

MOLDURAS PARA O STEAMPUNK: O USO DA METODOLOGIA PARA INVESTIGAÇÃO E PROJETO DE MODA

*Frames for Steampunk: uses of methodology on fashion
investigation and design*

Sousa, Leiliany de; Bacharel em Moda; Universidade Feevale;
leilianydesousa@gmail.com¹
Silva, André Conti; Professor Me; Universidade Feevale; andrec@feevale.br²

RESUMO

Este artigo apresenta a aplicação da metodologia das molduras para pesquisa aplicada e desenvolvimento de coleções de moda. A pesquisa utilizada como base foi elaborada com o objetivo de desenvolver uma coleção de moda, tendo o *Steampunk* como tema de inspiração.

Palavras-chave: Metodologia das Molduras. Dissecação. *Steampunk*. Projetos de Moda.

ABSTRACT

This article presents using the frames methodology on applied research and development of fashion collections. The base research was conducted with the purpose of developing a fashion collection, taking the Steampunk as an inspiration.

Keywords: Frames Methodology. Dissection. Steampunk. Fashion Projects.

INTRODUÇÃO

A compreensão de universos ficcionais e movimentos estéticos pode colaborar com diversos campos produtivos, especialmente quando estas áreas são ligadas a necessidades de interconexão e criatividade. Assim é o *design*, a comunicação e, neste trabalho, a moda. O presente artigo é resultado de uma pesquisa que teve como principal objetivo compreender um destes movimentos, o *Steampunk*, a partir de suas origens e processos de significado, bem com analisar sua composição estética na busca de elementos que pudessem compor uma coleção de moda. Tal análise foi desenvolvida a partir

¹ Bacharel em Moda pela Universidade Feevale, em Novo Hamburgo - RS.

² Mestre em Design pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), professor dos cursos de graduação em comunicação, design, moda e fotografia das Universidades FEEVALE e UNISINOS (RS).

da metodologia das molduras (KILPP, 2010), fortemente orientada por uma dissecação de imagens e expressões artísticas que fazem referências ao movimento. Este artigo, portanto, procura mostrar como a metodologia essencialmente visual se torna importante mecanismo para mostrar com clareza os detalhes de um sistema complexo como um movimento estético e seus desdobramentos em universos ficcionais.

É preciso pontuar, no entanto, que esta foi uma pesquisa aplicada, tendo em vista a tomada de decisões projetuais, para o desenvolvimento de uma coleção de moda. Para isso, buscou-se, paralelamente, compreender como a moda é influenciada, direta ou indiretamente, por culturas, história, cinema e demais meios de comunicação. Partiu-se, inicialmente, da hipótese de que a moda, como expressão cultural inserida neste ambiente, se vê constantemente contaminada por movimentos como o *Steampunk*, ou *Cyberpunk*³.

1. Emoldurando o *Steampunk*

Desmembrando a palavra *Steampunk* temos “*steam*” (vapor), que se refere à energia a vapor, utilizada em meios de locomoção do século XIX; e “*punk*”, que se refere não ao movimento *Punk* dos anos 70, mas sim a sua estética e atitude forasteira (DONOVAN, 2011). O termo foi adotado pelo escritor americano Kevin Wayne Jeter, por volta dos anos 80, a fim de definir seus trabalhos e de seus amigos, e também escritores, Tim Powers e James Blaylock (WALDREP, 2011).

Além de Jeter, Powers e Blaylock, outros escritores também tem suas obras vinculadas ao gênero, entre eles, H. G. Wells⁴, Mary Shelley⁵ e Júlio Verne⁶, assim como, fora da literatura, diversas outras áreas contam com artistas e inventores relacionados ao *Steampunk*, ao exemplo de Nikola Tesla, responsável por importantes adventos na área da engenharia elétrica e mecânica (GRYMM; JOHN, 2011).

Em termos imagéticos, os elementos comumente utilizados em criações

³ Gênero de ficção científica criado em uma subcultura ilegal de uma sociedade opressiva dominada pela tecnologia da computação (OXFORD DICTIONARIES, 2013. Tradução nossa).

⁴ H.G. Wells – A Guerra dos Mundos, de 1898 (VANDERMEER; CHAMBERS, 2011, p. 18).

⁵ Mary Shelley – Frankenstein, de 1818 (THE LITERATURE NETWORK, 2013)

⁶ Júlio Verne – Vinte Mil Léguas Submarinas, de 1869 – 70 (VANDERMEER; CHAMBERS, 2011, p. 18).

do movimento pesquisado são engrenagens, zepelins, vestuário de inspiração vitoriana, assim como tecnologias atuais, mescladas a características que remontem a períodos antigos e seus contextos histórico-sociais (PEGORARO, 2012). A partir desta leitura estética de Pegoraro (2012), buscaram-se olhares sobre a Era Vitoriana (1937 – 1901), bem como sobre a Revolução Industrial. Em Celli (2009) percebemos estes períodos como as maiores influências do *Steampunk*. No entanto, apesar de suas origens históricas, o movimento não surge com o objetivo de reconstruir o passado, mas sim de buscar elementos estéticos deste passado e aplicá-los a artigos atuais (CHERRY, 2011).

