

**Memória do futuro, explosão, pancronia: a semiótica de Lotman e os estudos da memória e do tempo nas teatralidades juvenis / *Memory of the Future, Explosion, Panchronism: The Semiotics of Lotman and the Studies of Memory and Time in Juvenile Theatricalities***

Mônica Rebecca Ferrari Nunes\*

**RESUMO**

Este artigo problematiza certos conceitos e proposições da obra de Iuri Lotman que retratam concepções do autor sobre memória e tempo, tais como semiosfera, texto, pancronia e explosão. No âmbito das teatralidades juvenis, mapear tal escopo teórico tem por objetivo compreender a produção de memórias e as codificações temporais como instâncias comunicativas. Consideram-se objetos empíricos, as teatralidades *steampunks*, experimentadas em encontros presenciais. Esta análise se faz nos espaços urbanos da região Sudeste do Brasil; vale-se de pesquisa bibliográfica voltada a teorias da memória; utiliza pesquisa de campo, seguindo a metodologia da *flânerie* em eventos frequentados por esses grupos de jovens. Espera-se demonstrar o diálogo entre a semiótica desenvolvida por Lotman e as representações mnésicas e temporais presentes nestas teatralidades.

**PALAVRAS-CHAVE:** Memória do Futuro; Pancronia; Teatralidade Juvenil; Steampunk

**ABSTRACT**

*This paper problematizes certain concepts and propositions of Iuri Lotman that portrayed his conceptions of memory and time, such as semiosphere, text, panchronism and explosion. In the context of juvenile theatricalities, mapping such a theoretical scope aims to understand the production of memories and the temporal codifications as communicative instances. Steampunk theatricalities experienced in face-to-face meetings are considered empirical objects. This analysis is conducted in urban areas of the Southeast of Brazil, counting on a bibliographic research focused on theories of memory, a field work following the flânerie methodology in events attended by these youth groups. It aims to demonstrate the dialogue between the semiotics developed by Lotman and the mnemonic and temporal representations present in these theatricalities.*

**KEYWORDS:** *Memory of the future; Panchronism; Juvenile theatricality; Steampunk*

---

\* Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM/SP, São Paulo, São Paulo; Brasil; <http://orcid.org/0000-0002-5562-9389>; [mrfnunes55@gmail.com](mailto:mrfnunes55@gmail.com)

## Introdução

...e a memória faz a curva, num desvio ágil como a luz...  
*William Gibson e Bruce Sterling*

São os três tomos intitulados *La Semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto*; *La semiosfera II: semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*; *La semiosfera III: semiótica de las artes y de la cultura*, editados pela Cátedra Universitat de Valencia, as obras mais completas de Iuri Lotman<sup>1</sup> disponíveis em língua espanhola. Elas reúnem importantes textos de caráter teórico e gerais, segundo Desiderio Navarro (1996), tradutor dos volumes e amigo pessoal do semioticista. Os textos haviam sido publicados espaçadamente em periódicos diversos, desde os anos 1960 até o princípio dos 90, pouco tempo antes da morte de Lotman. Publicada em 1996, esta coleção traz aos pesquisadores da cultura e da memória conceitos fundamentais, alguns dos quais são mobilizados aqui, assim como aqueles presentes em outro importante compêndio, *Cultura y Explosión* (LOTMAN, 1999).

A proposta deste artigo é justamente problematizar algumas dessas conceituações, tais quais semiosfera, explosão, memória criadora, pancronia para analisar as construções da memória e do tempo expressas nas teatralidades juvenis que estudamos há alguns anos. Em trabalhos anteriores (NUNES, 2015), investigamos a prática *cosplay* – nome que deriva da contração, *costume play*; em língua portuguesa, roupas de brincar – que se vale de indumentas, armas, armaduras e os mais variados acessórios para representar personagens originários de narrativas midiáticas ou mesmo inventados. Seus praticantes, os *cosplayers*, reúnem-se em eventos para performarem personagens e narrativas e assim constituem redes de sociabilidades, identificações, pertencimentos, resistências e estratégias de visibilidade. Esta pesquisa mostrou que outros grupos, embora não se reconhecendo como *cosplayers*, utilizam-se de fantasias, em grande medida feitas por seus próprios integrantes, para também elaborarem personagens e narrativas representando outros espaços e tempos (NUNES, 2017). São *steamers*, entusiastas do *steampunk*, reinventando a era do vapor, donde o vocábulo inglês, *steam*, por meio da criação de narrativas (escritas e orais), modas e objetos; há também coletivos medievalistas cuja atividade contempla batalhas campais, entre outros

---

<sup>1</sup> Utilizamos a grafia do nome de Lotman conforme aparece na versão em língua espanhola.

eventos. *Cosplay*, *steampunk* e medievalismo fazem emergir teatralidades revelando modos de produzir memórias, temporalidades e espacialidades articuladas a determinados consumos midiáticos e simbólicos (NUNES, 2017).

Essas práticas jovens podem ser estudadas como sintomas das culturas da memória, termo cunhado por Andreas Huyssen (2000, 2014), uma vez que demonstram o apreço pela rememoração, já que se vestem seguindo estilos epocais e compõem ambiências como piqueniques, feiras, mercados e banquetes típicos de eras remotas, como a vitoriana e a medieval. Este exercício lúdico vivido simbolicamente num tempo passado por meio de signos do presente, afinal tudo o que recriam é feito com materialidades disponíveis da atualidade, pode responder ao que François Hartog (2015) caracteriza como presenteísmo: a vivência intoxicante do presente que idealiza o passado graças ao temor do porvir. Entretanto, a semiótica desenvolvida por Lotman oferece outras pistas para pensar o tempo e a memória nestas teatralidades, assim como os trabalhos de Elie During (2013), filósofo e professor da universidade Paris-Nanterre. Embora uma leitura apressada possibilite considerar essas práticas como lazeres descompromissados, até mesmo alienantes, a investigação atenta revela que podem dizer muito da produção da memória cultural e das expectativas sociais atuais.

