UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE — FURG
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES — ILA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS — PPGL
MESTRADO EM ESTUDOS DA LINGUAGEM

WATHERSON SILVEIRA ALVES PIRES

ENTRE ÊMBOLOS E ENGRENAGENS: *STEAMPUNK* COMO MESCLAGEM CONCEPTUAL

Rio Grande

2026

WATHERSON SILVEIRA ALVES PIRES

ENTRE ÊMBOLOS E ENGRENAGENS: *STEAMPUNK* COMO MESCLAGEM CONCEPTUAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Letras - PPGL da Universidade Federal do Rio Grande - FURG como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras. Área de concentração: Estudos da Linguagem.

Orientadora: Profa. Dra. Eliana da Silva Tavares

Rio Grande

2026

P667e

Pires, Watherson Silveira Alves
Entre êmbolos e engrenagens: *Steampunk* como mesclagem conceptual / Watherson Silveira Alves Pires. - 2026.
90f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande – Programa de Pós-Graduação em Letras, 2026.

Orientadora: Dra. Eliana da Silva Tavares

1. Letras. 2.*Steampunk*. 3. Teoria da Mesclagem Conceptual. 4. Referenciação. 5. Conceptualização. 6. Linguística (sócio) cognitiva. I. Tavares, Eliana da Silva. II. Título.

CDU 81/82

Catalogação na fonte: Bibliotecária Brenda Sequeira CRB10/1979

WATHERSON SILVEIRA ALVES PIRES

ENTRE ÊMBOLOS E ENGRENAGENS: *STEAMPUNK* COMO MESCLAGEM CONCEPTUAL

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

_____

Profª. Drª. Eliana da Silva Tavares (Orientadora)
Universidade Federal do Rio Grande - FURG

_____

Profª. Drª. Luciani Salcedo
Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA

_____

Profª. Drª. Tatiana Schwochow Pimpão
Universidade Federal do Rio Grande - FURG

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE - FURG
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES - ILA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – PPGLETRAS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO nº 08/2026

No dia vinte e nove de abril de dois mil e vinte e seis, através de reunião presencial, realizou-se a 305ª defesa de dissertação no PPGL-FURG, do mestrando Watherson Silveira Alves Pires, intitulada: **"Entre êmbolos e engrenagens: Steampunk como mesclagem conceptual"**. A sessão foi aberta às catorze horas pela Profa. Dra. Eliana da Silva Tavares (FURG), orientadora da dissertação e presidente da Comissão de Avaliação que também foi composta pela Profa. Dra. Tatiana Schwochow Pimpão (FURG) e pela Profa. Dra. Luciani Salcedo de Oliveira (UNIPAMPA). Depois da apresentação, arguição e respostas, a Comissão decidiu que APROVA o mestrando neste requisito parcial e último para a obtenção do grau de Mestre em Letras, na área de concentração em Estudos da Linguagem. Após, a presidente publicou o resultado e encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ata.

gov.br Documento assinado digitalmente
ELIANA DA SILVA TAVARES
Data: 30/04/2026 09:58:39-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Eliana da Silva Tavares (orientadora – FURG)

gov.br Documento assinado digitalmente
TATIANA SCHWOCHOW PIMPAO
Data: 07/05/2026 09:53:45-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Tatiana Schwochow Pimpão (FURG)

gov.br Documento assinado digitalmente
LUCIANI SALCEDO DE OLIVEIRA
Data: 30/04/2026 11:39:06-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Luciani Salcedo de Oliveira (UNIPAMPA)

AGRADECIMENTOS

A Deus, sem o qual seria impossível chegar até aqui.

Aos meus pais, Claudia e Tony, e à minha família, por todo o suporte.

À professora orientadora, Eliana, pelo ânimo para com uma ideia inusitada (a desta dissertação).

À Évelyn e à Ana, minhas colegas da graduação que sempre me motivaram e me ajudaram a manter o ritmo.

Às pessoas encontradas no meio do caminho, com as quais eu sempre aprendi, pois eu entendo que a vida é pedagógica e coloca as pessoas certas no nosso caminho; e falando nela,

À vida, que me ensinou e continua me ensinando, o tempo todo.

Muito obrigado.

[...] tratar das palavras com palavras é tão complicado quanto entrelaçar e esfregar os dedos com os dedos, em que mal se pode distinguir, a não ser quem o faz, quais deles coçam e quais acalmam a coceira.”

Santo Agostinho

RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo analisar o *steampunk* à luz da Teoria da Mesclagem Conceptual, proposta por Fauconnier e Turner (2002), articulando-a à noção de referenciação no interior da linguística (Sócio)Cognitiva. Partimos do pressuposto de que a significação não decorre de uma relação direta entre linguagem e mundo, mas de processos cognitivos e discursivos pelos quais os referentes são construídos, estabilizados e negociados intersubjetivamente. Nesse sentido, o *steampunk* é compreendido não como uma simples combinação de elementos históricos e culturais pré-existentes, mas como um objeto cognitivo emergente. Inicialmente, procedemos à retomada dos fundamentos da Teoria da Mesclagem Conceptual, com ênfase nos conceitos de espaços mentais, domínios de entrada, espaço genérico, projeção seletiva e mescla. Em seguida, o *steampunk* é caracterizado enquanto fenômeno resultante da articulação entre dois domínios distintos: o imaginário técnico-industrial da Era Vitoriana e o *ethos* contracultural do *punk*. A partir dessa dupla ancoragem, justifica-se a pertinência da teoria em questão como modelo analítico capaz de explicar a emergência de estruturas que não se reduzem à soma de seus componentes. Desenvolvemos a análise pela identificação dos domínios de entrada, pela delimitação do espaço genérico e pela descrição do espaço de mesclagem, no qual ocorre a integração seletiva de elementos provenientes dos domínios de origem. Buscamos demonstrar que o *steampunk* constitui-se como uma mescla, dotada de coerência própria, marcada pela produção de tecnologias retrofuturistas, estéticas industrializadas estilizadas e cenários sociotécnicos alternativos. Por fim, argumentamos que tais configurações resultam de processos de conceptualização situados, nos quais a referenciação opera como prática simbólica de construção de objetos conceptuais. Dessa forma, concluímos que o *steampunk* pode ser considerado um exemplo de como na e pela linguagem e cognição, somos capazes, enquanto humanos, de produzir novos objetos de sentido a partir da integração de domínios distintos, evidenciando o papel da conceptualização para criação de novos sentidos.

Palavras-chave: *steampunk*; Teoria da Mesclagem Conceptual; referenciação; conceptualização; linguística (Sócio)Cognitiva.

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze *steampunk* through the framework of Conceptual Blending Theory, proposed by Fauconnier and Turner (2002), articulating it with the notion of referentiation within (Socio)Cognitive Linguistics. It is grounded on the assumption that meaning does not arise from a direct relationship between language and the world, but from cognitive and discursive processes through which referents are constructed, stabilized, and intersubjectively negotiated. In this sense, *steampunk* is understood not as a mere combination of pre-existing historical and cultural elements, but as an emergent cognitive object. Initially, we revisit the foundations of Conceptual Blending Theory, emphasizing the concepts of mental spaces, input spaces, generic space, selective projection, and blending. Subsequently, *steampunk* is characterized as a phenomenon resulting from the articulation of two distinct domains: the technical-industrial imaginary of the Victorian Era and the countercultural ethos of punk. Based on this dual anchoring, the relevance of this theoretical framework is justified as an analytical model capable of explaining the emergence of structures that cannot be reduced to the sum of their components. The analysis is developed through the identification of input spaces, the delimitation of the generic space, and the description of the blending space, in which selective integration of elements from the source domains takes place. We argue that *steampunk* constitutes a blend endowed with its own coherence, marked by the production of retrofuturistic technologies, stylized industrial aesthetics, and alternative sociotechnical scenarios. Finally, we contend that such configurations result from situated processes of conceptualization, in which referentiation operates as a symbolic practice for the construction of conceptual objects. Thus, we conclude that *steampunk* can be considered an example of how, in and through language and cognition, humans are capable of producing new objects of meaning from the integration of distinct domains, highlighting the role of conceptualization in the creation of new meanings.

Keywords: *steampunk*; Conceptual Blending Theory; reference construction; conceptualization; (Socio)Cognitive Linguistics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 — Processo de mesclagem conceptual por Ferrari (2001)..... 55

Imagem 2 — Arte conceitual de fábrica do jogo *BioShock Infinite* (2013)..... 74

Imagem 3 — *input* do conjunto de representações associadas ao universo técnico-industrial do século XIX, mais precisamente à Inglaterra desse período…… 74

Imagem 4 — *input* do conjunto de representações associadas ao *punk*……... 76

Imagem 5 — Diagrama do espaço genérico com o *input* 1 e o *input* 2…… 78

Imagem 6 — *Columbia*, cidade fictícia de *BioShock Infinite*…….. 80

Imagem 7 — *Songbird*, criatura alada que foi criada por um cientista do jogo……... 81

Imagem 8 — Cidades móveis de *Máquinas Mortais* (2018)..... 82

Imagem 9 — Os autômatos de *Dishonored 2* (2016)..... 82

Imagem 10 — O cientista Godwing Baxter, um dos personagens principais do filme *Pobres Criaturas* (2023)..... 83

Imagem 11 — Bella Baxter, personagem principal de *Pobres Criaturas* (2023)..... 84

Imagem 12 — Personagens principais de *Brasiliana Steampunk*…… 85

Imagem 13 — Diagrama representando o *steampunk* enquanto uma mescla…….. 86

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO…… 11

2. O *STEAMPUNK* E A PROBLEMÁTICA DA REFERÊNCIA…… 12

2.1 O CAMINHO PERCORRIDO: DA REFERÊNCIA À TMC…… 14

2.2 CRÁTILO E A PROBLEMÁTICA DA REFERÊNCIA…… 16

2.3 TRATANDO DE PALAVRAS COM PALAVRAS: SANTO AGOSTINHO…… 17

2.4 DIFERENTES CAMINHOS PARA UM SÓ REFERENTE: GOTTLOB FREGE... 18

2.5 A REFERÊNCIA DA LÍNGUA É A PRÓPRIA LÍNGUA: SAUSSURE…… 21

2.6 A LINGUAGEM É UM JOGO: WITTGENSTEIN…… 26

2.7 A REFERENCIAÇÃO E O OBJETO DE DISCURSO: MONDADA E DUBOIS... 27

3. *STEAMPUNK*: QUESTÕES DE GÊNERO E DE ESTÉTICA…… 30

3.1 *STEAMPUNK* E A NOÇÃO DE (SUB)GÊNERO…… 32

3.2 *STEAMPUNK* E A NOÇÃO DE ESTÉTICA…… 43

3.3 NEM TÃO SOMENTE (SUB)GÊNERO, NEM TÃO SOMENTE ESTÉTICA…... 47

4. AS BASES DA TMC: GILLES FAUCONNIER…… 48

5. O DESDOBRAMENTO DOS ESPAÇOS MENTAIS: A TMC…… 52

6. *STEAMPUNK* E SUA INTERFACE COM O *CYBERPUNK*…… 57

7. O *STEAMPUNK*…… 60

7.1 UMA INGLATERRA FABRIL E FEBRIL: A ERA VITORIANA…… 61

7.2 CRÍTICA, CONTRAVENÇÃO E TRANSGRESSÃO: A CULTURA *PUNK*…… 64

8. *STEAMPUNK* COMO MESCLAGEM CONCEPTUAL…… 66

8.1 *STEAMPUNK*: RETOMADA DO NOSSO OBJETO…… 68

8.2 *STEAMPUNK*: POR QUAL MOTIVO A *TMC*…… 71

8.3 *STEAMPUNK*: SEUS DOMÍNIOS DE ENTRADA…… 73

8.4 *STEAMPUNK*: O ESPAÇO GENÉRICO…… 77

8.5 *STEAMPUNK*: ENQUANTO MESCLAGEM CONCEPTUAL…… 79

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS…… 88

REFERÊNCIAS……...…….... 90

ANEXO A — SIGNIFICADO DE *STEAMPUNK* POR ENÉIAS TAVARES…….... 93

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como objetivo central investigar o fenômeno do *steampunk* a partir da perspectiva da Linguística (Sócio)Cognitiva, mais especificamente à luz da Teoria da Mesclagem Conceptual (TMC)[1], proposta por Fauconnier e Turner (2002). Partimos da hipótese de que o *steampunk* pode ser compreendido não somente como um gênero ou uma estética, como frequentemente é tratado, mas como o resultado de um processo de integração conceptual, isto é, como uma mescla.

De maneira geral, o *steampunk* é descrito como um fenômeno que articula elementos da Inglaterra vitoriana, notadamente marcada pela tecnologia a vapor, com traços associados à cultura *punk*, tais como contestação, ruptura e crítica às estruturas sociais. Essa combinação, no entanto, não se reduz à simples justaposição de elementos históricos e culturais distintos, ao contrário, ela produz uma nova unidade que possui significado, dotado de coerência própria e de potencial semântico, que ultrapassa seus domínios de origem e que passa a ser referenciado e mobilizado em função de negociar e gerenciar determinados efeitos de sentido. Nossa hipótese de trabalho consiste precisamente nesse caráter emergente que nos leva a considerar o *steampunk* como uma mescla.

Para que essa hipótese possa ser adequadamente sustentada, torna-se necessário enfrentar uma questão teórica fundamental: a problemática da referência. Tradicionalmente, a referência foi concebida como uma relação entre linguagem e mundo, isto é, como um mecanismo pelo qual as palavras designam entidades externas. No entanto, ao longo da história do pensamento linguístico e filosófico, essa concepção foi progressivamente tensionada, dando lugar a perspectivas que compreendem a significação como resultado de processos internos à linguagem e à cognição.

Nesse sentido, este trabalho assume o deslocamento da noção de referência para a de referenciação, entendida como um processo dinâmico de construção de objetos de discurso no interior das práticas linguísticas. Tal perspectiva implica reconhecer que os referentes não são dados previamente, mas construídos por meio de operações cognitivas e discursivas, entre as quais se destaca a conceptualização. Assim, a significação passa a ser compreendida como um fenômeno emergente, resultante da integração de diferentes domínios de sentido.

É nesse quadro teórico que a TMC se apresenta como um modelo para explicar o *steampunk*. Tal teoria descreve os mecanismos cognitivos pelos quais espaços mentais distintos são integrados, dando origem a novas estruturas conceptuais que não se reduzem à

[1] Daqui em diante, TMC.

soma de seus elementos constitutivos. A mesclagem conceptual, portanto, permite explicar como determinados objetos de sentido emergem a partir da articulação entre diferentes domínios.

A partir dessa perspectiva, propomos compreender o *steampunk* como uma mesclagem conceptual resultante da integração entre dois domínios principais: um associado ao imaginário tecnológico e histórico da era vitoriana e outro relacionado à cultura *punk*. Essa integração não apenas combina traços desses domínios, mas seleciona, reorganiza e projeta elementos específicos, produzindo uma estrutura conceptual nova, dotada de coerência interna e significação própria.

Dessa forma, nosso objetivo com este estudo é demonstrar que o *steampunk*, enquanto objeto de análise, pode ser adequadamente descrito em termos de processos de conceptualização e de mesclagem conceptual, deslocando o foco de abordagens classificatórias como as que o tratam exclusivamente como gênero ou estética, para uma abordagem que privilegia os mecanismos cognitivos envolvidos na construção de sentido.

Para tanto, organizamos a escrita da seguinte maneira: inicialmente, discutimos a problemática da referência e seu deslocamento para a noção de referenciação, estabelecendo as bases teóricas que sustentam nossa abordagem. Em seguida, apresentamos os fundamentos da TMC. Posteriormente, analisamos o *steampunk* à luz desse aparato teórico, procurando evidenciar como ele pode ser compreendido enquanto uma mesclagem conceptual. Por fim, retomamos os principais pontos discutidos e apresentamos as considerações finais às quais o estudo nos levou.

2. O *STEAMPUNK* E A PROBLEMÁTICA DA REFERÊNCIA

Nosso argumento central é que o *steampunk* pode ser compreendido como uma mesclagem conceptual. De acordo com a TMC, de Fauconnier e Turner (2002), uma mescla surge da integração de diferentes espaços mentais (ou domínios de sentido) que, ao combinarem-se, geram novas estruturas e significados emergentes. No caso do *steampunk*, esse procedimento ocorre entre dois universos conceituais distintos: o "*steam*", que sugere a tecnologia do século XIX, e uma estética que poderíamos chamar de "movida a vapor"; e o "*punk*", que evoca a rebeldia, a subversão e a crítica às estruturas de poder. A junção desses dois domínios produz um novo conceito: o *steampunk.* No *steampunk*, tanto o passado quanto o futuro ressignificados e a tradição e a ruptura de pontos sociais comuns, convivem de modo simbólico. Dessa maneira, acreditamos que nosso objeto torna-se não apenas uma fusão

estética ou uma categoria temática, como é comumente tratado, mas o resultado de um processo de integração conceptual, uma mescla.

Entretanto, para que o *steampunk* possa ser adequadamente descrito a partir do arcabouço teórico da TMC, é necessário explicitarmos a tradição multifacetada de reflexão sobre a linguagem, cuja questão central diz respeito à maneira como se concebe a referência. A problemática da referência nada mais é do que aquela que diz respeito a como uma coisa é concebida como uma coisa. Dito de outro modo, tal problemática busca compreender como um objeto se dá a conhecer. Compreender um objeto como o *steampunk* nos termos de uma mescla é um procedimento análogo ao da referência, na medida em que busca explicar como um conceito se conjectura e produz referentes linguísticos mais ou menos estáveis. É justamente nesse sentido que iremos debruçar-nos sobre a referência para compreender como esse procedimento referencial se constitui, nos termos de Fauconnier e Turner (2002), enquanto mescla.

Ao longo desse percurso, torna-se progressivamente evidente que a significação linguística não pode ser reduzida a uma correspondência direta entre palavras e entidades do mundo, mas deve ser compreendida como resultado de processos cognitivos. Nessa perspectiva, a referência não é um dado pré-existente na realidade, mas um efeito produzido no uso da linguagem, portanto ela emerge no/do interior da própria língua; o que implica reconhecer que os sentidos são construídos, negociados e estabilizados provisoriamente por meio da conceptualização. Por conceptualização entendemos o processo cognitivo pelo qual um objeto de sentido é construído, a partir da integração seletiva de traços, referências e enquadramentos. Portanto, compreendemos a conceptualização como um dos processos cognitivos efetivados no interior da TMC.

É justamente essa compreensão que sustenta a passagem da noção clássica de referência para a de referenciação, entendida como um processo dinâmico de construção do referente no interior do funcionamento da própria língua e como esse referente passa a ter sentido. Ao adotarmos esse deslocamento teórico, torna-se possível articular a problemática da referência às abordagens semântico-cognitivas, nas quais a significação é inseparável das operações mentais que integram diferentes domínios conceptuais. Assim, compreender como um referente se estabelece no interior da própria língua constitui uma condição necessária para compreender, consequentemente, como o *steampunk* pode ser concebido como uma mesclagem conceptual, na medida em que ele passa a ser conceptualizado como um conceito mesclado que constitui significado. A trajetória aqui proposta, portanto, nem de longe

pretende esgotar o debate sobre a referência[2], mas delinear um panorama teórico suficiente para fundamentar a articulação entre *referenciação* e *mesclagem conceptual*, preparando o caminho para a análise do *steampunk* nos termos estabelecidos neste estudo.

2.1 O CAMINHO PERCORRIDO: DA REFERÊNCIA À TMC

Nesta trajetória, propomos um percurso teórico que acompanha diferentes modos de compreender a problemática da referência ao longo da história do pensamento sobre a linguagem. Partimos de um âmbito filosófico clássico, cuja formulação inicial pode ser identificada no diálogo *Crátilo* (2014), de Platão. Ainda nesse mesmo horizonte, voltamo-nos ao diálogo *De Magistro* (2017), de Santo Agostinho. Ambos os textos lançam bases fundamentais para a reflexão da linguagem, ao problematizar a relação entre palavras e coisas, sustentando uma concepção segundo a qual a linguagem se orienta para a nomeação ou representação de uma realidade pré-existente, anterior à própria língua.

Esse enquadramento ganha maior formalização, no interior da lógica moderna, com os estudos de Gottlob Frege. Em *Lógica e filosofia da linguagem* (1978), Frege introduz a distinção entre sentido (*sinn*) e referência (*bedeutung*), deslocando a discussão da mera relação entre palavra-coisa para uma análise lógica das condições de significação e de verdade das proposições. Ao fazer isso, o autor oferece uma outra explicação para a noção de referência, na medida em que mostra que diferentes expressões podem conduzir ao mesmo referente por percursos cognitivos distintos.

No campo da Linguística, ainda que não possamos encontrar em Ferdinand de Saussure uma definição categórica de referência, sua contribuição acaba sendo decisiva para tal problemática. Com o *Curso de Linguística Geral* (2012), institui-se não apenas a Linguística como ciência, mas também uma concepção de linguagem centrada no âmbito do semiológico. Nesse quadro, a língua deixa de ser pensada como espelho do mundo e passa a ser compreendida como um sistema autônomo de valores, o que enfraquece a ideia tradicional de referência.

A noção de referência é ainda abordada no interior de uma perspectiva linguístico-pragmática, com Ludwig Wittgenstein, particularmente em sua obra *Investigações Filosóficas* (1999). Ao conceber a linguagem como uma prática contextual que se desenvolve

[2] Para um aprofundamento acerca da questão da referência, sugerimos a consulta à dissertação de nossa colega Thaís Batezat Duarte Schroeder, intitulada *Construção da significação: o mundo designado pelos sujeitos através das línguas no interior de suas culturas* (2022). Nela, Schroeder (2022) desenvolve minuciosamente a relação entre referência/referenciação, categoria/categorização, significado/significação e conceptualização no âmbito de um estudo em Semântica (Socio)Cognitiva.

a partir dos jogos de linguagem e da noção de semelhanças de família, o autor rompe definitivamente com a concepção representacional. Nesse contexto, a referência não pode mais ser entendida como uma relação estável entre palavra e objeto, mas como algo que se constrói no interior de atividades linguísticas situadas e pragmaticamente compartilhadas.

É a partir de movimentos teóricos como os acima apresentados, que se impõe a passagem conceitual da noção de referência para a de referenciação e a compreensão desta como um processo de conceptualização. Se, no modelo clássico, a referência é concebida como anterior ao uso e garantida por uma correspondência palavra-mundo, a análise do funcionamento efetivo da linguagem revela a insuficiência dessa perspectiva. A referenciação surge, assim, como um processo dinâmico e contextual, por meio do qual os falantes constroem provisoriamente referentes no curso da interação, mobilizando práticas sociais, conhecimento compartilhado e elementos contextuais; o referente deixa de ser considerado como um dado fixo e passa a ser visto como um produto produzido a partir da referenciação.

A noção de referenciação assim exposta encontra sustentação teórica no interior de uma perspectiva Semântica (Sócio)Cognitiva, particularmente na TMC, desenvolvida por Gilles Fauconnier e Mark Turner (2002). Tal teoria descreve os processos cognitivos pelos quais diferentes espaços conceptuais são integrados em tempo real, dando origem a significações emergentes. Nesse quadro, passamos a tratar a *referenciação* como um processo de conceptualização pois ela não consiste em apontar para um objeto previamente constituído, mas na construção ativa de um referente funcional, adequado à situação comunicativa; esse referente (no nosso caso o *steampunk*) se organiza, a partir, justamente, da mesclagem conceptual de diferente domínios, que passam por um procedimento de seleção, resultando assim em um objeto passível de significação.

As contribuições de Lorenza Mondada e Daniele Dubois (2015), ampliam esse entendimento ao enfatizar o caráter interacional, situado e negociado da *referenciação,* passando assim a designar o referente como objeto de discurso. Tal movimento teórico é convergente com a perspectiva saussureana de que o referente da língua é a própria língua, portanto, o referente somente pode ser concebido linguisticamente. É com base nesse aparato teórico que desenvolveremos o argumento central deste estudo: o de que o *steampunk* pode ser compreendido como uma *mesclagem conceptual,* resultante de processos de conceptualização.

2.2 CRÁTILO E A PROBLEMÁTICA DA REFERÊNCIA

Um dos mais antigos tratados filosóficos sobre a linguagem, é o diálogo platônico intitulado *Crátilo*; nele, há uma discussão filosófica acerca da linguagem. O diálogo não encaminha para um resultado categórico, mas se encerra com uma aporia, isto é, possui uma conclusão em aberto, fazendo com que promova uma reflexão bastante pontual; qual seja: *qual a justeza dos nomes?*

Nesse diálogo, há três atores principais. Crátilo, que dá nome ao diálogo e sua contraparte argumentativa, Hermógenes. Quem faz a mediação é Sócrates. Tanto Crátilo quanto Hermógenes possuem visões distintas acerca do fenômeno da referência. Por um lado, Crátilo defende que os nomes mantêm uma relação natural com as coisas que nomeiam, como Hermógenes nos diz: "Sócrates, o Crátilo diz existir uma correção dos nomes inerente à natureza de cada um dos seres" (Platão, 2014, p. 23). Já para Hermógenes essa relação seria arbitrária, ele diz: "[...] não consigo ser persuadido de que haja uma outra correção para um nome além de uma convenção. Na minha opinião, se alguém coloca um nome numa coisa, este está correto [...]" (Platão, 2014, p. 24), ou seja, ele acredita que os nomes não possuem uma relação natural com as coisas, mas sim, como mencionado, que trata-se de uma relação puramente convencional.

Seja por qual lado for, o diálogo assume que, independentemente da relação que existe entre a linguagem e o mundo, o que se sabe é que o mundo possui uma natureza específica que é diferente da natureza da linguagem em si. Isso fica evidente quando, em determinada altura do escrito, Sócrates diz para Crátilo: "você não percebe quanta deficiência há entre as representações elas mesmas e aquilo de que elas são representações?" (Platão, 2014, p. 89) e completa, afirmando que, caso existisse uma relação de paridade entre linguagem e mundo, teríamos na verdade uma coisa só, e não duas: "Desse modo seria gerado um duplo de tudo, e sequer teria como alguém dizer qual seria ele mesmo e qual seria o nome" (Platão, 2014, p. 89). Portanto, podemos dizer que existem o mundo das coisas de que falamos e o mundo das coisas faladas. Ao final de *Crátilo*, Sócrates alerta: "É preciso averiguar com bastante coragem para não admitir nada facilmente" (Platão, 2014, p. 100).

Sócrates foi responsável por transformar a filosofia ocidental, pois propôs a partir de seu próprio método de investigação filosófica (que tenta promover o exercício de reflexão a partir de perguntas simples) que qualquer indivíduo pensasse por si mesmo, e é justamente esse o tom final de sua conversa com Crátilo e Hermógenes. Platão, como discípulo direto de Sócrates toma assim emprestado o meio de raciocinar de seu mestre, ele próprio filho daquela

tradição. Por isso também que, ao longo do diálogo "a justeza dos nomes" é compreendida a partir da noção de que existiria um nomeador: "o produtor mais difícil de se gerar entre os humanos" (Platão, 2014, p. 31), pois seria esse nomeador que, "sob a conscientização do dialético" (Platão, 2014, p. 33), ou seja, do método de exercício filosófico, daria os nomes *corretos* para as coisas, os nomes que são *justos* e que, portanto, corresponderia à essência ou à verdade dessas coisas, perspectiva essa que abandonamos ao nos filiarmos à natureza arbitrária, convencional, semiológica da linguagem.

Então, em *Crátilo* (2014), estabelece-se que há dois fenômenos de naturezas distintas, a linguagem e o mundo, mas o diálogo não esclarece qual é a natureza da *referência*, isto é, como e em que medida a mente humana é capaz de nomear as coisas, seja por um princípio naturalista, seja por uma convenção linguística. Diante dessa lacuna, nos voltamos, na próxima seção, para um outro diálogo filosófico fundamental: *De Magistro*, de Santo Agostinho.

2.3 TRATANDO DE PALAVRAS COM PALAVRAS: SANTO AGOSTINHO

Na obra *De magistro*, a questão da referência também é tratada. Nela há um diálogo entre Santo Agostinho e Adeodato, seu filho. A discussão principal se desenrola a partir da indagação acerca do que fazemos quando falamos. Por exemplo, a linguagem pode ser, de acordo com o diálogo, utilizada para fins de lembrar e memorizar bem como para fins didáticos, como ensinar.

Um dos principais argumentos tratados por Agostinho (2017) é o fato de que, as palavras, sendo signos, necessariamente significam alguma coisa: "não há signo se este não significar alguma coisa" (Agostinho, 2017, p. 21); desse modo, há uma relação explícita entre as palavras e as coisas do mundo, como ele continua: "quando dizemos 'nome', significamos algo", isto é, falamos de alguma coisa, e Adeodato completa: "Aquilo que o nome designa" (Agostinho, 2017, p. 35), ou seja, um referente[3]. Portanto, podemos perceber que para Agostinho, a referência existe e, para cada coisa dita, existe no mundo um referente.

Percebemos então, com o raciocínio de Agostinho, que a referência é encarada como uma parte constituinte do próprio signo, pois na própria realização desse, ela existe. Nesse escopo, também reconhecemos que a matéria da qual os referentes são formados é diferente da matéria dos signos em si, como explica ao seu filho: "Não te parece que todos os signos significam algo distinto daquilo que são [...]?" (Agostinho, 2017, p. 41); esse trecho faz

[3] Embora esse termo não esteja presente em *De Magistro* é o termo hoje adequado ao procedimento. Não há tentativa de imputação do verbete à Santo Agostinho, somente desenvolvimento de nosso raciocínio.

alusão ao fato de que, contrapostos, existem o lado das coisas das quais os signos tratam e os signos por si só.

