



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

ANA CAROLINA ARENHARDT TOMAZ BIALETZKI

PEDAGOGIZADOS POR UM MUNDO *STEAMPUNK*:
Uma análise cultural da produção das ciências por meio do filme *As Loucas Aventuras de James West*

Londrina
2016

ANA CAROLINA ARENHARDT TOMAZ BIALETZKI

PEDAGOGIZADOS POR UM MUNDO *STEAMPUNK*:
Uma análise cultural da produção das ciências por meio do filme *As Loucas Aventuras de James West*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática.

Orientador: Prof. Dr. Moisés Alves de Oliveira.

Londrina
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Bialetzki, Ana Carolina Arenhardt Tomaz.

PEDAGOGIZADOS POR UM MUNDO STEAMPUNK : Uma análise cultural da produção das ciências por meio do filme As Loucas Aventuras de James West / Ana Carolina Arenhardt Tomaz Bialetzki. - Londrina, 2016.
67 f. : il.

Orientador: Moisés Alves de Oliveira.
dissertação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Ciências Exatas, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática, 2016.
Inclui bibliografia.

1. Estudos Culturais das Ciências e Educação - Teses. 2. Pedagogias Culturais - Teses. 3. Steampunk - Teses. 4. Educação - Teses. I. Oliveira, Moisés Alves de. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Ciências Exatas. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática. III. Título.

ANA CAROLINA ARENHARDT TOMAZ BIALETZKI

PEDAGOGIZADOS POR UM MUNDO STEAMPUNK:
Uma análise cultural educacional por meio do filme As Loucas Aventuras de James West

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Moisés Alves de Oliveira
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Marcelo de Carvalho
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dra. Éverly Pegoraro
Universidade Estadual do Centro-Oeste -
UNICENTRO

Londrina, 13 de Maio de 2016.

Aos queridos que me incentivaram
nesta escrita.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me sustentar durante a caminhada da pós-graduação, pelo consolo e amor com que me abraçou nos momentos de desânimo e também de empolgação.

Aos meus pais, Clodoaldo e Mara por serem meus incentivadores. Aos meus irmãos, em especial a minha irmã Leticia que soube lidar com os meus rompantes de loucura durante o tempo que dividimos o mesmo quarto.

Ao meu amado, agora esposo, Gregory por me incentivar, apoiar e por entender minhas ausências. Sua motivação e dedicação me inspiram a fazer o melhor, obrigado por viver comigo, obrigado pelo seu amor.

Ao meu orientador, professor Moisés, que me deu a oportunidade de ocupar uma vaga do curso de mestrado, pela confiança e paciência ao longo desses meses de convívio. Obrigada por instruir-me e compartilhar comigo seus saberes.

Aos companheiros de grupo (GECCE) Angélica, Bruna Castro, Bruna Fary, Cristiane, Diego, Elisa, Ferdinando, Gustavo, João, Marcelo e Vinicius, que me deram apoio ao longo da caminhada. Ao tempo dedicado e as grandes contribuições para a construção dessa dissertação, meus sinceros agradecimentos.

Às amigas Angélica, Daiany e Jéssica, amigas que reclamavam e se alegravam comigo a cada dificuldade e avanço no processo de nos tornarmos mestres. Aos amigos da matemática, Ângela, Cristiano, Hallynnee, Leandro, Marcelo e Mariany que me acolheram em seu grupo e fizeram minha caminhada mais leve.

*“Pensava que nós seguíamos caminhos já feitos, mas parece que não os há. O nosso ir faz o caminho.”
(C.S.Lewis)*

BIALETZKI, Ana Carolina Arenhardt Tomaz. **Pedagogizados por um mundo *steampunk*** - um olhar para o ensino das ciências por meio de um filme de ficção científica. 2016. 67 páginas. Dissertação (Mestrado em Ensino de ciências e educação matemática) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo analisar e problematizar as produções no sentido em que pedagogizam os sujeitos para um mundo *steampunk* e para isso, como material de análise, foi escolhido o filme *As Loucas Aventuras de James West* (1999). Com base na vertente dos estudos culturais, considera-se que produtos midiáticos, como filmes, ensinam determinados modos de ser, estar e fazer, na relação aberta entre obra e espectador. No movimento inverso ao da produção cinematográfica, a escolha das cenas se deu identificando os sentidos que o filme produziu na pesquisadora, dentre os quais se destacou o conceito *steampunk*, que se tornou a ferramenta teórica da análise feita aqui. O *steampunk* coloca sobrasura diferentes conceitos e preconceitos que fluem por entre os grupos culturais, provocando pensamentos a respeito das informações que nos interceptam, das apropriações que fazemos, do que nos constituímos como participantes de uma geração profundamente afetada pela interrelação com os avanços tecnológicos e científicos. Deste modo, no processo de apropriação, entre lutas e desconfiças, em meio a processos de resistência, construímos/endereçamos de maneira negociada o significado de ciência, de homem, de máquina, conceitos que nos ensinam sobre um mundo *steampunk*, no qual relações de criação e interação formam um novo espaço. Por tais possibilidades entendemos que o material analisado pedagogiza e estabiliza modos de se viver e aceitar uma nova posição do homem, que já não é natureza em sua totalidade, que hibridizado se tornou ciborgue. Podemos, assim, apreender que o ato de assistir é um modo de apropriação e mediação cultural, de apropriação, pois nessa troca contrariam-se efeitos de homogeneização do cinema com relação ao grupo de espectadores que se pretende atingir. Encontramos neste trabalho subsídios para conjecturar que a educação pode ocorrer em diversos espaços da sociedade contemporânea, sendo a escola apenas um deles. Interpelados por filmes, propagandas, pela televisão, estamos a todo o momento sendo endereçados, particularmente neste caso, ensinados para a vida em uma sociedade tecnicista, uma vida *steampunk*.

Palavras-chave: Steampunk, Pedagogia cultural, Educação

BIALETZKI, Ana Carolina Arenhardt Tomaz. **Educated by a steampunk world** - a look at the teaching of science through a science fiction movie. 2016. 67 pages. Thesis (MA in Teaching Science and Mathematics Education) - State University of Londrina, Londrina, 2016.