Para enfatizar a complexa codificação que textualiza a memória e o tempo, o artigo se estrutura por meio de multimetodologias: a *flânerie* como método de captura das entrevistas com os jovens e de observação de campo (MCLAREN, 2000); a pesquisa bibliográfica mobilizada por meio da teoria semiótica da cultura de Tártu-Moscou, de teóricos da sociologia da memória para a construção e tratamento dos dados. Antes de trazer os conceitos de Lotman, vale descrever e problematizar um pouco mais a teatralidade escolhida para ser o objeto empírico deste artigo: o *steampunk*, em que se destacam configurações temporais e mnésicas.

## **1 *Steampunk* e o retrofuturismo**

O *steampunk* nasce como gênero de ficção científica inspirado na literatura de Júlio Verne (1828-1905), H.G. Wells (1866-1946), entre outros, que trazem em suas temáticas viagens e viajantes em aventuras extraordinárias, atravessando passados e futuros, fabulando tecnologias que apenas em séculos posteriores iriam se concretizar,

ambientadas na era do vapor. Com base nessas ficções, o estadunidense Kevin Wayne Jeter edita duas obras consideradas precursoras: *Morlock Night*, em 1979, e *Infernal Devices*, em 1987, ano em que o nome *steampunk* aparece, em uma declaração de Jeter, na revista de ficção científica *Loccus*<sup>2</sup>. James P. Blaylock, com *Homunculus* (1986) e Tim Powers, com *The Anubis Gates* (1983), também figuram como os primeiros autores deste tipo de literatura, segundo Taddeo e Miller (2013). Contudo, Elie During (2013), entre outras fontes<sup>3</sup>, salienta que o marco deste estilo é atribuído ao livro *A Máquina Diferencial*, publicado nos Estados Unidos da América em 1990, por William Gibson e Bruce Sterling, cujo enredo se passa na Londres oitocentista, envolta por máquinas a vapor, porém avançada cientificamente com computadores e outras engenhocas poderosas.

Ao termo *steam*, junta-se o *punk*, – seja porque o *steampunk* dialoga com enredos *cyberpunks*, igualmente um movimento literário voltado a um futuro próximo dominado pelas junções homem-máquina em uma sociedade arrasada, distópica (AMARAL, 2006), em voga na época, contudo considerando que o futuro no universo *cyber* é fortemente marcado pelas distopias – diferente das narrativas *steams*, – seja pela rebeldia ou contra-hegemonia que a palavra *punk* carrega. Na voz de um dos representantes do Conselho *Steampunk* de São Paulo<sup>4</sup>, Raul Cândido de Souza, o *steampunk* é vapor, sim, porém marginal:

Steampunk é um ‘vapor marginal’; tem o charme vitoriano, característica do vapor, *steam*, mas ele é marginal do ponto de vista criativo, porque quando você pensa em steampunk, você pensa em criação tecnológica, você pensa em possibilidades. (...) Vapor marginal é uma ótima definição porque no steampunk você observa as pessoas com óculos de proteção [o indefectível goggle], elas estão sempre modificando coisas para uso próprio ou inventando coisas o tempo todo. Você vê a roupa vitoriana das mulheres onde tem o espartilho, que é um símbolo da opressão estética feminina, é um símbolo do sexismo, no entanto o espartilho do lado de fora da roupa e a saia um pouco mais curta [torna-se] um símbolo da liberação sexual feminina. Vapor marginal é a melhor definição para isso, as inúmeras

---

<sup>2</sup> Informações disponíveis em : <<http://sp.steampunk.com.br/2008/10/10/seguindo-o-rastro-de-vapor-2%C2%B0-parte/>>. Último acesso em julho de 2018.

<sup>3</sup> Informações disponíveis em <<http://www.editoraaleph.com.br/a-maquina-diferencial/p>>. Último acesso em julho de 2018.

<sup>4</sup> Os Conselhos são entidades que reúnem aficionados e estão espalhados em várias capitais do país, ligados às Lojas *Steampunks*. Conforme demonstra o trabalho de Everly Pegoraro (2016), a denominação Lojas talvez derive das Lojas maçônicas, considerando o caráter de ajuda mútua entre os *steamers*.

possibilidades e o nosso pensamento em relação a nossa própria evolução (SOUZA, 2016).

A marginalidade ou rebeldia destacada pelo *steamer* é referida também por pesquisadores como Rebecca Onion (2008) ao reportar os aspectos inventivos da prática, no sentido de uma experiência de contracultura altamente libertadora, marcada pelo DIY, *do it yourself* faça você mesmo, que promove customização, fabrico de acessórios para roupas compostas por objetos reciclados e/ou obsoletos, de algum modo subvertendo ou tensionando as produções essencialmente industrializadas. Ainda que, de outro modo, e paradoxalmente, desde os anos de 1980, ao menos nos Estados Unidos da América e na Europa, o *steampunk* tenha testemunhado o crescimento de uma comunidade global de fãs para além dos amantes da literatura vitoriana, e isso tenha provocado o interesse de produtores culturais e empresários, como ressalta Ken Dvorak na apresentação da obra *Steaming into a Victorian Future: a steampunk anthology* (TADDEO; MILLER, 2013).