Um outro ponto importante de *De Magistro* é a influência de uma perspectiva metafísica. Agostinho diz: “Logo nem mesmo a este[4], que contempla coisas verdadeiras, eu ensino dizendo coisas verdadeiras, pois não aprende por minhas palavras, mas pelas coisas mesmas que Deus lhe manifesta interiormente” (Agostinho, 2017, p. 103), isto é, o conhecimento de determinado “algo” é dado por investigação balizada por uma perspectiva além daquela conhecida. Essa perspectiva é reforçada por Adeodato ao final do diálogo, ao dizer: “E se algo verdadeiro é dito, só no-lo pode ensinar Aquele que a fala exterior nos indica habitar no interior” (Agostinho, 2017, p. 113); dito em outros termos o conhecimento da “coisa” é obtido através da iluminação divina.

Em suma, Santo Agostinho trata que existem as coisas que são anteriores à linguagem, e que “O significado só é aprendido ao remeter a algo”, como nos diz Araújo (2004, p. 22); ou seja, ao falar significamos pois acionamos o referente. É por isso que “Agostinho restringe à linguagem à referência, sem o que o significado é vazio, pois a linguagem deve transmitir o pensamento, e pensamento é sobre algo" (Araújo, 2004, p. 22). Os signos acabam sendo recursos que ajudam a conduzir qualquer um que considera a examinação, a investigação. Porém, o acesso ao conhecimento depende de uma disposição subjetiva. O ensino real vem da iluminação interior, promovida por Deus. O significado não é construído na e pela linguagem, mas pode existir anteriormente e pode ser capturado pelo signo[5].

Fica evidente, portanto, que em *De Magistro* (2017) encontramos uma concepção eminentemente teológica e metafísica da linguagem. Nessa perspectiva, a atividade linguística opera sobre uma realidade previamente ordenada por Deus e inscrita, em princípio, em um plano inteligível e transcendente. A referência se efetiva quando a linguagem remete a uma verdade que lhe é anterior e exterior, isto é, quando aciona uma ordem de sentido já estabelecida independentemente do uso linguístico. Desse modo, os referentes não são construídos linguisticamente, mas reconhecidos, o que implica conceber a referência como fixa, objetiva, essencial e garantida pela instância divina.

[4] Nem mesmo a Adeodato.
[5] Cabe destacar que a compreensão agostiniana para signo diverge da compreensão saussureana para o mesmo elemento.

2.4 DIFERENTES CAMINHOS PARA UM SÓ REFERENTE: GOTTLOB FREGE

No paradigma da lógica, Frege propôs em sua obra intitulada *Lógica e Filosofia da Linguagem* (1978) que os nomes possuíam tanto um sentido (*sinn*) quanto uma referência (*bedeutung*). Nas palavras de Araújo (2004, p. 64) "Frege pretende mostrar que é perfeitamente possível designar, falar acerca de algo, sem que se precise necessariamente referir-se a esse algo, ou seja, sem que esse algo precise, de algum modo, "existir". Para chegar até tal compreensão, Frege (1978) organizou seu pensamento a partir de um sistema de regras de dedução formal. Assim, nos baseamos nesse sistema e o ilustramos, a partir das seguintes sentenças:

(1) O autor de *Dom Casmurro* nasceu em 1839.
(2) Machado de Assis nasceu em 1839.

Embora as duas sentenças possuam a mesma referência (*bedeutung*), no caso o literato Machado de Assis (ou seja, se reportam à pessoa Machado de Assis), cada uma delas apresenta, nos termos de Frege (1978) um sentido (*sinn*) diferente. Assim, é possível afirmar que em (1) o sentido expresso é de que o sujeito (Machado de Assis) é apresentado com base em sua produção literária (publicação de livro). Já na sentença (2), não é possível verificar o mesmo sentido, porque nessa sentença o sujeito é apresentado a partir de uma questão subjetiva (nascimento)[6].

Com Frege (1978), conjecturamos que o sentido de cada uma das sentenças se caracteriza a partir do percurso cognitivo que faz com que nos encaminhemos para a mesma referência (*bedeutung*), nesse caso, Machado de Assis. Entretanto, o valor cognitivo das duas sentenças é diferente: talvez alguém não saiba que o que está expresso em (1) seja, justamente, Machado de Assis. Além disso, o autor não exclui o significado de seu arcabouço teórico. Para ele, tal conceito é compreendido a partir de um viés igualmente lógico. Encarado dessa maneira, o valor de verdade (*wahrheitswert*) de uma sentença é o seu significado referencial. Levando em conta essas informações, retornamos às sentenças de Machado de Assis a fim de elucidar tais conceitos, mas adicionando mais um nome próprio à nossa equação:

(1) O autor de *Dom Casmurro* nasceu em 1839.
(2) Machado de Assis nasceu em 1839.
(3) Aluísio Azevedo é autor de *Dom Casmurro*.

[6] Mais adiante, no âmbito da Semântica (Socio)Cognitiva, diremos que aquilo que Frege aponta como *sentidos* diferentes corresponde à perspectivização de diferentes traços conceptuais, ou *semas*.

Como dissemos anteriormente, na sentença (1), o sujeito é apresentado como "o autor de *Dom Casmurro*", ou seja, alguém que é conhecido por sua produção literária na forma daquela obra. Podemos dizer que, com Frege (1978), essa sentença tem sentido (*sinn*) e tem referência (*bedeutung*). Na sentença (2), o sujeito é apresentado diretamente como "Machado de Assis", e com sua data de nascimento (uma característica subjetiva, como tratamos anteriormente). Deste modo, como em (1), podemos dizer que a sentença (2) possui, igualmente, sentido (*sinn*) e referência (*bedeutung*). Na sentença (3) como nas anteriores também há sentido (*sinn*) e referência (*bedeutung*) entretanto, aplicando o valor de verdade (*wahrheitswert*) nas sentenças, temos que:

(1) O autor de *Dom Casmurro* nasceu em 1839. [= V]
(2) Machado de Assis nasceu em 1839. [= V]
(3) Aluísio Azevedo é autor de *Dom Casmurro*. [=F]

Assim, embora as três sentenças possuam tanto um sentido (*sinn*) quanto uma referência (*bedeutung*), a sentença (3) tem seu valor de verdade (*wahrheitswert*) como falso ([=F]), afinal Aluísio Azevedo não é o autor de *Dom Casmurro*, mas o autor de outras obras, como *O Cortiço*.

Dessa maneira podemos compreender que uma das principais contribuições de Frege (1978) reside no fato de que, ao compreender que o significado pode ser encarado como um valor de verdade (*wahrheitswert*), o autor nos mostra que este conceito pode estar desvinculado dos objetos a que fazem referência (*bedeutung*). A partir desse postulado conjecturamos, então, que uma mesma referência (*bedeutung*) pode ser encontrada a partir de diferentes sentidos (*sinn*), sem que deixem de significar.

Tal noção proposta por Frege (1978) indica outros caminhos para o estudo da referência. Nesse mesmo tom, Araújo (2004, p. 70) explica que "O valor cognitivo das expressões e das sentenças não depende da referência, o que abre para a linguística e para a filosofia da linguagem novas perspectivas para entender a relação entre significação, verdade e realidade". Assim, compreendemos que o deslocamento teórico instituído por Frege (1978) é fulcral para novas concepções acerca da referência: além de articular os conceitos de sentido (*sinn*) e referência (*bedeutung*) com o significado e o valor de verdade (*wahrheitswert*), é também a partir desse autor que podemos compreender que o *significado* não necessariamente e sumariamente se constrói a partir de sua relação com o mundo, mas que pode ser construído por relações dentro do interior da própria linguagem.

É justamente nesse ponto que deslocamos então a problemática da referência, anteriormente operacionalizada sob um viés tradicional, filosófico e lógico para o interior dos

estudos propriamente semânticos e linguísticos. Nesse panorama, os postulados de Ferdinand de Saussure (2012) nos servem de ponto nodal para a compreensão da referência como fruto de processos que acontecem no interior da linguagem.

2.5 A REFERÊNCIA DA LÍNGUA É A PRÓPRIA LÍNGUA: SAUSSURE

> É Saussure quem está por trás do crédito do qual, muitas pessoas hoje apoiariam, de que estudar o homem é essencialmente estudar os vários sistemas pelos quais ele e suas culturas organizam e dão sentido ao mundo.[7]

Hoje em dia, é comum abordar os postulados de Ferdinand de Saussure a partir do que parecem ser duas noções principais. A primeira delas é a de que tais postulados se configuram como um pilar essencial para a história dos estudos linguísticos e para a disciplina da Linguística em si e, sendo ele o proponente dela, suas ideias continuam atuais; e a segunda é a de que o autor é igualmente notório para os estudos em questão e para a ciência linguística, mas que suas ideias já se encontram ultrapassadas pelas noções mais recentes da área em foco. Nesse sentido, nós nos filiamos à primeira noção e fazemos eco aos autores que perscrutam Saussure a partir de uma perspectiva que leva em consideração que suas ideias são sim relevantes e ainda possuem potencialidade de investigação[8].

A partir desse cenário podemos conjecturar que uma das mais latentes proposições de Saussure seja aquela que, relegada à sombra do estruturalismo, passou despercebida pela maior parte dos pesquisadores desde que o *Curso de Linguística Geral*[9] foi publicado: a Semiologia. Talvez um dos primeiros autores a chamar atenção para tal conceituação/ciência tenha sido Jonathan Culler, que em 1976 publicou uma obra chamada simplesmente de *Saussure*[10]. Assim como em outras obras que tratam sobre Saussure e sobre o *Curso*, Culler (1979) analisa cada aspecto abordado pelo genebrino: a natureza arbitrária do signo, a língua e a fala, a sincronia e a diacronia; e atesta que, dentre todas essas dicotomias, a verdadeira herança de Saussure seria, na verdade, a Semiologia. Voltaremos à tese defendida pelo autor mais adiante.

Como nos mostra a história da linguística, o século XX é marcado pelo estruturalismo. Saussure é tido como um dos principais proponentes dessa corrente teórica que moldou as

---

[7] Tradução livre de: "It is Saussure who stands behind the claim, which many people would today espouse, that to study man is essentially to study the various systems by which he and his cultures organize and give meaning to the world." (Culler, 1976, p. 117).

[8] Um desses autores é Valdir do Nascimento Flores que junto a outros em solo brasileiro tem chamado a atenção para aquilo tido como a Linguística de Saussure.

[9] *Curso* daqui em diante.

[10] *As Ideias de Saussure* (1979), no Brasil. As menções relacionadas à tal obra daqui em diante seguem o ano da publicação dela no Brasil.

ciências sociais e às vêm influenciando até hoje. Entretanto, um dos principais atributos da obra saussuriana é o estabelecimento da semiologia. É exatamente isso que Culler já em 1976 alertava no seu capítulo final de *As Ideias de Saussure*: a semiologia é o legado saussuriano[11]. De fato, olhando por tal viés, poderíamos considerar que seria a própria semiologia que fundamenta o estruturalismo, embora muitos até hoje não tenham noção desse fato, como afirmava Culler já naquele ano:

> Na verdade, o que hoje é chamado de "estruturalismo" surgiu quando antropólogos, críticos literários e outros perceberam que o exemplo da linguística poderia ajudar a justificar o que procuravam fazer nas suas próprias disciplinas; e à medida que começaram a tomar a linguística como modelo, perceberam que estavam de fato desenvolvendo a semiologia que Saussure havia proposto há tanto tempo (1979, p. 93)[12]

Embora seja impossível falar de Saussure sem tratar do estruturalismo, pontuamos tal fato a fim de fazer coro à acepção de Culler (1979) de que o legado Saussuriano é a semiologia e acreditamos que qualquer revisão que não se preste a esse fato estará na verdade desconsiderando uma das mais importantes proposições teóricas desse autor, afinal pois, é a própria noção de signo linguístico, tão central no *Curso*, que presta tributo à semiologia e por consequência a todo o rol de dicotomias também. É por isso que o próprio Saussure trata dela logo no início de sua obra, caso assim não fosse, não teria essa posição de destaque e essa importância central.

Não obstante, a Culler (1979) soma-se Fiorin (2021) que dedicou um artigo da obra *Saussure: a invenção da linguística* especialmente para o que ele chama de "O projeto semiológico". Nessa escrita, Fiorin aborda que "O lugar que a Semiologia ocupa no pensamento de Ferdinand de Saussure é mais importante do que deixam entrever as citações sobre o tema no *Curso de Linguística Geral*" (Fiorin, 2021, p. 99), e segue explicando que a Semiologia é ainda mais latente em escritos que não estão no *Curso*, como por exemplo nos cadernos dos alunos de Saussure, bem como nas notas encontradas e compiladas na obra *Escritos de Linguística Geral* (2004)[13].

Assim, podemos conjecturar que para além da presença da Semiologia no *Curso*, Saussure dedicava um tempo ainda maior do que possamos imaginar para balizar tal conceito, não sendo possível alcançar a completude de seu raciocínio por conta da redação da obra (que fora produzida por seus alunos) e ainda de sua morte prematura com cinquenta e cinco anos

---

[11] O próprio título do capítulo quatro da obra de Culler.

[12] Tradução livre de: "Indeed, what is now called 'structuralism' arose when anthropologists, literary critics, and others saw that the example of linguistics could help to justify what they sought to do in their own disciplines; and as they began to take linguistics as a model they realized that they were in fact developing the semiology which Saussure had so long ago proposed."

[13] Escritos dos quais não nos debruçamos aqui.

da idade. Ainda assim, fica estabelecido que a Semiologia é uma das principais proposições saussurianas. Cabe nos determos de maneira pormenorizada nela para que possamos dar andamento à análise dos outros conceitos estabelecidos por Saussure.

No primeiro capítulo do *Curso,* o autor propõe uma revisão histórica da linguística até aquele momento. No segundo capítulo ele explica qual era, para ele, o lugar da linguística em comparação com outras ciências. No terceiro capítulo, há aquele considerado um dos momentos mais importantes de sua obra, a definição de um objeto de estudo da linguística. Esse objeto, ele conjectura, é a *língua*. Saussure trata da língua sob dois aspectos essenciais, o primeiro deles é o que ele chama de o "Lugar da língua nos fatos da linguagem" (Saussure, 2012, p. 43) e o segundo é o “Lugar da língua nos fatos humanos. A semiologia.” (Saussure, 2012, p. 47). Essa separação não é aleatória.

Antes de prosseguirmos, vamos nos debruçar sobre os aspectos da língua. Para Saussure (2012) a língua é um sistema de signos organizados a partir de determinadas relações entre si. A língua é diferente da fala; a fala é o uso individual da língua enquanto essa é o uso compartilhado desse sistema de signos. O sistema de signos é constituído de signos linguísticos. O signo linguístico é mutável e imutável. Isso significa dizer que ele muda pois está sujeito à pressão histórico-social e em cada espectro histórico-social é imutável, ou seja, tem determinada estabilidade. É precisamente a partir dessa noção que a língua pode ser estudada de maneira diacrônica ou sincrônica: se o estudo se ampara na evolução da língua ao longo do tempo, ele é do tipo diacrônico; entretanto, se o estudo se baseia na língua no momento presente, ele é do tipo sincrônico.

A temporalidade também está presente em um outro aspecto do signo linguístico: a utilização dos signos se dá em uma cadeia de sintagmas. Essa cadeia de sintagmas é organizada a partir de relações sintagmáticas. Quando falamos de maneira “ordenada” estamos colocando em uso, um após o outro, signos linguísticos que formam grupos de signos maiores (os sintagmas propriamente ditos) em uma linha horizontal, portanto aquela cadeia de sintagmas. Por linha horizontal entendemos também que se organizam, os signos, um após o outro a partir de uma noção espacial-temporal.

Soma-se às relações sintagmáticas as relações paradigmáticas. Essas acontecem em uma linha vertical e elas não estão necessariamente presentes na realização dos signos, mas existiram no momento exato da escolha deles, na mente do falante. Por sua vez, o signo linguístico é formado de um significante e de um significado. O significante é a parte sensorial do signo. É o veículo, é o meio de, do signo. O significado é a parte conceitual do

signo, é o seu conteúdo. O signo linguístico só existe por conta desses dois elementos que, amalgamados, o constituem.

Assim fica estabelecido aquilo ao qual convencionou-se chamar de dicotomias saussurianas. As dicotomias são um processo de raciocínio pelo qual Saussure definiu seus preceitos linguísticos. Desta maneira o autor caracterizou a língua e a fala; o significante e o significado; a sincronia e a diacronia; as relações sintagmáticas e as relações paradigmáticas. Entretanto, os postulados saussurianos não se concentram somente nessas dicotomias.

A língua, para Saussure, possui aqueles dois lugares muito específicos de que tratamos anteriormente. Primeiramente, ela se aloca no que o autor chama de "fatos da linguagem" (Saussure, 2012, p. 43). A língua posicionada nesse cenário pode ser vista como uma matéria da qual nós, enquanto seres humanos, realizamos a partir de nosso aparelho cognitivo e fonatório. Ilustra Saussure isso com um circuito composto por dois falantes. Ele explica que "O ponto de partida do circuito se situa no cérebro" (Saussure, 2012, p. 43), é nesse órgão que o signo linguístico é selecionado. Daí por situar-se no cérebro essa primeira etapa é de natureza psíquica. A partir disso, ele explica que o processo que se segue é fisiológico, pois trata-se do uso do aparelho fonatório: o próprio ato de fala que é recebido pelos ouvidos de uma outra pessoa e que chega enfim a ser assimilado em sua mente.

Para Saussure, além de estar alocada naqueles fatos da linguagem, a língua se encontra igualmente em fatos de outro gênero, os fatos humanos. O título dessa seção no Curso é precisamente “Lugar da língua nos fatos humanos. A Semiologia” (Saussure, 2012, p. 47). Nela, ele explica que a língua se constitui de signos e que por sua vez esses signos são de natureza essencialmente simbólica. Nos diz o autor que "A língua é um sistema de signos que exprimem idéias" (Saussure, 2012, p. 47), e é nesse instante que ele propõe a instituição da Semiologia, que deveria tornar-se a ciência que se preocupa com o estudo dos signos de maneira ampla e geral. Ao fazer isso, Saussure chama atenção para o âmbito do simbólico, tão inerente na linguagem humana e portanto o componente que nos separa dos outros animais. O linguista define assim os preceitos da Linguística moderna ao associá-la com a Semiologia, essa ciência que ainda deveria se constituir, como ele próprio trata. O espaço da Linguística seria precisamente o de estudar um dos tipos de signos: o signo linguístico.

Então de que maneira Saussure contribui para a problemática da referência? É com o genebrino que encontramos o rompimento inicial, que irá se instaurar efetivamente a partir de Wittgenstein[14], da noção de que a língua poderia estar relacionada de algum modo com o mundo extralinguístico. É Saussure que ao tratar da presença do objeto língua nos ditos “fatos

[14] Como trataremos na próxima seção.

humanos" discretiza o fenômeno linguístico como essencialmente relacionado à alguma "realidade", tornando-o autônomo e com funcionamento próprio[15].

Nesses termos, a referência deixa de ser compreendida como uma relação paralela para com o mundo e passa a ser entendida como existindo somente dentro da própria língua. A referência da língua, em Saussure, é a própria língua. A referência é, assim, um efeito interno das relações diferenciais promovidas pelos signos e que estruturam o sistema linguístico. Podemos conjecturar então que a língua, para o autor em questão, não encontra fora de si o princípio de sua significação, uma vez que os signos linguísticos adquirem valor apenas pelas relações diferenciais que mantêm no interior do sistema. Assim, com Saussure a questão da referência é deslocada: a língua não é definida a partir de sua relação com o mundo extralinguístico, mas a partir de seu funcionamento interno como sistema.

Concatenando essas noções podemos afirmar e sumarizar que ao se preocupar com o estudo conceitual do fenômeno linguístico e ao estabelecer as linhas básicas para perspectivar a Linguística moderna (oferecendo assim as bases essenciais para estudos posteriores), Ferdinand de Saussure não teve como objetivo central definir essencialmente qual seria a matéria extralinguística nem incorporar peremptoriamente a referência em seu arcabouço teórico. Sua preocupação, como se vê a partir da exegese do *Curso,* era a delimitação de um objeto autônomo para a ciência linguística, bem como a descrição de seu funcionamento. Ainda assim, ao definir a língua como um sistema de signos linguísticos de natureza psíquica, articulados exclusivamente por relações interiores ao sistema, Saussure (2012) nos conduz a uma consequência teórica decisiva, e mais uma vez aqui reiterada, aquela que a língua não é definida a partir de sua relação com o mundo extralinguístico, mas a partir de seu funcionamento interno como sistema de valores. Dessa forma, a língua faz remissão antes de tudo a si mesma, uma vez que seus signos linguísticos não encontram fundamento em entidades materiais externas, mas sim na organização interna do sistema linguístico e dos valores que emergem do funcionamento desse mesmo sistema. Assim, qualquer efeito de referência deve ser compreendido não como uma correspondência direta com uma realidade objetiva, mas como um produto da estrutura simbólica da língua.

Resta assim, portanto, compreender a referência não como uma correspondência entre palavras e coisas, mas como um efeito e produto do consenso social que regula o uso dos signos linguísticos no interior de um sistema. É nesse sentido que, em Saussure (2012), a língua se apresenta como um sistema cuja relação com o mundo não é de espelhamento, paridade ou correspondência, mas de mediação simbólica instituída coletivamente.

[15] Autonomia que não implica isolamento do social, mas delimitação metodológica do objeto linguístico.

2.6 A LINGUAGEM É UM JOGO: WITTGENSTEIN

Prosseguindo com o exame da problemática da referência, voltamo-nos agora para as teorizações do filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein, personalidade central para o que convencionou-se chamar de virada linguística na filosofia e nas humanidades do século XX. O chamado "Segundo Wittgenstein"[16] emerge a partir de uma inflexão decisiva em sua filosofia da linguagem, consolidada na obra *Investigações Filosóficas* (1999), publicada postumamente. Nesse momento, Wittgenstein abandona a concepção representacional da linguagem e passa a compreendê-la como uma prática social, inseparável das atividades humanas concretas. O significado deixa de ser pensado como algo fixo ou previamente determinado e passa a ser concebido a partir do uso que os falantes fazem da linguagem em contextos específicos. É precisamente essa segunda fase de seu pensamento que orienta a discussão a seguir.

No interior dessa fase, Wittgenstein II formula a teoria dos *jogos de linguagem,* por meio da qual redefine alguns parâmetros linguísticos, como o significado. A tese central que orienta essa proposta é a de que o significado de uma expressão não reside em uma relação fixa com objetos do mundo, mas no uso que dela se faz em práticas linguísticas concretas. Como observa Araújo (2004, p. 108), sempre que Wittgenstein emprega a expressão "jogo de linguagem", ela pode ser compreendida como "uso da linguagem", o que evidencia o deslocamento do eixo teórico da representação para a prática.

Entendida dessa maneira, a linguagem deixa de ser concebida como um sistema abstrato de correspondências e passa a ser compreendida como uma atividade social, inserida em contextos específicos e vinculada às ações humanas cotidianas. Cada jogo de linguagem ocorre em uma situação determinada e é regulado por regras que orientam o que pode ou não ser considerado um uso adequado das expressões. Essas regras não são privadas, mas públicas e compartilhadas pelos membros de uma comunidade linguística. Entretanto, deve existir ainda um outro componente, não unicamente só pragmático, que permita o funcionamento linguístico. Esse componente é o conceito de semelhanças de família, por meio do qual Wittgenstein II rejeita a exigência de uma essência comum que fundamente o significado das palavras. De acordo com o autor, as expressões linguísticas não se organizam a partir de definições fixas, mas por redes de semelhanças parciais e sobrepostas, que variam conforme o contexto de uso. O que depreendemos disso é que, consequentemente, a referência não pode ser compreendida como uma correspondência estável entre palavra e objeto, mas como um

[16] Daqui em diante, "Wittgenstein II".

efeito prático produzido no interior de jogos de linguagem específicos, segundo regras compartilhadas e socialmente instituídas.

Nesse quadro teórico, o significado não antecede o uso, mas dele resulta: significar é saber empregar expressões linguísticas em situações determinadas, segundo práticas sociais e contextualizadamente compartilhadas, afinal o significado nasce do uso e não está previamente estabelecido, "os nomes NÃO TÊM significados como posse sua" (Araújo, 2004, 118), e ainda, como observa a autora (*id.* p. 110), "as regras são flexíveis e modificáveis", de modo que "significar é uma questão de poder relacionar duas expressões linguísticas e saber aplicá-las". Assim, a linguagem passa a ser compreendida como um conjunto de recursos pragmáticos que os falantes mobilizam conforme as exigências de cada jogo de linguagem, e portanto a referência, nesse contexto, é um efeito do uso socialmente regulado e não uma correspondência fixa com o mundo.

Assim, a problemática da *referência*, central na tradição filosófica ocidental, reconfigura-se (ao menos no âmbito da Pragmática), porque se antes buscávamos compreender qual a natureza da relação entre os nomes e as coisas, agora, o objetivo central está em aferir a relação das unidades entre si, que fazem compreender a maneira como o significado "emerge" enquanto fruto do uso, ou seja, como o significado emerge pragmaticamente.

2.7 A REFERENCIAÇÃO E O OBJETO DE DISCURSO: MONDADA E DUBOIS

Com Mondada e Dubois (2015), a noção de referência se encontra em uma perspectiva discursiva. Para as autoras, a referência não consiste em uma relação direta entre linguagem e mundo, mas em um processo. Esse processo é chamado de referenciação. Nele, um referente é progressivamente construído no e pelo discurso. O espaço dessa construção não é a realidade extralinguística concebida como dada, mas o próprio discurso enquanto prática social situada.

Nesse enquadramento, o que se produz não são objetos previamente existentes aos quais a linguagem apenas se reportaria, mas objetos de discurso, ou seja, objetos materialmente linguísticos, constituídos sócio-historicamente por sujeitos igualmente formados dessa maneira. A realidade extralinguística, longe de funcionar como fundamento estável e anterior, é mediada por práticas discursivas que configuram modos de apreensão e organização do mundo. Assim, linguagem e mundo não são entidades paralelas que se correspondem termo a termo; a relação entre ambos é indireta e mediada por operações cognitivas e sociais.

Inseridas no âmbito da linguística cognitiva, Mondada e Dubois (2015) compreendem a referenciação como uma prática simbólica que implica, necessariamente, processos de conceptualização, na medida em que a construção de um referente supõe sua organização cognitiva como um objeto de sentido que, por meio da seleção e integração de traços pertinentes em determinado enquadramento discursivo, é construído. Referenciar não consiste, portanto, em apontar para uma entidade previamente dada, mas em estruturá-la cognitivamente no interior de práticas sociais e discursivas situadas. A referenciação, nesse sentido, pode ser entendida como a "construção de objetos cognitivos e discursivos na intersubjetividade das negociações, das modificações, das ratificações de concepções individuais e públicas do mundo" (Mondada e Dubois, 2015, p. 20). Dito de outra forma, trata-se, portanto, de um processo cognitivo e social no qual os referentes são estabilizados provisoriamente no interior de discursos específicos.

Esse enquadramento implica reconhecer que a referenciação não se esgota na dimensão intersubjetiva da negociação discursiva, mas pressupõe um trabalho cognitivo que a torna possível. Se o referente é construído no discurso, ele só pode sê-lo porque é previamente estruturado como entidade reconhecível no interior de um sistema conceptual. A referenciação opera no plano discursivo aquilo que a conceptualização organiza no plano cognitivo. A construção de um objeto de discurso exige, portanto, que ele seja configurado como objeto de "pensamento", isto é, que seja delimitado, enquadrado e integrado a domínios específicos que lhe conferem coerência. É nesse ponto que a conceptualização deixa de ser um conceito adjacente e passa a constituir o fundamento cognitivo da própria referenciação.

A conceptualização articula os mecanismos cognitivos por meio dos quais tais objetos se estruturam como entidades reconhecíveis. Não se trata apenas de estabilizar referentes já disponíveis, mas de criá-los a partir da integração de domínios, enquadramentos e traços pertinentes. No momento em que um referente é mobilizado discursivamente, ele é necessariamente conceptualizado como objeto cognitivo. Essa operação ocorre em uma mente corporificada, conceito elaborado pelos autores Lakoff e Johnson (1999), isto é, em um sujeito cuja experiência do mundo é mediada por sua condição biológica e social. Como argumentam Lakoff e Johnson (1999), não há acesso ao mundo fora das estruturas cognitivas que o organizam; a experiência é sempre estruturada pela mente que o apreende. Mondada e Dubois ampliam essa perspectiva ao afirmarem que na verdade trata-se "não somente de um sujeito 'encarnado', mas ainda um sujeito sócio-cognitivo mediante uma relação indireta entre os discursos e o mundo. Este sujeito constrói o mundo ao curso do cumprimento de suas

atividades sociais [...]" (2015, p. 20), o que implica reconhecer que os objetos de discurso resultam de operações cognitivas situadas histórica e culturalmente, como já referimos.