ABSTRACT

This dissertation has an objective of analyzing and problematizing the production in a way that teaches about or, that "pedagogys" the subjects of steampunk's world, for this analysis the chosen material was the movie Wild Wild West (1999). Grounded on cultural studies we believe media products, as movies, teach certain ways of being, feeling and acting, in an open relationship between the work and the viewer. In the opposite movement of movie production, the choice of the scenes occurred identifying the senses that the movie produced on the researcher, among these stands out steampunk concept that became the theoretical analysis tool here. The steampunk a theoretical tool that puts under-erasure different concepts and prejudices that flow through the cultural groups, teasing us to think about information we intercept, appropriations we make, that constitute ourselves as participants in a generation affected by interrelations with technological and scientific advances. Thus, in the process of appropriation, between fights and mistrust amid resistance processes built/address in a negotiated manner the meaning of science, man, machine, concepts that teach us about a world where stempunk creation and interaction relations form a new space. For these possibilities we understand that the material analyzed pedagogization and stabilizes ways to live and to accept a new position of man, it is no longer nature in its entirety, which hybridized became cyborg. We can thus learn that the act of watching is a mode of appropriation and cultural mediation, of ownership, as in this Exchange contradict homogenizing effects of cinema in relation to the Group of spectators to be achieved. We Found this job subsidies to conjecture that education can occur in several different spaces of contemporary society, being the school just one of them. Challenged by movies, television advertisements, we are all now being addressed, particularly in this case taught to life in a technical society, a life steampunk.

Key words: Steampunk, Cultural pedagogy, Education

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cenas do filme "As loucas aventuras de James West". A inspiração steampunk mostra-se no estilo clássico vitoriano das roupas, carruagens, cabelos cacheados das mulheres, leques. Na tecnologia que permitem a criação de uma bicicleta voadora, equipamentos com fins bélicos acoplados a um trem, no colar magnetizado preso ao pescoço dos personagens.	19
Figura 2- West e Gordon a bordo da máquina voadora	23
Figura 3 - Entrada de Arliss Loveless aos representantes da sociedade sul-estadunidense	33
Figura 4 - Ao lado esquerdo West e Gordon de pé no perímetro delimitado por Loveless. Ao lado direito os restos da locomotiva de Loveless, próximo a ela está a máquina de Loveless e o trem de West e Gordon.....	37
Figura 5 - Gordon tenta convencer West a vestir um vestido e cinto que contém uma arma escondida.....	40
Figura 6 - West utiliza alguns aparatos de Gordon na tentativa de salvar o presidente e seus amigos.....	42

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1 NARRATIVAS DE UM INSTANTE: contando minhas histórias	7
2. A FICÇÃO CIENTÍFICA	11
3. O STEAMPUNK - UMA FERRAMENTA TEÓRICA	15
4. O MODO DE ENDEREÇAMENTO: Conexões entre modo de endereçamento, o steampunk e o filme “As Loucas aventuras de James West”.....	27
5. PEDAGOGIZADOS POR UM MUNDO STEAMPUNK	36
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS.....	50

1. INTRODUÇÃO

Dentro de um campo tão vasto quanto possível, ao que se denomina “Ensino de Ciências” inúmeras perspectivas são possibilitadas por diferentes campos de atuação. O trabalho aqui apresentado construiu-se na descoberta de um campo teórico que vem ganhando espaço nas pesquisas voltadas ao ensino no Brasil, os Estudos Culturais, que aqui se afunila mais especificamente como Estudos Culturais das Ciências e da Educação. Por meio dos trabalhos que envolvem as teorizações dos Estudos Culturais, pode-se experimentar uma constante desestabilização de certezas, de formas de pensar e de verdades estabelecidas ao longo da caminhada acadêmica de uma “clássica” formação docente.

Em sua obra “Estudos Culturais da Ciência & Educação”, Wortmann e Veiga Neto (2001) discorrem sobre algumas provocações feitas por meio desses trabalhos, que se relacionam com as ideias e pensamentos impulsionados pelos Estudos Culturais (EC) surgidos nos anos 60. Metamorfoseando, os EC sempre acompanham o ritmo e mudanças sociais, políticas, educacionais, refletindo acerca do modo de vida contemporâneo aos seus estudos. Desde seu início, os EC buscam fazer frente à “hierarquização cultural que fortalece uma visão binária entre alta cultura e cultura de massa”, cultura burguesa e cultura operária, cultura erudita e cultura popular (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003), assim como também não “estabelece qualquer distinção de valor entre ‘senso comum’ e ‘conhecimento científico’.” (WORTMANN; VEIGA-NETO, 2001, P.35).

Uma característica latente desse campo teórico é a grande diversidade de objetos de investigação, resultado do convencimento e aceitação de que as noções do mundo social são construídas a partir da cultura e, por esse motivo, os terrenos de investigação delineiam temas envolvidos com as culturas populares e os meios de comunicação em massa, além de temas que envolvem a construção de subjetividades e identidades.

Dentre as possibilidades, por meio dessa perspectiva, é possível deslocar e reorganizar a compreensão dos estudos, envolvendo o ensino da ciência e da tecnologia, que adquire um sentido amplo, erigindo questões que relacionam ciência e tecnologia para fora do âmbito acadêmico e conteudista,

dando atenção e importância ao conjunto da sociedade. Deste modo, possibilita-se olhar para materiais ditos “informais” que disseminam saberes, como é o caso das instâncias de mídia como: revistas, propagandas, filmes, quadrinhos e desenhos, que atingem o dia a dia dos sujeitos com muito mais frequência em tempo e contato do que os “materiais de ensino”. Presenciamos hoje um crescente número de trabalhos¹ produzidos na problematização da complexa relação de produção e disseminação de saberes e práticas na atualidade, por meio das indústrias de informação.

[...] os Estudos Culturais têm se apresentado como um campo fecundo de análise da produtividade das pedagogias culturais na constituição de sujeitos, na composição de identidades, na disseminação de práticas e condutas, enfim, no delineamento de formas de ser e viver na contemporaneidade. Parte significativa das organizações que hoje educam crianças e jovens (e adultos também) não são educacionais, e sim comerciais (COSTA, 2010, p.137).

O termo “pedagogia cultural”, cunhado por Giroux e McLaren (1998), atenta para a urgência de incluir aos objetos de pesquisa, no campo educacional, temas e organizações que vão além das fronteiras escolares. É importante considerar que esse conceito amplia a visão do processo de educar, que ultrapassa aquilo que conhecemos como instituições de ensino, considerando espaços como filmes, revistas, novelas, comerciais, produtores de opiniões e saberes.

Os meios de comunicação, como pedagogias culturais sedutoras e evolutivas, estão no centro das discussões, pois produzem discursos que preenchem continuamente nossas vidas, ganhando cada vez mais espaço no cotidiano, condicionando desejos e percepções de modo quase imperceptível. (CASTRO, 2013, p.18)

As pesquisas desenvolvidas na vertente dos Estudos Culturais tem dado atenção aos produtos que disseminam saberes e práticas, os quais têm gerado mudanças no comportamento e nas relações dos sujeitos. Desta forma, olhar para esses produtos midiáticos, torna-se uma maneira de ampliar o

¹ São alguns deles: TUCHERMAN; RIBEIRO, 2006; ROCHA, 2008, BICCA; WORTMANN, 2013, CASTRO, 2013

entendimento do processo de educar, como algo que borra a fronteira do que se chama formal. Para Fischer (2002), a mídia participa da constituição dos sujeitos e suas subjetividades, produzindo significações e saberes que conduzem à “educação” das pessoas, a uma pedagogização, “ensinando-lhes modos de ser e estar na cultura em que vivem” (p.153).