Para melhor entendimento destas influências, a pesquisa assumiu um caráter exploratório, bem como de uma abordagem qualitativa, dando espaço para interpretações e colhendo informações a respeito das escolhas estéticas do *Steampunk* e do que elas representam para o movimento. Para esta investigação, os olhares e opiniões do pesquisador foram trazidos de diversas fontes, entre elas, livros, cinema e *internet*, tabuladas e organizadas em um banco de dados disponível para consulta.

O modelo metodológico escolhido foi o das molduras, já que agrupa uma série de procedimentos que colaboram com a análise de imagens. Esta metodologia, fortemente inspirada pela intuição de Bergson (2005) vem sendo utilizada de forma experimental em áreas como o *design* e a moda (SILVA, 2012), nas quais memórias e os repertórios pessoais e culturais agenciam de forma diferente os sentidos de uma mesma matéria.

A metodologia das molduras é formulada por Kilpp (2010) que afirma que o método consiste em dividir um objeto de pesquisa, no caso desta, imagens do gênero *Steampunk*, em grupos de informações por aproximação, ou semelhança. Estes “grupos de informação” são as molduras: espaços virtuais, de abstração, nos quais se estabelecem significados.

Tendo autenticadas as molduras, os elementos de estilo podem ser encontrados nas imagens do *Steampunk* a partir de um processo de dissecação. Este procedimento é contemplado por Kilpp (2010) na organização da metodologia das molduras e ainda que pouco difundido em áreas de estudo de imagem, faz uma alusão à dissecação feita em cadáveres. Ou seja, “o

intuito é de conseguir ver para além do óbvio, aquilo que está “sob a superfície do observável” (SILVA, 2012, p. 108). O procedimento da dissecação, portanto, dentro da metodologia das molduras, permite não apenas ver cada elemento constituinte do *Steampunk* isoladamente, mas também colabora com a compreensão de como estes se relacionam na consolidação de uma estética em desenvolvimento.

A partir destas observações e no emprego da metodologia das molduras, autenticaram-se quatro molduras que foram definidas com base nas pesquisas feitas acerca do movimento *Steampunk*:

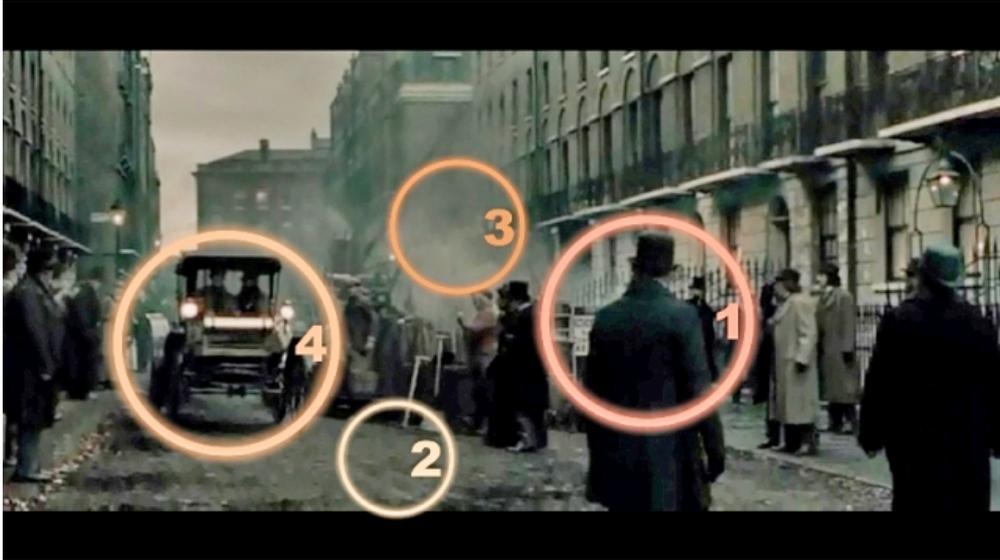
- a) “Precariedade”: Relacionada com o comportamento *punk* de ser rústico, de rua, mas também com o pano de fundo da pobreza operária da Revolução Industrial;
- b) “Mecânica”: Relacionada com a mecânica, o ferro fundido, as engrenagens e o vapor provenientes da Revolução Industrial.
- c) “Morte”: Relacionada com a “dor humana”, também buscada no período da Revolução Industrial, desde seu início, até atualmente; da finitude e prolongamento da vida; da percepção da morte humana e animal.
- d) “Vitória”: Relacionado com a Era Vitoriana, com o romantismo do período e como ele se manifesta nas narrativas, no vestuário, no comportamento.

