

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE RIO PRETO  
UNIRP

CURSO: MODA  
PERÍODO: 5º  
HORÁRIO: NOTURNO

Ana Crysthyna Silva – 20150512  
Julia Caroline Chaves – 20144288  
Lara Pereira Torres – 20144154  
Maria Tereza Toloto - 20150827

**Natureza Enferrujada: A união do Art Nouveau e Steampunk através da  
estética da moda.**

SÃO JOSÉ DO RIO PRETO  
19 DE ABRIL DE 2016

## **Natureza Enferrujada: A união do Art Nouveau e Steampunk através da estética da moda.**

### **RESUMO**

Através dessa pesquisa, pretendemos mostrar a união entre a estética maquinaria e robusta do *Steampunk* com a estética natural e delicada do *Art Nouveau*, assim criando uma coleção para homens e mulheres que optam por quebrar os padrões de moda impostos pela mídia e, através de sua roupa, mostrar sua personalidade mais forte, sua própria singularidade. Com a ideia de máquina e natureza, a união em equilíbrio, criamos um estilo que mescla as principais características dos movimentos em croquis criados como personagens de rpg, com histórias e caracteres próprios, na intenção de se aproximar ao máximo possível da personalidade do consumidor. A coleção traz peças baseadas nas formas vegetais e nos animais do *Art Nouveau* com as engrenagens e o estilo vitoriano do *Steampunk*. Para isso, foram usados tecidos leves e pesados, com muitos recortes e sobreposições. A cartela de cores se mantém nos tons terrosos dos maquinários, mas vai ganhando certas cores devido as inspirações naturais. A ideia de atrito entre as duas ideias vem gerando discussões na atualidade, por isso, queremos produzir, por meio das roupas, a ideia de que um precise do outro e que seus conceitos podem andar lado a lado sem precisar se atritarem e se tornarem opostos.

**Palavras-chave:** Máquina. Natureza. Steampunk. Art Nouveau. União. Moda.

### **ABSTRACT**

Through this research, we intend to show the union between the aesthetic machinery and robust *Steampunk* with the natural and delicate aesthetic of *Art Nouveau*, Thus creating a collection for men and women who choose to broken the fashion standards imposed by the media and, through their clothing, show their strongest personality, their own uniqueness. With the idea of machine and nature, union in balance, we create a style that mixes the main characteristics of the movements in croquis created as rpg characters, with their own histories and personality, in the intention of getting as close as possible to the personality of the consumer. The collection features pieces based on the vegetable shapes and animals of *Art Nouveau* with gears and Victorian style of *Steampunk*. For this, light and heavy fabrics were used, with many cuts and overlaps. The color chart stays in the earthy

tones of the machines, but it gains certain colors due to the natural inspirations. The idea of friction between the two ideas is generating discussions today, so we want to produce, through the clothes, the idea that one needs the other and that his concepts can walk side by side without having to rub and become opposites.

**Keywords:** Machine. Nature. Steampunk. Art Nouveau. Union. Fashion.

A natureza e a máquina sempre foram elementos considerados distintos entre si, sua união, por isso, gera atrito ao levantar discussões acerca da *sustentabilidade*. Atualmente, enquanto parte da população tem interesse em questões ecológicas e de preservação da natureza, outra parte busca por um desenvolvimento tecnológico, no qual as máquinas sejam capazes de substituir as pessoas. No entanto, este artigo tem como finalidade apresentar nosso TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) e também mostrar que tais elementos sempre irão caminhar lado a lado e que um precisa do outro para continuar a existir. Para isso, viajaremos um pouco na história para apresentar dois estilos que apresentam em sua estética e origens a questão da máquina e da natureza: O *Steampunk* e o *Art Nouveau*.

A moda que apresentaremos aqui pode ser totalmente diferente de qualquer outra que encontramos atualmente. Temos a intenção de romper os conceitos padronizados de estética impostos por blogs sem conteúdo e por marcas baseadas em cópias internacionais, a fim de promover ao nosso consumidor a liberdade de construir um visual que seja só dele.