A respeito de nossa relação com estas instâncias Castro (2013, p.11) nos diz:

Não estamos acostumados a nos deter nos significados que essas produzem e reproduzem [...], na maioria das vezes simplesmente assumimos estas representações, dificilmente enxergando-as como textos implicados em relações sociais, influenciados por diferentes opiniões e atuantes na construção de subjetividades e identidades.

No entanto, essa pedagogização dos filmes não deve ser entendida como unilateral: no processo de comunicação dessa mídia devemos considerar sua capacidade de dialogar com aqueles que a assistem, compreender os modos de interação entre ambos. Deste modo, o ato de ensinar não se localiza intrínseco à obra fílmica, mas na relação aberta entre obra e espectador, nas relações em que se produz sentidos (MARTÍN-BARBERO, 2003). Partindo dessa percepção teórica, identificamos uma fértil análise das produções de sentido, por meio de um filme de ficção-científica (FC) chamado “As Loucas Aventuras de James West” (1999)². Nesse caso, produção de sentido compreende a leitura do filme, num processo de negociação entre filme e espectador e não por um grupo para o qual ele foi pensado e produzido. Classificado por seus produtores nos gêneros de ficção científica e faroeste o filme produz sua história em um contexto retrofuturista, rompendo a linearidade temporal entre passado, presente e futuro, utilizando trajes da época vitoriana e baseando sua produção de energia no vapor. O filme borra a fronteira cronológica, hibridizando-se às tecnologias e conhecimentos desenvolvidos e

²**Ficha Técnica do filme: Título Original:** Wild Wild West; **Gênero:** Ficção Científica; **Ano de lançamento:** 1999; **Tempo de duração:** 106 minutos; **Diretor:** Barry Sonnenfeld; **Estúdio:** Warner Home Vídeo

criados na contemporaneidade, sendo então classificado pelo público como parte de um subgênero da FC chamado *steampunk*.

A obra aqui analisada recebeu severas críticas, devido ao seu alto custo e baixa arrecadação entre as produções *hollywoodianas*, mas, ainda assim, levantou interessantes possibilidades de teorização. Embora os objetivos comerciais da produção não tenham alcançado o esperado lucro, a obra produz uma temática que permite problematizar e discutir questões que perpassam a realidade contemporânea. Deste modo, o trabalho propõe a análise do filme como material de pedagogia cultural, utilizando como ferramenta teórica o *steampunk*.

Assim como Veiga-Neto (2005), para os fins aos quais me proponho neste trabalho, assumo meu interesse de um sentido bastante utilitário do filme, de uma leitura particular, objetivando, por meio do filme *As Loucas Aventuras de James West*, analisar e problematizar as produções sentidas que educam os sujeitos para um mundo *steampunk*, um mundo onde as relações entre homem e tecnologia borram fronteiras, possibilitando novas perspectivas pedagógicas. Deste modo, o estudo prosseguiu, motivado pela seguinte questão: De que maneira um filme de ficção-científica possibilita a pedagogização para um mundo *steampunk*?

As histórias *steampunk* misturam estética e produção de energia inspiradas em um tempo “retrô”, com tecnologias e elementos futuristas e surgiu num momento de grande crescimento dos meios de produção e desenvolvimento de tecnologias, ganhando destaque entre os produtos midiáticos no início dos anos 90. A inspiração para a construção das histórias do gênero se encontra no período das grandes revoluções da energia a vapor, um período em que se iniciaram os desenvolvimentos tecnológicos, construindo um mundo onde o auge do desenvolvimento tecnológico foi possibilitado pelo vapor. Alguns filmes que também integram essa categoria são: *A liga extraordinária* (2003)³ e *Sherlock Holmes* (2011)⁴.

³Titulo original: *The League of Extraordinary Gentlemen*. Direção de Stephen Norrington, roteiro de James Robinson e produzido por: 20th Century Fox Film, Angry Fims e JD Productions.

⁴Titulo original: *Sherlock Holmes*. Direção de Guy Ritchie e roteiro de Michael Robert Johnson, Anthony Peckham, Simon Kinberg, Lionel Wigram e Arthur Conan Doyle.

A riqueza do gênero *steampunk* e da cultura por ele influenciada, em sua instigadora maneira de relacionar tecnologia e indivíduos, proporcionou, pelo enredo do filme, um olhar provocativo para a forma com que nos apropriamos e disseminamos saberes. Olhar o filme pelos “óculos” do *steampunk* permite que nos conectemos a um novo tempo tecnológico, quando a cultura midiática invadiu o cotidiano e torna-se a cada dia uma cultura popular mais forte. Martín-Barbero (2003) sinaliza, nas particularidades entre comunicação e cultura, uma ponte entre o popular e a mídia, no surgimento das massas urbanas, as relações de sociabilidade, que dizem respeito às práticas cotidianas de todos os sujeitos sociais, na negociação do espaço uns com os outros, mantém-se constante diálogo entre mídia e o popular. Para Kellner (2001, p.9), essa cultura midiática fornece “o material com que as pessoas forjam sua identidade”, ela ensina modos de ser e estar para os sujeitos em construção. Assim a ideia *steampunk* permite que sejam aceitos novos modos de vida, dentro de um espaço ambíguo de possibilidade e impossibilidade, de realidade e ficção. Sobre muitos aspectos, a tecnologia tem provocado modificação das práticas sociais. Para Martín-Barbero (2008), as técnicas midiáticas, oportunizadas pelos avanços tecnológicos, garantiu, à sociedade, oportunidade de interagir com novos “territórios”, mudanças que permeiam o âmbito cultural:

O lugar da cultura na sociedade muda quando a mediação tecnológica da comunicação deixa de ser meramente instrumental para espessar-se, condensar-se e converter-se em estrutural: a tecnologia remete, hoje, não a alguns aparelhos, mas, sim, a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escritas. (MARTÍN-BARBERO, 2008, p.54)

Um fator que está intimamente ligado às novas práticas e ações dos sujeitos de nosso tempo se refere às experiências das altas velocidades com que nos relacionamos e nos comunicamos. Essa velocidade permite acesso a uma enorme quantidade de informações, com a velocidade de apenas um *click*. Tamanha intensidade torna improvável que retenhamos atenção a tudo o que

ocorre ao redor e às informações que nos atingem a cada segundo. Constantemente transitando entre diferentes contextos, recompomos as perdas de percepção, pela capacidade de nosso cérebro *criar* os trechos perdidos, permitindo-nos estar em todos os locais e em nenhum, ao mesmo tempo.