O *steampunk* se descolou das páginas dos livros e se expandiu, destacando-se: películas cinematográficas, como *As Aventuras do Barão Munchausen* (1988), *Ladrão de Sonhos* (1995), *As Loucas Aventuras de James West* (1999), *A Liga Extraordinária* (2003), *A Invenção de Hugo Cabret* (2011), entre outros; animês, como *O Castelo Animado* (2004), *Steamboy* (2004); mangás, tais quais *Last exile Sunadokei no Tabibito* (2003), *Tegami Bachi* (2006); videojogos, como *Final Fantasy VI* (1996), *Cogs* (2009), *Steam Bandits: outpost* (2014); videocliques K Pop, como o *music video*, *Eternity* (2015), do *boy group* sul coreano, VIXX; narrativas publicitárias, tal qual a campanha de Páscoa 2018 da Cacau Show, *Ovaldo*<sup>5</sup>; contando ainda com peças de design<sup>6</sup>, entre outros exemplos. Além das linguagens impressas, plásticas, audiovisuais e digitais que codificam os signos *steampunks*, o gênero é vivido e consumido nos visuais, isto é, na construção estética dos corpos-mídias de seus praticantes por meio de roupas customizadas e/ou criadas pelos próprios *steamers*, como dito acima.

De gênero literário ao corpo-mídia e sendo, aqui e acolá, incorporado à cultura *mainstream*, o *steampunk* segue como texto de cultura midiático lido por meio de uma multiplicidade de códigos; entre eles, o retrofuturismo, cujas referências conceituais

---

<sup>5</sup> Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=XWjWRt05p7Q> > Último acesso julho de 2018.

<sup>6</sup> Informações disponíveis em < <https://blogdaarquitectura.com/decoracao-e-design-inspirados-no-steam-punk/> > Último acesso em julho de 2018.

podem ser encontradas nos trabalhos de Elie During. A obra *Le futur n'existe pas: rétrotypes* (2014), escrito por ele e pelo artista plástico, Alain Bublex, apresenta a genealogia do conceito e tece considerações sobre o célebre quadro de Paul Klee, *Angelus Novus* (1920), e as análises realizadas por Benjamin (1987), que resultam no trabalho do filósofo e crítico de arte, N. Bourriaud, *L'Ange de la Histoire* (2013), de onde conclui que todo documento ou arquivo do passado anuncia melancolicamente sua ruína futura. O livro de Bublex e During mostra, no entanto, que o passado insiste de muitas formas, não só graças aos vestígios ou às sedimentações, mas, sobretudo, por linhas de futuração ativas que se prolongam até nós. E para além das representações literais do futuro não realizado reconhecidas no futurismo utópico ou distópico, a força do retrofuturismo é encarar o presente como futuro sonhado em um tempo paralelo ou perpendicular ao nosso, pouco afeito à melancolia.

A palavra-valise *retrofuturismo* é atribuída a Lloyd-Dunn, músico, praticante das colagens sonoras, cofundador da Tape-Battles e editor da revista experimental *Retrofuturism* (1983). A proposta do magazine era se apropriar de um código visual e gráfico evocando 1950, com grande exultação tecnológica. Segundo Bublex e During (2014), naquele mesmo período, o grupo de pop eletrônico alemão, Kraftwerk, explorou a imagem das vanguardas construtivistas dos anos 20 para tocar suas músicas por meio de máquinas. O termo floresceu neste cenário e designa, em muitas atividades culturais, coisas diferentes que procedem de uma montagem temporal entre passado, presente e futuro. “‘Retrofuturismo’ indica o cruzamento de tecnologias ou de formas de vida ‘futuristas’ com outras que julgamos caducas ou ultrapassadas” (BUBLEX; DURING, 2014, p.30)<sup>7</sup>. Essas tecnologias e formas de vida são deslocadas para outros contextos temporais, o mesmo movimento que faz o *steampunk* ao imaginar seus viajantes com cartolas, óculos goggles e armas *neurfs* acobreadas em uma espaçonave a vapor, soltando fumaça, a caminho da lua.

Em outro trabalho, During (2013), ao explicar o retrofuturismo, destaca duas tendências: de um lado, o futurismo retrô, em que imagens do futuro são datadas, ainda que exerçam fascínio; de outro, um imaginário ucrônico dos mundos do passado, isto é, que permite a realização de um universo alternativo a partir de um ponto conhecido da história que se altera, um retrô futurizado. A primeira tendência revela

---

<sup>7</sup> Na tradução espanhola: “‘Retro-futurisme’ indique le croisement de technologies ou de formes de vie ‘futuristes’ avec d’autres qu’on juge caduques ou dépassées” (BUBLEX; DURING, 2014, p.30).

um impulso de antecipação retrospectiva, uma retrocipoação, nas palavras de During (2013, p.212): “trata-se de considerar o futuro do ponto de vista do passado, de reencenar, de reproduzir, de reativar o futuro tal como o passado podia imaginá-lo”. De um modo geral, como fazem os jovens medievalistas ao reencenarem banquetes nas festas que organizam, ou os *cosplayers* trajando *cosplays* de animes ou videogames antigos, os revivalistas em seus piqueniques (NUNES, 2017); um futuro do passado tomado no presente. Mas o segundo sentido do retrofuturismo, ligado à uchronia, caminha não do passado para o futuro, mas do futuro para o passado. Aqui se presume um passado a partir da interpolação do futuro no passado.

Se de fato, muitas das teatralidades juvenis estudadas relacionam-se à característica da primeira tendência do retrofuturismo, o futurismo retrô, como a prática medieval e revivalista (NUNES, 2017), o *steampunk* aproxima-se mais da segunda, o retrô futurizado, sugerindo a retrojeção em tempos distantes de elementos tecnológicos do nosso presente ou de um futuro pressentido. A Londres oitocentista pode dispor de computadores, nascidos dos poderes da máquina a vapor e de máquinas lógicas, como no romance de Gibson (2012) citado, *A máquina diferencial*.

Porém, se babados, couros, cartolas e óculos goggles metalizados, típicos dos aviadores do século XIX, compõem o estilo ou visual dos personagens *steamers* quer de papel ou pixel, quer de carne e osso, respondendo à moda da época, o contexto de miséria e insalubridade vivido em muitos centros urbanos tal qual Londres, cujo cenário influencia o movimento, assim como a moral vitoriana, são suprimidos. Nas pesquisas realizadas com os jovens, muitos afirmam ter um filtro cor de rosa para ler o passado e que, de lá, apreciam o charme vitoriano, a elegância das roupas, o fashionismo, as aventuras de um século de descobrimentos, como o *novecento*. Os constrangimentos sociais ficam suspensos.

