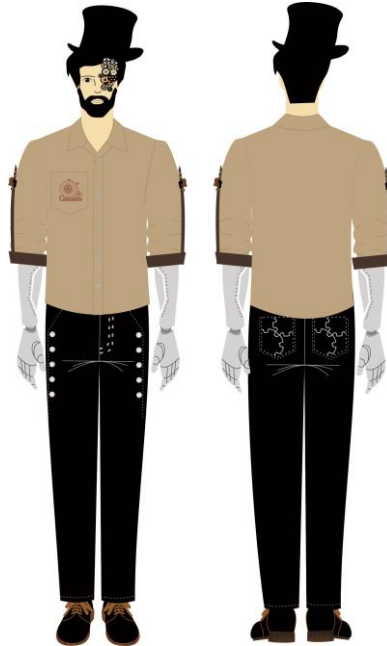


Figura 84: Croqui Selecionado Masculino 3

Camisa de linho na cor marrom, com detalhes em tricoline estampado de mapa,

colete com fechamento de fivelas e com botões internos, calça jeans com bolso tipo coldre² e bordado de engrenagens no bolso traseiro.



Figura 85: Croqui Selecionado Masculino 4

5.4 Looks Escolhidos Femininos

Camisa de linho regata na cor marrom, corset de couro com fechamento de fivela e rebites decorativos, e saia mídi com recortes em neoprene marrom.



Figura 86: Croqui Selecionado Feminino 1

² **Coldre** é uma espécie de suporte para carregar armas, como uma pistola na cintura ou na perna.

Camiseta de linho na cor preta com abertura em zíper, segunda pele com estampa de corpo mecânico, saia mídi em linho marrom com fivelas decorativas.



Figura 87: Croqui Selecionado Feminino 2

Vestido mídi em linho na cor preta com recortes e aplicações de tachas.



Figura 88: Croqui Selecionado Feminino 3

Vestido mídi em viscose estampada com moedas antigas, com fechamento de fivelas de couro e detalhes em couro.



Figura 89: Croqui Selecionado Feminino 4

Corset em neoprene com tira de couro decorativa presa por botões de pressão, saia mídi em linho marrom com recortes nas laterais e aplicações de tachas.



Figura 90: Croqui Selecionado Feminino 5

Vestido mídi em neoprene marrom, com detalhes em couro e tachas decorativas.



Figura 91: Croqui Seleccionado Feminino 6

Camisa de viscose com detalhes em couro marrom, saia cintura alta mídi em linho marron claro pregas e tira de couro com fivelas,



Figura 92: Croqui Seleccionado Feminino 7

Vestido em linho marron escuro, com decote vitoriano, barbatanas na cintura, botões com formato de engrenagem e ganchos e argolas que dão uma funcionalidade na peça podendo ajustar a altura da saia através destes.



Figura 93: Croqui Selecionado Feminino 8

- Coleção Completa:



Figura 94: Coleção completa

5.5 Fichas Técnicas

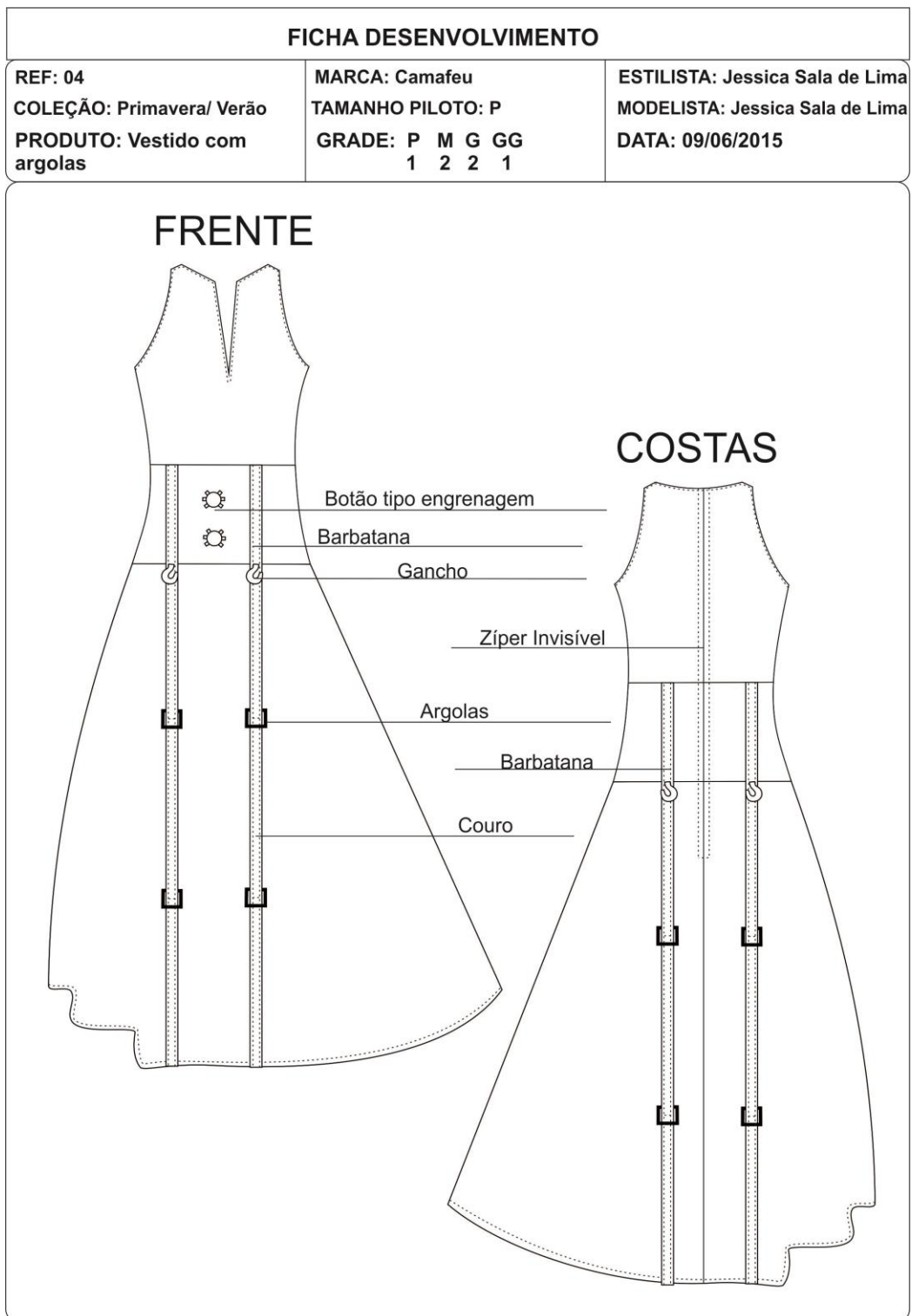


Figura 95: Ficha técnica Vestido com argolas

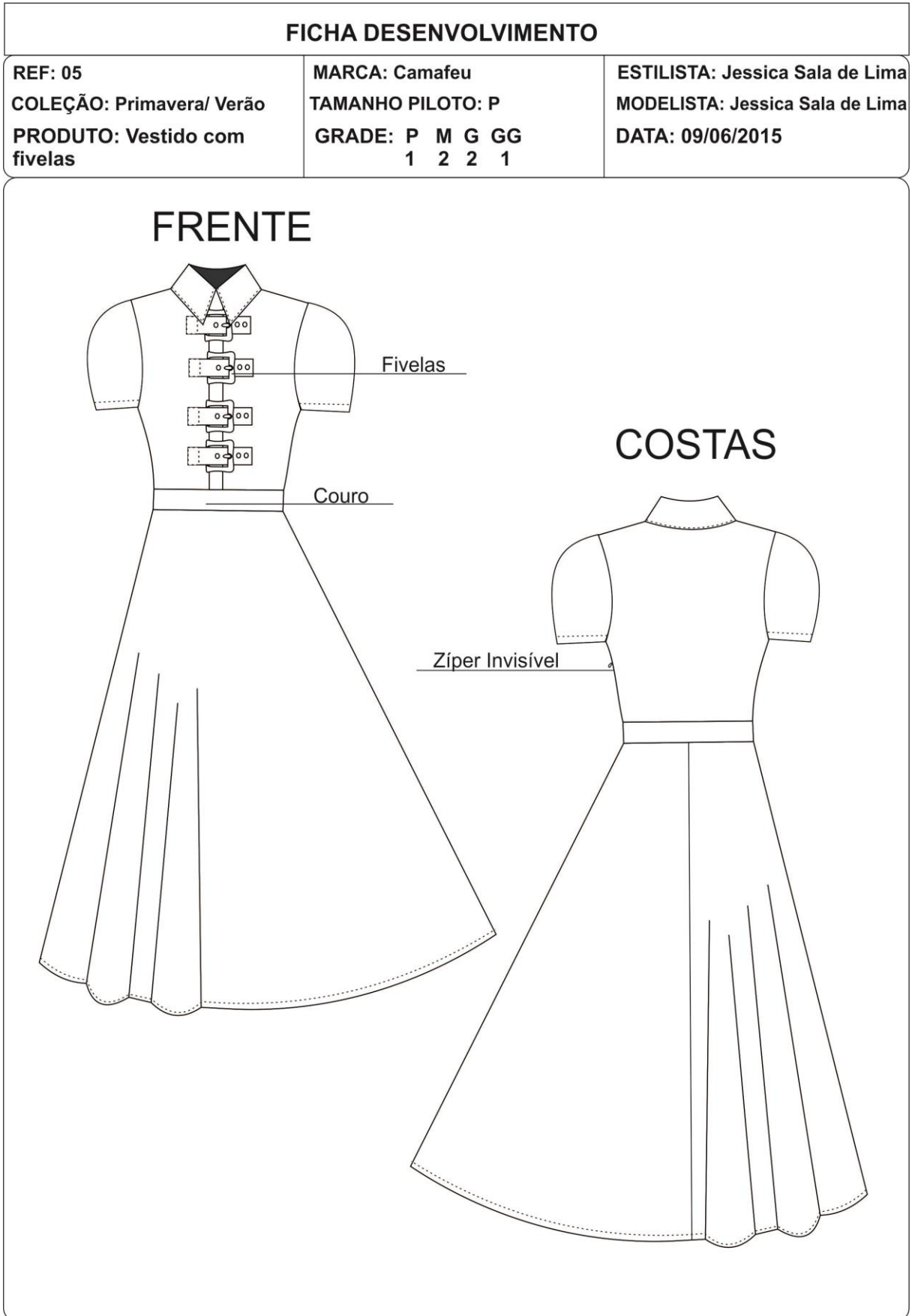


Figura 98: Ficha técnica Vestido com fivelas

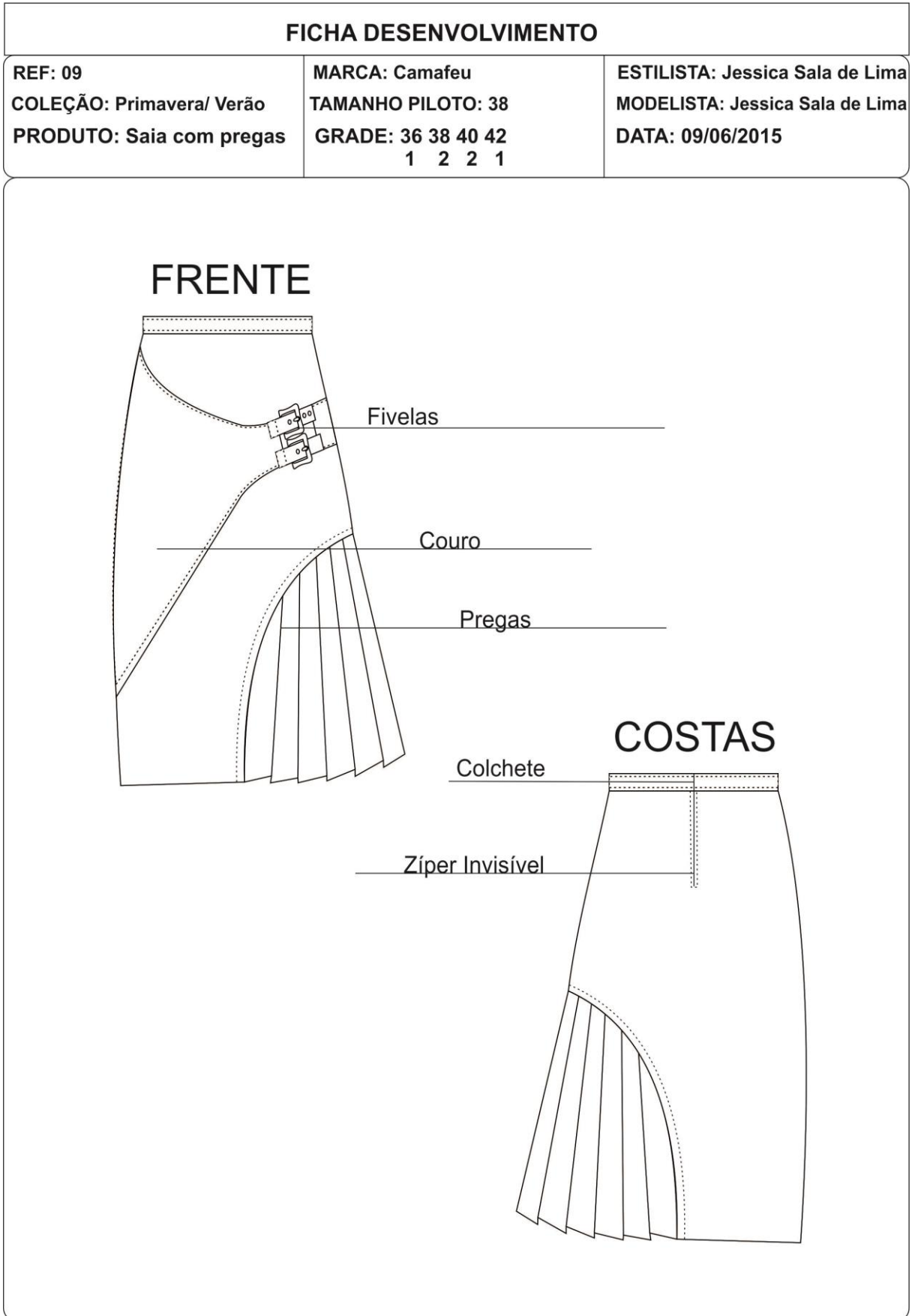


Figura 101: Ficha técnica Saia recorte com pregas

TECIDOS				
TECIDOS	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
Couro Sintético	Couro e Cia	70% PVC 25% Poliéster 5% Poliuretano	35 cm	R\$9,00
Linho	Nova Horizonte	70% Viscose 30% Linho	1,30 cm	R\$ 48,00

AMOSTRAS				

AVIAMENTOS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT.
Linha	Bazar França	Marron C.		R\$ 1,00
Colchete	Bazar França	Prata	1	R\$ 0,50
Zíper	Bazar França	Marron C.	1	R\$ 1,30
Fivela	Miam´s Biju	Ouro Velho	2	R\$ 2,00