Como dito, na busca por elementos de estilo, selecionaram-se imagens a partir de expressões do cinema, da moda e do vestuário, além de produções artísticas, como ilustrações, fotografias, criações e invenções. Aqui, apresentam-se algumas destas, a fim de demonstrar a aplicação da metodologia e sua colaboração na formação de painéis de inspiração para coleções de moda.

Ao analisar imagens relevantes ao movimento aqui estudado, foram destacados e numerados em cada uma delas, os elementos que fazem referência às molduras pré-estabelecidas. Utiliza-se aqui um exemplo de cada

expressão analisada na pesquisa base deste artigo, sendo a primeira delas, o cinema. Na figura 1 está a captura de uma cena do filme “Sherlock Holmes: O Jogo de Sombras”, dirigido por Guy Ritchie.

Figura 1: Cena do filme "Sherlock Holmes - O Jogo de Sombras" (Capturado pela autora a partir de Sherlock Holmes: O Jogo de Sombras, 2011, 17 min e 34 seg. Modificado pela autora).



Ao longo do filme, além do figurino característico do período Vitoriano, pudemos visualizar outros elementos que fazem alusão ao *Steampunk*, como, locomotivas e carros movidos a vapor, novamente muitas engrenagens e o uso de máquinas primitivas.

Na figura 1, podem ser vistos alguns dos elementos citados acima, são eles: figurino Vitoriano, principalmente masculino (nesta cena), precariedade da rua e dos prédios e carro movido a vapor. Sendo assim, nesta captura, notamos a presença das molduras “Vitória”, através do figurino (item 1); “Precariedade”, pelo estado das ruas e dos prédios (item 2); e “Mecânica”, já que observamos os elementos vapor e carro (itens 3 e 4, respectivamente).

Como exemplo de análise em ilustrações, pode-se observar a obra “Love Song” do artista americano Jeffrey Richter. Como pode ser vista na figura 2, o trabalho remete ao período Vitoriano, pelas roupas do homem e da mulher ilustrados (item 1, se refere à moldura “Vitória”), mas também nos passa a impressão de dor, pela intervenção no corpo das personagens (item 2, elencado à moldura “Morte”). Além disso, ainda conta com um elemento

mecânico, que é a máquina de costura (item 3, remetendo à moldura “Mecânica”).

Figura 2: Ilustração de Jeffrey Richter intitulada “Love Song” (1000 Steampunk Creations (GRYMM; JOHN, 2011, p. 24). Modificado pela autora).



As análises seguiram em demais expressões imagéticas do *Steampunk*, como criações de escultura e mecânica, bem como em peças de vestuário e moda⁷. Após analisadas as imagens, separaram-se, também de forma visual os elementos destacados de cada imagem, em molduras, como pode ser visto na figura 3.

⁷ As análises completas em todas as categorias de imagens estão disponíveis online através do link: <http://biblioteca.feevale.br/Monografia/MonografiaLeilianySousa.pdf>

Figura 3: Moldura “Morte” (Elaborado pela autora).



Estes quadros referenciais são mais do que apenas imagens coletadas como em um modelo de *moodboard*, são expressões visuais de conceitos profundos de relações culturais, estéticas e históricas identificados através do método das molduras. Com este uso do método foram elaborados quadros para todas as molduras, o que permitiu iniciar o processo de projeto com a devida apropriação dos elementos conceituais e de estilo presentes no movimento *Steampunk*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a elaboração de um painel visual de cada uma das quatro molduras, elaborou-se também um quadro de inspirações que, posteriormente, colaborou com a criação da coleção de moda a partir do movimento *Steampunk*⁸.

O potencial do uso da metodologia das molduras se evidencia em seu papel duplo, já que, ao mesmo tempo, fornece um caminho para a investigação de sistemas complexos a partir de seus efeitos de sentido; e pode, no caso da moda e do *design*, fornecer encaminhamentos diretos da pesquisa para sua aplicação no projeto de coleção. No caso em questão, ao fazer uma releitura dos itens identificados em cada uma das molduras e, referenciando-os a

⁸ O processo de desenvolvimento da coleção também foi registrado e está disponível online através do link: <http://biblioteca.feevale.br/Monografia/MonografiaLeilianySousa.pdf>

elementos de moda, foi possível, também, organizar conceitos ou critérios a serem considerados ao longo do desenvolvimento da coleção:

- a) Moldura "Precariedade": colaborou com as decisões acerca da cartela de cores, realçando tons terrosos e de ferrugem, além de texturas aliadas a matérias-primas, ao exemplo do couro;
- b) Moldura "Mecânica": permitiu uma escolha projetual mais adequada no uso de aviamentos, levando a incluir elementos visuais próprios do *Steampunk*, como engrenagens, a alguns detalhamentos;
- c) Moldura "Morte": se traduziu fortemente na modelagem de algumas peças, fazendo alusão à torniquetes;
- d) Moldura "Vitória": forneceu inspirações para cartela de cores, referenciando a tons pasteis, levemente envelhecidos e a materiais que tenham fluidez, nos remetendo aos babados dos vestidos usados naquele período.