Lita Ferreira, jovem entrevistada no III SteamCom, explica que tudo pode no universo *steampunk*, nas recriações retrofuturistas, pois a repressão aos sujeitos, típicas do século XIX, não vingam. O mundo teria evoluído como universo paralelo, com “*low technology, handmade*, muito couro e vapor”, ensina Max Silva (2015), seu namorado, igualmente entrevistado. Lita resiste ao comentário que fizemos<sup>8</sup> sobre a falta de liberdade da mulher naqueles tempos e replica: “você pode ser tudo o que

---

<sup>8</sup> Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira. III Steamcom. Paranapiacaba/Santo André, SP.

você quiser: um pirata de uma nave aérea, por exemplo” (FERREIRA, 2015). O imaginário ucrônico permite modificar um fato histórico, assim, visões do passado podem ser imbricadas a visões do futuro. E a repressão feminina pode não existir neste mundo paralelo.

Se a evolução tecnológica tivesse ocorrido com base no vapor, nosso futuro seria bastante diferente e evidentemente nossos objetos técnicos também. Em consequência, o *steampunk* urde outro mundo oitocentista, retrojetando tecnologias contemporâneas e, concomitantemente, idealiza um mais agradável e libertador do que o seu contexto de origem. Para explicar este futuro paralelo, During insiste que o retrofuturismo se vale da ambiguidade de um duplo movimento: do passado para o futuro; do futuro para o passado. Este fenômeno perturba a linearidade dos planos temporais passado, presente, futuro. Uma espécie de retrofuturismo do presente acontece, permitindo que o presente carregue uma imagem dele mesmo como futuro, mas também do passado. Nas palavras do autor: “(...) graças a um curioso movimento de torção sobre si do presente, a consciência se apoia no passado para projetar no presente um espectro ou fantasma do futuro. Ela dispõe assim de um circuito paralelo ao tempo histórico” (DURING, 2013, p.219). O retrofuturismo constrói um híbrido, “uma quimera histórica de um novo tipo: os futuros paralelos ou virtuais” (DURING, p.221).

Desta forma, para o filósofo e professor da universidade Paris-Nanterre, o retrofuturismo não pode ser encarado apenas como um sintoma do presenteísmo, caso seguíssemos as ideias de François Hartog (2015), porque a trama destes futuros paralelos escapa tanto à ingênua adesão ao mito do progresso, do grande relato da modernidade, como da distopia que parte sempre do medo do porvir imerso no risco das grandes catástrofes sociais e psíquicas. Podem-se ler os modos de tratamento do tempo percebido com o retrofuturismo, por sua vez acionando as criações *steampunks* como modos de codificação que incidem também sobre a construção e a codificação da memória produzida por esta teatralidade/estilo/linguagem, em última análise, por este texto da cultura. Sempre atentando ao fato de que se compreendem as dinâmicas da memória e do tempo como problemas das culturas (GOUREVITCH, 1983), por isso, questões comunicacionais e, por consequência, semióticas.

Nesse sentido, uma primeira aproximação para articular alguns pressupostos da teoria semiótica de Tártu-Moscou aos códigos *steampunks* parece válida. Irene Machado, em seu *Escola de Semiótica* (2003), ao parafrasear a célebre formulação de Lotman de que “cultura é a memória longeva de uma comunidade”, esclarece que, pensada desta forma, a cultura e a memória reportam-se ao passado; mas esclarece ainda que a cultura também é um sistema modelizante que age no comportamento e, “neste caso, é um programa que visa ao futuro” (MACHADO, 2003, p.163). Reconhece-se, talvez, um diálogo entre o modo de codificar o tempo nas produções *steampunks* e alguns indícios que se encontram na obra de Lotman sobre os modos de codificar a memória e o tempo. Ao fim e ao cabo, em que medida o retrofuturismo e o *steampunk* podem ser lidos com base nos conceitos de Iuri Lotman? A próxima seção tenta esboçar algumas reflexões a esse propósito.

## **2 A semiótica de Lotman e o retrofuturismo**

Não é o objetivo deste artigo retomar exaustivamente pressupostos-chaves para o entendimento da semiótica de Tártu-Moscou. Uma série de comentadores já se lançaram a esta tarefa com maestria (SCHNAIDERMAN, 1979; FERREIRA, 2003; MACHADO, 2003, 2007), mas vale trazer alguns dos princípios teóricos com o objetivo de demonstrar o diálogo entre a semiótica desenvolvida por Iuri Lotman e as representações temporais e mnésicas presentes na teatralidade *steampunk*, codificada pelo retrofuturismo, e assim imputar a tais representações caráter comunicacional. Pensemos, por ora, nas concepções de semiosfera, no próprio *steampunk* como texto de cultura que nela opera, em pequenos índices de representações do tempo e da memória pancrônica apontados por Lotman. Vamos aos poucos.

Sabe-se que, para Lotman, a cultura precisa ser traduzida em um sistema de signos que possa codificá-la. Este processo gera textos, textos de cultura ou culturais, isto é, a informação codificada de um certo modo que se introduz na memória coletiva (PIRES-FERREIRA, 2003). Para o semiótico, as ações sócio-culturais da cultura ocorrem na semiosfera, espaço fora do qual é impossível a existência da semiose justamente, a ação dos signos, a produção da comunicação e a geração de sentidos.