ETIQUETAS/EMBALAGENS/TAGS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT

VARIAÇÃO CORES				

Figura 102: Ficha técnica Saia recorte com pregas

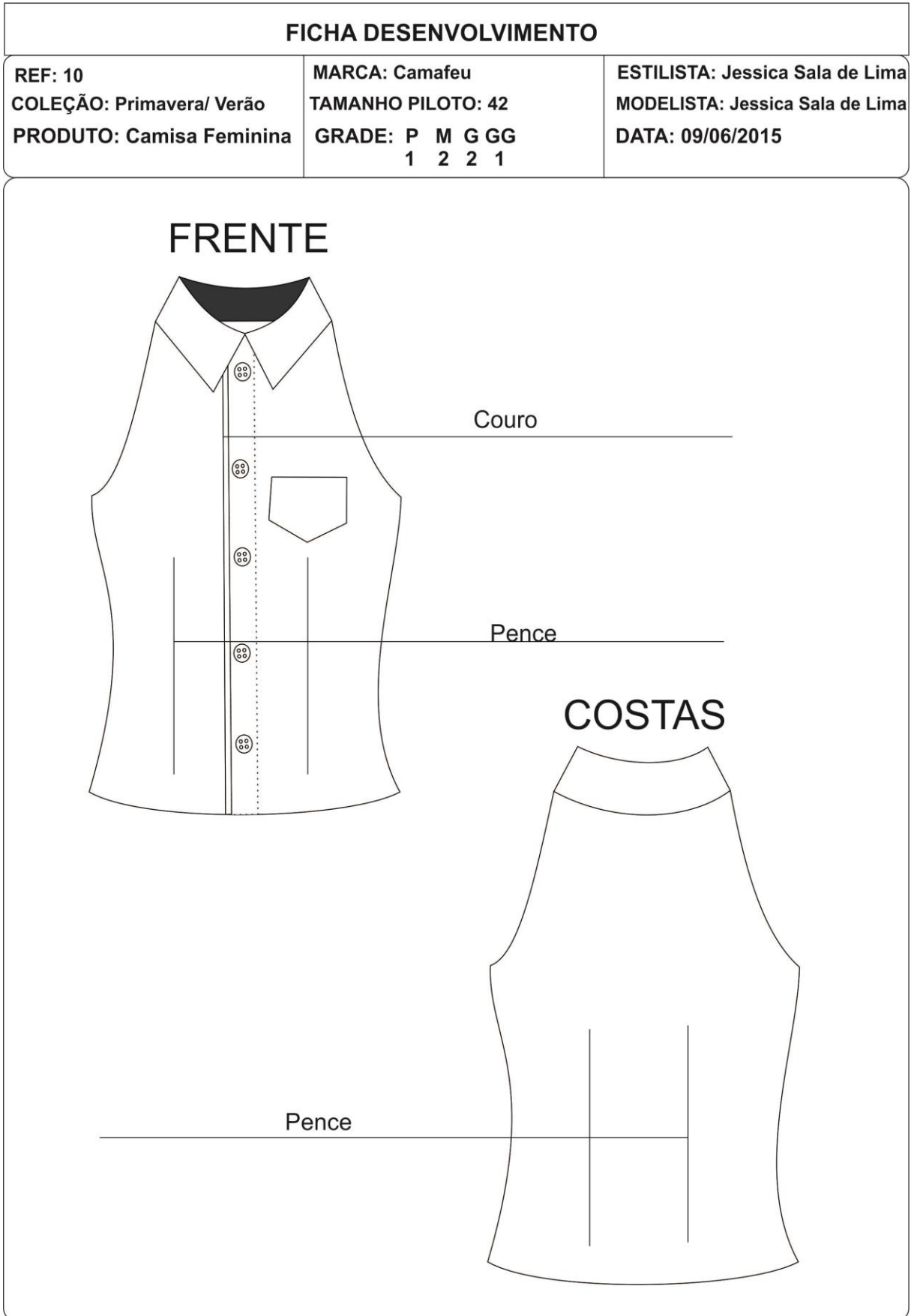


Figura 104: Ficha técnica Camisa feminina

TECIDOS				
TECIDOS	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
Couro Sintético	Couro e Cia	70% PVC 25% Poliéster 5% Poliuretano	35 cm	R\$9,00
Viscose	Nova Horizonte	100% Viscose	0,70 cm	R\$ 22,00
AMOSTRAS				
AVIAMENTOS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT.
Linha	Bazar França	Preto		R\$ 1,00
Botão	Bazar França	Prata	8	R\$ 0,90
ETIQUETAS/EMBALAGENS/TAGS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
VARIAÇÃO CORES				

Figura 105: Ficha técnica Camisa feminina

SEQUÊNCIA OPERACIONAL		
No	Operação	Máquina
1	Fechar Ombro	Reta e Overloque
2	Fechar Laterais	Reta e Overloque
3	Preparar e pregar gola	Reta
4	Pregar tira de couro no passante	Reta
5	Pregar tampa do bolso	Reta
6	Fazer barra e pespontos	Reta
7	Fazer Casinhas	Reta
8	Pregar botões	Manual