No filme de traços *steampunk*, a transgressão que caracteriza os grupos ligados ao *punk*, permite que problematizemos as mudanças da sociedade e modificações de percepção dos sujeitos, ocasionada pela quantidade de informações diariamente recebidas. A velocidade rouba nossa atenção, a capacidade de acompanharmos tudo o que acontece ao nosso redor e conduz a criação de ilusões que completam nossa compreensão dos fatos. Os saltos ocorridos ao longo do filme deslizam por um mundo imaginado, ficcional, “mundo de momentos presentes e desconectados, momentos que se chocam, mas que nunca formam uma progressão contínua e muito menos lógica” (GREEN E BIGUM, 1995, p. 216).

São essas transgressões e rupturas que nos permitem ver propostas tecnológicas, que fogem à realidade científica, e estabelecer relações heterogêneas entre natural e ficção. Em diversos momentos do filme, podemos encontrar e problematizar alguns “absurdos” científicos, que acabam passando despercebidos. O ato de assistir não é passivo, mas deixamos de perceber as transgressões, misturas e ressignificações de passado presente e futuro, características das performances *steampunk* (PEGORARO, 2014, p.44). Deste modo, o *steampunk*, um conceito menos interessado em um rigor científico, funciona para repensar os modos com que as tecnologias produzem significados (educa, pedagogiza).

Por considerar que essas produções de significado são singulares e ocorrem num movimento de apropriação na troca entre o filme de FC e o espectador, o percurso metodológico deste trabalho buscou considerar os atravessamentos que ocorrem entre o espectador e um filme. Questões que se referem ao social e ao individual, que buscam compreender a relação do texto de um filme com a experiência daquele que o assiste, a estrutura de um drama e a interpretação feita pelo leitor, uma pintura e a emoção da pessoa que a contempla, as práticas sociais que refletem identidades culturais, a estrutura de um currículo e sua aprendizagem (ELLSWORTH, 2001).

Utilizamos, ainda, o conceito de “modos de endereçamento”, cunhado por Ellsworth (2001), em suas relações com o *steampunk*. Essa teoria auxilia nas questões que perpassam pelos estudos do cinema, da literatura, sociologia, história e educação, considerando que a produção de sentido de um indivíduo, ao ser interpelado por um produto de mídia, ocorre de maneira negociada. Refletindo, assim, que, dentre infinitas possibilidades de um “perfil” de público, deve-se admitir que aquele que assiste nunca é, apenas ou totalmente, quem o filme pensa que ele é (ALGUSTI, 2004).

Deste modo, o trabalho aqui apresentado carrega as singularidades, cruzamentos e deslocamentos daquela que o escreve. No espaço formado entre espectador e filme, aquilo que antes já fazia parte de minhas singularidades, produziu sentidos no cruzamento com o que o filme buscava transmitir. Considerando que “o sentido do que somos depende das histórias que contamos [...], em particular das construções narrativas nas quais cada um de nós é, ao mesmo tempo, o autor, o narrador e o personagem principal” (LARROSA, 1994, p.48), na produção deste trabalho, na composição de cada parágrafo de minha escrita, vou construindo sentidos, não apenas por meio de minhas leituras e pesquisas, mas também por minhas experiências como aluna, professora, filha, por tudo o que vivi como pessoa.

1.1 NARRATIVAS DE UM INSTANTE: contando minhas histórias

Mas por que expor um pouco de minhas singularidades?

Justamente por isso, para propor a contingência e especificidade do olhar. Apenas eu, da maneira como sou e estou neste momento, poderia produzir sentidos da forma que produzi, não por ser mais ou menos capaz do que outros, mas pelos atravessamentos e construções que fiz ao longo desse espaço-tempo. Neste sentido faço coro àquilo que Larrosa(1994) entende como formação da identidade e da consciência de si: que não se trata de descobertas, tampouco de alcançar a capacidade de tornar-se transparente para si mesmo, alcançando um eu verdadeiro, mas sim de algo que se constrói e inventa em operações de narração. Carrego, pois, em minha escrita não apenas as teorizações e os longos momentos de reflexão que dediquei para a

produção deste material, mas ainda as construções e reconstruções que realizei ao longo de minha vida.

Ao iniciar no campo dos Estudos Culturais (EC), pouco sabia sobre as diversas possibilidades teóricas, mas desde a minha primeira conversa com meu orientador trocamos ideias e falei sobre meu anseio de fazer algo diferente daquilo que se projeta para os alunos em um curso de licenciatura, algo que me fizesse entender a educação de uma maneira mais ampla, com mais possibilidades, expondo a ele também meu desejo de trabalhar com um filme de Ficção Científica (FC).

A primeira motivação na escolha do filme de ficção científica *As loucas aventuras de James West (Wild Wild West)*, vem dos conhecidos rompantes de ressentimentos ou de virtuosidades desenvolvidos por Nietzsche em *Ecce Homo*. Para Nietzsche (1984), é nas adversidades, nas condições antagônicas que o homem pode crescer, não longe das perturbações, assim para que haja produção é necessário que haja inquietações. Supõe-se que o chamado homem do ressentimento, ao passar por adversidade ou sofrer agressão: “sua reação será espontânea e imediata como o é em sua ‘cólera, amor, respeito, gratidão e vingança’. Desse modo, por seu caráter ativo, ele ‘sacode de si com um solavanco muitos vermes que em outros [homens] se enterrariam” (PASCHOAL, 2012, p.193).

Foi em uma dessas condições antagônicas, descrita por Nietzsche, que escolhi utilizar esse filme. Devido a um impasse de utilizá-lo em uma atividade de graduação, em que trabalhava, com alunos do segundo ano do ensino médio, reações de combustão e energia calorífica. Classificado como uma ciência ilusória o filme foi taxado como impossível de se trabalhar em sala de aula devido a suas “incoerências científicas”. Talvez por estar mais imersa nos apelos midiáticos, dos quais falarei a seguir, não deixei de ver potencialidade em utilizá-lo e tornou-se para mim um grande desafio fazê-lo funcionar. O desejo de utilizar um material que foge às tradicionais “fontes de saberes”⁸ aumentou quando tive acesso a alguns trabalhos⁹ que questionavam

⁸Neste escrito alguns termos são marcados com aspas, utilizo este recurso para alertar o leitor para uma suspensão do sentido tradicionalmente aceito para tais termos. Ao marcar “fontes de saberes”, por exemplo, busco remeter que esse entendimento se da por um grupo de pessoas, e não como uma verdade universal.

as grandes mudanças ocorridas na sociedade ao longo do tempo e de suas relações com os meios de comunicação, em especial o cinema, a televisão e os computadores.