O entendimento da semiosfera como espaço dos signos culturais e como um *continuum* semiótico – que nos faz refletir sobre o aspecto temporal nas postulações de Lótman –, em que os processos de codificação, decodificação acontecem, leva-nos a pensar sobre os mecanismos de tradução, permanência, transmissão e exclusão de signos, códigos e textos. Processos essenciais para o estudo da memória da cultura e do próprio *steampunk*, nascido já da tradução entre sistemas sógnicos diversos: da literatura de ficção do século XIX, como a de Júlio Verne, com a do século XX, tal qual a *cyberpunk*, somado ainda a narrativas midiáticas contemporâneas. Nesses jogos tradutórios, o *steampunk* aparece como sistema de linguagem recente, em que se operou a permanência de certos signos e códigos, a resignificação de uns, a exclusão de outros e a geração de novos, configurando-se como novo texto cultural, nova vida semiótica.

Aqui, cabe o conceito de explosão que, diferentemente da ideia vulgar que correlaciona explosão com destruição, assume o sentido de que o que temos é a novidade, “o nascimento de uma nova criatura vivente ou qualquer outra transformação criativa da estrutura da vida” (LOTMAN, 1999, p.23)<sup>9</sup>. Os processos explosivos, para o autor russo, dizem respeito ao modo como nascem novas mensagens no processo comunicacional. Desta forma, pode-se ter mais um indício das representações temporais na obra do semioticista de Tártu: a explosão como marco de um nascimento. E, naturalmente, do nascimento de uma temporalidade expressa na duração de determinado sistema semiótico.

Assim, entende-se o *steampunk* e igualmente as linguagens surgentes a partir dele de modo explosivo. A exemplo das montagens inauditas e imprevisíveis de fantasias que vestem os *steamers* ou as narrativas e personagens criados. A título de ilustração, destaca-se a feitura do indumento de um jovem engenheiro entrevistado no III SteamCom<sup>10</sup>, que se denominava como Alexander Leader Boss. O rapaz trajava um *crossover* de Darth Vader *steampunk*, isto é, cruzava, em sua composição inventada, o personagem célebre do clássico *Star Wars* com traços *steampunks* traduzidos em sua explicação para o traje: “dei um acabamento para ele [seu capacete] parecer cobre, peguei um monte de peças de eletrônica e fui colando, isso aqui [apontando para sua

---

<sup>9</sup> Na tradução espanhola: “El nacimiento de una nueva criatura viviente o cualquier otra transformación creativa de la estructura de la vida” (LOTMAN, 1999, p.23).

<sup>10</sup> III Steamcom. Paranapiacaba/Santo André, SP. 2015.

cabeça] é de controle remoto de carrinho. Você pega o material, olha pra ele e diz: onde eu poderia encaixar isso aqui?” (LEADER BOSS, 2015).

Considerando o *steampunk* em sua dimensão de texto cultural, fruto e propulsor de processos explosivos, podemos entendê-lo na conexão com outros textos, como os midiáticos: as narrativas midiáticas importadas do *mainstream* cinematográfico, como a de *Star Wars*, vivifica, na narrativa oral, a personagem *steampunk* arquitetada graças à imaginação do *steamer*. Esses encontros dialógicos e processos de tradução se devem inicialmente à compreensão da semiosfera como dinâmica e de seu mecanismo de fronteira. Nas palavras do semiótico de Tártu-Moscou: “a fronteira é um mecanismo bilíngue que traduz as mensagens externas na linguagem interna da semiosfera e o inverso” (LOTMAN, 1996, p.26)<sup>11</sup>. Este parece ser o mecanismo comunicacional que permite que o *steampunk* se expanda para linguagens como o cinema, os quadrinhos, a animação, as narrativas orais em presença e as indumentárias. E a cada expansão, uma embrionária forma de vida textual, por sua vez, sujeitada a condicionamentos temporais, para que permaneça na cultura e na memória, tendo em conta a longevidade dos textos e dos códigos. Tempo e memória se imiscuem.

Em face do funcionamento da própria semiosfera, Lotman admite que cultura é memória. “A partir do ponto de vista da semiótica, a cultura é uma inteligência coletiva e uma memória coletiva, isto é, um mecanismo supra individual de conservação e transmissão de certos comunicados (textos) e de elaboração de outros novos” (Lotman, 1996, p.157)<sup>12</sup>. Algumas consequências decorrem dessas asserções, já que uma memória comum pode ser aí reconhecida. Em outro lugar, Lotman e Uspenskii (1981) apontam determinadas propriedades ou circunstâncias necessárias para que a cultura organize e conserve a informação. Uma delas é a longevidade de textos e de códigos.

A longevidade corresponde a uma extensão temporal, à continuidade da própria cultura; é responsável por uma hierarquia de valores, “os textos que podem considerar-se mais válidos são os de maior longevidade, do ponto de vista e segundo os critérios de determinada cultura” (LOTMAN e USPENSKII, 1981, p.43). Já a longevidade do código é percebida pela sua capacidade de mudar conservando ao mesmo tempo a

---

<sup>11</sup> Na tradução espanhola: “La frontera es un mecanismo bilingue que traduce los mensajes externos al lenguaje interno de la semiosfera y a la inversa” (LOTMAN, 1996, p.26).

<sup>12</sup> Na tradução espanhola: “Desde el punto de vista de la semiótica, la cultura es una inteligencia colectiva y una memoria colectiva, esto es, un mecanismo supraindividual de conservación y transmisión de ciertos comunicados (textos) y de elaboración de otros nuevos” (LOTMAN, 1996, p.157).

memória dos estados precedentes. E, por seu turno, para que a cultura possa ser também memória longa, os autores nos falam sobre: a) o aumento do volume de textos que compõem as diferentes células do sistema hierárquico da cultura; b) a redistribuição do fato memorizável, portanto, de sua valorização hierárquica e reorganização ininterrupta do sistema codificador, possibilitando o aumento do volume de memória graças a criações de reservas inactuais, mas capazes de adquirirem actualidade; finalmente nos falam sobre o esquecimento também como elemento de memória proporcionando a seleção de elementos transformados em textos e o abandono de outros.