Nesse quadro teórico, a mesclagem conceptual pode ser compreendida como um dos mecanismos pelos quais a conceptualização se realiza. Se a conceptualização constitui o processo cognitivo por meio do qual um referente é estruturado como objeto de sentido, a mesclagem opera como procedimento específico dessa estruturação, integrando domínios distintos e produzindo uma unidade conceptual coerente que não se reduz à soma de seus elementos de origem. A integração seletiva de traços provenientes desses domínios permite a emergência de um objeto cognitivo dotado de organização própria. É sob essa perspectiva que o *steampunk* pode ser descrito: não como simples combinação de "Inglaterra vitoriana" e "punk", mas como entidade conceptual resultante da integração estruturada desses domínios. Uma vez assim configurado no plano cognitivo, o *steampunk* torna-se passível de estabilização discursiva e passa a operar como cenário próprio, com possibilidades específicas de significação que ultrapassam seus domínios de entrada.

Dessa forma que a explicitação do deslocamento da referência à referenciação, bem como de sua articulação com a conceptualização, configura-se. Se a referência fosse concebida como simples correspondência entre linguagem e mundo, o *steampunk* deveria ser tratado como entidade previamente dada, passível de descrição por remissão direta a realidades históricas ou culturais estáveis. No entanto, conforme demonstrado, os objetos de discurso não preexistem como unidades fixas; eles são construídos no interior de práticas discursivas e estruturados cognitivamente por sujeitos sócio-historicamente situados. Desse modo que a passagem da referência à referenciação permite compreender que o objeto não é encontrado, mas configurado. Tal configuração, por sua vez, exige um mecanismo cognitivo que organize os traços mobilizados e lhes confira coerência interna, operação que se realiza por meio da conceptualização. É apenas ao reconhecer que o referente é resultado de processos de construção discursiva e cognitiva que se torna possível descrever o *steampunk* como entidade conceptual emergente da integração de domínios distintos, e não como simples soma de elementos históricos ou estéticos.

3. *STEAMPUNK*: QUESTÕES DE GÊNERO E DE ESTÉTICA

Antes de avançarmos para a compreensão do *steampunk* como uma mesclagem conceptual, é necessário enfrentar algumas questões que se impõem não por opção metodológica circunstancial, mas em razão de uma problemática central nos estudos sobre o *steampunk*: por que não ser tratado simplesmente como um gênero ou como uma estética?

O primeiro motivo decorre diretamente da escolha teórica que orienta esta pesquisa. Toda opção teórica envolve, inevitavelmente, um grau de posicionamento subjetivo. Contudo, ela só se justifica na medida em que se mostra analiticamente produtiva e adequada ao objeto investigado. Nesse sentido, torna-se imprescindível verificar se o aparato conceitual mobilizado, nesse caso a TMC, é capaz de dar conta de estudar o *steampunk* sem que essa análise seja empobrecedora, do ponto de vista das questões teóricas que tratam de gênero e de estética. Argumentaremos que a TMC não apenas é pertinente, como permite apreender aspectos do *steampunk* que escapam a outras abordagens, ainda que significativamente consolidadas, como desenvolveremos a seguir.

O segundo motivo reside no fato de que o *steampunk* já foi amplamente descrito e discutido como gênero e/ou como estética, de modo que uma nova investida nessa direção tenderia a reiterar análises já consolidadas. Ao tratá-lo como uma mesclagem conceptual, propomos realocar o foco analítico, uma vez que nos inserimos no âmbito da Linguística (Sócio)Cognitiva, mais especificamente, de um estudo semântico-(socio)cognitivo, cujo cerne diz respeito efetivamente a compreender os processos cognitivos envolvidos na conceptualização, e consequentemente, na significação do termo em questão; nessa medida que a análise desenvolvida é forjada no âmbito de um estudo que pode ser categorizado como semântico-lexical. Em resumo, as considerações apontadas justificam a preocupação com o relativamente pormenorizado capítulo em que tratamos da problemática da referenciação, desde os gregos, uma vez que está intrinsecamente ligada à significação, à categorização[17] e aos aspectos envolvidos na conceptualização.

Na esteira das considerações desenvolvidas até este momento, torna-se necessário explicitar por qual motivo o *steampunk*, enquanto gênero ou estética, não é propriamente nosso objeto de estudo. Uma perspectiva dessa natureza, sustenta a pertinência de concebê-lo como um objeto conceptual complexo, a partir dos termos propostos nesta investigação, e cuja constituição demanda um modelo explicativo capaz de abarcar processos de integração, emergência de sentido e construção referencial, sob o escopo teórico aqui proposto.

Dessa forma, propomos iniciar nossa abordagem por meio de definições pontuais, organizadas da seguinte forma: **a) definições generalizadas**, de caráter mais amplo e não especializado; **b) definições específicas**, que avança em relação à primeira ao delimitar certos traços mais característicos sobre o objeto; **c) definições especializadas**, que aprofunda aspectos do nosso objeto. Esse procedimento inicial visa delimitar o campo no qual o

[17] Na dissertação de Schroeder (2022), a relação entre conceptualização, categorização e significação está mais amplamente desenvolvida, neste estudo, optamos por não abordar de maneira focada a questão da categorização.

steampunk é situado enquanto gênero e/ou estética. Não objetivamos apenas uma função descritiva ou classificatória, mas realizar um movimento de depuração teórica que gradualmente trata leituras estabilizadas sobre *steampunk* enquanto gênero ou enquanto categoria estética, evidenciando a recorrência dessas chaves interpretativas.

A distinção entre essas definições surge com o objetivo de parametrizar e delimitar o *steampunk* como objeto de pesquisa, fornecendo um ponto de partida analiticamente controlado. Importa destacar que essa organização não obedece a um critério hierárquico de valor ou qualidade. Esse movimento nos remete à célebre formulação de Saussure (2012, p. 39), segundo a qual "é o ponto de vista que cria o objeto" e "nada nos diz de antemão que uma dessas maneiras de considerar o fato em questão seja anterior ou superior às outras" (*ibid.*). É a partir dessa disposição teórica que abordaremos as três definições mencionadas, com vistas a encaminhar a análise para o entendimento do objeto nos termos aqui propostos (nos termos de uma Linguística (Socio)Cognitiva.

Como já indicado, o critério de seleção dessas definições não é qualitativo, mas heurístico. Foram escolhidas aquelas que se mostraram mais pertinentes a partir das buscas pelas palavras-chave "*steampunk* significado" e "*steampunk meaning*". A pesquisa[18] em língua inglesa justifica-se tanto pelo interesse em ampliar o espectro conceitual quanto pelo fato de *steampunk* ser, etimologicamente, um termo inglês. Uma vez reunidas, as definições foram organizadas segundo aqueles três tipos supramencionados e reorganizadas, analisadas e interpretadas à luz de compreender o caminho do *steampunk* como uma *mesclagem conceptual*.

Ao colocar em tensão essas diferentes concepções, o percurso definicional não busca substituí-las por completo, mas mostrar que nem a noção de gênero, nem a de estética, esgotam os processos de constituição do *steampunk*. Ao contrário, elas funcionam como opções classificatórias viáveis, e que permitem evidenciar a necessidade de um modelo teórico capaz de explicar como elementos históricos, tecnológicos, ficcionais e culturais se articulam, se integram e produzem novos sentidos. É precisamente nesse ponto que se torna possível avançar para a compreensão do *steampunk* como uma mesclagem conceptual,

[18] O *steampunk* e diversos outros fenômenos análogos conseguiram certa estabilidade conceitual a partir da cultura da internet. Veja por exemplo as associações que ele possui com: *Atompunk, Clockpunk, Cyberpunk, Dieselpunk, Post-Apocalyptic Punk, Retrofuturism, Rococopunk, Silkpunk,* e tantos outros; todos fenômenos que encontram sua estabilização em variados tipos de mídias mas que são alavancados e associam-se a partir da internet e das comunidades de fãs que as sustentam em fóruns online e que engajam-se todos os dias em fortalecer tais comunidades a partir da categorização e catalogação desses fenômenos. O exemplo mais evidente é o website fandom.com, plataforma global de wikis (repositórios de conhecimento) sobre cultura pop.

deslocando o foco da classificação do objeto para os mecanismos cognitivos que sustentam sua emergência e sua estabilização enquanto mesclagem conceptual.

3.1 *STEAMPUNK* E A NOÇÃO DE (SUB)GÊNERO

a) definições generalizadas[19]:

1. *Merriam-Webster Dictionary:* ficção científica que trata de sociedades do século XIX dominadas por tecnologia histórica ou imaginária movida a vapor[20];
2. *Collins Dictionary:* um gênero de ficção científica que combina elementos futuristas com um cenário quase vitoriano; um estilo de moda baseado nisso[21];
3. *Oxford Learners Dictionary*: um tipo de ficção científica ambientada em uma época em que as máquinas usavam vapor para obter energia, geralmente no século XIX; roupas, equipamentos, etc. baseados na ideia do *steampunk*, usando materiais ou estilos antigos para fazer algo moderno parecer velho[22];
4. *Cambridge Dictionary:* livros ou filmes sobre uma época imaginária em que as máquinas usavam vapor como fonte de energia em vez de motores e métodos modernos, ou um estilo de moda baseado nisso[23];
5. Dicionário Informal: Subgênero retrofuturístico da ficção-científica que incorpora elementos históricos a tecnologias anacrônicas explorando temas de tensão entre o passado e o futuro; Estilo literário-conceitual que mescla a Era Vitoriana com um mundo distópico baseado na energia a vapor. Mundo dotado de grandes máquinas movidas a vapor e construções futuristas. Possui raízes no *cyberpunk*.

As definições apresentadas pelos dicionários consultados convergem para alguns eixos conceituais recorrentes que permitem delinear, em termos generalizados, o que se entende por *steampunk*. Em primeiro lugar, há um consenso em situá-lo no campo da ficção científica, ainda que esse enquadramento se apresente de modo relativamente amplo e pouco problematizado. Em segundo lugar, todas as definições recorrem a um mesmo horizonte histórico-imaginário: o século XIX, mais especificamente o período Vitoriano, tomado não como reconstrução histórica fiel, mas como um cenário simbólico e estilizado. A tecnologia aparece como elemento central dessa configuração, caracterizada invariavelmente pelo uso da energia a vapor (*steam*), seja em sua forma histórica, seja em versões imaginadas ou anacrônicas.

Outro traço recorrente é a articulação desse mesmo espaço e tempo com um outro distinto, um "futuro". As definições do *Collins*, do *Oxford Learners Dictionary* e do

[19] Algumas definições possuem mais de uma entrada. Quando for o caso, qualquer entrada subsequente vem logo após o ponto e vírgula, no seguinte formato: 1. Nome do Dicionário: entrada 1; entrada 2.
[20] Tradução livre de: "science fiction dealing with 19th-century societies dominated by historical or imagined steam-powered technology".
[21] Tradução livre de: "a genre of science fiction that combines futuristic elements with a quasi-Victorian setting; a fashion style based on this". E referente à "Baseado nisso" seria ao que é trazido na entrada anterior: "elementos futuristas com um cenário quase vitoriano".
[22] Tradução livre de: "a type of science fiction set in a time when machines use steam for power, often the 19th century; clothes, equipment, etc. based on the idea of steampunk, using old materials or styles to make something modern look old".
[23] Tradução livre de: "books or movies about an imagined time when machines use steam for power rather than modern engines and methods, or a style of fashion based on this".

Dicionário Informal enfatizam explicitamente a combinação entre elementos futuristas e um cenário pretérito, o que aponta para uma lógica de tensão ou sobreposição entre passado e futuro. Essa característica é reforçada pela noção de tecnologias anacrônicas e de retrofuturismo, que designam precisamente a presença de artefatos tecnológicos concebidos a partir de um imaginário histórico deslocado de seu tempo de origem. O *steampunk*, nesse sentido, não se limita a representar um passado alternativo, mas produz uma recombinação entre historicidade e projeção, operando em uma espécie de espaço temporal híbrido.

Mesmo em definições mais sucintas, como a do *Merriam-Webster*, e em definições mais extensas, como as do Dicionário Informal, o *steampunk* aparece sempre como resultado de uma combinação entre tecnologia e século XIX; passado histórico e imaginação futurista; funcionalidade moderna e aparência antiga. Tais definições apontam, de maneira explícita, para um funcionamento baseado na integração de domínios distintos. É precisamente essa recorrência estrutural que nos permite compreender essas definições generalizadas como indícios preliminares de um objeto que se organiza a partir de processos de mesclagem conceptual.

De qualquer maneira, nenhuma dessas concepções nos diz precisamente o que é o *steampunk*. O que significa dizer que é um "tipo" de ficção científica, como é apresentada na concepção do *Oxford Learners Dictionary*?; Devemos encarar "tipo" como uma espécie de "subproduto"?; Nesse sentido se aproxima da perspectiva de subgênero, elencada pelo Dicionário Informal?; E se fosse subgênero, corresponderia de maneira primária a que gênero de ficção científica?; Mas não é *steampunk* um gênero por si só, como aborda a concepção do *Collins Dictionary*?; Quais são os limites de um gênero que o delimitam em relação aos de um subgênero?; Quais características circunscrevem *steampunk* como um estilo literário, como trazida pela outra concepção do Dicionário Informal?; Como vê-se, comparadas, as definições mais suscitam dúvidas do que dão conta de uma possível estabilidade conceitual do *steampunk*. O que adiciona ainda mais instabilidade à questão de encarar como um gênero é justamente porque as definições usam esse termo de maneira generalizada[24], muitas vezes tornando-o indiscriminadamente amplo e, por conseguinte, conceitualmente instável.

Ademais, seja qual for a definição acima mencionada, todas levam em consideração de modo amplo que *steampunk* se desenvolve a partir de um panorama Vitoriano, o período do reinado da rainha Vitória no Reino Unido (que durou de 1837 a 1901) e se baseia nas

[24] Não é aleatória a nossa escolha do termo para nomeá-las. Cabe dizer ainda, que tais definições não buscam definir um objeto científico, nem aplicar um modelo teórico à tal. Mas o fato é que, pelo menos de maneira popular, acabam por dar uma forma ao *steampunk*: trata-se de um gênero ou qualquer coisa análoga.

características tecnológicas que dominaram esse período, que são o maquinário industrial movido à energia gerada a partir do vapor. Nesse sentido, a desambiguação do termo *steampunk* encapsula precisamente esse cenário: "*steam*" é fumaça em inglês e faz referência ao vapor produzido para funcionamento do maquinário industrial do período.

Por fim, parte significativa das definições amplia o escopo do *steampunk* para além da literatura, incluindo livros, filmes e, de modo recorrente, um estilo estético ligado à moda, ao *design* e a outros artefatos culturais. Essa recorrência sugere que o *steampunk* não se restringe a um gênero narrativo estrito, mas se manifesta como um conjunto de práticas e formas expressivas que extrapolam o domínio textual. Ainda que essa ampliação não seja desenvolvida conceitualmente nos dicionários, ela indica, já nesse nível generalizado, a natureza multifacetada do objeto em questão.

b) definições específicas[25]:

1. *Historical Dictionary of Science Fiction[26]:* um escritor de *steampunk*; um subgênero de ficção científica que tem um cenário histórico (especialmente baseado na sociedade industrializada do século XIX) e apresenta caracteristicamente máquinas mecanizadas movidas a vapor em vez de tecnologia eletrônica[27].

A primeira entrada nos diz que uma concepção possível para *steampunk* seria a de que o termo se referiria à pessoa que escreve (fica subentendido que, "histórias") *steampunk*, no sentido de que o escritor de obras *steampunk* é considerado um *steampunk*. O HDSF pauta suas definições em fontes em formato de citação, e para essa primeira entrada, mencionando diretamente como consta na página para o verbete no site do HDSF, têm-se duas:

> **Citação 1**: Pessoalmente, acho que as fantasias vitorianas serão a próxima grande tendência, desde que possamos inventar um termo coletivo adequado para Powers, Blaylock e eu. Algo baseado na tecnologia apropriada daquela época; como '*steam-punks*', talvez. K. W. Jeter em Locus Apr. 57/2, 1987.[28]
> **Citação 2**: Se o gonzo da Califórnia ou os *punks* reinantes (*cyber* e *steam*) não satisfazem seu gosto pelo imprevisível, experimente o *Blue Magic* de Jo Clayton. Locus Apr. 15/3, 1988.[29]

---

[25] Trazemos somente somente uma definição (com duas entradas) nessa seção. Mais nos importa a qualidade da definição, na medida em que conduz para nosso argumento e participa do nosso raciocínio, do que a quantidade delas.
[26] Dicionário Histórico de Ficção Científica. O *Historical Dictionary of Science Fictio*n (daqui em diante, HDSF) é um dicionário em construção que define os verbetes a partir de citações. Sua origem se deu a partir de um projeto iniciado pelo Oxford English Dictionary.
[27] Tradução livre de: "a writer of steampunk; a subgenre of science fiction which has a historical setting (esp. based on industrialized, nineteenth-century society) and characteristically features steam-powered, mechanized machinery rather than electronic technology."
[28] Tradução livre de: "Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective term for Powers, Blaylock and myself. Something based on the appropriate technology of that era; like 'steam-punks', perhaps. K. W. Jeter em Locus Apr. 57/2, 1987."
[29] Tradução livre de: "If California gonzo or the reigning punks (cyber and steam) don't satisfy your taste for the unpredictable, try Jo Clayton's Blue Magic. Locus Apr. 15/3, 1988." A palavra "*gonzo*" aqui é uma gíria, em língua inglesa, para uma escrita que é exagerada.

Como é possível perceber, cada uma dessas citações que servem para balizar a primeira definição de *steampunk* no HDSF possui uma fonte em comum. Essa fonte é a revista *Locus*[30]. Levando em consideração a notoriedade histórica da revista para o cenário de ficção científica, fica claro que ela acabou se tornando, ao longo do tempo, palco importante para discussões acerca das temáticas que envolviam os tópicos supramencionados. Sendo assim, não espanta que algumas das primeiras concepções acerca do termo *steampunk* tenham surgido no seu meio.

Dessa maneira, de acordo com o HDSF "*steampunk*"[31] aparece inicialmente em 1987 e sua criação é associada ao autor estadunidense de livros de ficção científica Kevin Wayne Jeter, na revista *Locus*, de abril do mesmo ano. Jeter diz, em uma carta divulgada na revista na edição mencionada, que acreditava que fantasias daquele tipo (baseadas na era vitoriana) seriam a próxima tendência no que tange à ficção científica. Ele próprio, junto com seus amigos James Paul Blaylock e Tim Powers publicaram histórias desse tipo e, portanto, Jeter mostra na carta uma tentativa de cunhar um termo para escritores que produziam, naquele período, histórias como as deles.

Um ano mais tarde, na edição de abril de 1988 da *Locus* surge mais uma menção a "*steampunk*", e do mesmo tipo da anterior. A redação em questão denominava os autores daquele tipo de história como "*steampunks"*. Embora o HDSF não diga quem é o autor ou autora e que não haja uma forma de ler as revistas antigas de maneira online, nem um repositório de pesquisa, fica difícil rastrear factualmente a fonte dessa redação. Acreditamos, porém, que a autoria seja da autora e revisora da *Locus,* chamada Faren Miller[32]. Nela, Miller sugere a leitura de Jo Clayton caso o leitor esteja querendo algo além dos autores *cyber* e *steam punks*.

A primeira entrada da definição 1 porém ainda não nos elucida factualmente o fenômeno aqui estudado pois se detém somente nos autores que produzem-no. Uma análise mais aprofundada na entrada 2 pode acabar por trazer-nos mais evidências e também nos encaminhar para as definições especializadas, haja vista que se trata de uma entrada mais

---

[30] A *Locus* é uma revista fundada em 1968 e publicada mensalmente em Oakland, Califórnia. Aborda novidades, divulga conferências, entrevistas, comentários, listas e cartas sobre o tema de ficção científica e fantasia.

[31] Na verdade, Jeter utiliza "*steam-punk*", grifado com hífen. Miller, na segunda citação, utiliza "*steam punks*", de maneira separada (embora não seja possível saber se só por uma questão enfática). Por um lado ou por outro, fica evidente a não consolidação do *steampunk* como um termo amalgamado, ao menos na década de 80. Esse fato é tratado mais adiante na análise da segunda entrada dessa primeira definição.

[32] Como a citação analisada indica aos leitores a leitura de *Blue Magic*, da autora Jo Clayton, pesquisamos em uma lista no site online da *Locus* todas as análises realizadas; uma dessas análises é de autoria de Faren Miller, justamente a única de Blue Magic, nos indicando assim a sua autoria. A lista com todas as análises já realizadas pela *Locus* se encontra em: https://locusmag.com/reviews/#IvorraMickaeled.

robusta por possuir mais citações. Então, nos detendo na segunda entrada da definição 1, é possível rastrear, de acordo com o HDSF, pelo menos oito fontes, quais sejam:

> **Citação 1**: O que ele pensa sobre ser membro do movimento '*steam punk*'? 1987 Locus May 56/1.[33]
> **Citação 2**: Existem trens ferroviários, muitas coisas movidas a vapor, mas isso é tudo. Mais '*steam punk*', suponho. 1987 J. Blaylock in Locus May 57/1.[34]
> **Citação 3**: Alguns destaques:… '*Souls in the Great Machine*' de Sean McMullen, uma variante elegante de um tema tradicional de fc, aqui transformado em uma visão barroca pós-industrial semelhante a '*steampunk*', mas ainda mais bizarra. 1991 Locus Nov. 15/1.[35]
> **Citação 4**: Paul Di Filippo diz que seus trabalhos mais recentes estão mudando do *cyberpunk* para o *steampunk*, seguindo os passos de muitos outros trabalhos de escritores de f.c. 1993 Science Fiction Age Jan. 74/3.[36]
> **Citação 5**: Queríamos que o nosso ciberespaço tivesse uma sensação de "*steampunk*" e uma sensação de que tudo era mantido unido com arame e cola quente. 1993 Science Fiction Studies Nov. 455.[37]
> **Citação 6**: Ao contrário de James Blaylock, cujas sagas *steampunk* são caracterizadas por uma visão romântica da Londres vitoriana como deveria ter sido, um playground para excêntricos, dispositivos fantásticos e conspirações ocultas sinistras, os contos acidamente engraçados de Di Filippo são espelhos de casas de diversões que distorcem e satirizam convenções e preconceitos recriados com precisão da época com humor inexpressivo. 1995 Interzone Oct. 59/1.[38]
> **Citação 7**: Embora ele escreva apaixonadamente contra o gênero de histórias alternativas incluídas entre os subgêneros da FC, duas de suas ruminações mais extensas estão em livros *steampunk*, *Anubis Gates*, de Tim Powers, e *Difference Engine*, de Gibson-Sterling, que se tornaram ocasiões para palestras apaixonadas sobre a contribuição de Dickens para a fantasia urbana. 1997 Science-Fiction Studies Mar. 145.[39]
> **Citação 8**: '*Vinte Mil Léguas Submarinas* é *steampunk*?' Pense nisso. O Náutilus? Todos aqueles canos expostos e turbinas girando, aquela janela de íris legal? 2013 L. D. Estleman Alive! xxiv. 236.[40]

Assim como ocorreu na análise da primeira parte dessa definição, também aqui se mostra difícil[41] rastrear com precisão a autoria das ocorrências do termo *steampunk*, ainda que os números e os anos dos exemplares da *Locus* estejam indicados. Desse modo, considerando as citações registradas na segunda entrada do verbete *steampunk* no HDSF, apenas duas delas

---

[33] Tradução livre de: "What does he think about being a member of the '*steam punk*' movement?" 1987 Locus May 56/1.
[34] Tradução livre de: "There's railroad trains, a lot of steam-driven stuff, but that's about it. More 'steam punk', I suppose. 1987 J. Blaylock in Locus May 57/157/1.
[35] Tradução livre de: "Some highlights:…'Souls in the Great Machine' by Sean McMullen, an elegant variant on a traditional sf theme, here transformed into a baroque post-industrial vision resembling 'steampunk' but even more bizarre." 1991 Locus Nov. 15/1. Aqui e em outras ocasiões, "fc" é a abreviação de ficção científica.
[36] Tradução livre de: "Paul Di Filippo says that his newest works are taking a turn from cyberpunk to steampunk, following in the footsteps of many other s.f. writers." 1993 Science Fiction Age Jan. 74/3.
[37] Tradução livre de: "We wanted our cyberspace to have a 'steampunk' feel and a sense that the whole thing was held together with bailing wire and hot glue." 1993 Science Fiction Studies Nov. 455.
[38] Tradução livre de: "Unlike James Blaylock, whose steampunk sagas are characterized by a romantic vision of Victorian London as it should have been, a playground for eccentrics, fantastic devices and sinister occult conspiracies, Di Filippo's acidly funny tales are funhouse mirrors which warp and satirize precisely recreated conventions and prejudices of the era with deadpan wit." 1995 Interzone Oct. 59/1.
[39] Tradução livre de: "Even though he writes passionately against the genre of alternate histories being included among sf subgenres, two of his most expansive ruminations are on steampunk books, Tim Powers's *Anubis Gates* and Gibson-Sterling's *Difference Engine*, which became occasions for passionate lectures on Dickens's contribution to urban fantasy." 1997 Science-Fiction Studies Mar. 145.
[40] Tradução livre de: "'*Twenty Thousand Leagues Under the Sea* is steampunk?' 'Think about it. The Nautilus? All those exposed pipes and spinning turbines, that cool iris window?'" 2013 L. D. Estleman Alive! xxiv. 236.
[41] Em virtude da inexistência de um repositório digital que disponibilize as edições antigas da revista.

(**Citação 2** e **Citação 8**) apresentam autoria explicitada. Ainda assim, optamos por considerar o conjunto das ocorrências, uma vez que o objetivo desta análise não é a atribuição autoral individual, mas a reconstrução do percurso por meio do qual o termo se estabiliza e passa a operar como designação de um fenômeno reconhecível.

De modo geral, as fontes reunidas na segunda entrada do verbete indicam o *steampunk* como esse fenômeno em consolidação ao longo das décadas de 1980 e 1990, com incidência predominante no domínio literário. Nesse conjunto, apenas uma das ocorrências, a da **Citação 7**, sugere explicitamente o enquadramento do *steampunk* como um subgênero da ficção científica. Nas demais, observa-se a ausência de uma preocupação com uma definição sistemática. Uma hipótese para esse fato reside no próprio contexto em que tais textos foram produzidos: tratando-se de um meio especializado, como o da *Locus*, no qual autores, críticos e leitores compartilhavam um repertório temático relativamente homogêneo, a necessidade de definição explícita do termo parecia dispensável, uma vez que seu sentido operava como conhecimento pressuposto no interior da comunidade.

Ademais, é razoável supor que os autores dessas resenhas e comentários não anteviam que tais textos seriam posteriormente mobilizados, de forma retrospectiva, como material para uma tentativa de fixação conceitual do termo. Nesse sentido, o funcionamento de *steampunk* como um fenômeno mais ou menos estável nesse período pode ser compreendido como sustentado por um tipo de conhecimento tácito ou, em termos pragmáticos, por pressuposições compartilhadas. À luz dessa constatação, passamos a uma análise mais detida das ocorrências individuais.

Na **Citação 1**, observa-se a menção explícita ao *movimento steam punk*. A grafia segmentada do termo em "*steam*" e "*punk*", recorrente nas fontes da década de 1980 (notadamente nas **Citações 1** e **2**), é indicativa de um estágio ainda não estabilizado do conceito, no qual o termo opera mais como rótulo descritivo do que como categoria consolidada. Nessa ocorrência inicial, *steam punk* parece designar um fenômeno ou movimento emergente, ainda em processo de delimitação. Já na fonte 2, de autoria de James Paul Blaylock[42], o termo *steam punk* é empregado com valor adjetival, qualificando um tipo específico de maquinário e de ambientação ("trens ferroviários, muitas coisas movidas a vapor"). Nesse uso, o termo não remete ainda a um gênero, subgênero ou estética plenamente definidos, mas funciona como marcador descritivo associado a tecnologias movidas a vapor e a uma imagética industrial específica, aparentemente reforçando a ideia de que, nesse

[42] Autor que, como já mencionado, integra o grupo de escritores associados à gênese do *steampunk*, ao lado de Kevin Wayne Jeter e Tim Powers.

momento, o *steampunk* se encontra em uma fase inicial de constituição que passa pela mobilização de diferentes elementos.

A partir da década de 1990, observa-se a consolidação gráfica do termo, que passa a ser registrado de forma unificada como *steampunk*. Tal estabilização pode ser identificada na **Citação 3**, na qual a obra *Souls in the Great Machine*, de autoria de Sean McMullen, é comparada explicitamente a outras obras *steampunk*. Nessa mesma citação, o livro é caracterizado como uma "variante de um tema tradicional da ficção científica", formulação que sugere uma mudança relevante no estatuto conceitual do termo. O uso da palavra "variante" aponta para a compreensão do *steampunk* como uma ramificação do campo da ficção científica, isto é, como um possível, talvez, subgênero, ainda que tal classificação não seja afirmada de modo categórico. Esse deslocamento, de rótulo descritivo para categoria comparativa, pode ser um indicador de avanço no processo de estabilização conceitual do *steampunk* no interior do discurso crítico da *Locus*.

Essa leitura é reforçada pela **Citação 4**, na qual *steampunk* aparece diretamente associado ao *cyberpunk* no contexto da trajetória literária de Paul Di Filippo. Segundo essa fonte, Di Filippo teria transitado de narrativas situadas em universos *cyberpunk* para narrativas ambientadas em universos *steampunk*. A justaposição desses dois termos opera como um gesto classificatório implícito: ao serem colocados em paralelo, *cyberpunk* e *steampunk* passam a funcionar como domínios narrativos equivalentes, reforçando a interpretação de que o *steampunk* já circula, nesse momento, como uma categoria relativamente estabilizada no interior da ficção científica, ainda que em processo de definição mais precisa. Neste ponto já nos localizamos na década de noventa.