A segunda, talvez, tenha apelos mais obscuros, pois se ajustam à rede que nos constitui nesses tempos midiáticos. Em uma obra que trata a cultura tecnológica, na qual grande parte da humanidade está imersa, Pierre Lèvy (1999) fala dos avanços e do aumento exponencial dos meios de comunicação no cotidiano do homem e chama a atenção para o que Einstein chamou de “bomba das telecomunicações” não ser algo recente na história humana. Mesmo com pouco tempo, o desenvolvimento e uso desses meios de comunicação acarretaram grandes mudanças de percepção acerca da civilização em que vivemos, a multiplicidade de cruzamentos entre a mídia e o espectador (individual e coletivamente) produziu importantes transformações no comportamento, nas práticas e relações dos sujeitos.

Temos, na atualidade, uma grande divulgação das ciências, cada dia mais acessíveis, não as encontramos mais apenas nas salas de aula e seus livros de alfabetização, mas também nos jornais, livros, desenhos, filmes, jogos, em relação direta com as práticas da vida cotidiana, das diversas classes e indivíduos. Torna-se comum que grande parte das representações e saberes que assim nos alcançam, sejam assumidos com naturalidade, tornando-se parte da cultura e exercendo grande influência sobre os sujeitos. Segundo Tucherman e Ribeiro (2006), a mídia, como um meio de difusão de informações, reúne em si a capacidade de realçar alguns fatos como relevantes, assim como de tornar certos temas, objetos ou sujeitos, pouco ou nada.

O acesso à informação - que já não é mais apenas impressa nos livros didáticos, as notícias, que não são mais disseminadas apenas por veículos “oficiais”, a opinião, que não é mais formada apenas por aqueles que se julgavam “preparados” para opinar, dá aos sujeitos acesso e participação.

⁹ GIROUX (1995); KELNER (1995) ; FERRÉS (1996), ELLSWORTH(2001); MARTIN-BARBERO (2001)

Assim, jornais, revistas, blogs, youtubers, facebook e etc... são instrumentos que, da mesma forma, e, em alguns casos, com a mesma credibilidade e maior alcance, produzem opiniões e informações com assuntos que vão, desde os afazeres domésticos, estratégias de empreendedorismo, até o ensino daquilo que foi um dia exclusividade e domínio da instituição escolar: a matemática, o português, a ciência, entre muitos outros.

Assim, seguiremos, no próximo capítulo, conceituando e contextualizando nosso objeto de análise, falando a respeito do gênero Ficção-Científica para que as condições e possibilidades da FC ajudem na compreensão do *Steampunk*, ferramenta teórica que inspirou e permeou a discussão e análise cultural dos movimentos pedagógicos possibilitados pelo filme.

2. A FICÇÃO CIENTÍFICA

A Ficção Científica (FC) é um gênero artístico que se proliferou em revistas, livros e filmes e que alcança hoje grande prestígio entre os milhões de leitores e espectadores mundo afora. Mas nem sempre foi assim, este que hoje alcançou popularidade em diferentes meios de comunicação surgiu num lugar de “menor honra”, suas histórias ganharam espaço entre as “revistas baratas de contos” e histórias em quadrinhos (TAVARES, 1986). Desconsiderada em meio às “grandes literaturas”, a FC emerge nos produtos que o conhecimento erudito classificou como de interesse popular, um produto para a massa.

A nomenclatura *Science Fiction* (Ficção Científica) foi dada nos anos de 1920 por Hugo Gernsback, editor da revista *Amazing Stories*, que buscava incentivar a leitura do gênero literário no qual apostava. Seu ascendente sucesso culminou com o período entre os anos de 1939 e 1950, o que ficou conhecido como “Idade de ouro da ficção científica” (Ibidem), momento em que a FC se impulsiona nos ideais iluministas, com temas de desenvolvimento tecnológico e científico que demonstravam otimismo e confiança no progresso da sociedade num “futuro” (RÉGIS, 2006).

Num contexto histórico de grandes mudanças nas esferas sociais - política, econômica (guerras, desastres ecológicos, revoluções) - foi que a FC, que conhecemos hoje, se construiu. Os avanços científicos e tecnológicos viabilizaram mudanças radicais no modo de vida da sociedade e a FC tornou-se uma maneira de especular os conhecimentos tecnocientíficos e trazer à discussão as mudanças no modo de ver, pensar e viver.

Desenvolvendo-se ao longo do século XX, a FC torna-se um gênero popular, seus filmes arrecadam milhões e reproduzem em suas histórias a possibilidade de um mergulho nas realizações futuras, nos avanços científicos e tecnológicos, produzindo a sensação de presenciar um futuro que parece muito à frente de nosso tempo. Essas possibilidades pintam-se como as melhores, talvez únicas, de atingir o melhor e mais desejável plano da evolução humana.

Segundo Virílio (1984), desde o século XVII, alimenta-se o pensamento (moderno) em que se crê que tecnologia e razão caminham com

foco num futuro no qual todos os males se solucionarão. No passado, a confusão entre homem e coisas, no futuro, clareza, aquilo que não poderia mais confundi-los.

A modernização consiste em sair sempre de uma idade de trevas que misturava as necessidades da sociedade com a verdade científica para entrar em uma nova idade que ira, finalmente, distinguir de forma clara entre aquilo que pertence à natureza intemporal e aquilo que vem dos humanos. [...] O presente é traçado por uma série de rupturas radicais, as revoluções, que formam engrenagens irreversíveis para impedir-nos, para sempre, de voltar atrás. (LATOURE, 2013, p. 70-71)

Assim, os filmes desenvolvem-se, exercendo influência e poder sobre seus espectadores, fortalecendo esse ideal de futuro. Ainda que por vezes interpretado como fantasia ou devaneios, por parte do público, os temas abordados procuram cada vez mais tratar problemáticas contemporâneas. Assim, a FC pode ser vista como um híbrido construído nas relações entre ciência, sociedade, imaginário, crítica, e transmite aos espectadores temas relevantes de sua época (OLIVEIRA, 2006).