Figura 106: Ficha técnica Camisa feminina

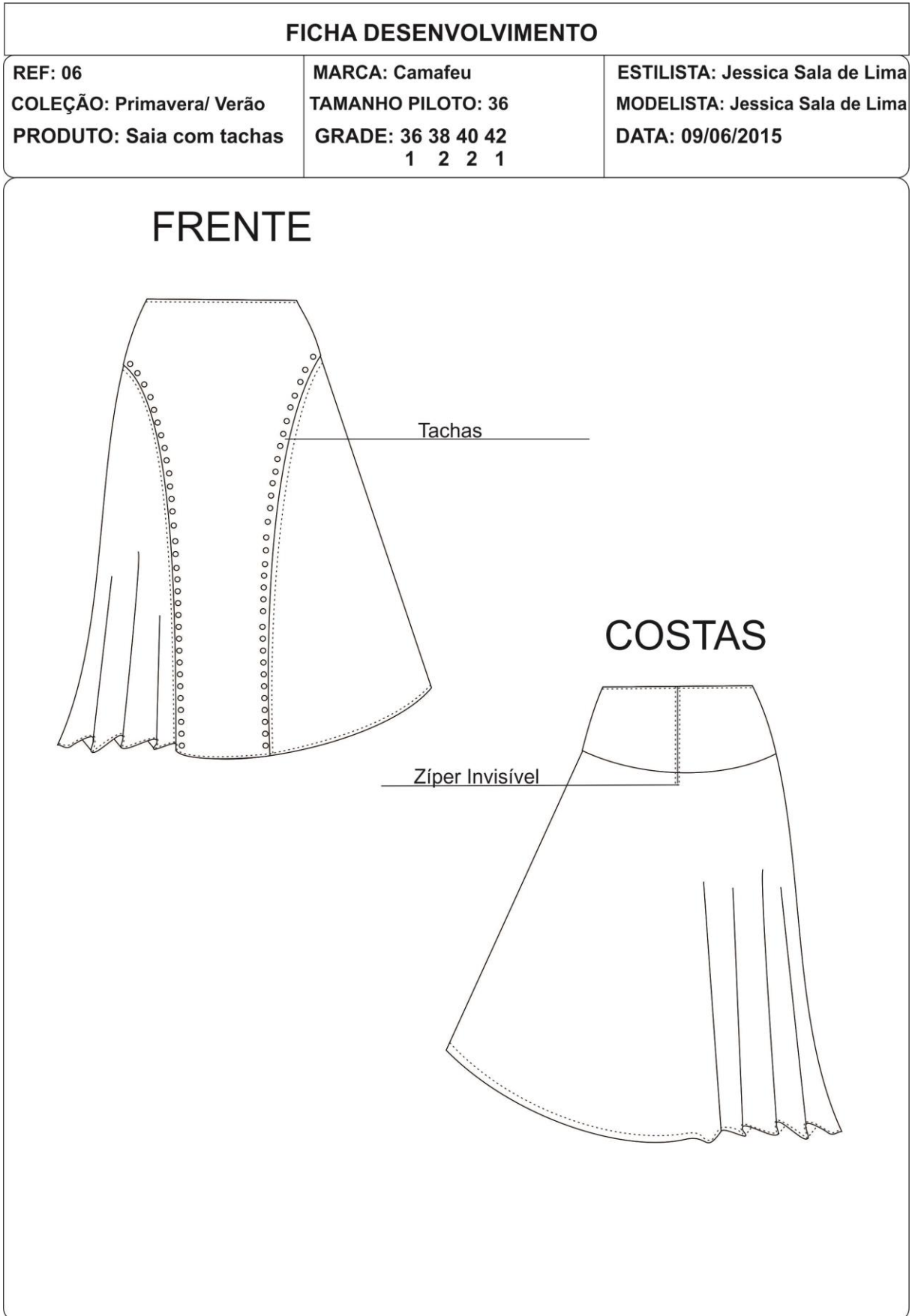


Figura 107: Ficha técnica Saia com recorte e tachas

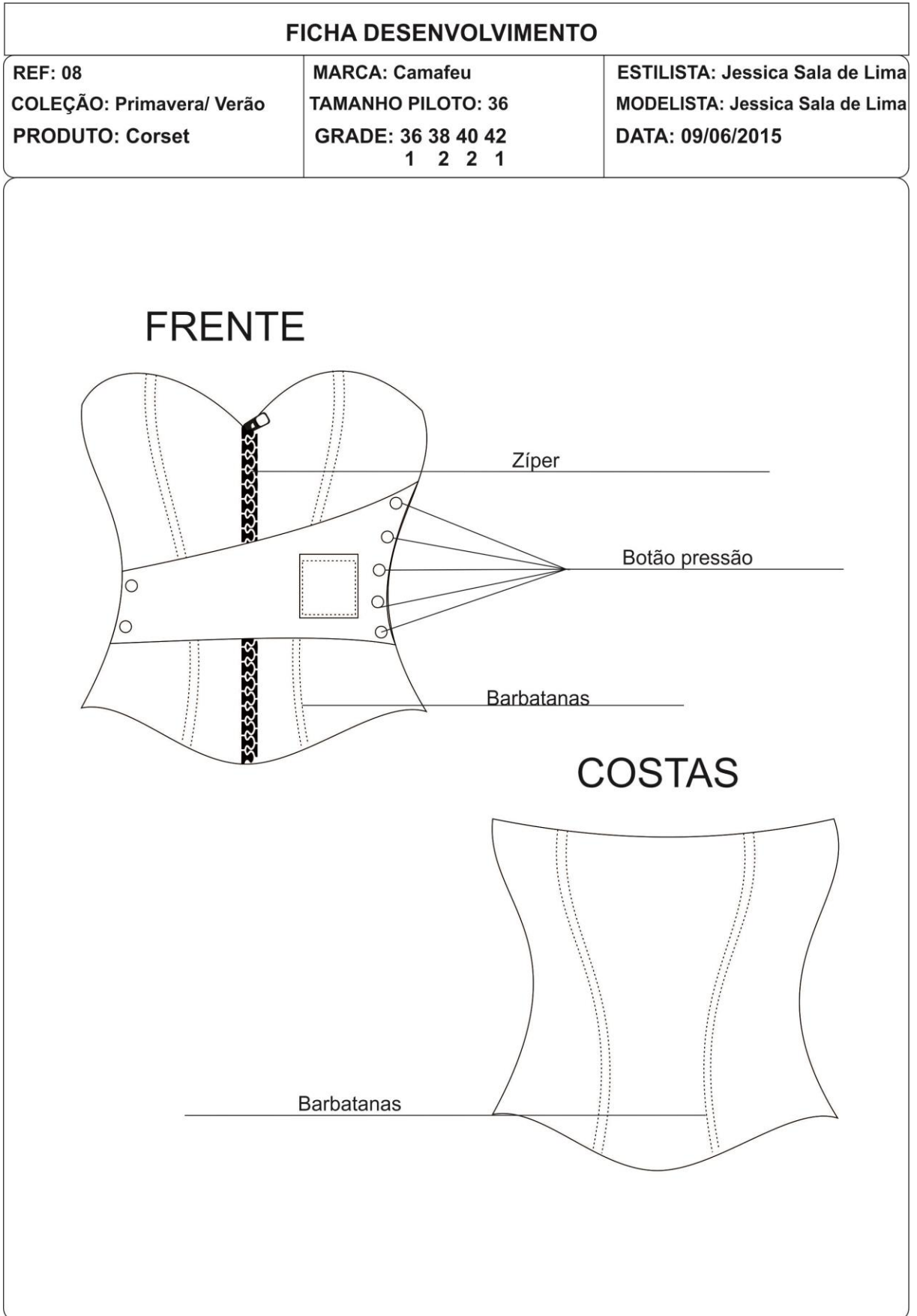


Figura 110: Ficha técnica Corset

TECIDOS				
TECIDOS	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
Neoprene	Casas Loanda	90% Poliéster 10% Elastano	1,20	R\$20,00
Couro Sintético	Couro e Cia	70% PVC 25% Poliéster 5% Poliuretano	30 cm	R\$8,40
AMOSTRAS				
AVIAMENTOS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT.
Linha	Bazar França	Marron E.		R\$ 1,00
Botão	Bazar França	Ouro Velho	7	R\$ 3,50
Zipper	Bazar Ipiranga	Marron E.	1	R\$ 1,80
Barbatanas	Bazar Ipiranga	Branco	8	R\$ 15,00
ETIQUETAS/EMBALAGENS/TAGS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
VARIAÇÃO CORES				

Figura 111: Ficha técnica Corset
Fonte: O autor

FICHA DESENVOLVIMENTO		
REF: 03	MARCA: Camafeu	ESTILISTA: Jessica Sala de Lima
COLEÇÃO: Primavera/ Verão	TAMANHO PILOTO: 36	MODELISTA: Jessica Sala de Lima
PRODUTO: Camisa com fivela	GRADE: 36 38 40 42 1 2 2 1	DATA: 09/06/2015

FRENTE

COSTAS

Figura 113: Ficha técnica Camisa manga longa masculina

ESTAMPARIA:

REF:
TAMANHO:
VALOR:

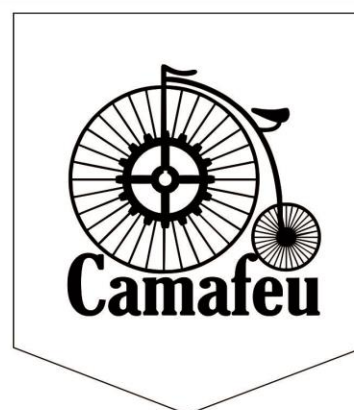
CORES:

BORDADO: UTFPR

REF: 03
QUANT. PONTOS: 3000
TIPO DE PONTOS: Satin

LOCALIZAÇÃO: Bolso Frente

OBS:

**LAVANDERIA:**

LAVAGEM:
VALOR:

TAMANHOS DE ZÍPER (em centímetros)

34	36	38	40	42	44	46	48			
TABELA DE MEDIDAS			ANTES				DEPOIS			
Cintura:										
Quadril:										
Gancho frente:										
Gancho Traseiro:										
Barra:										
Entreperna:										

Figura 116: Ficha técnica Camisa manga longa masculina

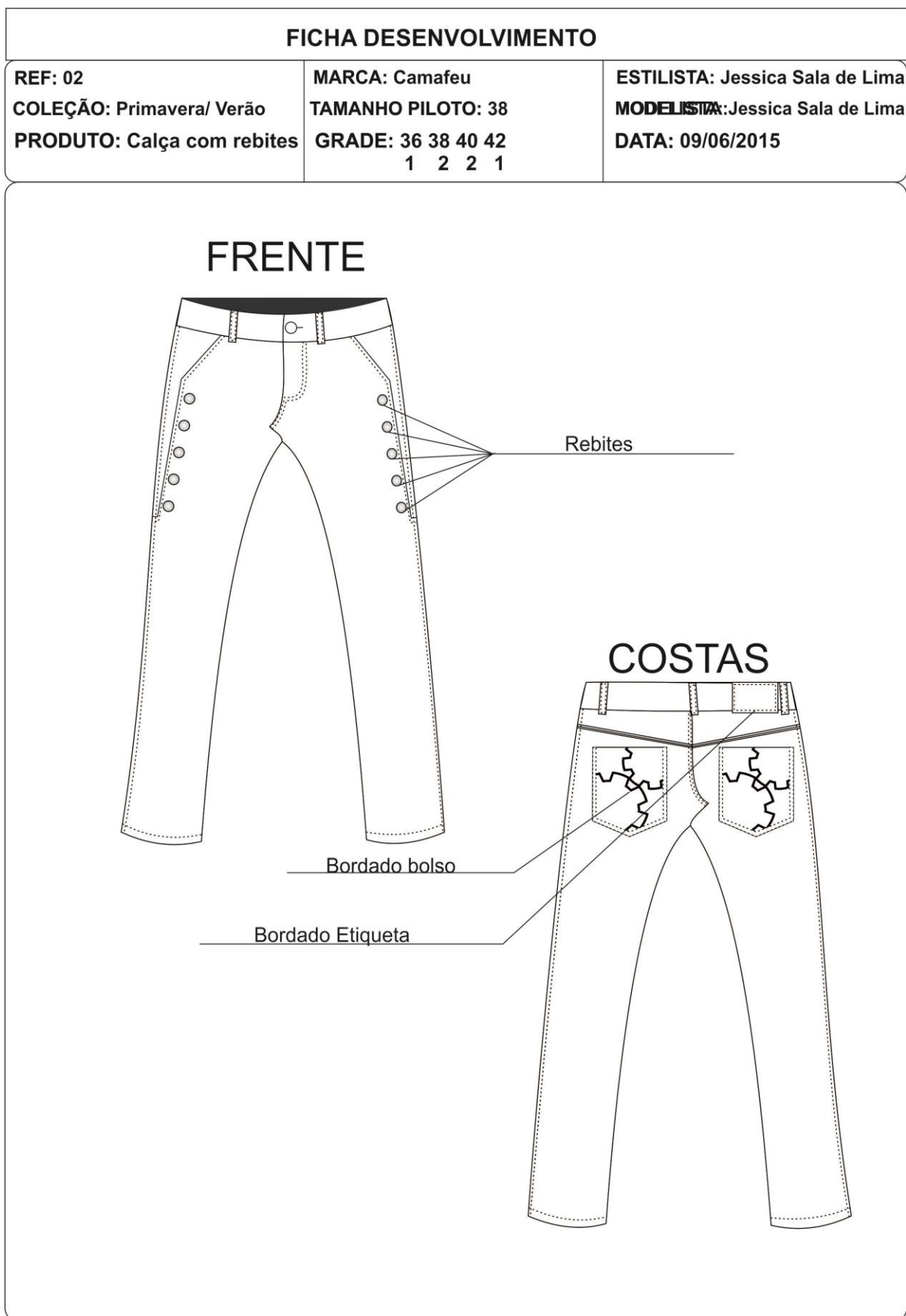


Figura 117: Ficha técnica Calça com rebites

ESTAMPARIA:

REF:
TAMANHO:
VALOR:

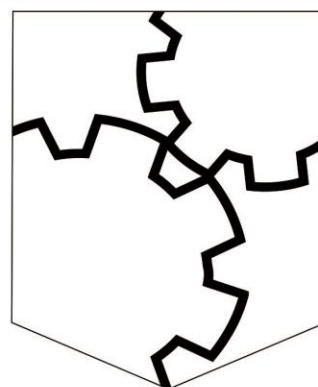
CORES:

BORDADO: UTFPR

REF: 02
NT. PONTOS: 2000
TIPO DE PONTOS: Satin

LOCALIZAÇÃO: Bolso costas

OBS:

**LAVANDERIA: UTFPR**

LAVAGEM: Amaciamento
VALOR: R\$ 1,00

TAMANHOS DE ZÍPER (em centímetros)

34	36	38	40	42	44	46	48			
16	16	16	18	18	18	20	20			
TABELA DE MEDIDAS			ANTES				DEPOIS			
Cintura:										
Quadril:										
Gancho frente:										
Gancho Traseiro:										
Barra:										
Entreperna:										

Figura 120: Ficha técnica Calça com rebites

FICHA DESENVOLVIMENTO		
REF: 07	MARCA: Camafeu	ESTILISTA: Jessica Sala de Lima
COLEÇÃO: Primavera/ Verão	TAMANHO PILOTO: 42	MODELISTA: Jessica Sala de Lima
PRODUTO: Camisa com detalhes	GRADE: 36 38 40 42 1 2 2 1	DATA: 09/06/2015

FRENTE



COSTAS



Figura 121: Ficha técnica Camisa manga curta masculina

TECIDOS				
TECIDOS	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
Linho	Nova Horizonte	70% Viscose 30% Linho	0,60	R\$19,00
Tricoline	Nova Horizonte	100% Algodão	0,30	R\$ 8,00
AMOSTRAS				
AVIAMENTOS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT.
Linha	Bazar França	Marron C.		R\$ 1,00
Botão	Bazar França	Prata	9	R\$ 0,90
ETIQUETAS/EMBALAGENS/TAGS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
VARIAÇÃO CORES				

Figura 122: Ficha técnica Camisa manga curta masculina

SEQUÊNCIA OPERACIONAL		
No	Operação	Máquina
1	Fechar Ombro	Reta e Overloque
2	Pregar Manga	Reta e Overloque
3	Fechar Laterais	Reta e Overloque
4	Pregar gola e colarinho	Reta
5	Pregar punho	Reta
6	Fazer barra	Reta
7	Fazer Casinhas	Reta
8	Pregar botões	Manual

Figura 123: Ficha técnica Camisa manga curta masculina

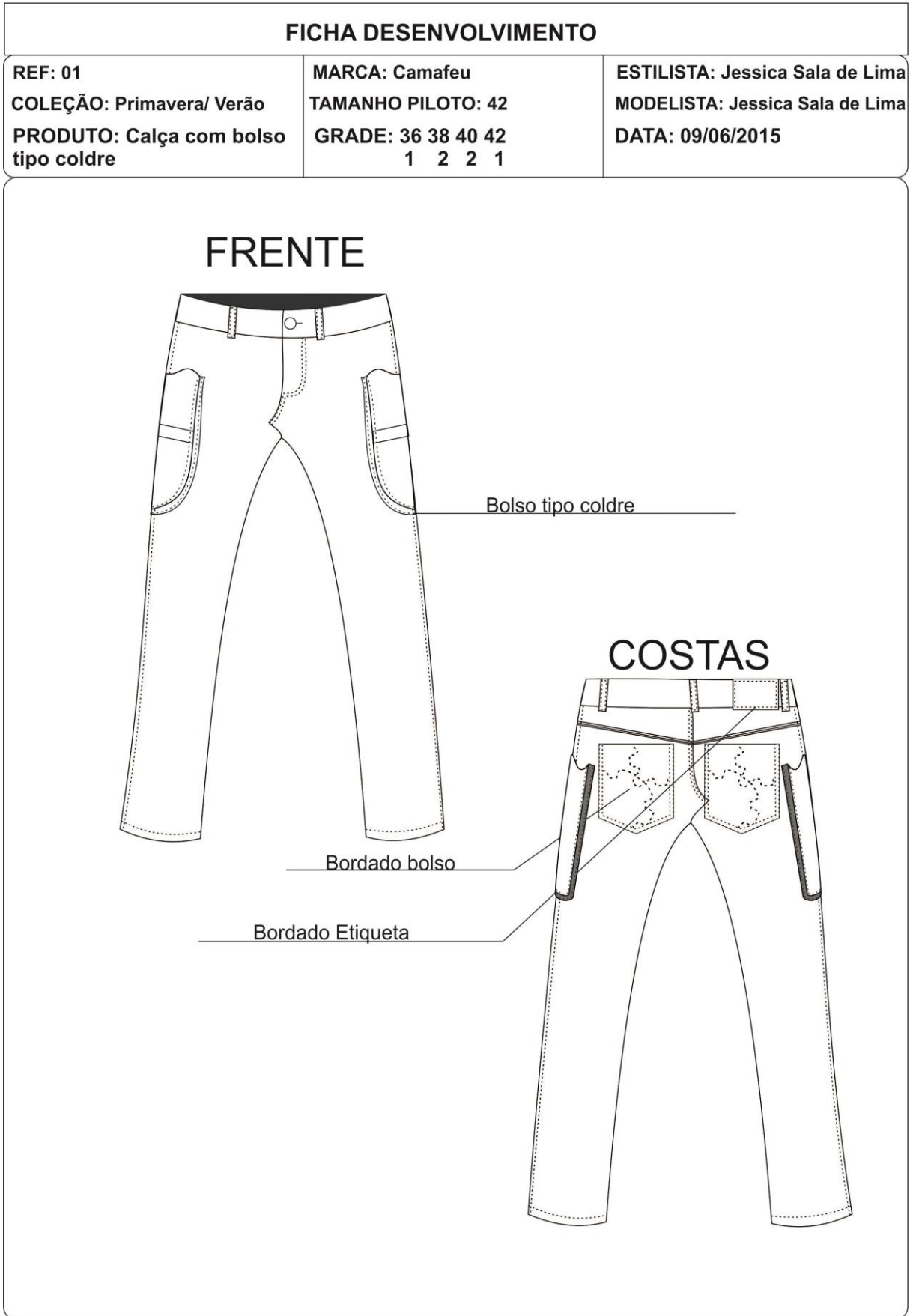


Figura 124: Ficha técnica Calça jeans com bolso tipo coldre

TECIDOS				
TECIDOS	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
Jeans	Pronto Socorro da Malha	70% Algodão 30% Poliéster	1,40	R\$20,00
AMOSTRAS				
AVIAMENTOS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT.
Linha	Bazar França	Ocre		R\$ 1,00
Botão	Bazar França	Ouro Velho	1	R\$ 1,20
Zíper	Bazar França	Preto	1	R\$ 1,30
ETIQUETAS/EMBALAGENS/TAGS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
Decorativa	UTFPR	Marron	1	R\$ 0,30
VARIAÇÃO CORES				

Figura 125: Ficha técnica Calça jeans com bolso tipo coldre

ESTAMPARIA:

REF:
TAMANHO:
VALOR:

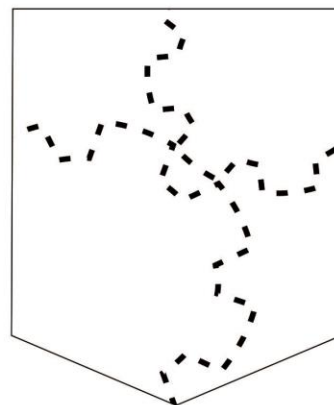
CORES:

BORDADO: UTFPR

REF: 01
QUANT. PONTOS: 100
TIPO DE PONTOS: pesponto

LOCALIZAÇÃO: Bolso inteiro

OBS:

**LAVANDERIA: UTFPR**

LAVAGEM: Amaciamento
VALOR: R\$1,00

TAMANHOS DE ZÍPER (em centímetros)

34	36	38	40	42	44	46	48			
16	16	16	18	18	18	20	20			
TABELA DE MEDIDAS			ANTES				DEPOIS			
Cintura:										
Quadril:										
Gancho frente:										
Gancho Traseiro:										
Barra:										
Entreperna:										