Na **Citação 5**, que aparenta derivar de um contexto de uma entrevista, o *steampunk* não é definido de maneira direta, mas caracterizado a partir de um efeito que podemos chamar de sensorial e estético. Afirma-se que, para alcançar a "sensação" de *steampunk*, a construção do ciberespaço (possivelmente em referência a uma obra de viés *cyberpunk*) deveria apresentar-se como algo "mantido com arame e cola quente". Essa formulação metafórica sugere uma estética do improviso e da materialidade visível, operando em contraste implícito com a alta tecnologia frequentemente associada ao *cyberpunk*. O *steampunk*, nesse contexto, é menos um conjunto de traços formais rigidamente definidos e mais um regime de sensibilidade, uma forma específica de experimentar e representar a tecnologia.

Já na **Citação 6**, *steampunk* é caracterizado de modo indireto por meio de uma comparação entre autores. A autoria da fonte menciona James Blaylock para contrastá-lo com Paul Di Filippo. Enquanto as narrativas de Blaylock são descritas como portadoras de uma

visão mais romântica da Londres vitoriana concebida, por exemplo, como um espaço de excentricidades, engenhocas fantásticas e conspirações ocultas, as obras de Di Filippo são apresentadas como ácidas e satíricas, sobretudo no tratamento dos preconceitos do período. Essa distinção interna evidencia que o *steampunk* já comporta variações estilísticas e ideológicas significativas, o que reforça sua constituição não como um conjunto homogêneo, mas como um campo narrativo e ideológico.

Na **Citação 7**, o aspecto central a ser destacado é a problematização explícita do estatuto do *steampunk* como subgênero da ficção científica. A fonte apresenta o comentário de um autor ou crítico, presumivelmente inserido no circuito intelectual da revista *Locus*, sobre um outro autor que manifesta resistência em classificar narrativas de história alternativa, isto é, narrativas que reconfiguram historicamente o passado, tais como as de ficção científica. Nessa recusa, o *steampunk* é explicitamente incluído. Paradoxalmente, as obras desse último autor são justamente obras reconhecidas como *steampunk*, tais como *The Anubis Gates,* de Tim Powers, e *The Difference Engine*, de William Gibson e Bruce Sterling.

Por fim, a **Citação 8** está presente na obra *Alive!*, de Loren D. Estleman, publicada em 2013 e integrante da série *Valentino Mysteries*. A série acompanha um detetive especializado na recuperação de filmes considerados perdidos, operando, portanto, em um universo fortemente marcado pela memória cultural, pela materialidade histórica do cinema e pela reflexão metanarrativa sobre artefatos do passado. É nesse contexto que surge a citação registrada pelo HDSF, na qual se formula explicitamente a pergunta: "*Vinte Mil Léguas Submarinas* é *steampunk*?".

Tal questionamento assume caráter claramente metalinguístico e metaconceitual. Não se trata de uma definição direta do termo, mas de uma problematização reflexiva acerca de seus limites e critérios de aplicação. Ao evocar *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Júlio Verne, a fonte mobiliza um dos textos canônicos do imaginário científico-tecnológico do século XIX, frequentemente associado retrospectivamente ao *steampunk*. A interrogação, portanto, não visa responder definitivamente se a obra "é" ou "não é" *steampunk*, mas evidencia o caráter retrospectivo, interpretativo e não essencial da categoria. O *steampunk* define-se, aqui, menos como um rótulo genérico fixo e mais como uma lente de leitura aplicada a obras anteriores, o que reforça seu estatuto como construção conceitual posterior, dependente de processos de interpretação cultural e histórica.

Assim, a partir das **b) definições específicas** e das citações analisadas sob esse escopo, podemos observar que o *steampunk* emerge, nesse estágio de sua "consolidação", predominantemente como um fenômeno literário associado à ficção científica,

frequentemente concebido como subgênero, ainda que essa classificação nem sempre seja explicitada de modo sistemático nas fontes. As ocorrências levantadas no HDSF indicam que, nos anos 1980 e 1990, o termo circulava em um campo crítico relativamente estabilizado, no qual sua definição formal parecia prescindível, funcionando como um conhecimento tácito compartilhado entre autores, críticos e leitores especializados. Além disso, as fontes sugerem a associação recorrente do *steampunk* a uma estética imagética específica, marcada por tecnologias movidas a vapor, cenários históricos estilizados, sobretudo o vitoriano, e pela experimentação narrativa com história alternativa. Por fim, observamos que a estabilização conceitual do *steampunk* acompanha também a estabilização gráfica do termo: enquanto nas ocorrências da década de 1980 prevalece a grafia segmentada de *steam* e *punk*, a partir da década de 1990 consolida-se a forma unificada *steampunk*, o que pode ser interpretado como um indício de sua institucionalização progressiva no campo da ficção científica bem como de sua conjectura enquanto termo apropriado para se referir à determinados domínios.

c) definições especializadas:

1. Dicionário Digital do Insólito Ficcional: *Steampunk*, também conhecido no Brasil como Retrofuturismo, é um tipo de ficção científica ambientado entre o final do século XIX e o início do XX, comumente relacionada aos períodos vitoriano e eduardiano ingleses, mas não exclusiva a esses. Trata-se de um universo hipotético onde a tecnologia a vapor evoluiu sobremaneira, dando origem a uma infinidade de novas invenções que impactaram a sociedade e a cultura. Nele, zepelins e trens ultra velozes, carruagens mecanizadas, maquinários insuflados de magia e autômatos inteligentes, entre outros assombros tecnológicos, científicos e arcanos, convivem com elementos culturais comuns às narrativas do período, como crítica ao imperialismo, exploração comercial, conflito de classes, embate entre ciência e misticismo e alusão a novos movimentos estéticos. (...)[43]

A partir deste ponto, iremos nos aprofundar na definição de *steampunk* proposta por Enéias Tavares[44] no Dicionário Digital do Insólito Ficcional[45]. O primeiro aspecto destacado pelo autor diz respeito ao fato de que, no contexto brasileiro, o *steampunk* é também designado pelo termo *retrofuturismo*. De modo geral, o *retrofuturismo* consiste na imaginação de tecnologias contemporâneas deslocadas de seu tempo histórico habitual. Contudo, o que merece atenção nesse ponto é a ênfase explícita na formulação "no Brasil". Tal especificidade pode ser compreendida, ao menos em parte, a partir da própria produção ficcional de Enéias Tavares, que reelabora o *steampunk* em chave nacional por meio da série de romances

[43] No ANEXO A, consta a definição completa do autor. O texto completo não consta aqui nesta seção e não nos debruçamos de maneira pormenorizada nele pois acreditamos que os aspectos trazidos em seu primeiro parágrafo já são substantivos para o avanço da discussão.
[44] Enéias Tavares é doutor em Literatura pela University of York e professor da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Atua como pesquisador na área de literatura e *steampunk*, sendo autor da série literária *Brasiliana Steampunk* e responsável por reflexões acadêmicas sobre o tema no contexto brasileiro.
[45] Doravante, "DDIF". O DDIF é um dicionário digital brasileiro sobre ficção científica e em formato de hipertexto. Um de seus colaboradores é Enéias Tavares, autor do verbete *steampunk* para o DDIF.

intitulada *Brasiliana Steampunk*. Nessa obra, a estética *steampunk* é articulada a personagens clássicos da literatura brasileira e ambientada, majoritariamente, na cidade de Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul.

Dessa forma, o primeiro aspecto que se depreende da definição selecionada é a existência, em território brasileiro, de uma manifestação singular e situada do *steampunk*. Isso não implica afirmar que tal manifestação seja exclusiva ou homogênea, tampouco que esgote as possibilidades do fenômeno; antes, indica um processo de apropriação e ressignificação do *steampunk* em contexto nacional. Ao ser reinscrito em referências históricas, literárias e simbólicas brasileiras, o *steampunk* adquire novos contornos e desdobramentos, evidenciando sua plasticidade conceitual. Essa plasticidade não se manifesta apenas no plano temático ou estético, mas também no plano classificatório, produzindo oscilações na maneira como o fenômeno é nomeado e conceituado, como torna-se evidente naquelas palavras do verbete para o DDIF: "*também conhecido no Brasil como* Retrofuturismo".

Em um artigo publicado em 2020, Enéias Tavares recorre reiteradamente ao termo "gênero" ao longo de sua análise sobre o nascimento do *steampunk* no Brasil. É, contudo, na conclusão desse estudo que o autor afirma que "mal sabiam Kevin Wayne Jeter, Tim Powers e James Paul Blaylock, enquanto bebiam noite adentro no *O'Hara's Pub*, que suas histórias vitorianas produziriam um tipo de ficção popular de tamanho potencial" (Tavares, 2020, p. 227). Assim, seja compreendido como "gênero" ou como "tipo", o *steampunk* revela sua relevância justamente na capacidade de reimaginar e ressignificar determinados elementos históricos, culturais e tecnológicos. Nas palavras do próprio autor:

> É como se o *steampunk* funcionasse como um caleidoscópio ficcional, histórico e crítico, não apenas filtrando a realidade do mundo ou as realidades dos textos, como também distorcendo, alterando e recriando esses elementos, produzindo assim, diante da vista do observador ou da observadora, uma imagem igualmente revisionista e futurista, no sentido de alteração do presente e da percepção do passado, para nos levar a outra construção de futuro. (Tavares, 2020, p. 226)

Ainda assim, a caracterização do *steampunk* como um "tipo de ficção científica" mostra-se particularmente interessante. Essa mesma concepção aparece no *Oxford Learner's Dictionary*, o que indica certa recorrência dessa classificação em fontes distintas. Avançando na análise da definição proposta por Enéias Tavares no DDlF, observa-se que o segundo ponto destacado pelo autor reafirma essa compreensão, ao definir o *steampunk* como "um tipo de ficção científica ambientado entre o final do século XIX e o início do XX, comumente relacionada aos períodos vitoriano e eduardiano ingleses, mas não exclusiva a esses". Tal delimitação temporal associada ao reinado da Rainha Vitória, reforça a ancoragem histórica

recorrente do *steampunk*, ao mesmo tempo em que mantém aberta a possibilidade de deslocamentos geográficos e culturais, quando diz que é "não exclusiva a esses".

Outro ponto relevante destacado por Enéias Tavares é o de que, no *steampunk*, a tecnologia a vapor segue uma linha cronológica própria, desenvolvendo-se para além do período histórico ao qual normalmente estaria circunscrita. Nesse universo hipotético, o maquinário industrial não necessariamente se converte em tecnologias elétricas ou digitais; ao contrário, a sociedade continua a avançar sustentada por sistemas técnicos e tecnológicos baseados na energia a vapor e em seus desdobramentos imaginados.

Essa expansão tecnológica, contudo, não ocorre de maneira isolada. Como assinala o autor no verbete do DDIF, tais máquinas e invenções coexistem com elementos culturais característicos das narrativas do período histórico evocado, como a crítica ao imperialismo, a exploração econômica, os conflitos de classe, o embate entre ciência e misticismo e a alusão a novos movimentos estéticos. Forma-se, assim, uma tensão entre avanço tecnológico e a permanência de estruturas sociais já consolidadas culturalmente, produzindo uma disparidade constitutiva na representação desse panorama. Esses elementos, que podemos alcunhar de ideológicos, são operacionalizados pelo espectro *punk* do *steampunk* na medida em que reiteram a crítica sobre a realidade vigente.

Tais fatores são particularmente significativos para a compreensão do *steampunk* e ajudam a explicar por que o autor aproxima esse tipo de ficção das distopias. Conforme afirma o próprio autor, "a ficção *steampunk* trava grande diálogo com as distopias, por serem narrativas fortemente sociais, onde se faz a denúncia das desigualdades e dos perigos de comportamentos intolerantes" (Tavares, 2020, p. 226). É nesse ponto que se torna mais inteligível o componente *punk*, entendido não apenas como marca estética ou terminológica, mas como vetor crítico que tensiona as relações ideológicas no interior das narrativas *steampunk*.

Diante do exposto, torna-se evidente que o *steampunk*, tal como caracterizado nessa definição e, em particular, na concepção proposta por Enéias Tavares, resiste a uma estabilização classificatória estrita. Ainda que frequentemente descrito como "tipo" ou "subgênero" de ficção científica, o *steampunk* se constitui, antes, como um arranjo complexo de elementos históricos, tecnológicos, estéticos e ideológicos que não se organizam segundo uma linearidade evolutiva ou uma hierarquia fixa. Nas palavras de Tavares para o DDIF:

> Hoje, se discute se, ao falarmos de *steampunk*, falamos de um subgênero literário ou de uma estética ou movimento cultural. Essa dúvida se dá pelo inegável impacto que o retrofuturismo exerceu e exerce sobre grupos de fãs, artistas e produtores culturais, não necessariamente envolvidos com produção literária. Presente em filmes, séries de televisão, quadrinhos, desfiles e designs de moda e jogos analógicos e digitais, o *steampunk* continua

> a reciclar o passado e o futuro, aglutinando-os numa forma narrativa e ficcional que tem despertado a atenção de consumidores e produtores.[46]

A coexistência entre tecnologias anacrônicas e estruturas sociais historicamente situadas, bem como a constante operação de ressignificação crítica do passado em função de futuros possíveis, aponta para um funcionamento que extrapola categorias tradicionais de gênero ou até mesmo de estética. É justamente essa instabilidade constitutiva, marcada pela articulação simultânea de domínios heterogêneos, que nos autoriza a buscar um enquadramento teórico capaz de dar conta desses processos de integração, deslocamento e de projeção de sentido. Nessa medida, a compreensão do *steampunk* como uma operação de *mesclagem conceptual* apresenta-se como uma possibilidade analítica promissora, a qual será desenvolvida nas seções seguintes. Mas antes, devemos ao menos nos deter, ainda que sem nos aprofundarmos, na noção de *steampunk* como uma estética, para que a outra parte de nosso argumento seja substanciada.

3.2 *STEAMPUNK* E A NOÇÃO DE ESTÉTICA

A proposta de compreender o *steampunk* como uma estética, e não necessariamente como um gênero, ganha formulação sistemática na tese de Mike Perschon[47], que parte justamente da constatação de um impasse conceitual no campo dos estudos sobre o tema. Como observa o autor, há pouco consenso acerca do que seja o *steampunk* e, mesmo nos casos em que alguma convergência parece existir, as definições apresentadas possuem utilidade analítica limitada.

Tal diagnóstico decorre, em grande medida, da tentativa recorrente de categorizar o *steampunk* a partir de critérios genéricos estritos, frequentemente herdados da ficção científica literária, os quais não dão conta de suas múltiplas manifestações culturais, posição essa que também defendemos. Nesse sentido, Perschon (2012) argumenta que compreender o *steampunk* como uma estética permite a flexibilidade necessária para discutir suas expressões diversas, sem diluir o conceito a ponto de torná-lo vazio.

Esse argumento se ancora em um levantamento empírico amplo. O próprio autor enfatiza que sua proposta resulta da leitura de dezenas de romances *steampunk* canônicos e

[46] Conferir ANEXO A.

[47] Intitulada *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture,* e publicada em 2012 (em tradução livre: A *Estética Steampunk: Tecnofantasias em um retrofuturo Neovitoriano*). Como levantado pelo autor, o neovictorianismo é um movimento estético que ressignifica a estética dos períodos vitorianos e eduardinos com tecnologias modernas. Por tecnofantasia, compreende-se a junção de elementos fantasiosos (como a magia) com elementos tecnológicos. Retrofuturismo é a junção, por sua vez, de elementos retrô com elementos futuristas. É interessante o fato de que Tavares, do qual antes tratamos, se alinha a Perschon a partir dessas três noções abordadas na tese em questão.

contemporâneos, bem como da observação direta do fenômeno em convenções, filmes, quadrinhos e produções artísticas visuais. A recorrência de certos traços em todos esses suportes leva Perschon (2012) a sustentar que o *steampunk* não pode ser adequadamente descrito apenas como um gênero narrativo, uma vez que extrapola o domínio da literatura e se articula como um campo cultural mais abrangente. Dessa forma, o deslocamento do eixo conceitual de gênero para a estética não se apresenta como uma escolha arbitrária, mas como resposta metodológica às evidências reunidas ao longo de sua pesquisa.

A crítica de Perschon (2012, p. 18) dialoga diretamente com a distinção estabelecida por Jeff VanderMeer (em sua leitura de Jess Nevins), sobre abordagens prescritivas e descritivas na definição do *steampunk*. Segundo Nevins, os prescritivistas tendem a se apoiar em definições iniciais do termo, como aquelas associadas a Kevin Wayne Jeter ou a Peter Nicholls, enquanto os descritivistas adotam uma concepção mais ampla, condizente com o uso contemporâneo, ainda que, por vezes, excessivamente difusa, do termo. Perschon (2012) reconhece a utilidade dessa distinção mas aponta que ambas as abordagens permanecem insuficientes quando insistem em tratar o *steampunk* prioritariamente como um fenômeno narrativo, ignorando sua expansão para áreas como moda, design, artes visuais e subculturas urbanas.

Definir o *steampunk* a partir de gêneros narrativos, segundo Perschon (2012), implica desconsiderar precisamente aquilo que tornou o fenômeno culturalmente relevante: sua capacidade de transitar entre diferentes linguagens e suportes. Não se fala em "gênero" ao analisar vestimentas *steampunk*, objetos de bricolagem ou práticas performáticas associadas ao movimento, como trata o autor. Assim, qualquer definição unilateral esbarra na pergunta fundamental acerca do que está sendo definido: a literatura, a estética visual, a produção artesanal, ou a dimensão contra-hegemônica herdada do *punk*. É nesse ponto, para o autor, que a noção de estética se revela particularmente produtiva, por permitir uma abordagem transversal que atravessa essas manifestações sem privilegiar uma em detrimento das outras.

Para evitar que essa ampliação conceitual resulte em indistinção, Perschon (2012) propõe um modelo analítico baseado em três componentes que considera recorrentes naquilo que chama de estética *steampunk*: o neovitorianismo, a tecnofantasia e o retrofuturismo. Esses elementos, segundo o autor, estão presentes em diferentes proporções na vasta maioria das obras e expressões culturais identificadas como *steampunk*. Tal tripartição não pretende funcionar como uma lista normativa, mas como um conjunto de critérios suficientemente inclusivos para abarcar a diversidade do fenômeno e, ao mesmo tempo, suficientemente delimitadores para impedir que o termo se torne semanticamente irrelevante.

O primeiro desses componentes, o neovitorianismo, refere-se à evocação (não à reconstituição fiel) do século XIX e do início do século XX. Apenas uma leitura excessivamente restritiva exigiria que o *steampunk* estivesse necessariamente ambientado na Londres vitoriana histórica. Para Perschon (2012), trata-se, antes, da sugestão desse período, que pode se manifestar por meio da arquitetura, da moda, dos costumes ou de formas específicas de organização social. Nas palavras de Perschon (2012, p. 115) "o neovitorianismo *steampunk* refere-se ao uso da sociedade, cultura e tecnologia do século XIX e início do século XX como elementos de colagem"[48]. Assim, o uso da designação "neovitoriano" permite abordar esses aspectos sem reduzir o *steampunk* a uma estética exclusivamente tecnológica, como ocorreria caso se adotasse a noção mais genérica de "Era Industrial", também associada a esse mesmo período.

O segundo componente, a tecnofantasia, diz respeito à natureza da tecnologia *steampunk*, que frequentemente se apresenta como científica, mas raramente é explicada segundo os parâmetros das ciências físicas. Ainda que vapor ou eletricidade sejam mencionados como forças motrizes, a lógica interna desses dispositivos não segue o rigor técnico observado. Nos diz Perschon (2012, p. 152) que

> "Em sua forma mais racional, o *steampunk* atribui à energia a vapor do mundo real qualidades que ela não possui; em sua forma menos racional, o *steampunk* abandona qualquer tentativa de verossimilhança e substitui carvão, água e vapor por substâncias mágicas ou totalmente fictícias. Consequentemente, as inovações tecnológicas do steampunk são melhor descritas como tecnofantasia, (...)"[49]

e assim o *steampunk* frequentemente viola leis naturais sob o disfarce tecnológico, aproximando-se mais da fantasia científica do que da ficção científica estrita. Ainda de acordo com Perschon (2012, p. 153), "A tecnologia é fundamental para a estética do *steampunk*, mas, ao contrário de outras obras de ficção científica, a tecnologia *steampunk* é uma questão de forma estilística, não de função científica."[50] Essa característica contribui para a confusão conceitual em torno do *steampunk*, que muitas vezes é classificado como ciência ficcional quando talvez seja mais adequado compreendê-lo como uma forma híbrida entre ciência e fantasia.

---

[48] Tradução livre de: "steampunk neo-Victorianism refers to the use of nineteenth-century and early twentieth-century society, culture, and technology as collage elements."

[49] Tradução livre de: "At its most rational, steampunk imbues real-world steam power with qualities it does not possess; at its least rational, steampunk forgoes any attempt at verisimilitude and replaces coal, water, and steam with magical or utterly fictional substances. Accordingly, the technological innovations of steampunk are best described as technofantasy, (...)"

[50] Tradução livre de: "Technology is central to the aesthetic of steampunk, but unlike other science fiction, steampunk technology is a matter of stylistic form, not scientific function."

Por fim, o retrofuturismo opera como síntese dos dois elementos anteriores. Longe de representar uma projeção fiel das expectativas futuristas do século XIX, o retrofuturismo *steampunk* corresponde à maneira como o presente imagina o futuro sonhado pelo passado. Nas palavras de Perschon (2012, p. 68) "Pouco da estética *steampunk* corresponde às aspirações do século XIX. Em vez disso, ela representa a maneira como imaginamos o passado enxergando o futuro."[51] Trata-se, portanto, de uma construção contemporânea, marcada por anacronismos aparentes que só existem em relação ao nosso mundo histórico. Em universos ficcionais alternativos, tais tecnologias não são anacrônicas, mas constitutivas da lógica interna desses mundos. Nesse sentido, Perschon (2012) destaca que o retrofuturismo não deve ser confundido com erro histórico, mas compreendido como recurso estético central para a produção de sentido no *steampunk*.

Ao articular esses três componentes sob a chave da estética, Perschon (2012) oferece uma estrutura conceitual capaz de sustentar análises que abarquem literatura, cinema, moda, música e artes visuais. Sua proposta não elimina a possibilidade de tratar o *steampunk* como gênero em contextos específicos, mas demonstra que tal abordagem é insuficiente quando se pretende compreender o fenômeno em sua complexidade cultural. Assim, pensar o *steampunk* como estética não apenas amplia o campo analítico, como também prepara o terreno para abordagens posteriores que busquem explicar os mecanismos cognitivos, sociohistóricos e simbólicos, responsáveis por essa articulação heterogênea de elementos conceptuais.

A compreensão do *steampunk* como estética, tal como proposta pelo autor, abre espaço para uma investigação que ultrapassa a mera classificação do fenômeno e se volta para os mecanismos pelos quais seus elementos heterogêneos se articulam e produzem sentido. Ao descrever o *steampunk* como uma combinação de neovitorianismo, tecnofantasia e retrofuturismo, o autor aponta para elementos que nossa análise pode compreender como processos de integração entre domínios conceptuais distintos: histórico, tecnológico, ficcional; que não se organizam por simples justaposição, mas por reconfiguração mútua. Isso permite compreender o *steampunk* não apenas como um conjunto de traços recorrentes, mas como o resultado de operações de integração que geram novos espaços de significação.

3.3 NEM TÃO SOMENTE (SUB)GÊNERO, NEM TÃO SOMENTE ESTÉTICA

Anteriormente tratamos do *steampunk* à luz de três definições pontuais, quais sejam: a) definições generalizadas; b) definições específicas; c) definições especializadas. Essas

[51] Tradução livre de: "There is little about the steampunk aesthetic that realizes the aspirations of the nineteenth-century. Rather, it is the way we imagine the past seeing the future."

definições foram mobilizadas em função de trazer luz à discussão latente no campo sobre a classificação desse fenômeno em termos de um gênero ou (sub)gênero. A partir da análise dessas três definições, torna-se possível afirmar que tanto a categoria de gênero quanto a de (sub)gênero, embora recorrente e produtiva em determinados níveis de análise, revela-se insuficiente quando tomada como explicação totalizante. As definições que o enquadram como gênero tendem a pressupor um conjunto relativamente estável de convenções narrativas, temáticas e formais. Ainda que o termo "gênero" apareça com frequência na fortuna crítica e tenha servido para estabilização do conceito de *steampunk* no final da década de 1980, seu emprego parece operar mais como um rótulo funcional que, naquele contexto, se fazia pertinente e que ultrapassou a fronteira da análise crítica para popularizar-se entre meios não tanto especializados.

Já a compreensão do *steampunk* como estética, tal como proposta por Mike Perschon, avança ao deslocar o debate para além do campo estritamente literário, incorporando manifestações visuais, culturais e artísticas diversas. Essa abordagem tem o mérito de evidenciar a flexibilidade e a heterogeneidade do fenômeno (como Tavares, ainda dentro de uma perspectiva narrativa, no DDIF, já pontuava), bem como de reconhecer sua circulação transmidiática. Contudo, ao privilegiar a dimensão expressiva e perceptível do *steampunk*, a noção de estética acaba por descrever sobretudo seus resultados formais e culturais, sem oferecer um modelo explicativo dos processos conceituais que articulam, integram e tornam inteligíveis elementos tão distintos quanto passado histórico, tecnologias imaginadas e projeções de futuro. A estética até pode explicar como o *steampunk* se manifesta, mas não como ele se constitui enquanto objeto de sentido. Dessa forma, tanto o gênero quanto a estética operam como categorias descritivas parciais, úteis para iluminar determinados aspectos do *steampunk*, mas incapazes de abarcar sua complexidade conceitual.

É justamente essa insuficiência que prepara o terreno para o deslocamento teórico proposto nesta pesquisa. Ao invés de buscar uma nova definição classificatória, propomos compreender o *steampunk* como um objeto conceitual complexo, cuja constituição depende de processos de integração e emergência conceitual. É nesse ponto que a *TMC* se mostra particularmente fecunda, não como substituta das abordagens anteriores, mas como um enquadramento capaz de possibilitar uma investigação substantiva acerca dos mecanismos cognitivos que sustentam tanto a multiplicidade genérica quanto a diversidade estética do *steampunk*.

4. AS BASES DA TMC: GILLES FAUCONNIER

Gilles Fauconnier foi um linguista francês e pesquisador da área das ciências cognitivas cujos trabalhos inauguraram, inicialmente de forma independente e, posteriormente, em colaboração com Mark Turner, a TMC. Por isso que, antes de tratarmos diretamente da TMC, é necessário compreender os fundamentos teóricos que a sustentam. Em *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language* (1994) e em *Mappings in Thought and Language* (1997), Fauconnier[52] propõe que a linguagem não deve ser concebida como um sistema fechado de correspondências estáveis entre formas linguísticas e entidades do mundo, mas como um processo contínuo de construção de sentido. A linguagem, nesse quadro, não é um produto acabado, mas uma atividade cognitiva que opera por meio da criação, conexão e gerenciamento daquilo que o autor chama de espaços mentais, construtos organizados em função de determinados efeitos de processamento da linguagem.

Essa concepção é diretamente contrária aos modelos clássicos. Fauconnier (1994, 1997) desloca o foco para o modo como a linguagem é efetivamente processada: ela depende de operações cognitivas que articulam razão, memória, experiência e contexto. É nesse nível que torna-se possível compreender a mesclagem conceptual como uma atividade cognitiva construída e sustentada no uso, baseada e articulada por processos mentais que, em grande medida, escapam à consciência dos sujeitos.

O principal conceito teórico desenvolvido pelo autor é o de espaços mentais. Esses espaços são definidos como "construtos distintos das estruturas linguísticas, mas construídos em qualquer discurso de acordo com as diretrizes fornecidas pelas expressões linguísticas" (Fauconnier, 1994, p. 16)[53]. São, portanto, estruturas cognitivas provisórias, que funcionam como verdadeiras espécies de "mesas de trabalho mentais", nas quais conteúdos conceptuais são ativados, organizados e relacionados durante o discurso. As "ferramentas" desses espaços podem ser compreendidas como os próprios conceitos mobilizados pelos falantes. Na medida em que os sujeitos pensam e falam, os espaços mentais são continuamente construídos e reconfigurados de modo dinâmico; nas palavras de Ferrari (2011, p. 109), a teoria "propõe que espaços mentais são criados à medida que o discurso se desenvolve. Tais espaços são

[52] A partir daqui iremos grifar Fauconnier com os anos dessas duas obras entre parênteses: (1994, 1997); assim como faz Ferrari (2011), pois fazemos coro à autora na medida em que acreditamos que é justamente essa dupla acepção que beneficia o entendimento acerca dos conceitos elaborados pelo autor. É evidente, entretanto, que o conceito de *espaços* mentais *(mental spaces)* e construtores de espaços mentais (*space-builders*; referido assim na obra de 1994 e sem hífen na obra de 1997), é aprofundado de maneira mais específica na primeira obra, *Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language* (1994). Já os de base (*base space*) e o de correspondência entre domínios (*mappings)* em *Mappings in Thought and Language* (1997).