Podemos, então, considerar o comentário do balconista Altair das Medalhas, registrado no livro *Moda Contemporânea*, para ajudar a entender essa questão:

E eu agora acho que tenho o direito de fazer do meu corpo uma propriedade minha, não importa o que eles pensem, que eu sou maluco, que eu sou isso, que eu sou aquilo, isso não importa. Importa o que eu estou pondo em cima de mim, que eu estou me sentindo bem e assim sou eu. Passei a viver mais, passei a viver melhor, passei a ser admirado também por muitas pessoas e eu estou aqui, na maior felicidade do mundo... (MESQUITA, 2010, p. 14).

Nossa moda defende que cada um deve esculpir seu corpo a sua maneira, pois é através de sua figura que ele vai se reconhecer e ser reconhecido pelos outros. Portanto, defendemos a ideia de que as pessoas são mais do que manequins ou apenas croquis nos quais você coloca uma roupa qualquer. Eles têm uma vida, um caráter e uma maneira única de viver. “O olhar curioso por “tipos” e estilos deve ir além das aparências. Ao ver, deve imaginar histórias: passado, presente e futuro.

[...]” (MESQUITA, 2010,16). Por isso, nossa intenção é que qualquer pessoa que usar as roupas da nossa coleção ou de nossa marca quebre as expectativas cotidianas e solidifique uma personalidade que vá contra a repreensão individualista, mostrando ao mundo uma forte convicção de que é um protagonista em meio ao caos da modernidade.

Essas pessoas são aquelas que amam a história, a cultura, a ficção e o inimaginável, que gostam de uma boa leitura e sabem que a roupa vai muito além do que apenas “estar na moda”. Para a estilista Vivienne Westwood, “Ler livros, isto é o que leva a elegância no vestir. A roupa assenta melhor nas pessoas que estão empenhadas em usar a inteligência” (MESQUITA, 2010, p.10), e inspirados nessas palavras levamos o conceito de nossa marca adiante.

A escolha do *Steampunk* e do *Art Nouveau* ocorreu justamente porque ambos são carregados de expressão e de significado, têm personalidades fortes, marcantes e possuem uma beleza estética que incorpora muito do eu de quem usa. Muito conhecidos pela cultura pop e pela arte, estão ligados a uma realidade de ficção e fantasia, pois inspiram a juventude da moda contemporânea na intenção de sair um pouco da moda sem nexos com um futuro possivelmente ainda mais caótico.

Na tentativa de quebrar essa visão da moda cuja beleza é presa a títulos, padrões e moldes definidos pela mídia, a escolha de estilos mais tradicionais e clássicos também indica a intenção de mostrar o melhor que a moda e a arte já foram e que podem voltar a ser. A ideia é oferecer um jeito diferente de se vestir, tanto nossa marca quanto a coleção trazem um *revive* de elementos e conceitos do passado com toques de modelagem mais modernas, unindo o moderno ao clássico sem perder o tradicional.

O *Art Nouveau* nasceu inicialmente como um movimento de arquitetura e artes decorativas, conhecido também como o “estilo da juventude”, tendo como características formas fluídas difíceis de aprender e fronteiras que não eram delimitadas com nitidez. Os artistas queriam encontrar a representação minuciosamente fiel da natureza utilizando elementos como flores, aves e alguns tipos de animais e insetos, cenas típicas do cotidiano e alguns elementos mitológicos. Também estão presentes traços da cultura japonesa, um fenômeno que ficou conhecido, na época, como *japoneísmo*. Em nossa coleção, tentamos trazer tais características em personagens com fisionomias animais e mitológicas e, alguns deles, inspirados na própria mitologia japonesa, como é o caso do croqui

“Love”, uma referência à lenda da *kitsune*, uma raposa espiritual que possui habilidades mágicas.

A principal inspiradora, e quase exclusiva, era a natureza. Assentamos. [...]. Não se trata de transcrever as sensações que ela nos produz, mas analisar os detalhes à maneira de um botânico e de a submeter a metamorfose decorativas, até a estetizarem. (CHAMPIGNEULLE, 1984, 32).