É preciso salientar que este trabalho faz parte de uma investigação maior que vem discutindo tal aplicação com bons resultados em coleções de moda. A metodologia das molduras parece oferecer um bom caminho para investigar, descobrir e referenciar com propriedade temas que, anteriormente, costumeiramente se reduziam ao empirismo e ao senso comum. Como procedimento investigativo, a dissecação da imagem associada a espaços de significação e efeitos de sentido nas molduras, parece superar as dificuldades e limites de alguns modelos de análise imagética mais tradicionais quando aplicados a sistemas complexos.

No âmbito da prática, no caso apresentado e em demais experiências a metodologia demonstra influência positiva na elaboração de projetos de moda, simplificando o processo de criação ao mesmo tempo em que o torna mais visual, contaminando-o positivamente de influências, sejam elas discretas, ou literais, em relação ao tema de coleção.

REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CELLI, Gianpaolo et al. **Steampunk: Histórias de um Passado Extraordinário**. São Paulo: Tarja, 2009. 184 p.

CHERRY, Brigid; MELLINS, Maria. Negotiating the Punk in Steampunk: Subculture, Fashion & Performative Identity. **Punk & Post Punk**, Londres, v. 1, n. 1, p.5-25, set. 2011.

COLÉGIO JAÓ. Disponível em: <<http://colegiojao.com.br/wp-content/uploads/2012/02/20-mil1.jpg>>. Acesso em: maio de 2013.

DONOVAN, Art. **The Art of Steampunk: Extraordinary Devices and Ingenious Contraptions from the Leading Artists of the Steampunk Movement**. East Petersburg: Fox Chapel Publishing, 2011. 128 p.

GRYMM, Dr.; JOHN, Barbe Saint. **1000 Steampunk Creations: Neo-Victorian Fashion, Gear and Art**. Minneapolis: Quarry Books, 2011. 320 p.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens: Espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: Entremeios, 2010. 124 p.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sebastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004. 136 p.

OTTE, Georg; VOLPE, Miriam Lídia. **Um olhar constelar sobre o pensamento de Walter Benjamin. Fragmentos**. Florianópolis: 2000, n. 18.

OXFORD DICTIONARIES^A. 2013. Disponível em: <<http://oxforddictionaries.com/definition/english/cyberpunk?q=cyberpunk>>. Acesso em: junho de 2013.

PEGORARO, Éverly. Os Steampunks e a cultura da mídia: apropriações de uma proposta retrofuturista no cenário brasileiro. **Mediaciones Sociales**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p.83-106, jan./jun. 2012. Semestral. Disponível em: <<http://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/41270>>. Acesso em: maio 2013.

SHERLOCK Holmes - O Jogo de Sombras. Direção: Guy Ritchie. Produção: Dan Lin; Joel Silver; Lionel Wigram e Susan Downey. Roteiro: Kieran Mulroney e Michele Mulroney. Intérpretes: Robert Downey Jr.; Jude Law; Jared Harris; Noomi Rapace; Rachel McAdams; Stephen Fry e outros. [S.I.]: Warner Bros, 2011. 1 filme (129 min). Disponível em: <<http://filmeshunter.com/acao/sherlock-holmes-2-o-jogo-de-sombras-sherlock-holmes-a-game-of-shadows/#comments>>. Acesso em: maio de 2013.

SILVA, André Conti. **What's up guys!? mystery guitar man here!**: *design estratégico e comunicação na construção do sistema-produto audiovisual na internet*. 2012. 203 f. Dissertação (Mestrado) -- Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em *Design*, São Leopoldo, 2012
Disponível em: <<http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/000000/00000069.pdf>>.
Acesso em: maio de 2013.

THE LITERATURE NETWORK. 2013. Disponível em: <http://www.online-literature.com/shelley_mary/>. Acesso em: maio de 2013.

VANDERMEER, Jeff; CHAMBERS, S. J.. **The Steampunk Bible**: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature. New York: AbramsImage, 2011. 224 p.

VELHO, Gilberto. **Projeto e Metamorfose**: Antropologia das Sociedades Complexas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999. 137 p.

WALDREP, Professor M. C.. **Steampunk Sourcebook**. Mineola: Dover Publications, 2011. 128 p.