Figura 127: Ficha técnica Calça jeans com bolso tipo coldre

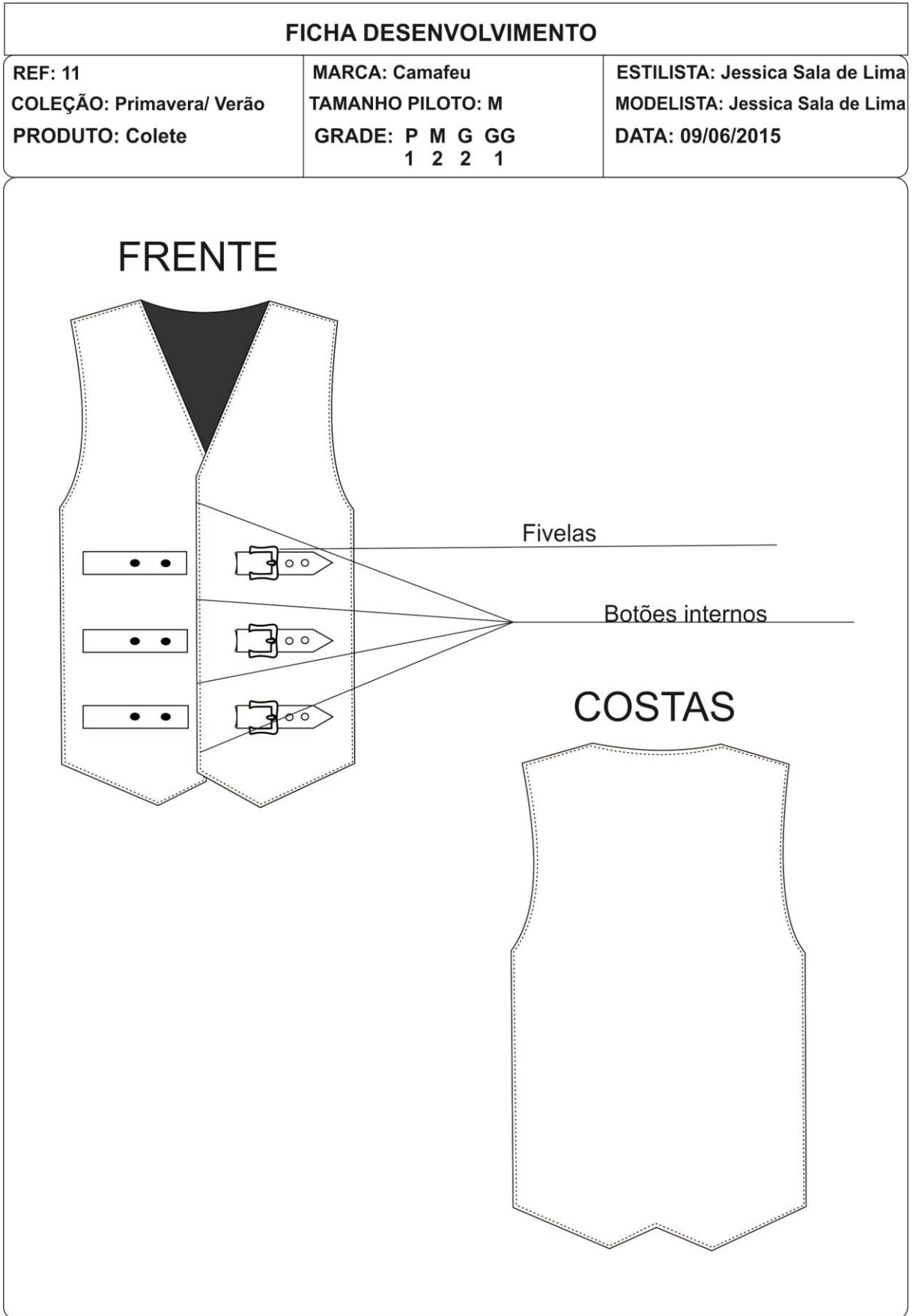


Figura 128: Ficha técnica Colete

TECIDOS				
TECIDOS	FORNECEDOR	COMPOSIÇÃO	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
Linho	Nova Horizonte	55% Linho 45% Algodão	0,50	R\$20,00
Failete	Nova Horizonte	100% Poliéster	0,50	R\$6,00
AMOSTRAS				
AVIAMENTOS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT.
Linha	Bazar França	Preto		R\$ 1,00
Botão	Bazar França	Ouro Velho	4	R\$ 2,00
Fivela	Bazar França	Ouro Velho	3	R\$ 1,50
ETIQUETAS/EMBALAGENS/TAGS				
DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	COR	CONSUMO/PEÇA	R\$ UNIT
VARIAÇÃO CORES				