A mobilidade e o dinamismo próprios da semiosfera contribuem para que os textos, em si mesmos heterogêneos e dialógicos, ganhem diferentes hierarquias e sejam ininterruptamente redistribuídos, atualizados, ganhando estabilidade durante certo período de tempo, respondendo pelo que se elege memória em uma dada cultura.

É interessante igualmente que o semiótico de Tártu aponte diferenças entre uma memória informativa e uma memória criadora. A informativa diz respeito a uma dimensão conservativa da memória relativa aos textos, onde se incluem os mecanismos de conservação dos resultados finais de certa atividade cognoscitiva. Este gênero de memória tem caráter de um plano, disposto em uma só atividade temporal e subordinado à lei da cronologia. Por outro lado, a memória criadora torna potencialmente todo o texto ativo e não apenas seus resultados finais, a exemplo da memória da arte.

A atualização de textos artísticos na semiosfera tem a ver com sofisticadas leis do movimento da cultura em geral e não pode ser resumida à ideia de que apenas o texto recentemente produzido é mais valioso, pois textos arcaicos podem ser ativados e se tornarem articulações sógnicas memoráveis em determinado momento. Se concordamos com Lotman que olvido e recordação desenham um relevo sinusoidal na cultura, devemos compreender que certos textos são iluminados pela memória e que outros submersos na semiosfera vivem em estado de potência, mas não desaparecem. Essa flutuação de textos, alguns ativados, outros em potência, caracteriza o *continuum* semiótico. E desse modo Lotman pensa a pancronia da memória, especialmente as operações da memória criadora que “tem um caráter pancrônico, espacial-contínuo”

(LOTMAN, 1996, p.159)<sup>13</sup>. Estas concepções de memória e de tempo muito se aproximam do retrofuturismo proposto pelo *steampunk*.

Como discutido na seção anterior, o retrofuturismo não cria um futuro à frente, mas em paralelo. São futuros flutuantes, cheios de energia de reserva, mesmo que desativados, como diz During (2013). É impossível não pensar aqui nas perspectivas de Iuri Lotman, em sua leitura da semiosfera, dos textos de cultura que nela operam, da memória pancrônica e, por conseguinte, nas relações temporais aí implicadas. No retrofuturismo, os mundos paralelos funcionam como o presente. During remete a William Gibson (2012) ao assumir a proposição de que o “o futuro já está aí, apenas não está distribuído de forma homogênea (...) e se o futuro já está aí, é porque ele ‘ainda’ está aí, sob a forma de um enxame de futuros propulsados pelas épocas passadas” (DURING, 2013, p.225). Esta afirmação, aparentemente paradoxal, pode ser lida à luz das noções de memória e tempo, em Lotman. A memória cultural, especialmente criadora, pancrônica, conserva o pretérito como algo que está aqui. “A partir do ponto de vista da memória como mecanismo que trabalha com todo seu volume, o pretérito não passou” (LÓTMAN, 1996, p.159)<sup>14</sup>. O semiótico de Tártu-Moscou confere à memória papel ativo na geração de novos textos no *continuum* da semiosfera. E por isso cauciona que textos são igualmente engendrados do passado da cultura, em seus recônditos mais remotos, não só do presente.

A semiótica de Lotman permite entender a complexidade dos fenômenos das teatralidades juvenis, tendo em vista o *steampunk*, uma vez que, graças ao dinamismo da cultura e da memória, não se compreendem os textos culturais como armazéns, mas sim como geradores. O pensador afirma categórico: “os sentidos na memória da cultura não se conservam, mas crescem. Os textos que formam a memória comum de uma coletividade cultural não só servem de meio de decifração dos textos que circulam no corte sincrônico contemporâneo da cultura, mas também geram novos textos” (LÓTMAN, 1996, p.160)<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Na tradução espanhola: “tiene un carácter pancrónico, espacial-continuo” (LOTMAN, 1996, p.159).

<sup>14</sup> Na tradução espanhola: “Desde el punto de vista de la memoria como mecanismo que trabaja con todo su grueso, el pretérito no há pasado” (LÓTMAN, 1996, p.159).

<sup>15</sup> Na tradução espanhola: “Los sentidos en la memoria de la cultura no ‘se conservan’, sino que crecen. Los textos que forman la ‘memoria común’ de una colectividad cultural, no sólo sirven de medio de desciframiento de los textos que circulan en el corte sincrónico contemporáneo de la cultura, sino que también generan nuevos textos” (LÓTMAN, 1996, p.160).

Em consequência, concordamos que do passado, sempre aí, podem propalar futuros sempre aí também. Do qual brotam textos híbridos, as tais “quimeras históricas” descritas por During (2013), construídas dos textos do passado vitoriano imaginado graças à interpolação do futuro – erguidos pelas materialidades do presente. Com o retrofuturismo, contemplamos não uma sintagmática temporal, mas um *continuum* semiótico em que os tempos não obedecem ao tempo linearmente codificado, mas a um procedimento geracional de sentidos que faz nascer textos de textos. Textos embrionários, pulsantes, nascedouros de múltiplas temporalidades.

### **Por uma memória do futuro – observações finais**

Os ensinamentos de Lotman surpreendem e nos convidam a interpretá-los de modo pouco convencional. Daí ponderar sobre o conceito de memória como propriedade da semiosfera e do texto. Igualmente sobre sua tessitura pancrônica. O objetivo deste trabalho é o de ler as representações temporais e mnésicas expressas no *steampunk* em diálogo com os estudos do semiótico de Tártu-Moscou. Mais do que ilações, algumas sugestões ocorrem deste encontro.

Se bem que a memória se volte para a anterioridade, marca temporal da coisa lembrada, como tão bem enfatiza Paul Ricoeur (2007) a partir do *Parva Naturalia*, de Aristóteles, em Lotman, a memória pode ser memória do futuro. E aqui se colocam em diálogo as ideias do semiótico com as da historiadora Marry Caruthers (2011) e com as do sociólogo da memória, Paolo Jedlowski (2016), por seu turno, caras ao que suscita o retrofuturismo. Começemos por Lotman.