Com os avanços de produções cinematográficas a FC ganha as telas e toma o topo de sucesso de bilheteria. Dentre as tramas hollywoodianas que mais arrecadaram podemos citar: E.T.: O extraterrestre (1982 – faturamento de \$11,835,389 em sua estreia), Jurassic Park (1993 - \$ 47,026,828 dólares), Eu sou a Lenda (2007 - \$77,211,321 dólares), Transformers: A vingança dos derrotados (2009 - \$108,966,307 dólares). O similar entre esses e muitos outros filmes de FC é a tensão causada pelo desconhecido, o outro no meio do homem ou até mesmo o homem no meio de outros, neste último caso, problematizados por seres provindos de outros planetas, ou mesmo criados pelo homem, como é o caso de alguns personagens de nossa trama.

Os avanços tecnológicos, o alcance de um “sonho moderno” acarretaram mudanças não apenas no modo de vida do homem. Segundo Causo (2003), a ficção científica já existia desde o século XIX, mas nomeada como *scientific romance*, as histórias desse gênero, que passa a ser conhecido como FC, carregaram, além da mudança em sua nomenclatura, temas como a

ciência, ação, ficção, e romance, apresentando ideias do futuro como uma outra época, distinta da nossa (PEIXOTO e OLALQUIAGA, 1988). Com as mudanças oportunizadas pelos avanços científicos e tecnológicos, surge na produção desses filmes uma visão de futuro, com maquinários, descobertas inacessíveis até a época, apresentando “realidades” distintas de tudo o que se conhecia (PEIXOTO e OLALQUIAGA, 1988).

Os grandes ideais do pensamento moderno de avançar rumo a um futuro “melhor” oportunizaram a construção do que conhecemos hoje como FC, o ideal de um “mundo melhor”, alcançado por meio das conquistas e trabalho humanos, “Os filmes [...] são uma celebração do futuro moderno, das possibilidades abertas pelo futuro” (PEIXOTO e OLALQUIAGA, p. 76, 1988). Essas são marcas fortes nos produtos de FC que perduram até hoje, porém não sejamos ingênuos dizendo que os filmes são ainda os mesmos, com tantas mudanças no modo de ser do sujeito: alguns “efeitos colaterais” começam a surgir, as fronteiras de espaço e tempo se dissolveram e uma nova FC se construiu, afinal de contas, a FC sempre exerceu seu “papel” de dar visão às inquietações de seu tempo.

Todas as metanarrativas oriundas da modernidade escaparam por entre os dedos, ao dissolverem-se num sentimento de descrença ocasionado no período pós-guerra

[...] os longos e sérios esforços da modernidade foram enganosos, foram empreendidos sob falsas pretensões, e são destinados a terminar - mais cedo ou mais tarde - o seu curso; que, em outras palavras, é a própria modernidade que vai demonstrar (se é que ainda não demonstrou), e demonstrar além de qualquer dúvida, sua impossibilidade, a vaidade de suas esperanças e o desperdício de seus trabalhos. (BAUMAN, 1997, p.15)

Assim a FC que apontava para uma expectativa de futuro começa a ver o passado com melancolia, favorecendo o uso do pastiche¹², da

¹²Cópia ou imitação de um objeto supostamente original. A teorização pós-modernista argumenta que no mundo pós-moderno a produção cultural é, em grande parte, feita de pastiches — imitações, cópias e reaproveitamento de materiais e produções prévias. Pode-se observar exemplos de pastiches pós-modernos nas artes plásticas, na arquitetura, na literatura, no cinema, na moda e na cultura popular em geral. Ao mesmo tempo, o pós-modernismo

“reciclagem”, sem o interesse de uma construção de futuro, mas sim de um passado que sonhou com o futuro, “É o paradoxo de uma época sem futuro fazendo ficção científica” (PEIXOTO e OLALQUIAGA, p. 83, 1988).

O longa-metragem analisado contextualiza-se no período do século 19, como falaremos um pouco melhor logo mais, e traduz certa nostalgia com seu visual “retrô”. O passado é visto de forma romântica como um tempo de grande evolução e avanços tecnológicos, em que tudo remetia a um projeto excelente de futuro. Nesse filme, assim como na maioria dos que se enquadram nesse gênero:

As menções à tecnologia são constantes [...], tematizando uma sociedade que tenta se adequar aos avanços e aos preços do progresso tecnológico. Em alguns momentos, apontam-se os aspectos positivos, insinuando os benefícios da tecnologia; em outros, questionam-se os aspectos negativos da relação com o homem. (PEGORARO, 2014, p.128)

O fascínio pela tecnologia é acompanhado do pessimismo com relação a essa mesma tecnologia, digamos por seus efeitos colaterais não previstos. Num embate contra o desconhecido se questiona um “e se...” baseado no desenvolvimento tecnológico, exclusivamente, a partir do vapor, sem evoluir para outros tipos de geração de energia. No caso de nosso filme, não apenas levantam-se questões na área tecnológica e científica, mas também do estranhamento frente ao novo/diferente, nesse caso representado por um outro que fala também dos avanços tecnológicos, um homem-máquina, um ciborgue que coloca em risco a paz da sociedade estadunidense, numa busca egocêntrica por poder. No próximo tópico, trataremos do subgênero Cyberpunk, com peculiaridades no tempo, no visual e nos desenvolvimentos tecnológicos.

celebra o “pastiche” e defende sua utilização generalizada como uma forma de subversão e transgressão estética. (SILVA, 2000, p. 88)

3. O STEAMPUNK - UMA FERRAMENTA TEÓRICA

O *Steampunk* tem sua origem dentro de um de um movimento literário do gênero ficção científica conhecido como *Cyberpunk* (AMARAL, 2006), que exerceu grande influência na construção da proposta *steampunk*. Sua importância teórica neste trabalho acompanha-nos em todo o processo teórico e analítico. A utilização deste como ferramenta teórica possibilitou que, em uma análise cultural, os marcantes traços de transgressão temporal, hibridismo e avanços tecnológicos presentes em suas histórias auxiliassem-nos na análise do filme *As Loucas Aventuras de James West*, como instrumento pedagógico, que ensina modos de viver em uma sociedade, na qual o sujeito e tecnologia, mutuamente, modificam seus espaços, tornando suas fronteiras pouco distintas.

Justamente por tamanha influência, para que se compreendam alguns aspectos e significações *steampunks*, é necessário que antes entendamos um pouco do que foi e como se desenvolveu o *cyberpunk*.

Logo após sua disseminação literária, o movimento *cyberpunk*, que emergiu ao longo da década de 1980, se espalhou como elemento estético cultural e social, podendo ser destacado nas vertentes da ficção-científica e do seu impacto cultural, causado por uma nova visão de mundo (AMARAL, 2009). Na união das palavras cibernética e *punk*, o *cyberpunk* se desenvolveu atentando-se para questões ligadas ao desenvolvimento de automação, controle e comunicação na relação entre homem e máquinas. Atentando-se para as misturas entre humano e não humano, o movimento literário associa a tecnologia de ponta, a racionalidade moderna, às formas de vida e relações de poder de uma sociedade capitalista, tratando a implosão do futuro no presente (BICCA, 2010; PEGORARO, 2014).