[53] Tradução livre de: "constructs distinct from linguistic structures but built up in any discourse according to guidelines provided by the linguistic expressions" (p. 16)

domínios conceptuais que contém representações parciais de entidade e relações em um cenário percebido, imaginado ou lembrado". Para que seja possível compreender como se articula um espaço mental, Fauconnier (1994, 1997) desenvolve alguns outros conceitos, como o de construtores de espaços mentais (*space builders*), o de base *(base space)* e o de correspondência entre domínios *(mappings)*[54].

Partindo do pressuposto de que os espaços mentais se configuram como construtos dinâmicos que funcionam em nossa memória e relacionam diferentes elementos (como pessoas, objetos, ideias) e relações entre elementos, cabe indagar: como eles se constituem? A resposta para isso é a de que determinados elementos linguísticos acionam a criação e manutenção desses espaços. Esses elementos linguísticos são os chamados construtores de espaços mentais. Fauconnier (1994, p. 17) define construtores de espaços mentais como "expressões que podem estabelecer um novo espaço ou remeter a um já introduzido no discurso"[55]; e dito de outro modo "uma expressão gramatical que abre um novo espaço ou desloca o foco para um espaço já existente"[56] (Fauconnier, 1997, p. 40). Essas expressões, ainda de acordo com ele, podem ser "sintagmas preposicionais, advérbios, complexos sujeito-verbo e conjunções seguidas de oração[57]" (Fauconnier, 1997, p. 40) ou ainda, como explica Ferrari (2011, p. 111) "morfemas modo-temporais e orações temporais e condicionais"; de qualquer modo, formas linguísticas que orientam o sujeito na construção ativa de domínios de referência ao longo do discurso.

Dessa maneira, os construtores de espaços mentais operam como uma espécie de gatilho cognitivo que permitem a emergência, no caso que nos importa, de efeitos de referenciação, entendida aqui não como a identificação de um objeto previamente dado, mas como o estabelecimento provisório de um referente funcional em um espaço mental específico.

O conceito de base significa o espaço mental de referência inicial e que serve como "eixo" dos outros espaços mentais, que o utilizam para se organizar. Nesse sentido, a base corresponde assim ao espaço mental especialmente focado em uma determinada interação linguística e que assegura que outros espaços possam vir a ser construídos. Acreditamos que a

---

[54] As traduções para os conceitos de Fauconnier (1994, 1997) aqui utilizadas são de Ferrari (2011). O conceito de *mappings* é traduzido pela autora como correspondência entre domínios ou projeção entre domínios. Neste estudo optamos por correspondência entre domínios.

[55] Tradução livre de: "expressions that may establish a new space or refer back to one already introduced in the discourse."

[56] Tradução livre de: "a grammatical expression that either opens a new space or shifts focus to an existing space."

[57] Tradução livre: "such as prepositional phrases, adverbials, subject-verb complexes, conjunctions + clause."

expressão mais conveniente para definir o conceito de base seja a de "âncora", como na assertiva de Ferrari (2011, 109):

> Assim, o espaço que ancora o discurso na situação comunicativa imediata (falante, ouvinte(s), lugar e momento da enunciação) é a BASE. A partir da BASE, outros espaços são normalmente criados para alocar informações que extrapolam o contexto imediato: falamos de passado e do futuro, de lugares distantes, de hipóteses, de arte e literatura e também de cenários que só existem em nossa imaginação.

Então, podemos dizer que a base se trata, justamente, do ponto de ancoragem cognitiva para a construção e articulação de novos e outros espaços mentais, garantindo e prevendo a organização e a coerência do conjunto de espaços mentais ativados no discurso, funcionando como o centro-eixo a partir do qual se distribuem e se articulam as demais construções cognitivas mobilizadas, acionadas, ativadas, engendradas e desenvolvidas na interação linguística.

Por fim, a correspondência entre domínios diz respeito às conexões estabelecidas entre elementos pertencentes a diferentes espaços mentais, conexões essas que possibilitam inferências e a constituição de elos específicos entre informações. Em termos objetivos, trata-se das relações que permitem que determinados elementos em um espaço mental sejam interpretados à luz de elementos projetados a partir de outro espaço. A correspondência entre domínios configura-se, assim, como um princípio relacional fundamental ao funcionamento dos espaços mentais.

A complexidade desse conceito decorre do objetivo mais amplo que orienta o arcabouço teórico de Fauconnier (1994, 1997): compreender como a mente humana constrói, cognitivamente, significado. O que o autor sustenta, portanto, é que o significado linguístico só pode ser explicado quando abandonamos a concepção da língua como sistema autônomo e passamos a entendê-la como uma interface que opera sobre domínios cognitivos, conectando-os por meio de correspondências. Embora a linguística estrutural tenha sido bem-sucedida na descrição de estruturas combinatórias por meio de modelos formais, tais modelos mostraram-se insuficientes para explicar os processos de significação, precisamente por negligenciar relações, projeções e alinhamentos entre domínios cognitivos. Desse modo, a linguagem deixa de ser concebida exclusivamente como simplesmente uma forma ou um sistema, e passa a ser entendida como uma operação cognitiva relacional, fundada em correspondências entre espaços mentais.

A partir dos conceitos trabalhados, podemos compreender como Fauconnier (1994, 1997) acabou conduzindo a discussão teórica acerca do estudo da significação para a TMC. Para o autor, os espaços mentais se caracterizam como domínios cognitivos que se constroem

de maneira dinâmica. Para que funcionem, tais espaços mentais dependem de correspondências entre domínios. As correspondências são responsáveis por relacionar elementos de espaços distintos, possibilitando projeção entre eles. A significação, encarada dessa forma, acaba tornando-se mais do que uma forma linguística, configurando-se como uma operação cognitiva.

Entretanto, o autor explica como ocorre essa relação entre os espaços mentais, mas não explica como emerge uma estrutura nova; dito de outro modo, como surge uma nova significação que não estava presente anteriormente em nenhum dos espaços mentais. Essa questão leva ao desenvolvimento da TMC, que vai voltar-se à expansão da teoria dos espaços mentais na medida em que pressupõe a existência de espaço-mescla, no qual elementos projetados nos espaços de entrada se combinam, gerando uma estrutura emergente.

Dessa forma, com Fauconnier (1994, 1997) podemos compreender como ocorre a construção de estruturas linguísticas a partir dos espaços mentais, mantidos por meio de relações e projeções. O que existe, subjacente a essa questão é justamente que, ao descrever espaços mentais, base, construtores de espaço, correspondência entre domínios, conseguimos compreender, na verdade, como um referente é construído, mantido, deslocado, reinterpretado. A referenciação, encarada nesse meio, trata-se de uma operação de construção, alinhamento e estabilização de estruturas em espaços mentais, pois uma determinada estrutura linguística resulta, na verdade, de operações cognitivas elaboradas e mediadas pelo processamento mental. É por isso que a referenciação*,* concluímos assim e retomando Mondada e Dubois (2015), é vista de maneira processual: ela não está dada, ela emerge. Portanto, a referenciação pode ser compreendida como um efeito das operações entre espaços mentais. De maneira análoga, a mesclagem conceptual constitui-se dessa mesma forma, diferindo somente no nível de processo. É nos espaços mentais que os referentes vão ser, provisoriamente estabilizados e interpretados, permitindo que o significado seja constituído de maneira semiológica, corporificada, situada, historicizada, por meio de um processo dinâmico, que pode acontecer a partir de uma mescla.

5. O DESDOBRAMENTO DOS ESPAÇOS MENTAIS: A TMC

Baseados em Fauconnier (1994, 1997), Fauconnier e Turner (2002) desenvolveram então a TMC. Tal teoria foi inicialmente proposta na obra *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities* (2002). Sumariamente, a TMC é um modelo da

linguística cognitiva que visa explicar como criamos novos significados[58], mas não só isso. Enquanto a teoria dos espaços mentais buscava compreender como "acontece" o significado, a TMC, por sua vez, busca compreender como um novo significado emerge, a partir de construtos previamente estabelecidos. De acordo com Ferrari (2011, p. 120), a operação de mesclagem proposta no interior dessa teoria "pode ser considerada a origem da nossa aptidão para inventar novos sentidos" que se baseiam, por sua vez, na integração dinâmica de estruturas conceituais distintas. Dessa forma, a teoria em questão busca sustentar a tese de que o significado não existe a priori ou muito menos é recuperado, mas que emerge de um processo cognitivo no qual espaços mentais são projetados e integrados em um espaço-mescla[59], ocasionando assim uma estrutura nova e com propriedades que podem ou não existir nos espaços anteriores.

A TMC nos interessa na medida em que impõe dois pontos centrais, quais sejam: 1) o significado que emerge do *espaço-mescla* não é simplesmente a "soma" dos *inputs* projetados nos espaços anteriores, mas apresenta propriedades novas, portanto, criadas exclusivamente a partir da, justamente, *mescla* de elementos específicos em espaços anteriores; 2) a mesclagem ocorre em tempo real, enquanto a interação se desenvolve, ou, poderíamos dizer, enquanto o referente é construído, portanto enquanto a *referenciação* se objetiva. Na verdade, a mesclagem conceptual pode ser encarada como um caso específico de construção de significação, sendo relevante sua aplicabilidade para objetos como o nosso. Então, dito de outro modo, em certos casos de construção referencial complexa, como o *steampunk*, objeto que emerge de domínios conceptuais distintos, a TMC nos ajuda a compreender os mecanismos que subjazem a essa conceptualização. Ainda que a TMC não tenha como objetivo central a análise da referência, ela pode ser articulada produtivamente à noção de referenciação: ao mostrar como novos significados emergem a partir de conceitos já definidos, acaba apontando como um novo conceito passa a existir cognitivamente, portanto como podemos articular conceitos em via de construir um referente (portanto, o procedimento mesmo de referenciação).

Dessa forma, atualizando para os termos da TMC, o referente não existe previamente no mundo, mas é construído, emergindo da mesclagem, estabilizado na e pela linguagem, pelo contexto e pela negociação entre sujeitos e sustentado por relações entre espaços mentais. Então, à vista dos conceitos propostos por Fauconnier e Turner (2002) podemos compreender

---

[58] A TMC assume que a mente e o próprio pensamento se estabelecem a partir da linguagem, por isso que por vezes reiteramos neste texto"criar" novo significado: o que está implícito é justamente aquelas complexidades escondidas da mente, subtítulo da obra que está em análise.

[59] A tradução do conceito de *blended space* como *espaço-mescla* é a mesma utilizada por Ferrari (2011).

como os referentes são construídos linguísticamente e, dessa maneira, podemos dizer que a TMC nos ajuda a compreender a referenciação enquanto mecanismo cognitivo.

É nessa chave que buscaremos compreender o *steampunk* nos seguintes termos: como um referente que se dá na medida em que o processo de referenciação se desenvolve, baseado e fundado a partir de uma noção de mesclagem conceptual em que não presta referência isoladamente ao século XIX (histórico), nem a um futuro distópico imaginado, muito menos à subcultura *punk*, mas sim que articula e integra múltiplos domínios conceituais e seleciona conceitos específicos, estabilizando-se a partir de e por práticas culturais (discursivas, estéticas, narrativas, portanto práticas de uma mente corporificada). Nesse sentido, não pode ser explicado por uma teoria clássica da referência, mas por uma teoria que leva em consideração objetos complexos, como ele o é. A TMC fornece assim o modelo explicativo que permite perscrutar, reiteramos, o *steampunk* como um objeto cultural complexo, o *steampunk*, enfim, como uma mesclagem conceptual. Mas para que seja possível compreendê-lo nos termos aqui propostos, devemos antes nos apropriar de alguns conceitos fulcrais da TMC. De acordo com Fauconnier e Turner (2002, p. 46), as etapas fundamentais que levam a uma mescla[60] são as seguintes.

As redes de integração conceitual são compostas de espaços mentais. Esses espaços mentais não se estabelecem nem existem "soltos" na mente, eles possuem relação entre si; por isso, chama-se de rede de integração conceitual o conjunto de espaços mentais. Podem ser compostas de diversos espaços de entrada e espaços-mescla. Os espaços de entrada são espaços mentais onde é possível que determinados elementos sejam relacionados por conexões de correspondência e de contraparte entre si. Por isso se diz que a integração conceitual se manifesta a partir das conexões de correspondência e de contraparte entre os espaços de entrada. Essa correspondência pode ser de vários tipos, como por analogia ou por metáfora. Quando acontece correspondência entre os espaços de entrada, chama-se projeção interdomínios.

Os espaços de entrada, entretanto, para efetivarem a projeção entre si, precisam estar habilitados para o cumprimento dessa função. Quem promove essa habilitação ou manutenção é o espaço genérico. Para os autores Fauconnier e Turner (2002, p. 41), ele se caracteriza como o espaço que "mapeia cada uma das entradas e contém o que elas têm em comum"[61], ou seja, o espaço genérico provê que seja possível que dois espaços de entrada (ou mais)

---

[60] Paráfrase *pari passu* da explicação exposta pelos autores em questão na página número 47 de *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities* (2002).

[61] Tradução livre de: "maps onto each of the inputs and contains what the inputs have in common"

viabilizem a projeção interdomínios a partir de propriedades comuns compartilhadas entre eles. Nasce desse processo a mescla. A mescla é fruto da estrutura projetada dos espaços de entrada e também reflete o espaço genérico na medida em que se assemelha a ele: tanto ele quanto ela possuem informações relacionadas aos espaços de entrada, entretanto a mescla "contém estrutura mais específica"[62] (Fauconnier e Turner, 2002, p. 47). Nesse contexto, existe ainda aquilo que os autores chamam de projeção seletiva.

A projeção seletiva diz respeito ao fato de que não são todos elementos nem todas relações dos espaços de entrada que estão presentes na mescla. Existem diversas configurações possíveis. Por sua vez, a mescla se caracteriza como uma estrutura emergente resultado das conexões de correspondência e de contraparte (e da projeção interdomínios) dos espaços de entrada. Nas palavras de Fauconnier e Turner (2002, p. 44) "À medida que executamos a mescla, as ligações com as entradas são constantemente mantidas, de modo que todas essas conexões de "semelhança" entre os espaços parecem surgir automaticamente, produzindo um lampejo de compreensão, (...)"[63]. Essa estrutura pode emergir a partir de composição, completamento ou elaboração.

A autora Ferrari (2011, p. 121) explica esses três tipos de caracterizações[64]: a) por composição: os elementos projetados dos *inputs* compõem o espaço-mescla, e as relações que ficam disponíveis não necessariamente existiam nos domínios anteriores à mescla; b) por completamento: a nova composição de elementos no espaço-mescla pode evocar conhecimento compartilhado de frames e modelos cognitivos e culturais ainda não ativados nos inputs; c) por elaboração: em função da nova lógica instaurada, é possível haver novas etapas de trabalho cognitivo dentro da mescla.

Por sua vez, a mescla remete diretamente aos espaços de entrada, e, como já dissemos, ao espaço genérico. Os espaços de entrada relacionam-se entre si bem como com o espaço genérico e com a mescla. Fauconnier e Turner (2002, p. 44) tratam que isso se dá por conta da maneira que a *mescla* é construída: "sabemos que qualquer ponto no caminho da mescla projeta-se em contrapartes nos espaços de entrada. De forma mais geral, qualquer coisa fundida na fusão projeta-se de volta em contrapartes nos espaços de entrada"[65]; e assim, todos os espaços mantêm relações entre si.

---

[62] Tradução livre de: "contain more specific structure".
[63] Tradução livre de: "As we run the blend, the links to the inputs are constantly maintained, so that all these "sameness" connections across spaces seem to pop out automatically, yielding a flash of comprehension, (...)"
[64] Aqui nos remetemos *ipsis litteris* a Ferrari (2011).
[65] Tradução livre de: "we know that any point on the path in the blend projects to counterparts in the input spaces. More generally, anything fused in the blend projects back to counterparts in the input spaces."

Como é possível perceber, não trata-se de um procedimento processual no entendimento de que a mescla "resulta" objetivamente desses espaços. Na verdade ela resulta das relações mantidas nesse aglomerado de espaços, aquelas redes de integração conceitual. Por isso que dizemos que ela "emerge" e que os autores falam de que "parece surgir automaticamente", como na citação trazida anteriormente, ou ainda como nessa adiante, em que comparam todo o processo com uma mágica: "O que chega à consciência é o lampejo da compreensão. E parece mágico precisamente porque todo o elaborado trabalho imaginativo é inconsciente."[66] (Fauconnier e Turner, 2002, p. 44). Claro que a comparação, respeitando os limites teóricos, é somente no campo da ilustração, mostrando como a capacidade criativa humana é, muitas vezes, quase incompreensível dada sua magnitude.

Nesse escopo, a mesclagem conceptual configura-se como o principal mecanismo utilizado pela mente para criar novos conceitos, caracterizando-se como uma operação mental que atua sobre redes de espaços mentais, integrando estruturas provenientes de domínios distintos e produzindo uma organização conceptual emergente, dotada de coerência própria e potencial inferencial. Embora a TMC, conforme desenvolvida por Gilles Fauconnier e Mark Turner, não tenha como foco teórico central a noção de referência, como antes abordamos, ela oferece um modelo cognitivo robusto para compreender como certos conceitos passam a existir cognitivamente e discursivamente.

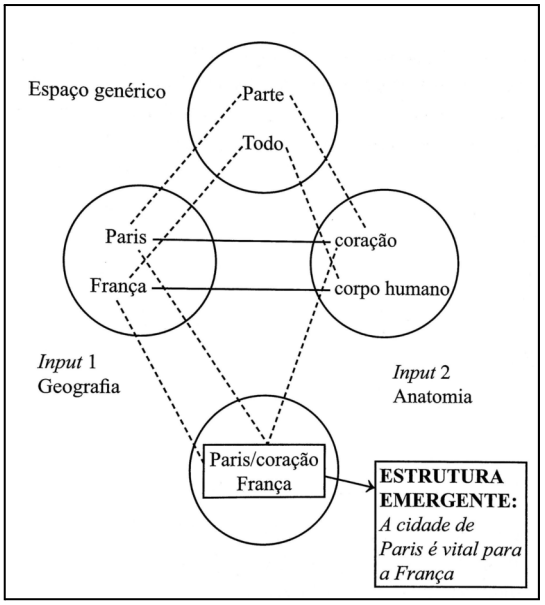
Nesse sentido, a referenciação pode ser compreendida, nos casos de construções conceituais complexas, como um efeito da mesclagem: o referente não é pressuposto nem simplesmente recuperado no mundo, mas emerge como resultado da integração conceptual, sendo progressivamente estabilizado no uso linguístico, no contexto sociocultural e na negociação intersubjetiva por uma mente corporificada.

Assim, a referenciação deixa de ser entendida como um vínculo direto entre palavra e objeto e passa a ser concebida como um processo cognitivo-discursivo, no qual um objeto é construído, reconhecido e mantido como tal no interior de uma rede de integração conceitual. É nessa chave que a TMC se mostra particularmente produtiva para a análise de objetos culturais complexos, como o *steampunk*, cujo estatuto referencial depende precisamente da emergência e estabilização de uma mescla conceptual que articula múltiplos domínios e práticas simbólicas. O processo pode ser ilustrado a partir do exemplo de Ferrari (2001, p. 124):

---

[66] Tradução livre de: "What comes into consciousness is the flash of comprehension. And it seems magical precisely because the elaborate imaginative work is all unconscious."

Imagem 1 — Processo de mesclagem conceptual por Ferrari (2001).



Fonte: Ferrari (2001).

No exemplo analisado por Ferrari, o enunciado "Paris é o coração da França" pode ser explicado à luz da TMC como o resultado de uma rede de integração formada por dois espaços de entrada: um domínio geográfico (Paris/França); um domínio anatômico (coração/corpo humano); articulados a partir de um espaço genérico que fornece a estrutura abstrata comum de relação parte-todo. Essa estrutura genérica licencia a correspondência interdomínios, permitindo que *Paris* seja alinhada ao coração não por semelhança literal, mas por função sistêmica. A partir dessa correspondência, ocorre uma projeção seletiva de elementos dos espaços de entrada para o espaço-mescla, no qual emerge uma estrutura nova: a ideia de que Paris é vital para a França, anteriormente inexistente em qualquer um dos domínios. Nesse processo, o referente não é recuperado de um mundo previamente dado, mas construído cognitivamente na própria mescla, estabilizando-se como um objeto conceptual. Assim, a referenciação não se realiza como designação direta, mas como efeito de uma operação de integração conceptual, evidenciando que, em casos de construção referencial complexa, o referente emerge da articulação dinâmica entre espaços mentais e se constitui no e pelo uso da linguagem.

Porém, antes de avançarmos para a análise do *steampunk* enquanto *mesclagem conceptual*, faz-se necessário introduzir, de modo breve e estritamente operacional, a noção de *cyberpunk*. Essa introdução não implica uma análise aprofundada do *cyberpunk* enquanto gênero, estética, fenômeno ou movimento cultural, mas cumpre uma função explanatória pontual: apontar a base com que dialoga o *steampunk*. Historicamente, o *steampunk* surge em

relação direta ao *cyberpunk*, apropriando-se de sua lógica composicional ao mesmo tempo em que desloca seus referentes tecnológicos, temporais e simbólicos. Assim, a menção ao *cyberpunk* não configura um novo eixo analítico, mas um recurso necessário para compreender os mecanismos de oposição, inversão e reinscrição que operam na constituição do *steampunk*, preparando o terreno para sua explicação nos termos da *mesclagem conceptual*.

6. *STEAMPUNK* E SUA INTERFACE COM O *CYBERPUNK*

Na década de 1980, o *cyberpunk* ganhou popularidade e sua notoriedade pôde ser observada a partir da publicação de diversas obras literárias tais como: *True Names* (1981), de Vernor Vinge; *Cyberpunk* (1983), de Bruce Bethke; *Dr. Adder* (1984), de Kevin Wayne Jeter; *Schismatrix* (1985), de Bruce Sterling; *Voice of the Whirlwind* (1987), de Walter Jon Williams e *When Gravity Fails* (1987) de George Alec Effinger. No cinema houve o lançamento de *Akira* (1988), escrito e dirigido por Katsuhiro Ôtomo e produzido por Ryōhei Suzuki e Shunzō Katō, baseado no mangá de mesmo nome e de autoria de Katsuhiro Ôtomo; *Blade Runner* (1982), dirigido por Ridley Scott e produzido por Michael Deeley, baseado na obra *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick; *Tron* (1982), dirigido por Steven Lisberger e produzido por Donald Kushner; *Videodrome* (1983), dirigido por David Cronenberg e *Robocop* (1987), dirigido por Paul Verhoeven e produzido por Arne Schmidt. Há ainda as *graphic novels, como Black Magic* (1983) de Masamune Shirow; *Shatter* (1985-1988) de Peter B. Gillis e Mike Saenz; *Dominion* (1986) de Masamune Shirow; *Ghost in the Shell* (1989-1991) de Masamune Shirow; *Neuromancer* (1989) de Tom de Haven e Bruce Jensen e *Battle Angel Alita* (1990-1995) de Yukito Kishiro. Todas essas mídias mostram o *cyberpunk* como definidor de novos padrões para a ficção científica da época em questão, o que viria a influenciar tal cena até os dias atuais. Estes novos padrões assumem a forma das problemáticas e temas que atravessavam a cultura da década de 1980 como um todo.

A década de 1980 foi marcada, de modo emblemático, pela intensificação da Guerra Fria entre os Estados Unidos e a então União Soviética, um conflito de natureza político-ideológica que instaurou um clima persistente de tensão geopolítica, materializado em sucessivas crises diplomáticas e em uma das mais significativas corridas armamentistas da história contemporânea. Paralelamente a esse cenário de confronto, consolidou-se um outro vetor igualmente decisivo: o avanço acelerado das tecnologias digitais e informacionais. A

difusão dos computadores de uso pessoal, o desenvolvimento das redes de telecomunicações, os primeiros passos da internet, os progressos na informática, nos *softwares* e na tecnologia espacial passaram a moldar o *ethos* da época. Esses elementos exerceram papel fundamental ao influenciar o imaginário das produções culturais e das mentes criativas do período que, ao projetarem o futuro, o fizeram a partir das inovações tecnológicas então emergentes e progressivamente incorporadas ao cotidiano.

Podemos articular essas características sob a terminologia *cyber*, a qual remete diretamente aos aspectos da cultura computacional e à presença cada vez mais intensa e estruturante dos computadores no cotidiano social, conforme esclarece a *Encyclopedia of Science Fiction*:

> A parte "cyber" da palavra se relaciona com a cibernética: a um futuro onde os blocos industriais e políticos podem ser globais (ou centrados em habitats espaciais) em vez de nacionais, e controlados por meio de redes de informação; um futuro em que as melhorias mecânicas no corpo humano são comuns, assim como as mudanças na mente e no corpo provocadas por drogas e engenharia biológica.[67]

Ainda resta, contudo, a outra metade do termo: *punk*. O *punk* tem origem aproximada na década de 1970, configurando-se como um movimento cultural e musical marcado por uma postura abertamente rebelde, anticonvencional e crítica. Seus temas recorrentes envolvem a alienação social, o desencanto político, a desilusão com as estruturas governamentais e a contestação da cultura *mainstream* e do *establishment*. Tais posicionamentos manifestam-se de forma contundente na semiótica *punk*, por meio de uma iconografia agressiva, do uso de cores escuras, de penteados não convencionais e de um estilo musical deliberadamente idiossincrático, que sustentam e performatizam seus valores e ideais. É a partir desse conjunto de sentidos que o termo *punk* passa a qualificar e a tensionar os elementos associados ao *cyberpunk*, imprimindo-lhes uma dimensão crítica e anti-sistêmica. Nesse sentido, a *Encyclopedia of Science Fiction* esclarece mais uma vez que "A parte '*punk*' da palavra vem da terminologia do rock'n'roll dos anos 1970, significando, nesse contexto, jovem, esperto, agressivo, alienado e ofensivo ao sistema"[68].

Configurado nesses termos, o *cyberpunk* adquire um traço distintivo próprio. Tal caracterização contribui decisivamente para sua inclinação distópica, que pode ser compreendida como uma resposta cultural ao avanço do corporativismo e às concepções

---

[67] Tradução livre de: "The "cyber" part of the word relates to Cybernetics: to a future where industrial and political blocs may be global (or centred in Space Habitats) rather than national, and controlled through information networks; a future in which machine augmentations of the human body are commonplace, as are mind and body changes brought about by Drugs and biological engineering."

[68] Tradução livre de: "The "punk" part of the word comes from the rock'n'roll terminology of the 1970s, "punk" meaning in this context young, streetwise, aggressive, alienated and offensive to the Establishment".

ideológicas de dominação e vigilância engendradas pelos conflitos geopolíticos anteriormente mencionados.

O *cyberpunk* passa, dessa forma, a problematizar os excessos de uma visão de mundo moldada por impulsos totalitários, pelo surgimento de novos impérios econômicos e pela consolidação de formas hegemônicas de poder que se valem da tecnologia para exercer controle, influência e burocratização da vida social. Nesse contexto, a herança do movimento *punk* acrescenta à equação justamente o vetor da contravenção e do questionamento sistemático, tornando visíveis, por meio de diferentes mídias e suportes, sentimentos de inconformismo e crítica. Trata-se, nesse sentido, de uma espécie de socialização da indignação. Em outros termos, *punk* e *cyberpunk* compartilham afinidades temáticas fundamentais, notadamente a crítica social incisiva e uma postura de enfrentamento ao *status quo*.

A partir desse cenário, surgem e se consolidam outros fenômenos análogos ao *cyberpunk*, cada qual articulando estética, tecnologia e imaginário histórico de modo específico. Entre eles, destaca-se o *dieselpunk*, inspirado na estética e nas tecnologias do início do século XX até meados desse período, com especial ênfase no intervalo entre-guerras e no período da Segunda Guerra Mundial; o *atompunk*, centrado na estética e no impacto cultural da era atômica e da corrida espacial, particularmente entre as décadas de 1940 e 1960; o *solarpunk*, que projeta um futuro de caráter utópico ou esperançoso, no qual tecnologias sustentáveis, fontes de energia renováveis (sobretudo a energia solar) e práticas ecológicas ocupam posição central na organização social; o *dreampunk*[69], um dos desdobramentos mais recentes, geralmente associado à exploração de atmosferas oníricas, surrealistas e introspectivas; e o *steampunk*, que se insere nesse conjunto como uma das manifestações mais consolidadas e teoricamente debatidas.

Dessa forma, é o *cyberpunk* que fornece um modelo estrutural decisivo para a emergência das demais "designações" e também do *steampunk*. É possível dizer que este fenômeno ocorre porque o *cyberpunk* estabelece uma lógica de articulação entre tecnologia, crítica social e imaginário histórico que é reapropriada, ressignificada e também deslocada para outros fenômenos *punk*. Ao combinar uma tecnologia dominante com uma postura crítica marcada pela contestação do poder, pela exposição das desigualdades e pela problematização dos sistemas hegemônicos, o *cyberpunk* inaugura um paradigma que pode ser transposto para

[69] Talvez o seu maior expoente seja Cliff Jones Jr., que inclusive tem publicado online um manifesto *dreampunk*: https://cliffjones.substack.com/p/dreampunk-manifesto. O *dreampunk* consta com pelo menos 24 escritores, também listados por Cliff Jones Jr., em seu website.

outros contextos. O *steampunk*, nesse sentido, desloca esse mesmo gesto crítico para um passado reimaginado, substituindo a alta tecnologia digital pela tecnologia a vapor, por exemplo. Assim, mais do que um simples predecessor cronológico, o *cyberpunk* funciona como um operador conceitual que torna inteligível o surgimento do *steampunk* enquanto reconfiguração histórica e simbólica de um mesmo impulso crítico.