O princípio de que “a memória não é para a cultura um depósito passivo, mas que constitui uma parte de seu mecanismo formador de textos” (LOTMAN, 1996, p.161)<sup>16</sup> já oferece pistas para apreender a memória a partir de um dinamismo processual e gerador. Ou seja, memória-motor para o que se espera: o texto vindouro. Avançando nestas conjecturas, podemos nos reportar a Lotman ao enunciar que a cultura, e por consequência, seus textos, originam-se por processos explosivos ou graduais. Os explosivos, especialmente os artísticos, “afogam os escassos prognósticos

---

<sup>16</sup> Na tradução espanhola: “la memoria no es para la cultura un depósito passivo, sino que constituye una parte de su mecanismo formador de textos” (LOTMAN, 1996, p.161).

do progresso técnico no mar da imprevisibilidade” (LOTMAN, 1999, p.168)<sup>17</sup>. Nada parece tão próprio para pensar o *steampunk* como texto de cultura: computadores soltando fumaça, trens voadores a vapor... os textos artísticos, continua Lotman, ampliam o espaço da imprevisibilidade. E se a memória é gênese, na geração de um texto explosivo engenha o futuro. Desconhecido. Expectado no sonho e na imaginação. Imprevisível.

A ideia de memória do futuro circula em variados campos do conhecimento. Marry Carruthers (2011), já foi dito alhures (NUNES; BIN, 2018, p.15), remete à arte da memória medieval para trazer a máquina da memória, *machina memorialis*, moinho e farinha para gerar pão novo. A arte da memória, ligada à retórica, apresenta como princípio uma cogitação reminescente, isto é, “mistura o que foi estabilizado em um conjunto de esquemas de memória de acesso aleatório”. Aqui a historiadora inglesa se refere ao uso das ferramentas como os tropos e as figuras com a intenção de uso inventivo. Entre os monásticos, recordar é gerar uma visão mental, ver coisas invisíveis com os materiais produzidos pela memória. Um curioso exemplo é o tropo “Lembre-se do Paraíso”, fundamental para *A Cidade de Deus*, de Agostinho. Vale destacar que o tropo é um chamamento à ação do presente para o futuro, como afirma Carruthers (2011), uma vez que o Paraíso não era irreal para os monges medievais. A cognição humana pode ser pensada em termos de trajetos, caminhos, continua a autora em sua proposta de entender o caminho cognitivo da composição como rememorativo, envolvendo atos de recordação, operações mnemônicas e capturas de outras memórias. Por fim explica que a técnica mnemônica elaborada como uma arte composicional se aproxima do que nomeamos como imaginação, criatividade e até mesmo experiências visionárias.

A memória invencionada, uma das tipologias da memória, no âmbito do consumo, identificadas com as pesquisas sobre as teatralidades juvenis (NUNES, 2017), revela esta memória composicional produzida pelos grupos *steampunks*: visionária e feita por bricolagem, quer por meio de ações narrativas, quer pelo uso de peças usadas, obsoletas, recicladas, inclusive envelhecidas de modo proposital. As produções *steampunks* são também memórias do futuro. O *continuum* semiótico que torna

---

<sup>17</sup> Na tradução espanhola: “Ahogan los escasos pronósticos del progreso técnico en el mar de la imprevisibilidad” (LOTMAN, 1999, p.168).

realizável os mundos ou as semiosferas paralelas, remetendo-nos ao retrofuturismo, permite pensar em memórias menos comprometidas com o passado tal como aconteceu e mais com textos em potência, em véspera de serem inscritos.

Memórias nascentes em conjunção com o tom fabular, de planificação e montagem de coisas que não existem no mundo dos fatos. Embora a temática da memória do futuro nos textos culturais midiáticos esteja ainda sendo pesquisada (NUNES, BIN, 2018; NUNES, BIN, LOBATO, 2018), vale somar a essas reflexões inconclusas a perspectiva de Paolo Jedlowski, para quem “o passado não existe como um não-mais, mas como ainda-não” (GRANDE, 2017). Pressuposto muito afim ao que nos conta Lotman (1996) sobre os passados em curso na semiosfera que podem também ser imaginados. Passados esperançados, pancrônicos ou ucrônicos, que de algum modo falam a outros futuros.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, A. *Visões perigosas: uma arqueologia do punk e do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- BLAYLOCK, J. *Homunculus*. New York: Ace Books, 1986.
- BENJAMIN, W. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. Tradução por Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BOURRIAUD, N. *L'ange de la histoire*. Paris: École Nat. Sup. Des Beaux-Arts, 2013.
- BUBLEX, A.; DURING, E. *Le future n'existe pas: rétrotypes*. Paris: Éditions B42, 2014.
- CARRUTHERS, M. *A técnica do pensamento: meditação, retórica e a construção das imagens (400-1200)*. Tradução de José Emílio Maiorino. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2011.
- DURING, E. O que é retrofuturismo: introdução aos futuros virtuais. Tradução de Paulo Neves. In: NOVAES, A. (Org.). *Mutações: o futuro não é mais o que era*. São Paulo: Sesc, 2013, p.209-232.
- FERREIRA, J. P. *Armadilhas da memória e outros ensaios*. Cotia, São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- GIBSON, W.; STERLING, B. *A máquina diferencial*. Tradução de Ludmila Hashimoto. São Paulo: Aleph, 2012.
- GOUREVITCH, A. *As culturas e o tempo*. Tradução de Gentil Tilton et al. Petrópolis: Vozes; São Paulo: Edusp, 1975.
- GRANDE, T. P. J. *Memorie del futuro. Un percorso tra sociologia e studi culturali*. Carocci: Roma, 2017.