Uma das características mais peculiares do *Art Nouveau* foi sua presença nas artes gráficas, que ultrapassou a audiência dos círculos amadores e conquistou o grande público. Esse meio de publicidade ilustrada foi o responsável por manter uma comunicação maior entre a arte e as pessoas e, por isso, os empresários e comerciantes passaram a disseminar essa prática criativa. Dentre os artistas mais conhecidos desse segmento, os mais renomados são Alphonse Maria Mucha, Jules Chéret e Henri de Toulouse Lautrec e são, também, as principais fontes de inspiração para a desenvoltura da comunicação visual de todo este TCC (Trabalho de Conclusão de Curso). Suas artes impressas em cartazes são até hoje conhecidas e muito homenageadas por artistas e entusiastas.

Em termos de indumentária, o estilo do *Art Nouveau* ganhou presença em 1920, recebendo o carinhoso nome de *Art Decó*, uma variante muito similar, mas com a presença de formas mais geométricas e luxuosas. Foi também uma das principais fontes de inspiração para o subgênero temático chamado *Solarpunk*. O movimento inspira-se esteticamente nos desenhos suaves e na inspiração natural do *Art Nouveau*, com a ambientação futurista imersa em uma tecnologia sustentável.

O primeiro meio de divulgação do *Steampunk* se deu através da Literatura, tendo as obras de Julio Verne como, possivelmente, o maior destaque do estilo. O conceito nasceu por volta de 1980, como um subgênero da cultura pop, ambientando-se em um passado com certo avanço tecnológico que, em nossa realidade, não aconteceu. Originou-se de uma variante do *Cyberpunk*, que eram contos que, em vez de se ambientar no futuro com tecnologias cibernéticas, se ambientavam no passado com uma tecnologia rústica movida a vapor. Conforme o gênero foi se desenvolvendo, ganhou um apelo utópico das sensibilidades dos romances de ficção científica:

Steampunk nada mais é que um passado que nunca existiu. Um passado que olhava em direção ao futuro, reimaginado como se tivesse alcançado esse futuro. O Steampunk é o *futuro do pretérito*. (KARL<sup>1</sup>, 2008)

A ficção do *Steampunk* se foca mais em uma tecnologia real, teórica ou cinemática da Era Vitoriana (1837 – 1901), incluindo motores a vapor e aparelhos mecânicos. “Steam” vem do inglês e significa “vapor”, o “punk” entra como uma ideia de desconstrução do estilo vitoriano, deixando-o mais ousado e “agressivo” que o estilo original. Segundo Raul Cândido, fundador do conselho *Steampunk*, citado por Daks em seu documentário “O mundo retrofuturista do *Steampunk*”, produzido em 2016, “O *Steampunk* reúne o charme do século XIX, com o selvagem da ficção científica. Com essa tendência marginal de questionar. Esse *punk* é o impacto social gerado pela presença da tecnologia anacrônica.”

Através da nossa coleção queremos mostrar a existência do equilíbrio entre a máquina, pertencente à estética do steampunk, e da natureza, pertencente à estética do *Art Nouveau*. Apesar de se embasarem em ideias distintas, os aspectos centrais de ambos precisam um do outro para manter o seu desenvolvimento. Para que possamos ter a sustentabilidade, a tecnologia é necessária e, para a tecnologia se desenvolver, precisamos de alguns elementos da natureza para que se possa estudar e criar um tipo de ação.