7. O *STEAMPUNK*

Considerando o desenvolvimento desse estudo, em resumo, *steampunk* surge pela primeira vez em 1987 e sua criação é geralmente atribuída ao escritor estadunidense Kevin Wayne Jeter, em uma carta publicada na revista *Locus*, em abril daquele ano[70]. Desde sua formulação inicial, o *steampunk* pode ser compreendido como um fenômeno que opera por meio da reimaginação ou, mais precisamente, da reapresentação da realidade histórica da era vitoriana (ainda que, como podemos perceber a partir da análise das definições de que antes tratamos, essa noção não seja estrita), cujos contornos serão aprofundados adiante. Entre as produções inaugurais associadas ao surgimento do termo, destacam-se *Morlock Night* (1979) e *Infernal Devices* (1987), de Jeter; *The Anubis Gates* (1983), de Tim Powers; e *Homunculus* (1986), de James Blaylock.

Diferentemente do *cyberpunk* que rapidamente se disseminou por múltiplos formatos midiáticos, o *steampunk* teve uma origem mais discreta, inicialmente circunscrita sobretudo à literatura. Somente nas décadas seguintes, e em especial ao longo do século XXI, passou a expandir-se para outros domínios culturais, como a moda, os videogames e as artes visuais. Esse desenvolvimento gradual e tardio contribuiu para a consolidação do *steampunk* como um fenômeno de longa duração, cuja construção se dá por meio de um diálogo sistemático com temporalidades históricas pretéritas. Enquanto o *cyberpunk* projeta suas construções ficcionais em cenários futuros, o *steampunk* desloca seu eixo temporal para períodos anteriores, mobilizando o passado como espaço de elaboração ficcional de um futuro.

Esse deslocamento temporal conduz o *steampunk* a uma paisagem histórica já constituída, especialmente a Inglaterra da Era Vitoriana. Ao contrário dos cenários futuros característicos do *cyberpunk*, trata-se aqui de um contexto histórico reconhecível que é reconfigurado por meio de uma operação anacrônica deliberada. O *steampunk* estabelece-se dessa forma nesse espaço temporal mencionado, explorando as possibilidades narrativas, estéticas e técnicas associadas ao período, bem como enfatizando elementos como a

[70] Como apresentamos na seção *b) definições específicas*.

centralidade da energia a vapor, o maquinário industrial de grande escala e a materialidade das engrenagens, do ferro e da fumaça produzida pelos êmbolos e engrenagens.

A realidade histórica que serve de base ao *steampunk* corresponde, portanto, ao período do reinado da Rainha Vitória, entre 1837 e 1901. Esse intervalo concentra transformações técnico-industriais decisivas que impactaram a organização social e cultural britânica, configurando um *ethos* próprio do então Império, marcado pela expansão territorial e pela consolidação de um imaginário associado ao progresso técnico. A operação fundamental do *steampunk* consiste em selecionar elementos característicos desse período (tecnológicos, estéticos e materiais) e reinscrevê-los em novos arranjos ficcionais. Ao acentuar tais traços e deslocá-los de seus contextos originais, produz efeitos de sentido decorrentes de sua reapresentação, sem a pretensão de fidelidade histórica estrita. Trata-se, portanto, de um procedimento de recomposição histórica que privilegia a exploração das potencialidades narrativas e estéticas desses elementos. Vamos debruçar-nos sinteticamente nessa Inglaterra a fim de encarar o *steampunk*, posteriormente, nos termos da TMC.

7.1 UMA INGLATERRA FABRIL E FEBRIL: A ERA VITORIANA

A Era Vitoriana caracteriza-se por um período de intensa prosperidade econômica na Inglaterra, impulsionada tanto pela expansão territorial do Império Britânico quanto pelos desdobramentos da Revolução Industrial e pelos avanços técnicos dela decorrentes. Esse crescimento foi sustentado por uma classe média em expansão, cuja consolidação esteve diretamente vinculada ao acúmulo de riquezas proporcionado pelos novos modos de produção. Paralelamente, esse processo se materializou na proliferação de grandes complexos fabris nos quais predominavam condições de trabalho precárias, como bem sabemos. Ainda assim, a oferta de mão de obra não era um problema: com sua população praticamente duplicada ao longo do século XIX, a Inglaterra tornou-se um sistema em constante sobrecarga, operando como um motor continuamente aquecido.

Nesse contexto, a indústria têxtil e de vestuário alcançou elevado grau de especialização, sobretudo a partir do uso intensivo do algodão e da lã. A produção em larga escala, dessas matérias-primas transformadas, fez da Inglaterra uma potência exportadora, tanto de tecidos acabados quanto de insumos industriais processados. Paralelamente, desenvolveu-se de forma acelerada a indústria do ferro e do aço, diretamente associada à expansão dos sistemas de transporte, como os navios a vapor e as linhas férreas. Esses meios possibilitaram não apenas o deslocamento de trabalhadores, mas também a emancipação da

circulação dos produtos manufaturados. O funcionamento contínuo desse aparato industrial dependia da queima de grandes quantidades de carvão, responsável por gerar o vapor que alimentava máquinas, locomotivas e embarcações. A extração desse minério levou à ampliação do trabalho nas minas, somando-se à já numerosa classe operária urbana, frequentemente submetida a condições insalubres. Esse cenário contribuiu para o surgimento de associações e sindicatos de trabalhadores, que buscavam estabelecer garantias mínimas de proteção laboral.

A intensificação da atividade industrial provocou transformações profundas na organização espacial e social do país. O meio rural passou a esvaziar-se progressivamente à medida que grandes contingentes populacionais migravam para os centros urbanos em busca de trabalho. Esse êxodo rural redefiniu a paisagem das cidades vitorianas, agora densamente povoadas e marcadas pela proximidade entre moradia e local de trabalho. Nesse contexto, o trabalho infantil tornou-se uma prática recorrente, sobretudo porque crianças conseguiam acessar espaços reduzidos das máquinas industriais, consolidando-se como um dos traços mais problemáticos do período. Formou-se, assim, uma ampla classe trabalhadora cuja subsistência estava atrelada a jornadas prolongadas e a condições frequentemente adversas no que tange os meios de trabalho.

Essa reorganização social deu origem a uma estrutura estratificada em grandes classes sociais, estritamente circunscritas. Uma classe composta pela aristocracia tradicional e pela alta burguesia, que passou a acumular capital por meio da indústria e do sistema bancário, exercendo considerável influência sobre as decisões políticas; uma classe que reunia comerciantes, profissionais liberais, como médicos e advogados, e proprietários de empreendimentos de menor porte; e uma classe trabalhadora (o grupo mais numeroso), formada por operários industriais e trabalhadores urbanos. Alguns estudos ainda apontam a existência de um estrato social marginal, composto por indivíduos à margem do trabalho formal, como trabalhadores domésticos e do sexo.

É nesse movimento de condensação e visibilização do *ethos* vitoriano que se insere um dos marcos mais representativos da época, a Grande Exposição dos Trabalhos da Indústria de Todas as Nações, inaugurada em 1º de maio de 1851, em Londres. Realizada no Hyde Park, a exposição foi sediada no Palácio de Cristal, estrutura monumental concebida por Joseph Paxton e construída em vidro e ferro fundido. O edifício, que abrigou cerca de quatorze mil expositores de diversas nacionalidades, não se destacava apenas pela escala ou pelos materiais empregados, mas sobretudo por sua lógica construtiva modular, viabilizada pelos avanços industriais do período. Nesse sentido, a Exposição e o Palácio de Cristal podem

ser compreendidos como uma espécie de condensação material do imaginário técnico da Era Vitoriana: um espaço em que indústria, engenharia, circulação de mercadorias e celebração do progresso se articularam. É precisamente esse repertório, de máquinas monumentais, estruturas metálicas, vapor, vidro, engrenagens e a visualidade da técnica, que será posteriormente retomado, reorganizado e reinscrito em outros contextos, servindo de base referencial para o *steampunk*.

Diante desse conjunto de transformações econômicas, técnicas, urbanas e demográficas, torna-se possível compreender a Era Vitoriana não apenas como um recorte cronológico, mas como um campo de produção simbólica no qual a técnica, a indústria e a organização social passaram a estruturar um imaginário próprio. As máquinas, os materiais industriais, a expansão das cidades e a racionalização do trabalho não se limitaram a operar no plano funcional, mas passaram a constituir referências visuais, espaciais e culturais recorrentes. Esse imaginário técnico-industrial, progressivamente naturalizado no cotidiano, encontrou meios de tornar-se visível, e em certa medida celebrado e reconhecível, sobretudo por meio de eventos e dispositivos que buscavam reunir, ordenar e expor os avanços do período.

Dessa forma, a metade "*steam*" de *steampunk* engloba justamente esse universo técnico e material associado à Era Vitoriana e aos desdobramentos da Revolução Industrial. No interior das produções *steampunk*, entretanto, esse repertório não aparece apenas como cenário histórico reproduzido de maneira fiel. Elementos como o vapor, as engrenagens, as estruturas metálicas, as máquinas industriais, os sistemas ferroviários e a monumentalidade das engenharias do século XIX passam a constituir um conjunto de referências mobilizadas para compor um determinado efeito de sentido, ou melhor, uma determinada conceptualização. Trata-se, portanto, de um domínio de referências linguísticas, históricas e técnicas que servem de base para a organização do imaginário *steampunk*, fornecendo o "material" a partir do qual esse universo ficcional será posteriormente configurado.

Essa descrição um tanto pormenorizada, como a que buscamos empreender neste ponto, é justificada na medida em que, no interior da TMC, a conceptualização é compreendida enquanto fenômeno sociohistoricamente situado, e portanto, compreender as características da Era Vitoriana e da revolução industrial é estabelecer o panorama que subjaz à significação *steampunk*. Este argumento é igualmente aplicável para a seção seguinte. Na qual tratamos da cultura *punk*.

7.2 CRÍTICA, CONTRAVENÇÃO E TRANSGRESSÃO: A CULTURA *PUNK*

Se, como discutido anteriormente, a metade "*steam*" de *steampunk* remete ao universo técnico, social e imagético da Inglaterra vitoriana, a outra metade do termo, "*punk*", estabelece uma relação direta com a cultura, justamente, *punk*. Tal associação não se limita, contudo, a uma mera referência terminológica. Assim como ocorre no caso do *cyberpunk*[71], o sufixo "*punk*" carrega consigo um conjunto específico de valores estéticos, atitudes culturais e formas de posicionamento diante das estruturas sociais estabelecidas. Desse modo, compreender o papel desempenhado pela cultura *punk* torna-se fundamental para esclarecer de que maneira esse segundo domínio contribui para a configuração do imaginário *steampunk*.

A cultura *punk* emerge, sobretudo a partir da década de 1970, como uma forma de contracultura que se caracteriza pela recusa de normas sociais consolidadas e pela contestação direta de instituições e valores dominantes. Nesse sentido, ela compartilha com outros movimentos contraculturais determinados traços gerais, como a valorização da autonomia individual, a crítica às estruturas de poder e a rejeição de padrões culturais hegemônicos. No entanto, aquilo que singulariza o movimento *punk* é a forma particularmente intensa e confrontativa com que tais princípios se manifestam. O que dá voz ao *punk* são elementos como a agressividade estética, o sarcasmo, o niilismo e a subversão, que constituem assim marcas recorrentes desse movimento, organizado menos como um programa político sistemático e mais como um *ethos*, um conjunto de disposições, práticas e atitudes voltadas à contestação do *status quo*.

Nesse contexto, a cultura *punk* pode ser compreendida como uma forma de posicionamento que se manifesta simultaneamente em diferentes esferas da vida social. Música, moda, comportamento e produção artística tornam-se meios privilegiados de expressão desse *ethos* contestatório. Diferentemente de outros movimentos contraculturais da mesma época, como o movimento *hippie*, que, nos anos 1960 e início dos anos 1970, enfatiza ideais de paz, harmonia e transformação social por meio de estilos de vida alternativos, o *punk* assume um registro mais direto, marcado por uma estética da ruptura e do enfrentamento. O movimento *punk*, nesse sentido, tende a confrontar frontalmente aquilo que está estabelecido, muitas vezes por meio de formas expressivas deliberadamente provocativas.

O jovem ocupa um lugar central nesse movimento. É nele que se concentram as qualidades de rebeldia, inconformismo e liberdade frequentemente associadas ao imaginário *punk*. O comportamento deliberadamente dissidente, isto é, aquele que se posiciona contra

[71] Alguns aspectos já abordados sobre o *punk* na seção do *cyberpunk* são aqui retomados em função de serem aprofundados e servirem de substrato para a análise do *steampunk* enquanto mesclagem conceptual.

normas sociais estabelecidas, passa a constituir um dos principais modos de afirmação identitária no interior dessa cultura. Tal dissidência manifesta-se tanto em práticas cotidianas quanto em estratégias simbólicas de visibilidade social, muitas das quais operam por meio da inversão de códigos culturais dominantes.

A dimensão estética desempenha papel relevante nesse processo. O estilo *punk* tornou-se um dos elementos mais reconhecíveis do movimento, funcionando como uma forma de inscrição visual de seus valores. Roupas rasgadas, patches, camisetas estampadas, predominância de cores escuras, correntes, coturnos e piercings constituem alguns dos elementos que compõem esse repertório visual. Da mesma forma, os penteados característicos, como o moicano, operam como marcadores identitários que reforçam a dimensão performativa da cultura *punk*. Esses elementos não apenas distinguem seus adeptos no espaço social, mas também atuam como signos de contestação e pertencimento a uma comunidade cultural específica.

A música ocupa posição central na consolidação e difusão do *punk*. O *punk rock* constitui o principal veículo de expressão dessa cultura, articulando simplicidade instrumental, velocidade rítmica e intensidade sonora a letras marcadas por ironia, crítica social e espírito contestatório. Instrumentos como guitarra elétrica, baixo e bateria estruturam uma sonoridade direta e agressiva que acompanha o teor das mensagens transmitidas nas canções. Nesse sentido, a música *punk* não apenas expressa os valores do movimento, mas também atua como elemento agregador capaz de articular suas diferentes dimensões: estética, comportamental e ideológica em um mesmo campo de produção cultural.

Desse modo, a cultura *punk* configura-se como um conjunto de práticas, valores e expressões simbólicas que privilegiam a contestação, a irreverência e a ruptura com normas estabelecidas. É precisamente esse repertório cultural, marcado pela atitude crítica, pelo sarcasmo e pela recusa de formas convencionais de organização social e estética, que será mobilizado quando o termo "*punk*" passa a compor designações como *cyberpunk* e, mais especificamente ao caso que nos interessa, *steampunk*. Nessas formações, o elemento "*punk*" indica necessariamente uma referência histórica ao movimento cultural dos anos 1970, mas funciona como marcador de uma postura que introduz tensões, deslocamentos e formas de reinterpretação. Considerado nesse enquadramento, o elemento "*punk*" passa a funcionar como um domínio de referências que mobiliza valores e atitudes simbólicas. Rebeldia, irreverência, contestação e deslocamento de normas constituem, assim, traços recorrentes associados a esse domínio. Quando integrado a outros universos temáticos, como ocorre em formações culturais e ficcionais como o *steampunk*, esse repertório não é simplesmente

justaposto a um cenário histórico ou tecnológico, mas participa de um processo mais amplo de reorganização conceptual. É precisamente nesse ponto que a mesclagem conceptual se torna relevante como ferramenta analítica, uma vez que permite descrever como elementos provenientes de domínios distintos, neste caso, o imaginário técnico da Era Vitoriana e o ethos contracultural do *punk*, podem ser integrados de modo a produzir uma configuração nova, dotada de coerência própria, qual seja, o *steampunk*.

8. *STEAMPUNK* COMO MESCLAGEM CONCEPTUAL

Nessa seção iremos analisar, finalmente, o *steampunk* enquanto uma mesclagem conceptual. Para que isso se efetive, retomamos a exposição teórica realizada no capítulo 5, mas aqui de maneira mais sintética em vista de retomar os conceitos operatórios essenciais da teoria em questão. Dessa forma, o desenvolvimento a seguir se configura como uma reancoragem teórica.

A TMC, desenvolvida por Gilles Fauconnier e Mark Turner (2002), constitui um dos modelos centrais da Linguística Cognitiva para explicar como novos significados e estruturas conceptuais emergem a partir da integração de diferentes domínios de conhecimento. Diferentemente de abordagens que concebem o significado como correspondência direta entre linguagem e mundo, a TMC parte do princípio de que a construção de um conceito resulta de operações cognitivas dinâmicas realizadas no interior da mente humana. Tais operações permitem que informações provenientes de diferentes domínios conceptuais sejam articuladas de modo a produzir novas estruturas cognitivas que não se reduzem à simples soma de seus elementos de origem.

No centro desse modelo encontram-se os chamados espaços mentais, que são definidos como estruturas cognitivas temporárias responsáveis por organizar informações relevantes/selecionadas para o processamento de determinadas situações discursivas ou imaginativas. Esses espaços são continuamente construídos e atualizados ao longo da atividade cognitiva, permitindo que indivíduos "manipulem" cenários hipotéticos, representações narrativas ou configurações conceptuais complexas. Em outras palavras, os espaços mentais funcionam como pequenos quadros de representação que possibilitam a organização local de informações durante o raciocínio, a interpretação linguística ou a imaginação.

A partir desses espaços mentais, a TMC descreve a formação de redes de integração conceptual compostas por diferentes tipos de espaços inter-relacionados. Entre eles estão os

chamados domínios de entrada, que correspondem às estruturas conceptuais de base a partir das quais a conceptualização se realiza. Cada domínio de entrada contém elementos, relações e esquemas organizacionais próprios, derivados de experiências culturais, históricas ou cognitivas específicas. Quando dois ou mais desses domínios são colocados em interação, torna-se possível estabelecer correspondências estruturais entre certos elementos de cada espaço, processo que viabiliza a formação de uma rede de integração.

Além dos domínios de entrada, a rede de integração conceptual inclui um espaço genérico, responsável por capturar as estruturas mais abstratas compartilhadas pelos diferentes domínios envolvidos. O espaço genérico funciona como uma espécie de esquema estrutural mínimo, no qual se encontram representadas as relações comuns que tornam possível a integração entre os domínios de entrada. Trata-se, portanto, de um nível de abstração que permite identificar padrões estruturais compartilhados entre domínios que, à primeira vista, podem parecer profundamente distintos.

A partir da articulação entre os domínios de entrada e o espaço genérico, constitui-se o chamado espaço de mesclagem, no qual elementos selecionados dos diferentes domínios são projetados e integrados e geram uma estrutura emergente[72]. Esse processo de projeção seletiva é fundamental para o funcionamento da mesclagem conceptual, pois nem todos os elementos presentes nos domínios de origem são necessariamente transferidos para o espaço de mesclagem. Pelo contrário, a integração ocorre por meio de uma seleção específica de traços e relações que se mostram relevantes para a construção da nova estrutura conceptual.

Uma vez projetados para o espaço de mesclagem, os elementos provenientes dos domínios de entrada podem interagir de maneiras que não estavam presentes nos espaços originais. É nesse ponto que torna-se possível falar naquela emergência de estrutura, conceito central para a TMC. A estrutura emergente corresponde precisamente às propriedades, relações e configurações que surgem apenas no interior do espaço de mesclagem, não estando previamente disponíveis em nenhum dos domínios de origem. Assim, a mesclagem conceptual não se limita a combinar elementos preexistentes, mas produz novas organizações cognitivas capazes de gerar significados que podemos chamar de inéditos.

Nesse sentido, a mesclagem conceptual pode ser compreendida como um mecanismo cognitivo que podemos utilizar para explicar a formação de novos conceitos, metáforas

[72] Lembramos que aqui só estamos retomando os conceitos anteriormente aprofundados. Além disso, quando tratamos de "*um* espaço genérico" ou "*uma* estrutura emergente" o fazemos no singular para fins didáticos e para ilustrar o raciocínio. Na verdade, é impossível olhar para como a mente abstrai esses espaços, pois acontece em um plano linguístico. Assim sendo, em um discurso, em uma conversa real, estaremos sempre operando a partir de dezenas de espaços. Ao menos é isso que compreendemos quando os autores dão o nome do livro acompanhado de "*The Mind's Hidden Complexities*", isto é "As complexidades ocultas da mente".

complexas, e também outras conceptualizações. Ao integrar elementos provenientes de diferentes domínios, a mente humana é capaz de gerar estruturas conceptuais que ultrapassam os limites de seus domínios de origem, criando novas configurações de significado. É precisamente essa capacidade de integração que permite compreender fenômenos complexos nos quais diferentes tradições históricas, imaginários técnicos e orientações ideológicas se articulam na formação de novos objetos de sentido, como o *steampunk*. Quando determinados elementos históricos, tecnológicos ou culturais são reconfigurados em uma nova estrutura (narrativa, estética, ou, não tão somente elas) torna-se possível descrever esse processo como resultado de uma rede de integração conceptual. A análise dessas redes permite identificar os domínios de entrada envolvidos, os princípios de projeção seletiva que orientam a integração e as estruturas emergentes que caracterizam o novo objeto conceptual produzido.

Ao mobilizar elementos provenientes de contextos históricos, imaginários técnicos e orientações culturais distintas, o *steampunk* pode ser descrito como uma mesclagem conceptual, fruto da integração entre domínios heterogêneos (a Inglaterra vitoriana e o *ethos punk*). No caso do objeto de análise desta pesquisa, essa perspectiva permitirá compreender de que modo determinados elementos históricos e culturais são integrados na formação de uma estrutura conceptual própria.

8.1 *STEAMPUNK*: RETOMADA DO NOSSO OBJETO

Uma vez que ancoramos novamente o aparato teórico da TMC, torna-se necessário retomar igualmente o *steampunk*, agora não mais apenas em sua dimensão descritiva, mas em sua configuração enquanto fenômeno passível de análise cognitiva, ou melhor, enquanto uma mescla. Essa retomada não implica uma repetição do percurso já realizado, mas uma rearticulação dos elementos anteriormente apresentados, de modo a realizar sua inserção no quadro analítico da Linguística Cognitiva.

Levando em consideração o percurso proposto, o *steampunk* pode ser compreendido como um fenômeno de caráter híbrido que articula, simultaneamente, elementos históricos, tecnológicos, estéticos, narrativos e ideológicos. Trata-se de um objeto do qual se manifesta em diferentes suportes, tais como a literatura, o cinema, a moda, as artes visuais e até mesmo a cultura digital[73]; e que se caracteriza pela construção de cenários retrofuturistas nos quais tecnologias associadas ao século XIX são reimaginadas e reconfiguradas. No entanto, essa

[73] Mais especificamente, criação de conteúdo do "nicho" *steampunk* nas redes sociais. Os adeptos se organizam em torno de comunidades online, como o Reddit, mais especificamente na página r/steampunk, que conta com mais de 100 mil seguidores, como é possível checar em https://www.reddit.com/r/steampunk/.

caracterização ainda permanece descritiva se não forem explicitados os princípios que a organizam.

Um primeiro ponto fundamental reside na própria constituição lexical do termo *steampunk*, formado pela justaposição de dois elementos: *steam* e *punk*, como anteriormente abordamos. Essa composição não deve ser interpretada como uma simples soma de significados, mas como um indício da presença de dois domínios conceptuais distintos que participam da formação do objeto. O elemento *steam* remete diretamente ao universo técnico-industrial da Inglaterra do século XIX, enquanto *punk* estabelece uma conexão com um conjunto de valores e práticas associados à contracultura contemporânea.

No que diz respeito ao primeiro desses domínios, o *steam*, não se restringe a um recorte cronológico, mas envolve um conjunto mais amplo de elementos: o desenvolvimento de sistemas industriais, a expansão das redes ferroviárias, o uso intensivo do ferro e do vidro na arquitetura, bem como a valorização da engenharia e da inovação técnica. A esse conjunto soma-se ainda uma dimensão estética específica, caracterizada pela visualidade das engrenagens, das estruturas metálicas e dos dispositivos mecânicos que passam a compor o imaginário que possuímos sobre o período.

Entretanto, como já indicado anteriormente, esse domínio não deve ser compreendido apenas em sua dimensão material. Trata-se também de um campo de produção simbólica no qual a técnica, a indústria e a organização social se tornam referências culturalmente reconhecíveis. A máquina deixa de ser apenas um instrumento funcional e passa a operar como signo de progresso, poder e transformação. Esse conjunto de elementos constitui aquilo que podemos denominar um imaginário técnico-industrial, posteriormente mobilizado e reconfigurado no *steampunk*.

Por outro lado, o segundo elemento da composição lexical, *punk*, remete à cultura *punk*, movimento contracultural que emerge na década de 1970 como forma de contestação ao *status quo* social, político e cultural. Diferentemente de outras manifestações contraculturais que privilegiam formas de resistência mais conciliatórias, o *punk* caracteriza-se por uma postura de confronto direto, marcada pela agressividade, pelo niilismo, pelo sarcasmo e pela recusa das normas estabelecidas. Trata-se, portanto, de um *ethos* que valoriza a ruptura, a autonomia individual e a subversão de padrões dominantes.

Esse *ethos* manifesta-se em diferentes dimensões. No plano estético, expressa-se por meio de uma visualidade provocativa, marcada por roupas rasgadas, uso de correntes, piercings e outros elementos que tensionam convenções sociais. No plano musical, associa-se a gêneros como o *punk rock*, caracterizados por estruturas simples, ritmo acelerado e letras de

forte teor político e contestatório. No plano comportamental, traduz-se em atitudes que desafiam normas sociais e instituem formas alternativas de existência. Mais do que um conjunto de práticas isoladas, a cultura *punk* configura um modo de posicionamento frente ao mundo, orientado pela crítica e pela desestabilização de estruturas consolidadas.

A articulação entre esses dois domínios, de um lado o imaginário técnico da Era Vitoriana e, do outro, o *ethos* contracultural *punk*, constitui o núcleo da formação do *steampunk*. No entanto, essa articulação não se dá de maneira direta ou transparente. O que se observa é a construção de cenários nos quais tecnologias do século XIX são reimaginadas à luz de uma sensibilidade crítica e frequentemente irônica, associada ao *punk*. Máquinas a vapor tornam-se mais sofisticadas, cidades industriais são reconfiguradas, e personagens como cientistas e inventores passam a ocupar posições centrais em narrativas que exploram possibilidades tecnológicas alternativas.

Nesse sentido, o *steampunk* não se limita a reconstruir o passado, mas opera uma reconfiguração desse passado a partir de uma perspectiva contemporânea. A Inglaterra vitoriana, tal como aparece no *steampunk*, não corresponde a uma representação historicamente fiel, mas a uma versão reinterpretada, na qual elementos técnicos e sociais são reorganizados de modo a produzir novos efeitos de sentido.

Do mesmo modo, o *punk*, ao ser integrado a esse contexto, não se apresenta necessariamente em sua forma original, mas como um conjunto de disposições críticas que orientam a maneira como esse passado é reimaginado. Desse modo, o *steampunk* pode ser compreendido como uma mescla que emerge da articulação entre domínios distintos, envolvendo tanto um repertório histórico-tecnológico quanto um conjunto de valores contraculturais. Essa dupla ancoragem permite explicar por que frequentemente mobiliza uma dimensão crítica, seja em relação ao passado que reconfigura, seja em relação ao presente a partir do qual é produzido.

É precisamente nesse ponto que podemos estabelecer a transição para a etapa seguinte da análise. Uma vez caracterizado como formação composta de domínios distintos, o *steampunk* pode ser examinado a partir da identificação desses domínios conceptuais que o constituem e das operações cognitivas responsáveis por sua integração. Tal abordagem permitirá descrever, de maneira mais precisa, os mecanismos pelos quais esse objeto se estrutura, abrindo caminho para sua análise enquanto uma mesclagem.

8.2 *STEAMPUNK*: POR QUAL MOTIVO A TMC

Uma vez que retomamos, de um lado, os princípios fundamentais da TMC e, de outro, as características constitutivas do *steampunk* enquanto seus domínios conceptuais, impõe-se a necessidade de explicitar a pertinência do enquadramento teórico adotado. Em termos metodológicos, trata-se de justificar por que a TMC, tal como formulada por Gilles Fauconnier e Mark Turner, oferece um instrumental analítico adequado para a descrição e explicação do objeto em questão.

O ponto de partida dessa justificativa reside na constatação de que o *steampunk* constitui-se a partir da articulação de domínios historicamente e culturalmente distintos. Esses dois domínios não apenas pertencem a temporalidades distintas, mas também se organizam segundo lógicas culturais, valores e, diríamos, até mesmo formas de sensibilidade significativamente diferentes. Do ponto de vista analítico, essa coexistência de domínios heterogêneos coloca uma espécie de problema que não pode ser adequadamente resolvido por modelos teóricos baseados em correspondência direta, por exemplo. Não se trata, no caso do *steampunk*, de uma mera justaposição de traços oriundos de diferentes campos, como se o objeto resultante pudesse ser descrito pela soma de propriedades previamente disponíveis. Ao contrário, o que observamos é um processo de integração no qual elementos de diferentes domínios são reconfigurados de modo a produzir novos sentidos.