HARTOG, F. *Regimes de historicidade: presenteísmo e experiências do tempo*. Vários tradutores. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. (Coleção História e Historiografia)

HUYSSSEN, A. *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto: Museu de Arte do Rio, 2014. (Coleção Arte Físsil)

HUYSSSEN, A. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Tradução de Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JEDLOWSKI, P. Memories of the Future. In: TOTA, A.; HAGEN, T. (Eds). *Routledge International Handbook of Memory Studies*. London: Routledge, 2016.

JETER, K. *Infernal Devices: A Mad Victorian Fantasy*. New York: Sta. Martin's Press, 1987.

JETER, K. *Morlock Night*. New York: Daw Books, 1979.

LOTMAN, I. *La semiosfera I*. Traducción del ruso por Desiderio Navarro. Madri: Ediciones Cátedra, 1996.

LOTMAN, I. *Cultura y explosión*. Traducción del ruso por Delfina Muschietti. Barcelona: Gedisa, 1999. (Serie: CIA.DE.MA Sociología/Semiótica)

LOTMAN, I. ;USPENSKII, B. *Ensaio de semiótica soviética*. Tradução de Victória Navas e Salvato Teles de Menezes. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

MACHADO, I. *Semiótica da cultura e semiosfera*. São Paulo: AnnaBlume, 2007.

MACHADO, I. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscú para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

MCLAREN, P. *Multiculturalismo revolucionário: pedagogia do dissenso para o novo milênio*. Tradução de Márcia Moraes e Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2000.

NAVARRO, D. Al lector: sobre la selección y la traducción. In: LOTMAN, I. *La semiosfera I*. Traducción del ruso por Desiderio Navarro. Madri: Ediciones Cátedra, 1996, p.11-19.

NUNES, M. R. F. (Org.). *Cosplay, steampunk, medievalismo: memória e consumo em teatralidades juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2017.

NUNES, M. R. F. (ORG.). *Cena cosplay: comunicação, consumo e memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

NUNES, M. R. F.; BIN, M. A. Retrofuturismo, espaço e corpo-mídia: *steampunk* e a memória do futuro. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p.1-21, maio, junho, julho e agosto de 2018.

NUNES, M. R. F.; BIN, M. A.; LOBATO, M. *São Paulo e as memórias do futuro: entre a utopia e a retrotopia*. *Anais do XXVII Encontro Anual da Compós, PUC Minas, Belo Horizonte, MG. Minas Gerais, 05 a 08 de junho de 2018.*, p.1-22. Disponível em <[http://www.compos.org.br/data/arquivos\\_2018/trabalhos\\_arquivo\\_00XDHWPNK3153H4YBLWL\\_27\\_6736\\_26\\_02\\_2018\\_05\\_37\\_04.pdf](http://www.compos.org.br/data/arquivos_2018/trabalhos_arquivo_00XDHWPNK3153H4YBLWL_27_6736_26_02_2018_05_37_04.pdf)> Acesso em 19 fev. 2017.

ONION, R. Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk. *Neo-Victorian Studies*, v.1, n.1, p.138-163, Autumn 2008. Disponível em:

<[http://www.neovictorianstudies.com/past\\_issues/Autumn2008/NVS%201-1%20R-Onion.pdf](http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS%201-1%20R-Onion.pdf)> Acesso em 19 fev. 2017.

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

POWERS, T. *The anubis gates*. New York: Ace Books, 1983.

RICOEUR, P. *A memória, a história, o esquecimento*. Tradução de Alain François et al. Campinas, São Paulo: Editora da Unicamp, 2007.

SCHNAIDERMAN, B. *Semiótica russa*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

TADDEO, J; MILLER, C. (Eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. Lanham/Toronto/Plymouth, UK: Scarecrow Press, inc, 2013.

## ENTREVISTAS

BOSS, A. L. *Entrevista sobre steampunk*. III SteamCon, Paranapiacaba, 6 de Agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira.

FERREIRA, L. *Entrevista sobre steampunk*. III SteamCon, Paranapiacaba, 6 de Agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira.

SILVA, M. *Entrevista sobre steampunk*. III SteamCon, Paranapiacaba, 6 de Agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira.

SOUZA, R. C. *Entrevista sobre steampunk*. IV SteamCon, Paranapiacaba, 7 de agosto de 2016. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Gilson Pedroza e Lucas Teixeira.

## ANIMES

O castelo animado [*Howl's Moving Castle*]. Dirigido por Hayao Miyazaki. Studio Ghibli. Japão: 2004. [DVD] (119 minutos), color.

*Steamboy*. [*Steamboy*] Dirigido por Katsuhiro Otomo. Sunrise Bandai Visual. Japão: 2004. [DVD]. (126 minutos), color.

## FILMES

As aventuras do Barão Munchausen [*The Adventures of Baron Munchausen*]. Dirigido por Terry Gilliam. Reino Unido da Grã-Bretanha:1988. [DVD]. (120 minutos), color.

A invenção de Hugo Cabret [*Hugo*]. Dirigido por Martin Scorsese. GK films Infinitum Nihil. Estados Unidos da América: 2011. [DVD]. (127 minutos), color.

A Liga Extraordinária [*The League of Extraordinary Gentlemen*]. Dirigido por Stephen Norrington. 20th Century Fox Film Angry Fims. JD Productions EUA, Reino Unido, Alemanha, República Tcheca: 2003. [DVD]. (110 minutos), P&B, color.

As loucas aventuras de James West [*Wild Wild West*]. Dirigido por Barry Sonnenfeld. Peters Entertainment Sonnenfeld Josephson Worldwide Entertainment. Warner Bros. Estados Unidos da América: 1999. [DVD]. (106 minutos).

Ladrões de sonhos [*The City of Lost Children*]. Dirigido por Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro. Espanha, Alemanha, França: 1995. [VHS]. (1h52minutos), color.

*Recebido em 24/07/2018*

*Aprovado em 31/08/2019*