Figura 129: Ficha técnica Colete

5.6 Pranchas dos looks confeccionados



Figura 131: Croqui Confeccionado Masculino 1

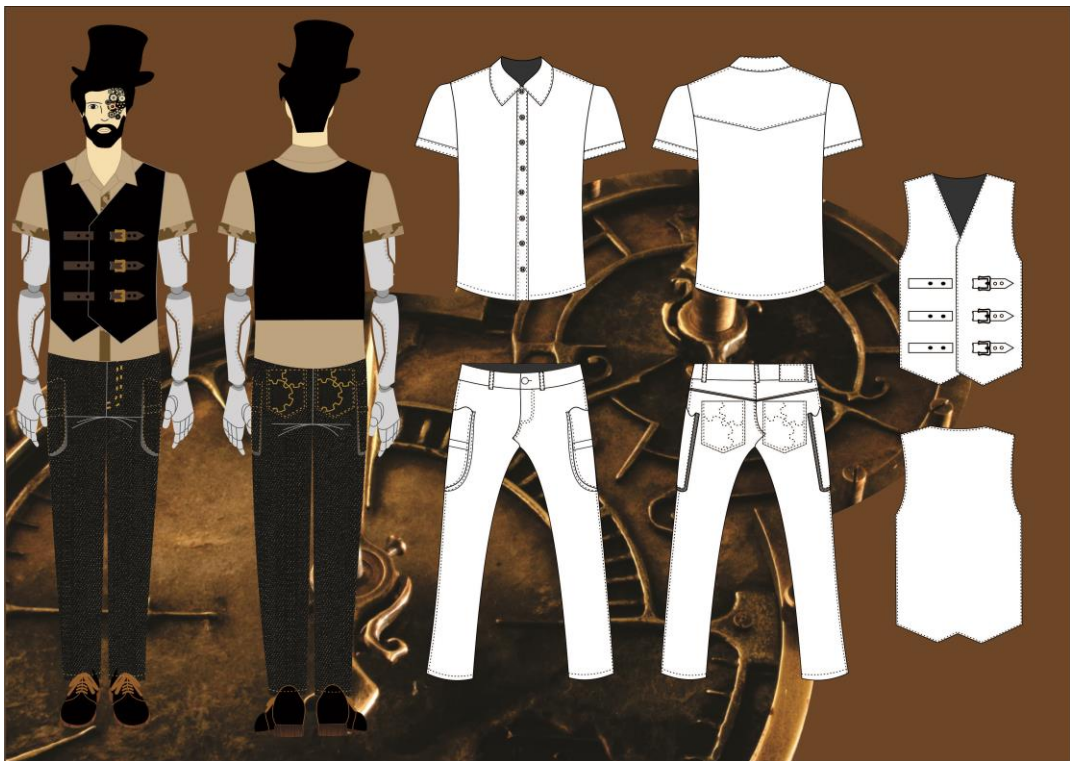


Figura 132: Croqui Confeccionado Masculino 2

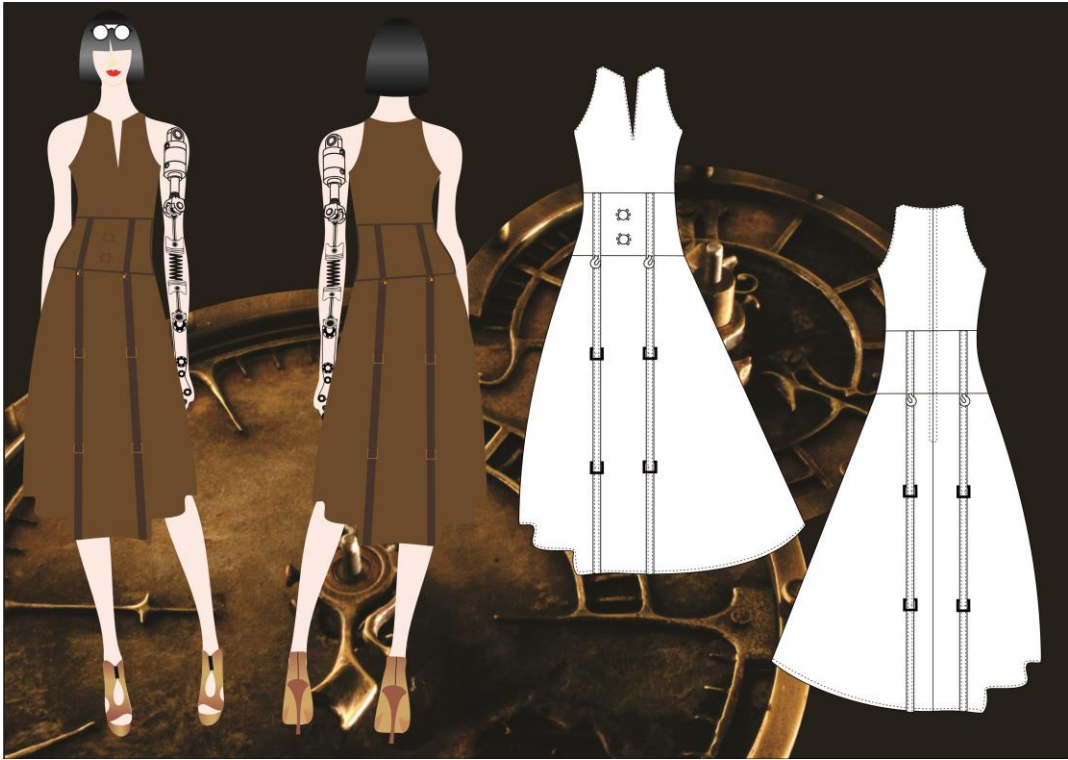


Figura 133: Croqui Confeccionado feminino 1



Figura 134: Croqui Confeccionado feminino 2



Figura 135: Croqui Confeccionado feminino 3



Figura 136: Croqui Confeccionado feminino 4

5.7 Fotos dos Looks confeccionados



Figura 137: Look 1



Figura 138: Look 2



Figura 139: Look 3



Figura 140: Look 4



Figura 141: Look 5



Figura 142: Look 6

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com as pesquisas realizadas neste trabalho, é possível concluir que para a criação de uma marca é imprescindível a pesquisa a fim de situar-se no conhecimento a respeito do respectivo nicho de mercado escolhido.

A aplicação dos conhecimentos adquiridos na faculdade, ao longo dos três anos do curso foram de fundamental importância para a realização e conclusão deste trabalho.

Percebeu-se após as pesquisas que o mercado de roupas para *steamers*, pode ser um grande nicho de mercado, visto que são poucas lojas e designers que desenvolvem produtos para esse nicho.

Desenvolveu-se a criação de uma marca e uma coleção, se adequando a identidade do público *steampunk*, trazendo roupas que transformam a fantasia do estilo em vestimentas casuais.

REFERÊNCIAS

ACCIOLY, Bruno. **Fundamentos Steampunk**. (s/d). Disponível em: <<http://www.facebook.com/#!/groups/146818038739904/doc/173529756068732/>> Último acesso em 18 set. 2014.

ANBIENT. Disponível em: <<http://www.anbient.net/filmes/steamboy>> Último acesso em 6 out. 2014.

Arma de brinquedo transformada em uma arma steampunk. Disponível em: <<http://www.pinterest.com/pin/337770040777510626/>> Último acesso em 24 out. 2014

AUTHORIA. Tendência: Saia Midi. 22 set. 2014. Disponível em: <<http://www.authoria.com.br/blog/tendencia-saias-midi/>> Último acesso em 2 abr. 2015

BERTOLOTTO, Rodrigo. **Jovens de SP adotam estilo vitoriano e idolatram tecnologia a vapor**. In: UOL Notícias, 1 de mar. 2010. Disponível em: <<http://noticias.uol.com.br/cotidiano/2010/03/01/jovens-de-sp-adotam-estilo-vitoriano-oidolatram-tecnologia-a-vapor.jhtm>> Último acesso em 27 set. 2014.

BOAVENTURA, Edivaldo M. **Metodologia da Pesquisa: monografia, dissertação, tese**. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

BRAGA, João. **História da moda: uma narrativa**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2007.

Painel Semântico da coleção Realidade Ficcional. Vandermeer, Jeff. *The steampunk bible: an illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad scientists, and strange literature*. ed. New York: Abrams, 2011.

Painel Semântico da coleção Realidade Ficcional. Disponível em: <<https://www.pinterest.com/pin/252905335299602306/>> Último acesso em 2 abr. 2015

Camafeu. Disponível em: <<http://pinkabsinthe.deviantart.com/art/Cute-white-rabbit-choker-486109531>> Último acesso em 23 out. 2014

Capitão Escarlate. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/NyankoShoots/photos/t.582643394/1401004590219230/?type=3&theater>> Último acesso em 24 jun. 2015

Cena da fotonovela *Carnivale Steampunk*. Disponível em:

<pr.steampunk.com.br/tag/fotonovela> Último acesso em 24 out. 2014

Cartola customizada. Disponível em:

<<http://www.pinterest.com/pin/421297740113678992/>> Último acesso em 23 out. 2014

CONSELHO STEAMPUNK. *O que é steampunk*. 23 dez. 2014. Disponível em:

<<http://www.steampunk.com.br/2007/12/23/o-que-e-steampunk/>> Último acesso em 24 jul. 2014.

_____. *If the steampunk is the future*. 29 jan. 2013. Disponível em:

<<http://www.steampunk.com.br/2013/01/29/steampunk-if-steampunk-is-the-future/>> Último acesso em 25 jul. 2014.

_____. *Steampunk o conselho e o movimento*. 2 set. 2010. Disponível em:

<<http://www.steampunk.com.br/2010/09/02/steampunk-o-conselho-e-o-movimento/>> Último acesso em 25 ago. 2014.

COSTA, Antonio Luiz M. C.. *Steampunk, saudade ou rebeldia?* In: Carta Capital, 11 de ago. 2009. Disponível em:

<<http://www.cartacapital.com.br/cultura/steampunk-saudade-ou-rebeldia>> Último acesso em 20 set. 2014.

_____. *A vez do dieselpunk*. In: Carta Capital, 12 de set. 2011. Disponível em:

<<http://www.cartacapital.com.br/cultura/a-vez-do-deeselpunk/>> Último acesso em 20 set. 2014.

Crinolina e Corpete. Disponível em:

<http://dhiene.blogspot.com.br/2012_08_01_archive.html> Último acesso em 24 jun. 2015.

DANIGELIS. Alyssa. *Arte Feita Com Lixo Do Oceano*. Disponível em:

<<http://discoverybrasil.uol.com.br/imagens/galleries/arte-feita-com-lixo-do-oceano/>>. Último acesso em 25 out. 2014.

Dândi. Disponível em: <<http://modaetica.com.br/livro-moda-e-modernidade-na-belle-epoque-carioca/>>. Último acesso em 24 jun. 2015

Diego Sousa com seu personagem intitulado: Amadeus Brown. Disponível em: <<http://steamboys.com.br/2011/04/diego-de-sousa/>> Último acesso em 23 out. 2014

_____. **Vaporpunk relatos *steampunk* publicados sob as ordens de suas majestades.** 13 ago. 2010. Disponível em: <<http://editoradraco.com/2010/08/13/vaporpunk-relatos-steampunk-publicados-sob-as-ordens-de-suas-majestades-2/>> Último acesso em 4 out. 2014.

Estilo *Victorian Goth*. Disponível em: <<http://www.pinterest.com/pin/431149364298636555/>> Último acesso em 24 out. 2014

Estilo *steampunk*. Disponível em: <<http://www.pinterest.com/pin/373446994074056360/>> Último acesso em: 25 out. 2014

Estilo *steampunk* misturado com roxo. Disponível em: <<http://www.pinterest.com/pin/532832199636946555/>> Último acesso em 23 out. 2014.

Estilo *steampunk* misturado com verde. Disponível em: <<http://www.pinterest.com/pin/530228556100299585/>> Último acesso em 23 out. 2014.

FALKSEN. G. D. ***Steampunk 101*.** Disponível em: <<http://www.gdfalksen.com/steampunk>> Último acesso em 13 set. 2014.

GALVÃO, Queiroz Vinicius. **A vida como ela era.** In: Folha Uol, 04 mar. 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0403201021.htm>> Último acesso em 20 set. 2104.