É precisamente nesse aspecto que a TMC mostra-se adequada. Ao conceber o significado como resultado de operações de integração entre espaços mentais, esse modelo permite que descrevamos como domínios distintos podem ser articulados em uma rede de relações que culmina na formação de uma estrutura nova. Torna-se possível explicar, com tal aparato teórico, por que determinados elementos do imaginário vitoriano, como máquinas a vapor, engrenagens e sistemas industriais são mobilizados, no *steampunk*, enquanto outros aspectos históricos são deixados de lado. De modo análogo, apenas certos traços da cultura *punk*, especialmente aqueles associados à subversão, à crítica e à irreverência, são integrados ao processo, não havendo uma transposição integral desse movimento.

Além disso, a TMC oferece ferramentas conceituais para compreender um dos aspectos mais centrais do *steampunk*: o fato de que o cenário por ele produzido não corresponde a nenhum dos domínios de origem considerados isoladamente. A Inglaterra vitoriana, tal como reconstruída no *steampunk*, não é historicamente fiel; tampouco o *punk*, nesse contexto, se apresenta em sua forma sociocultural original. O que emerge é um cenário retrofuturista que combina elementos de ambos os domínios, mas que não pode ser reduzido a

nenhum deles. Esse tipo de configuração, em que o resultado da integração não coincide com suas fontes, é precisamente aquilo que a TMC descreve por meio do conceito de mesclagem.

No caso do *steampunk*, observamos a produção de entidades, cenários e possibilidades tecnológicas que não estão presentes nem na realidade histórica do século XIX nem na cultura *punk* em seu contexto original. Máquinas de funcionamento improvável, sistemas energéticos alternativos, cidades industriais imaginárias e figuras como o cientista-inventor operam como exemplos de estruturas que emergem apenas no interior dessa integração. Tais elementos não podem ser explicados como simples variações de seus domínios de origem, mas exigem um modelo capaz de dar conta da criação de um conceito novo.

Outro ponto relevante é que, ainda que resulte da integração de domínios distintos, o *steampunk* apresenta uma estabilidade em seus modos de representação, o que permite seu reconhecimento como um gênero ou estética específica. Essa estabilidade pode ser compreendida à luz dos mecanismos de mesclagem conceptual na medida em que uma mescla é fruto de relações complexas que são reorganizadas em estruturas cognitivamente manejáveis. Ao condensar diferentes temporalidades, valores e sistemas técnicos em uma configuração integrada, o *steampunk* torna-se um objeto reconhecível e compartilhável no interior de práticas culturais diversas, podendo ser encarado então como uma estética ou um gênero. Poderíamos dizer, na verdade, que a própria noção de estética e de gênero pode nascer a partir da mesclagem, ainda que os limites dessa pesquisa não nos permitem investigar factualmente essa ideia.

Do ponto de vista epistemológico, a escolha da TMC também justifica-se por sua capacidade de que com ela, podemos compreender como se articulam dimensões cognitivas de produção de sentido. Ao invés de restringir a análise a aspectos puramente formais ou históricos, o modelo permite compreender como operações mentais de integração conceptual estão implicadas na constituição de determinados fenômenos cognitivos. Nesse sentido, a análise do *steampunk* não se limita à descrição de suas características externas, mas busca explicitar os mecanismos cognitivos que tornam possível sua própria existência enquanto objeto de sentido.

Dessa forma, podemos conjecturar que o *steampunk* pode exemplificar o tipo de fenômeno que a TMC foi concebida para explicar. Trata-se de um caso em que (i) domínios historicamente distintos são combinados; (ii) o resultado dessa combinação não corresponde a nenhum dos domínios considerados isoladamente; e (iii) há produção de estrutura emergente. Esses três aspectos, tomados em conjunto, configuram exatamente o tipo de rede de integração conceptual descrita por Gilles Fauconnier e Mark Turner (2002).

É com base nessa convergência entre as propriedades do objeto e os pressupostos do modelo teórico que justificamos a adoção da TMC como instrumento analítico nesta pesquisa. A partir desse ponto, voltamo-nos para a etapa propriamente analítica, na qual serão identificados, de maneira mais precisa, os domínios de entrada envolvidos na constituição do *steampunk*, bem como as operações de integração que conduzem à formação de sua estrutura conceptual.

8.3 *STEAMPUNK*: SEUS DOMÍNIOS DE ENTRADA

O primeiro domínio de entrada, que chamaremos de *input 1*, corresponde ao conjunto de representações associadas ao universo técnico-industrial do século XIX, particularmente no contexto da Inglaterra vitoriana. Esse domínio não deve ser entendido como uma reconstrução histórica estrita, mas como um imaginário culturalmente estabilizado e, por vezes, convencionado, composto por elementos recorrentes que, ao longo do tempo, passaram a funcionar como símbolos desse período.

Entre os componentes mais salientes desse domínio, destaca-se, em primeiro lugar, a centralidade do vapor como fonte de energia. A máquina a vapor, enquanto tecnologia paradigmática da Revolução Industrial, não apenas transformou os modos de produção, mas também se tornou um símbolo de progresso técnico e de expansão das capacidades humanas. No plano conceptual, o vapor condensa a ideia de força motriz, de transformação energética e de domínio técnico sobre a natureza.

Associadas a essa matriz energética, encontram-se as engrenagens e os mecanismos visíveis, que compõem uma estética particular baseada na materialidade do funcionamento técnico. Diferentemente de tecnologias contemporâneas, frequentemente marcadas por uma espécie de miniaturização[74], o imaginário vitoriano enfatiza a visibilidade dos processos mecânicos: rodas dentadas, pistões, alavancas e sistemas articulados tornam-se elementos não apenas funcionais, mas também estéticos e em tamanhos comparáveis ao do ser humano.

Outro componente relevante diz respeito às máquinas industriais, entendidas aqui em sentido amplo: dispositivos de produção em larga escala, sistemas fabris e equipamentos destinados à transformação de matéria-prima. Essas máquinas remetem a um modelo de organização social baseado na industrialização, na divisão do trabalho e na racionalização dos processos produtivos. No plano simbólico, elas evocam tanto a ideia de progresso quanto as tensões sociais associadas à mecanização.

[74] Miniaturização no sentido de que a técnica possibilitou a feitura de componentes e "artefatos" cada vez mais minuciosos. Por exemplo, os botões de um controle remoto ou de videogame.

A materialidade desse domínio é ainda reforçada pelo uso recorrente de ferro e vidro, materiais emblemáticos da arquitetura e da engenharia do período. Estruturas metálicas, pontes monumentais, estações ferroviárias e galerias cobertas constituem exemplos de uma estética que combina robustez e transparência, funcionalidade e ornamentação. Esses elementos contribuem para a construção de uma visualidade específica, frequentemente mobilizada no *steampunk*.

Por sua vez, as locomotivas e os sistemas ferroviários, representam a dimensão da mobilidade e da expansão territorial. A ferrovia, enquanto infraestrutura técnica, simboliza a junção do espaço e do tempo, permitindo a circulação de pessoas, mercadorias e informações em escala inédita. No imaginário vitoriano, o trem torna-se um ícone do avanço tecnológico e da integração espacial.

Por fim, cabe destacar a presença de uma engenharia monumental, caracterizada por grandes obras e projetos de alta complexidade técnica. Pontes, túneis, máquinas de grande porte e dispositivos experimentais integram esse repertório, frequentemente associados à figura do engenheiro ou do inventor. Essa dimensão reforça a ideia de um período marcado pela confiança na técnica e na capacidade humana de intervir no mundo.

O *steampunk*, nesse contexto, transforma processos e objetos industriais em signos de de fantasia, articulando a materialidade da técnica com a imaginação estética. Ao combinar monumentalidade, visibilidade dos mecanismos e inovação tecnológica, esse domínio de entrada evidencia a reimaginação e reinventa o imaginário técnico. Tal perspectiva permite compreender como a técnica do século XIX é apropriada, reinterpretada e valorizada fora do seu contexto original, mantendo ao mesmo tempo traços de autenticidade reconhecíveis. Dessa forma, o imaginário vitoriano funciona como ponto de referência estruturante, conectando o real e o imaginário, o passado e a reconfiguração contemporânea das imagens industriais.

Podemos compreender isso a partir da imagem abaixo, do jogo *BioShock Infinite*, um exemplar de *steampunk*. Nela, é possível visualizar o imaginário técnico-industrial associado à Era Vitoriana enquanto domínio de entrada. A predominância de estruturas metálicas, passarelas elevadas, sistemas de engrenagens (responsáveis por levar as cargas, que, na imagem, são protótipos de residências) e a organização vertical do espaço evidenciam uma lógica de produção industrial intensiva, característica daquele período.

Além disso, elementos como ferro, vidro e mecanismos complexos não são apenas funcionais, mas configuram uma estética própria, na qual a técnica se torna visível e, em certa medida, monumentalizada. Essa visualidade industrial constitui um conjunto de traços

salientes que se configuram como uma espécie de adorno; assim, as características do período vitoriano são, aqui, levadas a uma espécie de extremo.

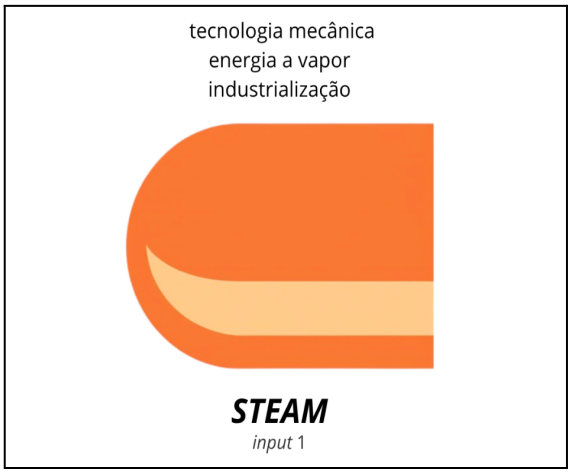
Imagem 2 — Arte conceitual de fábrica do jogo *BioShock Infinite* (2013)



Fonte: Ben Lo, Artista Conceitual Principal.

Em conjunto, esses elementos configuram um *input* estruturado em torno de conceitos como tecnologia mecânica, energia a vapor, industrialização e materialidade visível. Trata-se de um repertório que, embora enraizado em um contexto histórico específico, é mobilizado no *steampunk* de maneira seletiva e reconfigurada. Para fins didáticos, iremos ilustrar esse *input* com o desenho da metade de uma cápsula laranja:

Imagem 3 — *input* do conjunto de representações associadas ao universo técnico-industrial do século XIX, mais precisamente à Inglaterra desse período



Fonte: o autor.

O segundo domínio de entrada, que chamaremos de *input 2*, corresponde ao conjunto de valores e práticas associados ao *punk*, movimento contracultural que emerge na década de 1970 em contextos urbanos marcados por crises econômicas, tensões sociais e insatisfação com estruturas institucionais consolidadas. Diferentemente do domínio anterior, centrado em aspectos técnico-materiais, este domínio organiza-se predominantemente em torno de um *ethos*, isto é, de uma orientação valorativa e comportamental.

Entre os elementos centrais desse domínio, destacam-se, em primeiro lugar, a rebeldia, entendida como disposição para contestar normas estabelecidas e rejeitar formas de autoridade consideradas legítimas. Essa rebeldia não se limita a uma atitude individual, mas se inscreve em práticas coletivas que visam desestabilizar padrões sociais, culturais e políticos. Associada a essa disposição encontra-se a dimensão da contracultura, isto é, a produção de formas alternativas de vida, expressão e organização social que se opõem aos valores dominantes.

O *punk* não apenas critica o sistema vigente, mas também propõe modos distintos de existência, frequentemente marcados pela recusa de convenções e pela valorização da autonomia. A irreverência constitui outro traço relevante, manifestando-se por meio do uso do humor, do sarcasmo e da provocação como estratégias discursivas. No contexto *punk*, tais recursos operam como mecanismos de deslegitimação de discursos oficiais e de questionamento de hierarquias estabelecidas.

A isso soma-se a subversão de normas, que se expressa tanto no plano simbólico quanto no plano material. No nível estético, essa subversão manifesta-se por meio de uma visualidade deliberadamente provocativa: roupas rasgadas, uso de acessórios não convencionais, combinações cromáticas contrastantes e intervenções corporais (como *piercings* e penteados específicos). No nível comportamental, traduz-se em práticas que desafiam expectativas sociais e instituem formas alternativas de identidade.

A estética provocativa funciona como um elemento de coesão desse domínio, articulando suas diferentes dimensões. A aparência, no contexto *punk*, não é meramente ornamental, mas desempenha um papel ativo na produção de sentido, operando como signo de pertencimento e como instrumento de contestação. Desse modo, os elementos aqui descritos não devem ser compreendidos de forma isolada, mas como dimensões interdependentes que se articulam na constituição de um mesmo campo de práticas e significados. Rebeldia, contracultura, irreverência e subversão de normas operam conjuntamente, produzindo um repertório compartilhado que orienta tanto formas de expressão quanto modos de organização e interação. Essa articulação contribui para a manutenção de uma identidade reconhecível, ao

mesmo tempo em que permanece aberta a variações e interpretações conforme os contextos em que se insere. Para fins didáticos, iremos ilustrar esse *input* com o desenho de metade de uma cápsula cinza chumbo, e o estruturamos na imagem seguinte, assim como fizemos com o *input* anterior:

Imagem 4 — *input* do conjunto de representações associadas ao *punk*



Fonte: o autor.

A identificação desses dois domínios de entrada permite estabelecer a base sobre a qual a mesclagem conceptual *steampunk* se constitui. De um lado, temos um domínio técnico-industrial historicamente situado, caracterizado por materialidade, engenharia e sistemas mecânicos; de outro, um domínio contracultural orientado por valores de contestação, subversão e irreverência. A análise subsequente deverá mostrar que não são esses domínios em sua totalidade que participam da integração, mas sim recortes específicos, selecionados em função de sua relevância para a construção do objeto.

8.4 *STEAMPUNK*: O ESPAÇO GENÉRICO

Uma vez identificados os domínios de entrada, torna-se necessário explicitarmos o nível de abstração que possibilita sua integração. No quadro da TMC, esse nível corresponde ao chamado espaço genérico, isto é, a uma estrutura esquemática que não coincide com nenhum dos domínios de entrada em particular, mas que captura propriedades relacionais comuns a ambos. Trata-se, portanto, de um domínio altamente abstrato, cuja função é estabelecer correspondências entre elementos que, à primeira vista, pertencem a universos heterogêneos.

O espaço genérico não é composto por entidades concretas, mas por relações estruturais e "padrões organizacionais". Sua identificação é um passo analítico crucial, pois é ele que torna possível a projeção e, consequentemente, a construção do espaço de mesclagem. Em termos operatórios, o espaço genérico responde à seguinte questão: sob que aspecto os domínios considerados podem ser tratados como instâncias de uma mesma configuração abstrata?

No caso do *steampunk*, a primeira dimensão que se destaca é a do que podemos chamar de sistemas sociotécnicos. Tanto o universo vitoriano quanto o contexto *punk* podem ser compreendidos como configurações nas quais há uma articulação entre tecnologia, organização social e práticas culturais. No domínio da Revolução Industrial, essa articulação manifesta-se por meio da industrialização, da mecanização do trabalho e da reorganização das relações sociais em torno da produção técnica. Já no domínio *punk*, embora a tecnologia não ocupe o mesmo lugar central, há uma relação explícita com sistemas técnicos, especialmente no campo da música, da produção cultural e dos meios de circulação, que são apropriados e ressignificados de maneira crítica, utilizados como promulgadores dos preceitos desse movimento.

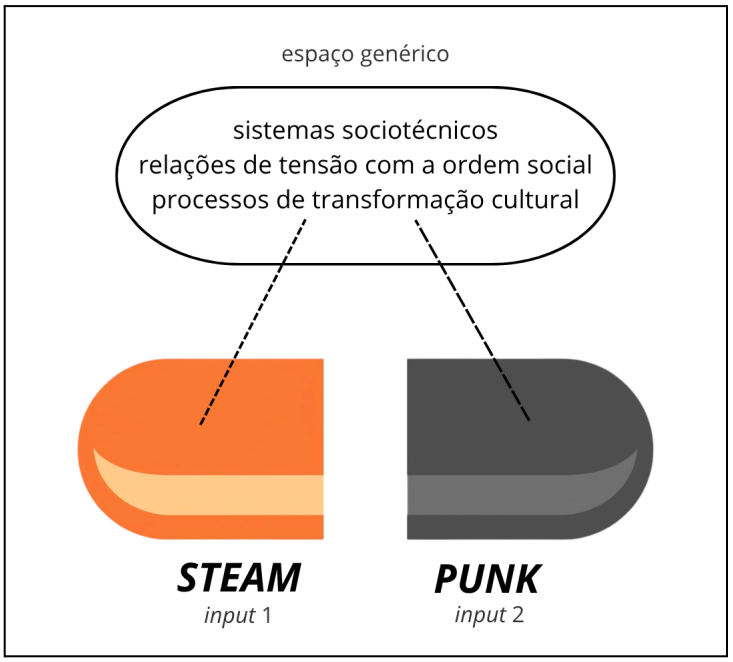
Uma segunda dimensão relevante diz respeito às tensões com a ordem social. Em ambos os domínios, observa-se a presença de conflitos, ainda que de naturezas distintas. No contexto vitoriano, as transformações técnicas e econômicas geraram alterações profundas nas estruturas sociais, frequentemente acompanhadas por desigualdades, exploração do trabalho e reorganização de classes. No contexto *punk*, por sua vez, a tensão é explicitamente tematizada como resistência ao *establishment*, manifestando-se em práticas de contestação e ruptura. Em nível genérico, portanto, ambos os domínios podem ser descritos como cenários nos quais há relações de tensão entre agentes e estruturas sociais.

A essa dimensão soma-se a ideia de transformação cultural. Tanto a industrialização do século XIX quanto o surgimento do *punk* no século XX correspondem a momentos de inflexão, nos quais formas estabelecidas de vida, produção e expressão são reconfiguradas. No primeiro caso, a transformação decorre da introdução de novas tecnologias e da reorganização econômica; no segundo, da emergência de práticas culturais que desafiam normas vigentes. Em termos abstratos, ambos os domínios instanciam processos de mudança que afetam simultaneamente práticas sociais, valores e formas de representação.

A identificação dessas dimensões permite propor que o espaço genérico do *steampunk* pode ser descrito como uma estrutura abstrata composta, então, por: (i) sistemas sociotécnicos; (ii) relações de tensão com a ordem social; e (iii) processos de transformação

cultural. Trata-se de um nível de representação no qual os domínios de entrada deixam de ser considerados em sua especificidade histórica e passam a ser tratados como instâncias de um mesmo esquema relacional. Dessa forma, considerando o *input* 1 e o *input* 2 e agora o espaço genérico, temos o seguinte diagrama:

Imagem 5 — Diagrama do espaço genérico com o *input* 1 e o *input* 2



Fonte: o autor.

Essa abstração não implica perda de informação, mas sim uma reorganização dos elementos em termos de suas propriedades estruturais. É precisamente essa reorganização que possibilita o estabelecimento de correspondências entre os domínios e prepara o terreno para a etapa seguinte da análise: a construção da mescla, na qual elementos selecionados dos *inputs* serão integrados, dando origem à mesclagem conceptual *steampunk*.

8.5 *STEAMPUNK* ENQUANTO MESCLAGEM CONCEPTUAL

Uma vez estabelecidos os domínios de entrada e o espaço genérico que permite sua articulação, chegamos então ao núcleo da análise no quadro da TMC: o espaço de mesclagem. É nesse espaço que se efetiva a integração entre elementos provenientes dos *inputs*, por meio de processos de projeção, resultando na emergência de uma configuração conceptual nova, aquilo que, propriamente, reconhecemos no trajeto desta pesquisa como o *steampunk*.

Importa destacar, desde o início, que a mesclagem não consiste em uma simples transferência integral de elementos dos domínios de entrada, como anteriormente tratamos. Ao contrário, trata-se de um processo altamente seletivo, no qual apenas certos aspectos são projetados, enquanto outros são descartados ou permanecem latentes. Essa seleção não é arbitrária, mas orientada pelo potencial de integração do espaço emergente, bem como pelo espaço genérico. No caso do *steampunk*, podemos observar que, a partir do domínio do imaginário técnico da Era Vitoriana, são projetados sobretudo elementos associados à materialidade da técnica: máquinas a vapor, engrenagens, estruturas metálicas, sistemas industriais e dispositivos mecânicos de grande porte. No entanto, esses elementos não são transferidos tal como se apresentam historicamente. Eles passam por um processo de reconfiguração que os desloca de seu contexto original, permitindo sua recombinação com elementos provenientes do domínio da cultura *punk*, e podemos dizer, deslocados *por conta do punk*, na medida em que esse movimento contracultural, enquanto prática simbólica, viabiliza e permite indisciplina, desobediência, contravenção e ruptura que, traduzidas no *steampunk*, reconfiguram aquela Inglaterra histórica.

Portanto, para com o *punk*, não são projetadas suas manifestações históricas específicas, como as bandas, os contextos urbanos ou determinados eventos, mas sim aquilo que podemos chamar como disposições, tais como, reiteramos: a irreverência, a subversão de normas, a recusa de padrões estabelecidos e a disposição para (re)configurar sistemas existentes. Esses traços funcionam, no espaço de mesclagem, como operadores que orientam a maneira pela qual os elementos técnicos são reorganizados.

É precisamente essa articulação que possibilita a emergência de um primeiro conjunto de estruturas características do *steampunk*: as tecnologias vitorianas alternativas. Máquinas movidas a vapor, no interior da mesclagem, deixam de obedecer às limitações históricas e passam a operar segundo lógicas ampliadas ou mesmo impossíveis do ponto de vista físico. Dispositivos mecânicos tornam-se mais sofisticados, mais complexos e, frequentemente, dotados de funções que extrapolam o repertório técnico do século XIX. Trata-se de uma tecnologia que conserva sua aparência vitoriana, mas que incorpora possibilidades que não estavam disponíveis naquele contexto.

A partir dessa mesma integração, emergem também as chamadas sociedades retrofuturistas. O espaço de mesclagem não apenas reorganiza objetos técnicos, mas também configura cenários sociais nos quais essas tecnologias operam. Tais sociedades não correspondem nem à Inglaterra histórica do século XIX nem aos contextos contemporâneos associados ao *punk*. Elas constituem-se como configurações híbridas, nas quais estruturas

sociais, formas de organização urbana e práticas culturais são reimaginadas a partir da coexistência de elementos de diferentes temporalidades. O resultado é um cenário que parece simultaneamente passado e futuro, sem coincidir plenamente com nenhum desses polos. Vejamos um exemplo na imagem abaixo:

Imagem 6 — *Columbia*, cidade fictícia de *BioShock Infinite*



Fonte: Choicest Games.

Nessa imagem, também extraída de *BioShock Infinite*, podemos observar um exemplo particularmente elucidativo do funcionamento do espaço de mesclagem. Observa-se a presença de uma cidade elevada, por aquilo que no jogo chama-se de levitação quântica, e sustentada por estruturas tecnológicas que evocam princípios mecânicos associados ao século XIX, como o uso do vapor e de sistemas de propulsão. Contudo, tal configuração não encontra correspondência direta no domínio histórico da Era Vitoriana, tampouco pode ser reduzida a uma extrapolação linear de seus avanços técnicos. Trata-se, antes, de uma projeção seletiva de elementos desse domínio, reorganizados de modo a produzir uma estrutura inédita: uma cidade flutuante, dotada de coerência interna própria. Essa reorganização evidencia que o espaço de mesclagem não opera por simples soma de elementos, mas por integração conceptual, na qual novos arranjos espaciais, tecnológicos e simbólicos emergem a partir da interação entre os domínios de entrada.

Outro aspecto central diz respeito às engenharias imaginárias. No espaço de mesclagem, a engenharia deixa de ser apenas um conjunto de práticas técnicas historicamente situadas e passa a operar como campo de invenção. Máquinas impossíveis, sistemas energéticos alternativos e dispositivos de funcionamento não explicados tornam-se recorrentes. Essa dimensão evidencia que a mesclagem não apenas reorganiza elementos existentes, mas também produz novas possibilidades que não podem ser diretamente derivadas dos domínios de entrada, como podemos checar na imagem abaixo:

Imagem 7 — *Songbird*, criatura alada que foi criada por um cientista do jogo



Fonte: Adam Bolton, artista de personagem principal.

A criatura apresentada na imagem, do jogo *BioShock Infinite* (2013), uma espécie de entidade híbrida que combina traços orgânicos e mecânicos, ilustra o princípio de emergência de estrutura no *steampunk*. Seus componentes não podem ser integralmente rastreados nem ao domínio da engenharia vitoriana nem ao domínio contracultural do *punk*; ao contrário, resultam na verdade, de uma reorganização conceptual. A presença de asas metálicas, articulações mecânicas e um corpo que simula organicidade evidencia um deslocamento em relação às categorias tradicionais de máquina e de organismo. É, portanto, um objeto fruto de uma conceptualização emergente, cuja inteligibilidade depende do espaço de mesclagem e não dos domínios de entrada considerados isoladamente. Isso implica reconhecer que os elementos provenientes desses domínios não são simplesmente somados ou justapostos, mas submetidos a um processo de integração seletiva que reorganiza suas propriedades em função de uma nova coerência interna. Nesse sentido, a unidade resultante não pode ser (somente) explicada retrospectivamente a partir de seus componentes de origem, pois se constitui como

um objeto dotado de estrutura própria, com regras de funcionamento e possibilidades de significação que lhe são específicas.

Um outro exemplo desse processo pode ser observado nas cidades móveis representadas no filme *Máquinas Mortais* (2018), nas quais a integração entre esquemas de engenharia industrial e organização urbana dá origem a uma entidade híbrida que somente se torna plenamente compreensível no interior do espaço de mesclagem.

Imagem 8 — Cidades móveis de *Máquinas Mortais* (2018)



Fonte: Suco de Mangá.

Um outro exemplo dessa questão são os autômatos presentes em *Dishonored 2* (2016), criados pelo inventor fictício Kirin Jindosh. Observamos neles a presença de engrenagens expostas, articulações metálicas e um design que remete diretamente ao imaginário técnico-industrial do século XIX; entretanto, tais elementos são reorganizados em uma configuração que não possui equivalente histórico verificável: máquinas antropomórficas dotadas de mobilidade autônoma e função aparentemente coercitiva.

Imagem 9 — Os autômatos presentes em *Dishonored 2* (2016)



Fonte: Polygon.

Trata-se, assim, de uma projeção seletiva em que traços da mecanização vitoriana são integrados a esquemas narrativos de controle, vigilância e violência, produzindo um artefato que não pertence a nenhum dos domínios de entrada isoladamente. Esses autômatos não são apenas máquinas: constituem objetos que condensam tecnologia, poder e ameaça, evidenciando que a mesclagem não reproduz o passado, mas o reconfigura em termos funcionalmente novos. A respeito dessa característica do deslocamento da inventividade vitoriana e da figura do cientista/inventor como agente dessa performance, há ainda um outro exemplar:

Imagem 10 — O cientista Godwing Baxter, um dos personagens principais do filme Pobres Criaturas (2023)



Fonte: *Vanity Fair*.

A cena acima, centrada na figura do cientista Godwing Baxter, do filme *Pobres Criaturas* (2023), e nos dispositivos que o circundam, exemplifica a emergência de uma racionalidade tecnocientífica própria do *steampunk*. Os aparatos presentes, compostos por tubos, recipientes de vidro e substâncias em circulação, evocam uma materialidade experimental que remete a práticas científicas pré-modernas, mas cuja configuração não corresponde a nenhum sistema técnico historicamente estabilizado. Trata-se de uma ciência que opera sob uma lógica interna distinta, na qual os limites entre o empírico e o especulativo

são reorganizados. Nesse sentido, não estamos diante de uma extensão da ciência vitoriana, mas da constituição de um regime de inteligibilidade emergente, no qual a tecnologia não apenas executa funções, mas participa da construção de novas possibilidades ontológicas.

No plano estético, observa-se um movimento efetivo da estilização dos aspectos industriais. Elementos como ferro, vidro, engrenagens e vapor, provenientes do domínio vitoriano, são reconfigurados sob a influência do *punk*, resultando em uma visualidade que combina materialidade técnica e estilização. A máquina não é apenas funcional, mas também ornamental; sua visibilidade e complexidade tornam-se parte constitutiva da experiência estética. Essa estilização contribui para a estabilização do *steampunk* enquanto formação reconhecível no interior de diferentes práticas culturais. Além disso, essa mesma técnica do período vitoriano que é propositadamente exagerada em função do eixo *punk*, traduz-se até mesmo no estilo das roupas, como podemos perceber na imagem abaixo:

Imagem 11 — Bella Baxter, personagem principal de *Pobres Criaturas* (2023)



Fonte: *Vogue,* Globo.

A composição visual da personagem Bella Baxter no filme *Pobres Criaturas* (2023) evidencia o modo como o espaço de mesclagem opera também no nível estético-cultural. A vestimenta remete a formas e silhuetas associadas ao vestuário vitoriano, especialmente no que diz respeito à estrutura rígida, ao volume e ao acabamento detalhado. No entanto, tais

elementos são reconfigurados por meio de escolhas cromáticas, cortes e texturas que não correspondem a padrões historicamente situados aquele período, produzindo um efeito de deslocamento. Essa reorganização indica que não se trata de reprodução estilística, mas de uma rearticulação de traços selecionados, os quais passam a funcionar como marcadores visuais dentro de um novo enquadramento.