As provocações produzidas pelas tramas desse subgênero da Ficção Científica exploraram a corrida tecnológica e seus aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais. Seguindo a ideia “antiestética” transgressora do *punk* “que privilegia o sujo, o escuro, a violência” (GALLO, 2010, P. 288) e se rebela contra os conceitos de ordem e progresso, próprios do pensamento

moderno que se associa a um sentido positivo de mudança, de transformação, de progresso, de controles disciplinares e regulatórios impostos aos sujeitos na tentativa de livrar-se da multidão, que reúne diversos sujeitos mais “fracos”, somando força contra aqueles que governam, que transmitem informação sem discussão, estabelecendo um modelo de governo que se refere a uma forma calculada e racionalizada de direção das condutas (LATOURE, 2001; FOUCAUT, 1995).

As obras cyberpunk apresentam o retrato de uma geração pós-guerra fria, na qual sujeitos formados por ideais positivistas e humanistas, que criam nas promessas de uma redenção futura, possibilitada pelas tecnologias, rendem-se ao pessimismo e descrença, diante da perda da imagem de um futuro bom. Desta forma, o Cyberpunk desenvolve-se no questionamento do que podemos chamar de mito do progresso tecnológico moderno¹⁴ e acaba por difundir “uma nova visão ao mesmo tempo cínica e distópica em relação às possibilidades abertas pelas novas tecnologias” (LEMOS, 2001), os personagens e cenários de suas obras vinculam-se à marginalidade, à solidão, ao caos urbano industrializado de um mundo impactado pela rápida mudança tecnológica, à semelhança da experiência humana entre o fim e início dos séculos XX e XXI.

O subgênero da ficção científica *steampunk* emerge carregando fortes marcas de influências cyberpunks. Despontando em um período de grandes mudanças tecnológicas ligadas à telecomunicação, ao transporte, e também à produção industrial, com o uso da robótica e maquinários, o *steampunk* se popularizou entre os anos 1980 e 1990, que ficou conhecido como período da Revolução Científico-Tecnológica. Suas histórias se produzem numa concepção conhecida como retrofuturista e misturam passado e futuro num universo alternativo, revivendo um tempo passado, com elementos de tecnologia futuristas.

¹⁴No alvorecer do século XXI a capacidade de produzir mais e melhor não cessa de crescer e é assumida pelo discurso hegemônico como sinônimo do *progresso* trazido pela globalização. O progresso é um mito renovado por um aparato ideológico interessado em convencer que a história tem destino certo e glorioso.

Ao expressar descontentamento com o cenário contemporâneo, o *steampunk* advoga uma crítica antimoderna, numa releitura ao homem chamado pré-moderno (ONION, 2008) e antimoderna no sentido de não aceitar a maneira com que o sujeito reage aos efeitos dos “avanços” relacionados ao pensamento moderno, a massificação do sujeito, e num retorno ao homem pré-moderno almejando resgatar a diversidade, de apreciação daquilo que se desenvolve nas novas tecnologias.

O uso do prefixo *steam* (*vapor*) fala da inspiração de um período em que grande parte das produções do subgênero procura retratar a era vitoriana¹⁵, a Revolução Industrial, períodos da história, em que o uso da energia a vapor possibilitou grandes mudanças tecnológicas, como os meios de produção, comunicação, armamento e transporte (SINGER, 2004), além de reestruturar a forma com que o homem vivia, pensava e agia, individualmente e em grupo, aspectos vibrantes na trama do filme que utilizamos em nossa análise. A velocidade em ritmo exponencial alterou os modos de vida, reeducando os sujeitos para o novo tempo de um mundo industrializado, impulsionados pelo vapor da máquina que alimentou o modelo econômico capitalista, desenvolveu novas áreas da ciência, alterou a geografia com a intensa urbanização. Reformas sociais e econômicas deram início ao que se conhece como globalização. Um contexto de rápida revolução social, econômica, cultural reorientou os sujeitos socialmente, classificando e estabelecendo regras que levariam ao um plano de futuro, moderno, quando os desejos e sonhos de todos seriam possíveis, desta forma, remodelando os sujeitos, também, subjetivamente.

Já o sufixo *punk* - para alguns autores desse estilo - evoca a ideia de rebelião contra a estética da produção moderna, que é a crítica ao aspecto da massificação/industrialização de produtos” (PEGORARO, 2015, p.24), que já havia motivado movimentos como o *cyberpunk*. Em sua visão, Pegoraro defende uma sociedade de indivíduos livres da dominação de instituições, o que se opõe ao que podemos chamar de ideologia moderna, de um sistema capitalista que homogeneíza os sujeitos.

¹⁵Relativo à época do reinado rainha Vitória da Inglaterra (1837 a 1901), tempo de desenvolvimento da tecnologia a vapor.

Ao profanar a linha do tempo, essas histórias são conduzidas em uma construção híbrida que articula características da Era Vitoriana com as tecnologias contemporâneas, num processo de criação de conexões, de correspondências que se condensam, construindo um novo discurso, uma nova cultura. O conceito de articulação utilizado por Hall (1997a) descreve a possibilidade e não necessidade de um processo de posicionamento do sujeito, no interior de um determinado discurso, na produção do coletivo, compreendendo as circunstâncias, sob as quais se formam discursos e sujeitos. Assim, a construção da cultura steampunk permeia o pensamento estético-visual vitoriano em seus vestuários clássicos, que privilegiavam romantismo e elegância dos trajes e adereços da época (espartilhos, volumes e babados, smokings, cartolas, relógios de bolso, óculos aviadores, entre outros), além de resgatar o fascínio pelas inovações tecnológicas e aceleração da economia ocorrida no período, resultados alcançados pelo desenvolvimento de maquinários e engrenagens, na grande produção de energia e vapor. O *steampunk* articula a essas características de um tempo “retrô”, o conhecimento, inovações e avanços científicos e tecnológicos que transformaram a sociedade atual (como é o caso dos tanques de guerra, metralhadoras, motores utilizando nitroglicerina, cadeira de rodas motorizada), sem deixar de lado a crítica punk que tenta problematizar as consequências desses avanços, criando tempo e espaço híbridos. Podemos, por meio de tais características, identificar no filme traços que popularmente o colocam em meio aos filmes de inspiração steampunk (Figura 1). A atribuição dessa “classificação” é iniciativa minha. Os estúdios Warner Bros não fazem menção ao steampunk, mantendo o filme nos gêneros de faroeste, comédia e ação/aventura.