GEEKNESS. **Artista cria esculturas *steampunk* feitas com peças de carro.** 15 out. 2014. Disponível em: <<http://geekness.com.br/esculturas-steampunk-feitas-com-pecas-de-carro/>>. Último acesso em 25 out. 2014

GUEDES. Dana. **Do Século XVI ao Século XXI os *Corsets* nunca saíram da moda.** In: Vapor Marginal. Jan 2011. Disponível em: <<http://www.steampunk.com.br/2010/03/15/steampunk-a-danca-e-o-movimento/>> Último acesso em 25 out. 2014

HOBBSAWN, Eric. **A Era das Revoluções 1789-1848**. Tradução por Marcos Penchel e Maria L. Teixeira. 25 ed. Paz e Terra, 2009.

IBM SOCIAL SENTIMENT INDEX . Disponível em:

<<http://www-03.ibm.com/press/us/en/pressrelease/40120.wss>> Último acesso em 03 out. 2014.

_____. Disponível em:

<<http://www.ibm.com/analytics/us/en/conversations/socialsentiment.html>> Último acesso em: 03 out. 2014.

KOHLER, Carl. **História do vestuário**. Editado e atualizado por Emma von Sichart; [tradução Jefferson Luiz Camargo; revisão da tradução Silvana Vieira]. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Locomotiva a vapor CPA832 no Barreiro, Portugal . Disponível em:

<<http://lounge.obviousmag.org/encruzilhada/2012/06/locomotivas.html>> Último acesso em 25 out. 2014

LOJA MINAS GERAIS DO CONSELHO STEAMPUNK. **Como surgiu o steampunk**. 9 jan. 2012. Disponível em: <<http://mg.steampunk.com.br/2012/01/09/como-surgiu-o-steampunk/>> Último acesso em 25 jul. 2014.

_____. **Steampunk Uai**. Disponível em: <<http://mg.steampunk.com.br/steampunk-uai/>> Último acesso em 25 jul. 2014.

_____. **História**. 9 jan. 2012. Disponível em:

<<http://mg.steampunk.com.br/category/historia/>> Último acesso em 25 jul. 2014.

LOJA SÃO PAULO DO CONSELHO STEAMPUNK. **II Steamcon Paranapiacaba**. 1 mai. 2014. Disponível em: <http://sp.steampunk.com.br/2014/05/01/ii-steamcon-paranapiacaba/>. Último acesso em 07 out. 2014.

_____. **Brasileira steampunk: a lição de anatomia do temível Dr. Louison**. 16 set. 2014. Disponível em: <<http://sp.steampunk.com.br/2014/09/16/brasileira-steampunk-a-licao-de-anatomia-do-temivel-dr-louison/>> Último acesso em 5 out. 2014.

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas** / Alison Lurie; tradução de Ana Luiza Dantas Broges. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

Macrotendência Sociocultural. Disponível em:

<<https://creerparacrear.wordpress.com/plenilunios-2011/>> Último acesso em 2 abr. 2015

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas 2008.

MARKS, Carla Barroso. Tendências de moda: Primavera-Verão 2015-2016. 30 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.mmdamoda.com.br/2014/06/tendencias-de-moda-primavera-verao-2015.html>>. Último acesso em: 02 abr. 2015

MAURÍLIO, Leonize; PITTA, Denise. **Linho – Um dos tecidos mais antigos da humanidade volta à moda em tendências para 2015/2016. História e significado.** Disponível em: <<http://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/linho-antigos-tecidos-historia/>>. Último acesso em 19 mar. 2015

MORAES, Dulce. **Conceitos de universos orientam as direções criativas para a Primavera-Verão 2015/2016.** 22 jan. 2015. Disponível em: <<http://www.fiesp.com.br/noticias/conceitos-de-universo-orientam-as-direcoes-criativas-para-a-primavera-verao-20152016>> Último acesso em: 19 mar. 2015

NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária : subsídios para criação de figurino.** Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2007. 304p.

PEGORARO, Everly. **No compasso do tempo *steampunk*: a visualidade de uma cultura urbana retrôfuturista.** 2014. 210 f. TESE (Pós Graduação em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

Pen Drive customizado. Disponível em:

<<https://www.flickr.com/photos/71122427@N02/6657280471/>> Último acesso em 24 out. 2014

Personagem *steampunk* militar. Disponível em:

<<http://pr.steampunk.com.br/page/6/>> Último acesso em 25 out. 2014

Pintura em tela de Daniel Hernández (1856-1932).

Disponível em: < <https://quadrosertratos.wordpress.com/category/serie-acessorios-de-luxo-seculo-xix/>> Último acesso em 25 out. 2014

POLLINI, Denise. **Breve história da moda**. São Paulo: Coleção Saber de Tudo, 2007.

PROENÇA, Graça. **História da arte**. 16. ed. São Paulo: Ática, 2006

Público Alvo. Disponível em: <<https://tcmdblog.wordpress.com/category/textos/page/2/>> Último acesso em 2 abr. 2015

REZENDE, Priscila. **Antropologia cultural**. 1. ed. Curitiba: IESDE Brasil, 2012.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVEIRA, Ana Carolina. **Steampunk histórias de um passado extraordinário**. 13 abr. 2010. Disponível em: <<http://leituraescrita.com.br/2010/04/13/steampunk-historias-de-um-passado-extraordinario-varios-autores/http://leituraescrita.com.br/2010/04/13/steampunk-historias-de-um-passado-extraordinario-varios-autores/>> Último acesso em 5 out. 2014.

SIMONINI, Kelly Morais. **O Universo gótico no mundo fashion contemporâneo**. 2011. 121 f. Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Apucarana, 2011.

Sombrinha customizada. Disponível em:

<<http://www.pinterest.com/pin/484699978618274091/>> Último acesso em 23 out. 2014

Steamers criando uma mascara de gás. Disponível em:

<<http://pr.steampunk.com.br/tag/solar-do-barao/>> Último acesso em 25 out. 2014

Steamers reunidos para um picnic no encerramento da II Steamcon. Disponível em:

<<http://pr.steampunk.com.br/tag/steamcon/>> Último acesso em 25 out. 2014

Steampunk Goggles. Disponível em: <<http://ambassadormann.deviantart.com/art/Steampunk-goggles-blackened-brass-Quad-Plated-318767305>> Último acesso em 23 out. 2014.

Tendência – Saia Mídi. Disponível em: <<http://maiaradaltoe.com.br/t/saia-midi/>> Último acesso em 2 abr. 2015

Tipos de engrenagens. Disponível em:
<<http://www.pinterest.com/pin/245024035947095511/>> Último acesso em 23 out. 2014

TORRES, Silvio de Oliveira. **A arte steampunk de vladimir gvozdev.** 8 mai. 2014.
Disponível em: <<http://lavrapalavra.blogspot.com.br/2014/05/vladimirgvozdev-vladimirgvozdev-tambem.html>> Último acesso em 23 out. 2014

Tutorial ensinando como fazer um acessório steampunk. Disponível em:
<<http://www.pinterest.com/pin/337770040777510631/>> Último acesso em 24 out. 2014

Vestido do Império. Disponível em:
<http://casadocriadorchicocoimbra.blogspot.com.br/2012_11_13_archive.html>. Último acesso em 24 jun. 2015.

Visual de Steamers. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1017960134885962&set=a.1017959638219345.1073741867.100000159568091&type=1&theater>> Último acesso em 3 abr. 2014

Visual Steampunk. Disponível em:
<<http://www.pinterest.com/pin/373446994074056360/>> Último acesso em 24 out. 2014

VIEGAS, Eme. **O estilo Steampunk** In: Hypeless. Disponível em:
<<http://www.hypeless.com.br/2010/10/o-estilo-steampunk/>> Último acesso em 25 jul. 2014.

XVII Oficina SteamPunk – Cartolas e Mini hats. Disponível em:
<<http://pr.steampunk.com.br/tag/oficina/>> Último acesso em 24 out. 2014

ZUIN, Lidia. **Steamers do mundo, uni-vos!.** In: Vapor Marginal. Jan. 2011. Disponível em:
<www.vapormarginal.com.br>. Último acesso em 28 jul. 2014.

APÊNDICE A: Questionário

- 1 Quando começou o seu interesse pelo *steampunk*?
- 2 O que é (e o que não é) *steampunk* para você?
- 3 Quais símbolos e objetos você considera importantes na visualidade *steampunk*? E qual o significado deles?
- 4 Quais elementos estéticos mais importantes no *steampunk*?
- 5 Como é construída a estética do *steampunk* pra você?
- 6 Qual a sua identidade/personagem dentro do *steampunk*?
- 7 Quais as cores que você usa em seu vestuário *steampunk*?
- 8 Considera importante uma marca brasileira que produza roupas inspiradas no universo do *steampunk* porém para uso no dia a dia também e não somente em eventos?
- 9 Compram roupas e acessórios *steampunk* em alguma loja, ou você mesmo os produz?