Por fim, podemos encontrar um outro exemplar de *steampunk* nas histórias em quadrinhos do universo *Brasiliana Steampunk*, criado por Enéias Tavares. A composição visual associada a essas histórias oferece um exemplo para compreender a estabilização de nosso objeto. A imagem articula personagens, vestimentas, dispositivos tecnológicos e ambientação que remete simultaneamente a repertórios históricos distintos: elementos de indumentária oitocentista, aparatos mecânicos, dirigíveis; reorganizados em um cenário que não corresponde a nenhuma configuração histórica específica. Observa-se, assim, um processo de integração no qual traços selecionados de diferentes domínios são reconfigurados sob uma lógica narrativa própria, produzindo um universo que busca ser coerente e reconhecível enquanto *steampunk*. Essa coerência não decorre da fidelidade a um dos domínios de entrada, mas da estabilização de uma mescla.

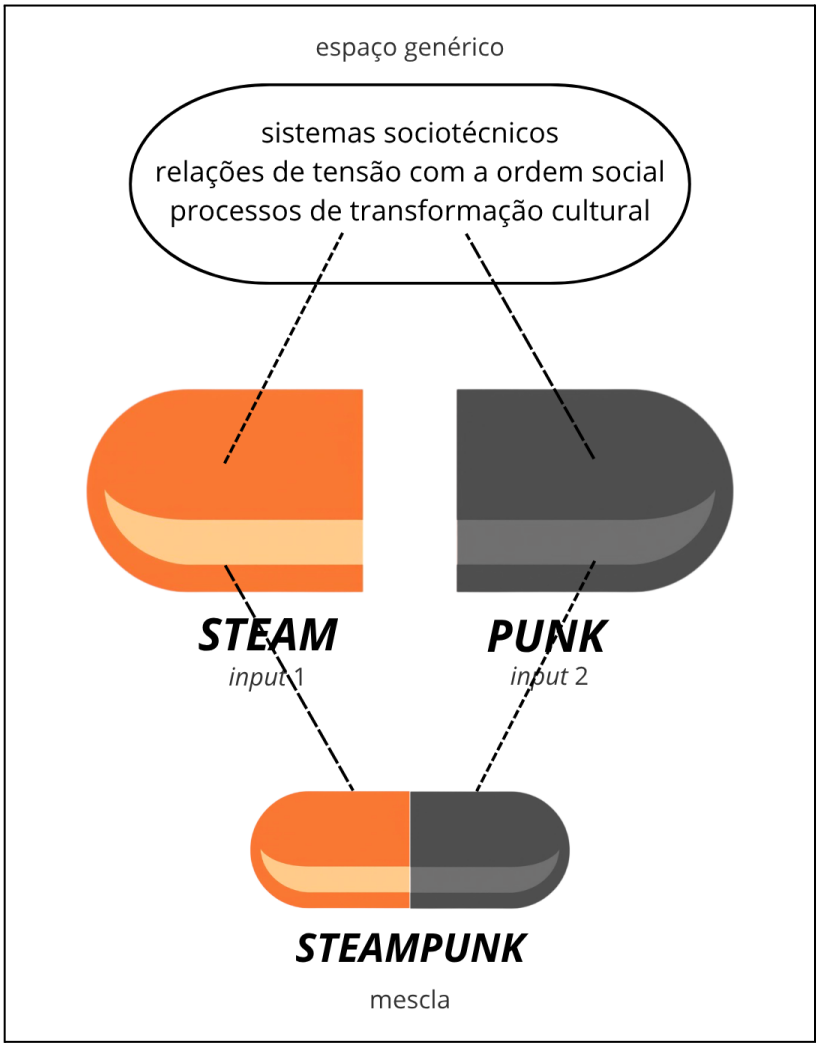
Imagem 12 — Personagens principais de *Brasiliana Steampunk*.



Fonte: Karl Felippe, artista das histórias em quadrinho *Brasiliana Steampunk.*

O ponto decisivo dessa análise reside no fato de que nenhuma dessas estruturas (tecnologias alternativas; sociedades retrofuturistas; engenharias imaginárias; estética estilizada) está plenamente presente em qualquer um dos domínios de entrada considerados isoladamente. Elas são produtos da integração, isto é, de uma estrutura emergente que só se torna possível no interior do espaço de mesclagem. Atualizando nosso diagrama com a inserção da mescla, temos o seguinte:

Imagem 13 — Diagrama representando o *steampunk* enquanto uma mescla



Fonte: o autor.

Dessa forma, o *steampunk*, enquanto objeto de análise, deve ser localizado precisamente nesse espaço: não nos domínios de origem, nem no nível abstrato do espaço genérico, mas no ponto em que projeções seletivas são integradas e reorganizadas, produzindo uma configuração conceptual nova. É nesse sentido que o espaço de mesclagem não apenas

explica o funcionamento do *steampunk*, mas o constitui enquanto tal, tornando visível o processo pelo qual diferentes domínios são articulados para gerar um objeto linguístico e sócio cognitivamente estruturado, mas não só isso, uma mescla, que se conceptualiza também enquanto referente possível.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação partiu de uma inquietação central: como compreender o *steampunk* sem reduzi-lo a categorias já consolidadas, como gênero ou estética, que, embora produtivas em determinados contextos, mostraram-se insuficientes para dar conta de sua complexidade constitutiva. Ao longo do percurso teórico e analítico empreendido, buscamos demonstrar que tais enquadramentos, ainda que relevantes, tendem a capturar apenas dimensões parciais do fenômeno, deixando à margem justamente aquilo que o caracteriza de modo mais decisivo: sua natureza relacional, processual e emergente.

Nesse sentido, a adoção da TMC como aparato teórico não se configurou como uma escolha meramente alternativa, mas como uma necessidade analítica. Conforme argumentado, o *steampunk* não pode ser compreendido adequadamente a partir de uma lógica classificatória estática, pois sua constituição depende da articulação entre domínios distintos, historicamente situados e cognitivamente integrados. A TMC, ao oferecer ferramentas para descrever processos de integração conceptual, mostrou-se particularmente adequada para apreender esse tipo de fenômeno, no qual a produção de sentido decorre da interação entre diferentes espaços mentais.

Antes, porém, de chegar a essa formulação, foi necessário enfrentar a própria questão da definição do objeto. A discussão em torno das noções de gênero e de estética evidenciou não apenas a multiplicidade de abordagens existentes, mas também os limites dessas categorias quando aplicadas ao *steampunk*. Por um lado, sua caracterização como gênero tende a restringi-lo ao campo narrativo, desconsiderando suas manifestações em outras esferas culturais; por outro, sua compreensão como estética, embora mais flexível, ainda não explicita os mecanismos cognitivos responsáveis por sua constituição. Foi exatamente nesse ponto que a proposta de pensá-lo como mesclagem conceptual se mostrou produtiva, ao deslocar o foco da classificação para o processo.

A incorporação das contribuições de Mondada e Dubois (2015), no âmbito da referenciação, permitiu aprofundar esse deslocamento ao evidenciar que os objetos de discurso não são dados prévios, mas construções sócio-cognitivas. Assim, ao articular

referenciação, conceptualização e significação, tornou-se possível compreender o *steampunk* não como um objeto que preexiste ao discurso, mas como um objeto que dele emerge ao mesmo tempo em que o constitui, e ainda que se estabiliza, provisoriamente, em práticas culturais específicas. Essa perspectiva foi fundamental para sustentar a ideia de que o *steampunk* é, antes de tudo, um objeto cognitivo, cuja existência depende de processos de construção e negociação de sentido.

A análise propriamente dita, estruturada a partir dos princípios da TMC, permitiu explicitar os mecanismos envolvidos nessa construção. A identificação dos domínios de entrada, quais sejam o imaginário técnico da Era Vitoriana e o *punk*, evidenciou que o *steampunk* se constitui a partir da articulação entre uma base histórico-tecnológica e uma disposição contracultural. A partir desses domínios, foi possível descrever o espaço genérico que os conecta, bem como o espaço de mesclagem no qual ocorre a integração seletiva de elementos.

Os resultados dessa integração tornaram-se particularmente evidentes na análise da estrutura emergente. Conforme demonstrado, o *steampunk* não se reduz nem à Inglaterra vitoriana nem à cultura *punk*, mas configura uma organização nova, dotada de coerência própria. Elementos como máquinas impossíveis, engenharias imaginárias, sociedades retrofuturistas e estéticas industrializadas não são simplesmente herdados dos domínios de origem, mas produzidos no interior da mesclagem, como resultado de operações cognitivas específicas.

Dessa forma, foi possível investigar o *steampunk* como uma mesclagem conceptual, na qual processos de projeção seletiva, integração e emergência desempenham papel central. Mais do que isso, argumentou-se que essa mesclagem não apenas combina elementos, mas produz um novo objeto de sentido, que passa a operar de maneira relativamente autônoma no interior das práticas culturais em que se insere.

Em termos mais amplos, esta pesquisa contribui para os estudos sobre o *steampunk* ao propor um deslocamento teórico-metodológico que privilegia a dimensão processual de sua constituição. Ao mesmo tempo, contribui para o campo da linguística cognitiva ao demonstrar a aplicabilidade da TMC na análise de fenômenos culturais ditos complexos, reforçando seu potencial explicativo para além de domínios estritamente linguísticos.

Por fim, cabe destacar que o percurso aqui desenvolvido não esgota as possibilidades de investigação sobre o tema. Ao contrário, ao propor o *steampunk* como objeto de análise sob a perspectiva da mesclagem conceptual, abre-se um campo fértil para pesquisas futuras

que possam explorar, por exemplo, suas manifestações em diferentes mídias, suas variações culturais ou ainda suas articulações com outros fenômenos análogos.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, S.; AQUINO, S. T. DE. De magistro. Tradução: Felipe Denardi. Campinas, São Paulo: Kírion, 2017.

ARAÚJO, I. L. Do signo ao discurso: introdução à filosofia da linguagem. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

CHIAVEGATTO, V. C. (2009). Introdução à linguística cognitiva. Revista Matraga, 24 (v. 16), p. 77-96. Rio de Janeiro.

CAIAFA, Janice. Movimento Punk na cidade: a invasão dos bandos sub. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

CULLER, J. As Ideias de Saussure. Cultrix. 1979.

FAUCONNIER, Gilles. Mappings in thought and language. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

FAUCONNIER, Gilles. Mental spaces: Aspects of meaning construction in natural language. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

FAUCONNIER, Gilles, TURNER, Mark. The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities. New York: Basic Books, 2002.

FERRARI, Lilian. Introdução à linguística cognitiva. São Paulo: Contexto, 2011.

FIORIN, J. L. O projeto semiológico. In: FIORIN, J. L.; FLORES, V. DO. N.; BARBISAN, L. B. (orgs.). Saussure: a invenção da linguística. 1. ed., 1. reimp. São Paulo: Contexto, 2021. p. 99-111.

FREGE, G. Lógica e filosofia da linguagem. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1978.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought. New York: Basic Books, 1999.

MONDADA, L.; DUBOIS, D. Construção de objetos de discurso e categorização: uma abordagem dos processos de referenciação. In. CAVALCANTE, M. M. *et*. *al*. (orgs.). Referenciação. São Paulo: Contexto, 2015, p. 17-52.

PERSCHON, Mike Dieter. e Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture. (Thesis – Doctorate on Comparative Literature). University of Alberta, Alberta, 2012.

PLATÃO. Crátilo. Tradução: Celso Vieira. São Paulo: Paulus, 2014.

SAUSSURE, F. Curso de linguística geral. São Paulo: Cultrix, 2012.

TAVARES, Enéias. Marginais de um passado futurista: o nascimento do gênero *steampunk* nos EUA e sua primeira recepção no Brasil . Abusões, Rio de Janeiro, v. 11, n. 11, 2020.

WITTGENSTEIN, L. Investigações filosóficas. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

ARTSTATION. Artwork “Rlwv”. ArtStation. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/Rlwv. Acesso em: 12 fev. 2026.

ARTSTATION. Projeto “aYve8L”. Adam Bolton. ArtStation. Disponível em: https://adambolton.artstation.com/projects/aYve8L. Acesso em: 12 fev. 2026.

CAMBRIDGE DICTIONARY. *Steampunk*. Cambridge Dictionary. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/steampunk. Acesso em: 8 jun. 2025.

CHOICEST GAMES. BioShock Infinite Review. ChoicestGames. Disponível em: https://www.choicestgames.com/2014/09/bioshock-infinite-review.htmlfc. Acesso em: 12 fev. 2026.

COLLINS DICTIONARY. *Steampunk*. Collins English Dictionary. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/steampunk. Acesso em: 8 jun. 2025.

DARKSIDE BLOG. Enéias Tavares: Brasiliana, *steampunk* é um projeto imersivo em direção à criação de um Brasil fantástico. Darkside Blog. Disponível em: https://darkside.blog.br/eneias-tavares-brasiliana-steampunk-e-um-projeto-imersivo/. Acesso em: 12 fev. 2026.

DICIONÁRIO INFORMAL. *Steampunk*. Disponível em: https://www.dicionarioinformal.com.br/steampunk/. Acesso em: 20 jun. 2025.

HD/SF. Historical Dictionary of Science Fiction: K. W. Jeter. Author. Disponível em: https://sfdictionary.com/author/592/k-w-jeter. Acesso em: 16 jul. 2024.

HD/SF. Historical Dictionary of Science Fiction: *Steampunk*. View. Disponível em: https://sfdictionary.com/view/327/steampunk#qid6694. Acesso em: 16 jul. 2024.

HUDSON, Pat. The Workshop of the World. BBC. 2011. Disponível em: https://www.bbc.co.uk/history/british/victorians/workshop_of_the_world_01.shtml. Acesso em: 16 jul. 2024.

JR, Cliff Jones. A Dreampunk Manifesto. Cliff's Info Dump. 2023. Disponível em: https://cliffjones.substack.com/p/dreampunk-manifesto. Acesso em: 16 jul. 2024.

MERRIAM-WEBSTER. *Steampunk*. Merriam-Webster.com Dictionary. Disponível em: https://www.merriam-webster.com/dictionary/steampunk. Acesso em: 12 jun. 2025.

OXFORD LEARNER'S DICTIONARIES. *Steampunk*. Oxford Learner's Dictionaries. Disponível em: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/steampunk. Acesso em: 15 jun. 2026.

POLYGON. Dishonored 2 and the obsessive note. Polygon. Disponível em: https://www.polygon.com/2016/11/30/13793784/dishonored-2-and-the-obsessive-note/. Acesso em: 12 fev. 2026.

SFE. SFE: The Encyclopedia of Science Fiction: Cyberpunk. Category. Disponível em: https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk. Acesso em: 16 jul. 2024.

SFE. SFE: The Encyclopedia of Science Fiction: Jeter K. W. Category. Disponível em: https://sf-encyclopedia.com/entry/jeter_k_w. Acesso em: 16 jul. 2024.

SFE. SFE: The Encyclopedia of Science Fiction: *Steampunk*. Category. Disponível em: https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk. Acesso em: 16 jul. 2024.

SLATT, Jake Von. The Nine Novels That Defined *Steampunk*. The *Steampunk* Workshop. Disponível em: https://steampunkworkshop.com/nine-novels-defined-steampunk/#google_vignette. Acesso em: 16 jul. 2024.

SUCO DE MANGÁ. Máquinas Mortais Review. Sucodemanga. Disponível em: https://sucodemanga.com.br/maquinas-mortais-review/. Acesso em: 12 fev. 2026.

TAVARES, Enéias. *Steampunk*. In: REIS, Carlos et al. (eds.). Dicionário Digital do Insólito Ficcional (e-DDIF). Rio de Janeiro: Dialogarts, 2022. Disponível em: https://www.insolitoficcional.uerj.br/steampunk. Acesso em: 8 nov. 2025.

VANITY FAIR. Willem Dafoe. Poor Things. Vanity Fair. Disponível em: https://www.vanityfair.com/hollywood/2023/11/willem-dafoe-poor-things-exclusive-awards-insider. Acesso em: 12 fev. 2026.

VOGUE. Figurino de Pobres Criaturas. Vogue Brasil. Disponível em: https://vogue.globo.com/cultura/noticia/2024/03/figurino-pobres-criaturas.ghtml. Acesso em: 12 fev. 2026.

ANEXO A — SIGNIFICADO DE *STEAMPUNK* POR ENÉIAS TAVARES

Steampunk, também conhecido no Brasil como Retrofuturismo, é um tipo de ficção científica ambientado entre o final do século XIX e o início do XX, comumente relacionada aos períodos vitoriano e eduardiano ingleses, mas não exclusiva a esses. Trata-se de um universo hipotético onde a tecnologia a vapor evoluiu sobremaneira, dando origem a uma infinidade de novas invenções que impactaram a sociedade e a cultura. Nele, zepelins e trens ultra velozes, carruagens mecanizadas, maquinários insuflados de magia e autômatos inteligentes, entre outros assombros tecnológicos, científicos e arcanos, convivem com elementos culturais comuns às narrativas do período, como crítica ao imperialismo, exploração comercial, conflito de classes, embate entre ciência e misticismo e alusão a novos movimentos estéticos.

Embora alguns autores associem o steampunk com o conceito de "ucronia", de um ponto onde a linha temporal teria divergido de seu rumo conhecido, outros leem o gênero de uma forma mais fluída, podendo tanto estar diretamente conectado com seu desvio temporal como também utilizar de seus elementos de uma forma meramente secundária. Expandindo essas e outras possibilidades, os críticos franceses Jacques Girardot e Fabrice Méreste (2006) a definem como uma "literatura de reciclagem", podendo utilizar tanto elementos do passado histórico e tecnológico como da bagagem literária e ficcional para criar seus enredos. Já o brasileiro Bruno Accioly (2016), um dos fundadores do Conselho Steampunk no Brasil, o define simplesmente como "Ficção Científica do século XXI ambientada no século XIX utilizando tecnologia criada, inventada ou imaginada no século XX."

De sua origem, muito se pode falar de sua relação com outro subgênero de ficção científica. Surgido nos Estados Unidos no início da década de 1980 como ficção e no final dela como nomenclatura, o steampunk é um indissociável do cyberpunk, não coincidentemente outro subgênero criado no mesmo período e não raro produzido pelos mesmos autores. Numa objetiva fórmula, se os autores do cyberpunk imaginaram como o futuro poderia ser, os escritores steampunk exploraram as possibilidades de como o passado poderia ter sido a partir de tecnologia diferente.

O pano de fundo comum dos dois gêneros se dá pelo fato dos três autores associados ao surgimento do steampunk terem também produzidos obras consideradas cyberpunk. Falamos de K.W. Jeter (1950), Tim Powers (1952) e James Blaylock (1950), três autores que compartilhavam dos mesmos interesses e de um similar fascínio pelo mesmo guru literário, Phillip K. Dick (1928-1982).

No final da década de 1970, os três jovens californianos viviam de produzir histórias de ficção científica distópicas. Nos finais de dia, entre recusas de originais e procura por trabalho, o trio se reunia no O'Hara's Old Towne Pub, em Orange (Califórnia) para beber, revisar manuscritos e trocar ideias. O pub ainda existe e fica a poucos quilômetros da Chapman University, onde Blaylock e Powers são hoje professores. Foi lá que os primeiros três romances steampunks nasceram: Morlock Night (1979), de Jeter, Anubis Gates (1983), de Powers, e Homunculus (1986), de Blaylock.

O primeiro deles situa seu enredo em 1892, quando Mr. Edwin Hocker ouve sobre uma misteriosa Máquina do Tempo do enigmático Dr. Ambrose. Este revela a Hocker que o inventor original deixou o portal aberto – continuando indiretamente o enredo de A Máquina do Tempo, de H. G. Wells, e que agora a Londres vitoriana está na iminência de um ataque dos demoníacos Morlocks. O romance de Powers inicia no presente e joga o leitor numa

viagem ao passado, precisamente ao ano de 1810, quando o milionário J. Cochran Darrow e o acadêmico e classicista Brendan Doyle vão ao passado para assistir a uma conferência de Samuel Taylor Coleridge e um deles é raptado por uma seita de feiticeiros egípcios. Por fim, Blaylock cria uma Londres mágica povoada por personagens insólitos e marcantes como o explorador e aventureiro Lagdon St. Ives, o neoevangelista Shiloh, o cientista Ignatio Narbondo e o milionário inescrupuloso Kelso Drake, personagens que voltariam a aparecer em outras obras do autor.

O que caracteriza esses três romances fundadores é uma revisão fantástica do passado permeada de críticas sociais e reflexões políticas sobre seus próprios dias. Como em outros casos célebres de ficção especulativa, os autores situarem suas histórias cem anos no passado para ficcionalmente tratarem de assuntos pertinentes aos seus próprios dias: o abuso de poder, a segregação de classes, os direitos das mulheres e dos marginalizados, os desafios/perigos da utilização irresponsável da tecnologia, sempre com um revisionismo histórico feito de baixo, a partir da perspectiva de classes que raramente foram os protagonistas da história tradicional.

No ano seguinte à publicação da última dessas obras, Jeter publicou Infernal Devices (1987), livro que consolidaria o novo estilo, apesar deste não ter ainda um título que comportasse sua produção. Esta ausência foi resolvida na seção de cartas da revista de ficção científica Locus, em abril de 1987, quando Jeter, respondendo à resenha de Faren Miller para Infernal Devices escreveu: “Pessoalmente, eu penso que fantasias vitorianas serão o próprio sucesso do momento, desde que tenhamos um termo adequado para o que eu, Powers e Blaylock fazemos. Algo que seja apropriado à tecnologia daquela época, algo como ‘steampunks’, talvez…”

O termo não só foi abraçado como veio a denominar obras tão diversas quanto The Difference Engine (1990) de Bruce Sterling e William Gibson – este também o autor do clássico do cyberpunk Neuromancer (1984) –, The League of Extraordinary Gentlemen (1999), de Alan Moore e Kevin O’Neill, Mortal Engines (2001), de Phillip Reeve, e Leviathan (2009) de Scott Westerfeld, entre tantas outras.

Sobre suas principais característica, podemos dizer que o steampunk literário apresenta uma dimensão social e crítica, de resistência às nobrezas ou às elites. Se eles partiriam do fascínio vitoriano pelo “steam”, uma postura “punk” ou de rebeldia social perpassa a produção do gênero. Tal postura de saída o afastaria da costumeira acusação que a literatura insólita recebe como mera fantasia “infanto-juvenil” ou “entretenimento escapista”. Mesmo compreendendo essas dimensões – e as abraçando abertamente – o steampunk propõe uma revisão crítica do passado a partir de preocupações sociais e posicionamentos ideológicos do presente, algo que implicitamente pode ser percebido e estudado em qualquer obra de arte. Mas no caso do steampunk, essa dimensão é explicitada, muitas vezes no próprio enredo.

Mesmo que seus personagens sejam nobres, burgueses ou intelectuais, estes serão confrontados à luta de classes, à percepção da alteridade desprivilegiada, e também a um novo papel exercido por personagens femininos, que não mais serão reduzidos a elementos depreciativos, idealizados ou vitimizados. A obra de historiadores sociais do século XIX, como Henry Meyhew e o seu London Labour and The London Poor (1840), deu aos autores californianos, e a boa parte daqueles que produziram obras retrofuturistas posteriores, uma visão pouco otimista da idealização vitoriana, hoje profundamente desgastada, demarcando assim as bases do que seria um gênero dedicado a um passado, mas a um passado repleto de

fuligem irritante, prostitutas sifilíticas, gangues infantis famintas e violentas e variados párias sociais.

Brian J. Robb, refletindo sobre a flexibilidade do gênero steampunk, reforça justamente o caráter múltiplo e instigante de suas aventuras, que não compreendem mais limitações de gênero, tempo ou espaço. Aludindo a Mary Shelley, esta comumente citada, ao lado de Júlio Verne e H.G. Wells como antepassados do gênero, Robb afirma:

A construção frankensteiniana da própria palavra steampunk reflete a grande quantidade de obras que podem ser alocadas sob o mesmo conceito: é um mash-up, um pastiche do cyberpunk que pode ser usado dos mais variados modos, mas que sempre leva o leitor a uma ideia mais genérica do que irá encontrar. Trata-se de uma única palavra que compreende diferentes graus do que a audiência perceberá como algo aplicado a várias coisas, não apenas a literatura, mas a filmes, quadrinhos, jogos, moda, arte e até música. (2012, p. 49)

É como se o steampunk como estética funcionasse como um caleidoscópio ficcional, histórico e crítico, não apenas filtrando a realidade do mundo, da tecnologia e da cultura ou as realidades dos textos, como também distorcendo, alterando e recriando esses elementos, produzindo assim, diante da vista do observador, uma imagem igualmente revisionista e futurista, no sentido de alteração do presente e da percepção do passado, para nos levar a outra construção do futuro. Bruce Sterling, no ensaio "The User's Guide to Steampunk", afirma: "As lições mais importantes do steampunk não são a respeito do passado. Antes, são sobre a instabilidade e a impermanência do nosso próprio tempo" (Ibiden WanderMeer, 2011, p. 13).

Em inglês, livros críticos de referência sobre o tema são Steampunk: An illustrated history of fantastical ficcion, fancivul film and other victorian visions (2012), de B. J. Robb, Steampunk – The art of victorian futurism (2011), de Jay Strongman, e a Steampunk Magazine, publicada entre 2011 e 2016 e disponível on-line. Além desses, há o obrigatório Steampunk Bible – An illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad scientists, and strange literature (2011), de Jeff VanderMeer e S. J. Chambers. VanderMeer retornou ao tema com Desirina Boscovich, para produzir também Steampunk User's Manual – An illustrated practical and Whimsical guide to creating retro-futurist dreams (2014). Em francês, destacamos o artigo de Girardot e Méreste "Le steampunk: une machine littéraire à recycler le passé", publicado na revista Cycnos.

Em nosso país, o steampunk também tem recebido atenção crítica. Há o livro de Everly Pegoraro, No compasso do tempo steampunk: A visualidade de uma cultura urbana retrofuturista (Paco Editorial, 2015), entre outros artigos de sua autoria, e a coletânea de textos organizada por Mônica Rebecca Ferrari Nunes Cosplay, steampunk e medievalismo: memória e consumo nas teatralidades juvenis (Editora Sulina, 2017). Esses dois livros são importantes por analisarem o steampunk em outros âmbitos além do literário, com especial ênfase para a formação de clubes e associações dedicados ao tema, como o Conselho Steampunk e eventos de fãs, como é o caso da Steam Con de Paranapiaca, que vai pra sua 6ª edição em 2019 e a Steampunk Santos. Sobre o romance steampunk A Lição de Anatomia do temível dr. Louison (Leya, 2014) há dois artigos de autoria de Bruno Anselmi Matangrano e de Anderson Amaral de Oliveira e Lizandro Carlos Calegari, o primeiro publicado no periódico Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea 48 e o segundo no periódico Abusões 7. Por fim, destacamos o capítulo "Viagem a um passado futurista: o steampunk",

presente em Fantástico Brasileiro: O Insólito Literário do Romantismo ao Fantasismo, de Bruno Anselmi Matangrano e Enéias Tavares (Arte & Letra, 2018).

Quanto à produção ficcional, o Brasil também se destaca pela grande quantidade de romances e coletâneas dedicadas ao gênero. A primeira obra nacional associada a este modo narrativo foi a coletânea Steampunk: Histórias de um Passado Extraordinário (Tarja Editorial, 2009), livro citado no Steampunk Bible de VanderMeer e Chambers. Esta foi seguida por outras coletâneas, como VaporPunk: Relatos Steampunk Publicados sob as Ordens de Suas Majestades (Draco, 2010), SteamPink (Editora Estronho, 2011), Retrofuturismo (Tarja, 2013), coletânea que também contempla outras modalidades do gênero, como o stonepunk, o clockpunk e o dieselpunk, entre outras vertentes. A essas foram seguidas Deus Ex Machina: Anjos e Demônios na Era do Vapor (Editora Estronho, 2013), Erótica Steampunk: Por Trás da Cortina de Vapor (Editora Ornitorrinco, 2013) e VaporPunk: Novos Documentos de uma Pitoresca Época Steampunk (Draco, 2014). Ainda se destaca as noveletas da série Crônicas Póstumas e Charlotte Ventura, produzidas por Bruno Accioly.

De narrativas longas, há O Baronato de Shoah: A Canção do Silêncio (Draco, 2011), de José Roberto Vieira, e sua continuação, A Máquina do Mundo (Draco, 2014), Homens e Monstros: A Guerra Fria Vitoriana (Draco, 2013), de Flavio Medeiros Jr., e Le Chevalier e a Exposição Universal (AVEC, 2015), de A. Z. Cordenonsi. Em 2014, o steampunk chegou a grandes editoras com A lição de anatomia do temível dr. Louison, de Enéias Tavares, obra prometida como primeiro volume da série Brasiliana Steampunk, projeto transmídia que desde então lançou quadrinhos, jogos, portal digital e que tem uma série audiovisual em produção. Por fim, foi lançado Guanabara Real: A Alcova da Morte (Avec, 2107), de Tavares, A. Z. Cordenonsi e Nikelen Witter, romance que deve receber continuação em breve.

Hoje, se discute se, ao falarmos de steampunk, falamos de um subgênero literário ou de uma estética ou movimento cultural. Essa dúvida se dá pelo inegável impacto que o retrofuturismo exerceu e exerce sobre grupos de fãs, artistas e produtores culturais, não necessariamente envolvidos com produção literária. Presente em filmes, séries de televisão, quadrinhos, desfiles e designs de moda e jogos analógicos e digitais, o steampunk continua a reciclar o passado e o futuro, aglutinando-os numa forma narrativa e ficcional que tem despertado a atenção de consumidores e produtores.