Apesar do *Steampunk* ter uma estética de máquina, de vapor e de invenções, ele possui uma ideia de reutilizar aquilo que foi descartado. Assim como Dylan Fox fala em seu texto “*My dear punks of steam*”, na revista *Steampunk magazine new and future worlds*:

Eu acho que todos nós sentimos aquela coceira persistente sob a nossa pele. A sensação de que as coisas aqui, o mundo que vivemos... De alguma forma não está certo. O sentimento de fato, que algo está errado. Mas não importa o quão quebrado ou manchado que você sente que a nossa sociedade é, você seria um grande tolo de jogá-lo fora. Tão tolo como você seria para descartar uma caixa quebrada de gavetas, ou um relógio de bolso com um rosto esmagado. Essas coisas não são repentinamente desprovidas de função, mas sua função mudou. Um relógio quebrado se torna uma joia e uma caixa de gavetas quebrada torna-se uma escrivinha. Nós somos Steampunks: Dar utilidades às coisas que os outros descartam é o que fazemos. (FOX, Dylan. 2010. p 2).

A ideia é que algo que, aparentemente, por estar velho ou quebrado perde sua função, na verdade, ganha outra, é juntar partes para criar um único todo. Queremos mostrar a união entre a “máquina” e a “natureza”, por isso, utilizamos dessa ideia de reconstruir e reutilizar algo descartável para dar vida ao que

consideramos a obra mais importante da nossa coleção: o “croqui-personagem” Aodh.

Aodh, criado como um robô autômato – de consciência própria – com a função de ajudar as pessoas em serviços de alto risco, pensa e age de acordo com o que ele diz ser condizente a sua programação original, mas pode interagir e até criar vínculos com outros seres. Sua aparência é de um ser metade máquina e metade árvores e raízes. Para nós, ele representa a harmonia perfeita entre “natureza” e “máquina”, num corpo composto completamente de partes que seriam descartadas, como as placas velhas de algum maquinário e restos de árvores que foram derrubadas ou queimadas. Apesar de ser meio desengonçado devido ao seu tamanho, Aodh teve sua história, assim como a dos croqui-personagens Vougan e Fantasy, inspirada na lenda nórdica da Yggdrasil, a árvore eixo do mundo. Diziam que uma espécie de dragão vivia entre as raízes da árvore, se alimentando dela na intenção de destruí-la. Apesar de a lenda dizer que o dragão é um ser de más intenções, Aodh apresenta uma consciência completamente oposta. Muitas vezes ele age como uma criança completamente inocente e afetuosa, em outras, assume uma consciência mais agressiva quando tem a intenção de proteger e resguardar.

Os elementos de estilo que cada movimento carrega são muito marcantes e impossíveis de não distingui-los dos outros tipos. Tanto o *Art Nouveau* quanto o *Steampunk* tiveram seus charmes encarnados em mundos ficcionais e de fantasia, como *comics*, jogos de estilo RPG, jogos eletrônicos e muitos outros pertencentes a uma cultura jovem e cheia de personalidade.

A indumentária do *Art Nouveau*, apresenta muita leveza e fluidez, com um toque um tanto delicado, ressaltando a sensualidade feminina que, por muitas vezes, encontramos nas obras de artes da época. É predominantemente composto por cores suaves e uma cintura mais reta, a forma básica retangular, além da clássica representação estilizada da natureza como arabescos e elementos florais. A utilização de animais e insetos, principalmente pavões, libélulas e borboletas é outra característica muito comum em todo o movimento.

A árvore com as folhagens, a planta e as flores são convocadas para serem modificadas, trituradas, alongadas, dobradas às exigências dos artistas [...]. Entre os principais emblemas da Arte Nova figuram lis, a íris, a trepadeira, o feto, a papoila, o pavão – esta ave-flor - e as lianas da floresta, cujas linhas ondulantes apareceram em relevo nas construções, nos móveis. [...]”. (CHAMPIGNEULLE, 1984, p. 94).

As personagens utilizadas em nossa coleção que carregam mais da “natureza” são as que apresentam traços suaves e personalidades mais ponderadas.

Houve fontes variadas para buscar referências nessas características de vestimenta do *Art Nouveau*, pois como o movimento é originalmente arquitetônico, foi preciso entrar em áreas consideradas “derivadas”. As roupas ditas comerciais foram muito inspiradas em filmes como “*O grande Gatsby*”, tanto o de 1974 quanto seu remake de 2013 e “*Animais fantásticos e onde habitam*” de 2016, por exporem a moda da 1920 com muitos detalhes. Já a parte conceitual derivou principalmente da obra literária “*Solarpunk*”, da editora Draco, e de artistas como o próprio Alfons Mucha e de Hannah Alexander, artista da atualidade.

*Steampunk* possui uma certa influência do período Georgiano (1714-1830), mas, na maioria dos casos, as histórias são ambientadas na Era Vitoriana (1837-1901). Esse apelo ao estilo romântico da época é representado pela sobreposição de tecidos, a cintura delineada e as joias que muitas das personagens de nossa coleção usam. As cores terrosas, os tecidos pesados e os elementos metálicos como correntes, engrenagens e afins são uma característica do movimento, que tem como funcionalidade ressaltar seu lado agressivo e mecanizado. As vestimentas femininas possuem uma predominância de espartilhos e decotes, e nas masculinas coletes, sobretudos e camisas.

[...] tomamos o original como base e usamos acessórios para complementá-los, exatamente como se faz na ficção. Pelo gênero ter uma tecnologia avançada e um mundo muito mais movida ao vapor, os maquinários entram nas peças do vestuário, formando um visual muito mais condizente com essa nova versão da Revolução Industrial. Em vez de serem apenas roupas, a vestimenta acaba por caracterizar um tipo de personagem. (GUEDES, Dana. 2010).

Por mais que o *Steampunk* seja um conceito novo para alguns, existem muitas obras que usam sua estética para atrair um público que gosta de RPG e de ficção. Talvez você pense que não conhece, mas com certeza já viu alguma coisa que carregava ao menos um pouco do movimento. Por isso, nossas inspirações vieram de todos os tipos de plataforma, desde livros, a jogos de tabuleiro e eletrônicos e até filmes. “*Steamboy*”, uma animação japonesa de 2004, “*A bússola*



*de ouro*” de 2007 e “ *A liga extraordinária*” de 2003, são apenas alguns dos muitos filmes que contêm a presença do *Steampunk*. Livros como “*A lição de anatomia do temível Dr. Louison*” e jogos como a série “*Bioshock*” também entraram na lista. Todas as obras que utilizamos foram de grande importância, pois, com elas, conseguimos criar uma ambiência e compreender como as pessoas viveriam nesse mundo retrofuturista. Por isso, as personagens utilizadas em nossa coleção que carregam mais da “máquina” são as que possuem certo ímpeto, traços mais robustos e algo de revolucionário.

Ao juntar “máquina” e “natureza” usando da estética de dois movimentos que abusam da fantasia e brincam com o imaginário, tentamos criar um ambiente que extrapola o real e que possuiria uma narrativa típica da ficção. Por isso, imaginamos nossa coleção como um grande jogo de RPG, já que a ambiência que o rodeia traz uma ideia de utopia, visto que unimos dois elementos considerados distintos na tentativa de criar uma união. Como dito, não vemos nosso consumidor como mais um, mas sim alguém que possui uma história e que deseja ser um protagonista de sua própria vida, usando de uma personalidade única, de algo só dele. Para nós, ele é como um jogador desse gênero, que vai escolher sua roupa de acordo com seu personagem interior e vai interpretá-lo em seu cotidiano. Por isso, nossos “croquis” não possuem mais somente esse termo, foram carinhosamente apelidados de “croquis-personagens”.

Uma das coisas mais importantes sempre é pensar o que exatamente o conjunto da obra irá representar... Se a roupa irá representar um inventor, um aventureiro, um caçador, um mercenário, um cientista, um pirata, um ferreiro, enfim. (GUEDES, Dana. 2010)

Uma bailarina, um robô, um inventor, uma princesa, uma rainha, um unicórnio, um cervo, uma feiticeira, a lista é variada. Cada “croqui-personagem” tem sua personalidade, sua história e sua representação. Eles foram criados na intenção de se correlacionarem com o consumidor mais parecido ou igual a eles, por isso, toda sua composição é de acordo com sua personalidade mais marcante. Todos os elementos que os compõem, desde a própria roupa, acessórios e até feições são importantes para sua composição final. Usamos de exemplo a “croqui-personagem” *Bannebelle*. Ela é uma princesa de um reino mágico quase que composto somente por seres mitológicos e, por isso, se porta com seriedade e benevolência. Sua

personalidade é de alguém calmo e paciente, mas possui certa independência e pulso firme na hora de tomar decisões. A partir de sua descrição, concluímos que a jovem que se identificar com *Bannebelle*, automaticamente se identificará com sua roupa e se sentirá como a “croqui-personagem” em sua própria rotina. Por isso, a lista é bem variada com personalidades muito distintas e marcantes.

Por essa razão, escolhemos nossos modelos de acordo com “personalidade, estilo e inteligência, em detrimento de modelos fixos e medidas-padrão” (MESQUITA, 2004, 81). Buscamos aqueles que quebrem o padrão de magreza e fragilidade, que seus corpos são meros manequins. Nosso público é tratado como único e como protagonista, portanto, queremos atender a todos os tipos físicos, a todos os gostos de vestimenta e a todo tipo de criatividade.

Podemos concluir que a união entre dois elementos dito distintos – “máquina” e “natureza” – através da estética de dois movimentos marcantes e cheios de ficção – o *Steampunk* e o *Art Nouveau* – tentou gerar a criação de um novo estilo. Propondo um jeito novo e diferente de se vestir, em que quem o consuma saiba sua origem, quebrando qualquer ideia de moda estipulada por mídias. Tudo aquilo que já foi criado teve um propósito algum dia e, com ele, existe uma razão pela qual valha a pena conhecer, seja para puro conhecimento ou para reinventar aquilo que ficou esquecido. Através dessa coleção, queremos mostrar que a verdadeira beleza está nos encantos do passado e só aqueles que anseiam pelo seu conhecimento conseguem ver além dos tecidos e aviamentos bem decorados. Por isso acreditamos no lema: “Aquele que não conhece o passado, jamais terá futuro.”

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHAMPIGNEULLE, B. **A Arte Nova**. Trad. Maria Jorge Couto Viana. Lisboa: Ed. Editorial Verbo, 1984..

FIELD, Charlotte e DIRIX, Emmanuelle. **A moda da década: 1920**. Trad. Laura Schichvarger. São Paulo: Ed. PubliFolha.

FOX, Dylan. My dear punks of Steam. **Steampunk magazine new and future worlds**. N. 7, p. 2, Jun. 2010.

**GUEDES, Dana**. Moda Steampunk. **Steampunk**. 20 de fevereiro de 2010. Disponível em: <http://www.steampunk.com.br/2010/02/20/moda-vitoriana-georgiana-e-steampunk/>. Acesso: Abr. 2017.

**KARL**<sup>1</sup>. Seguindo o rastro de vapor I – Uma introdução ao passado extraordinário. **O movimento Steampunk**. 7 de outubro de 2008. Disponível em: <http://sp.steampunk.com.br/2008/10/07/seguindo-o-rastro-de-vapor/>. Acesso: Abr. 2017.

MESQUITA, Cristiane. **Moda contemporânea**: quatro ou cinco conexões possíveis. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2010.

**O mundo retro futurista do Steampunk**. Diretor: Walter Daks. Produzido por: CameraOFF Produtora. Documentário, 74' 32", 2016. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DI6t8P\\_UYWk](https://www.youtube.com/watch?v=DI6t8P_UYWk). Acesso em abril de 2017.

TEXEIRA, Priscila Bertoni Sensato. **Engrenagens da moda: uma reflexão contemporânea sobre a cultura steampunk**. 2014. 239 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário de Rio Preto - UNIRP, curso de Moda, São Paulo - 2014.

VIEIRA, Juliana Martins Marçal. **Art Nouveau: a nova arte de vestir**. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário de Rio Preto - UNIRP, curso de Moda, São Paulo - 2005<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nome abstrato sem sobrenome.