Figura 1 - Cenas do filme "As loucas aventuras de James West". A inspiração steampunk mostra-se no estilo clássico vitoriano das roupas, carruagens, cabelos cacheados das mulheres, leques. Na tecnologia que permitem a criação de uma bicicleta voadora, equipamentos com fins bélicos acoplados a um trem, no colar magnetizado preso ao pescoço dos personagens.



Fonte: Galeria de imagens do filme As loucas aventuras de James West

Nos últimos anos o *steampunk* não só evoluiu como gênero literário, mas tornou-se um fenômeno cultural. Como movimento cultural, o *steampunk* se desenvolve entre grupos de fãs, com encontros e *workshops*, em que buscam resgatar o romântico passado vitoriano (HERSCHMANN; PEGORARO; FERNANDES, 2013). Apropriando-se de tecnologias futuristas, procuram problematizar o sentimento de medo e satisfação dos vitorianos, durante o período da Revolução Industrial, sentimentos estes que acreditam ausentes em nossa resposta aos avanços tecnológicos, buscando acrescentar mais “vida” às tecnologias e ao estilo de vida que temos. Ao adotar um modo peculiar de *design* e moda, adotam elementos vitorianos, *punk* e tecnológico num movimento de “faça você mesmo” que valoriza as singularidades de cada peça construída (TANENBAUM, TANENBAUM, WAKKARY, 2012).

Em um artigo de bastante influência nos escritos sobre o *steampunk*, Onion (2008) analisa a ascensão da prática *stempunk* no cotidiano e atribui esse crescimento de visualidade como reação às tecnologias contemporâneas.

Ela acredita que os sujeitos que participam de grupos *steampunk*, os chamados *steamers*, desejam recuperar a relação homem-máquina existente, numa percepção romântica de um mundo mecânico que se perdeu. Na mesma linha de argumentos, Ferguson (2011) diz que, em um mundo que se tornou insensível e apático ao progresso, as peculiaridades do *steampunk* capturam a imaginação e humanizam a tecnologia, sempre em avanço. Os produtos dessa ligação entre humanos e máquinas, corpos orgânicos e artigos mecânicos, natural e artificial são reconhecidos, na literatura contemporânea¹⁸, como híbridos. Donna Haraway é uma das mais influentes e produtivas teóricas nesse campo. Ao utilizar o conceito de ciborgue para falar das estranhas misturas entre máquinas e corpos que se proliferaram em nosso mundo, Haraway estabelece produtivos *insights* para a discussão dos híbridos nos sistemas de comunicação, arte, educação e etc.

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e humano, uma criatura de realidade social e, ao mesmo tempo, ficção. [...] Assim, meu ciborgue diz respeito a fronteiras transgredidas, a potentes fusões e a perigosas possibilidades (HARAWAY, 2009, p.35-36).

Nas dimensões de “realidade” e “ficção”, a autora destaca a existência de fronteiras como ilusória. É na imagem do ciborgue, recorrente em histórias *steampunk*, que Haraway (2009) atenta para os perigos do binarismo natureza versus cultura/sociedade, reivindicando uma apropriação politicamente responsável da ciência e da tecnologia, que coloca em jogo a produção de fronteiras das tradições da ciência e política ocidentais, em que a relação entre o que é máquina e o que é organismo se estabelece como polos binários. Para ela, é preciso maior atenção às relações cada vez mais vinculadas à ciência e à tecnologia.

É interessante entendermos que essa hibridização temporal e cultural, esse universo imaginado de um mundo retrofuturista é construído num movimento que se estabelece pelo cruzamento de elementos, em que novas formas se criam, apontando para uma outra exterioridade, possibilitando

¹⁸ Ver por exemplo os trabalhos de bruno Latour (2001), Dona Haraway (2009), Timothy Lenoir (2005).

movimentos de desterritorialização (PEGORARO, 2015). A noção de território pode ser explicada como um espaço delimitado por fronteiras e estas podem ser físicas, simbólicas, culturais, sociais, econômica, subjetivas. Territórios são criados na tentativa de controlar aquilo que se encontra no interior dessas fronteiras, já a desterritorialização pode ser compreendida na ação de transitar por essas fronteiras, borrando essa divisão, ressignificando os espaços por ela instituídos.

O território pode se desterritorializar, isto é, abrir-se, engajar-se em linhas de fuga e até sair do seu curso e se destruir. A espécie humana está mergulhada num imenso movimento de desterritorialização, no sentido de que seus territórios “originais” se desfazem ininterruptamente, [...] com os sistemas maquínicos que a levam a atravessar cada vez mais rapidamente, as estratificações materiais e mentais (GUATTARI e ROLNIK, 1986, p.323).

Foi na publicação da obra *Mil Platôs* (1980) que os conceitos de territorialização e desterritorialização, cunhados e aperfeiçoados por Deleuze e Guattari, ganharam amplitude. Esses conceitos se aplicam na contemporaneidade, num borrar de fronteiras que enfraquece projetos, leis, instituições da vida em sociedade e fortalece as subjetivações ajudando, então, a compreender as práticas humanas. Assim, entendemos que uma dinâmica social se institui mais por movimentos de fuga, do que por uma essência constante das coisas (DELEUZE & GUATTARI, 1995). Essa dinâmica desterritorializante da sociedade se intensificou com o crescimento da mídia e das tecnologias, que se espalharam, proporcionando uma mobilidade comunicacional e informacional (telefone, rádio, computadores, GPS), possibilitando nova compreensão do espaço-tempo.

Trabalhar o *steampunk* refere-se a percorrer um espaço que outrora pareceu bem delimitado por polos binários, mas que hoje já não dá conta de distinguir ciência e natureza, homem e máquina, realidade e ficção, dicotomias embaçadas pelos avanços das ciências e tecnologia. Ele propicia problematizar um mundo com alcance de tecnologias, que passaram da imaginação para a realidade e que é atravessado por discursos e representações enraizadas no passado. Essa desterritorialização nos auxilia a compreender de que forma o *steampunk* faz-se tão produtivo como ferramenta teórica para entendermos um

movimento desterritorializante da pedagogização científica, possibilitado pelo filme “As loucas aventuras de James West”. No filme, as dinâmicas das cenas, os planos de corte, os figurinos e as tecnologias incorporam elementos híbridos em plena ação e produção de significados postos a confrontar as noções essenciais e, relativamente, imutáveis que mantêm as ciências sancionadas em curso. Não é possível imaginar o quanto as formas de contar histórias *steampunk* já modificaram as articulações das pessoas com o conhecimento. Assistir a um filme de ficção já está de tal forma incorporado ao panorama de informações de muitas pessoas, que parece estar por aí desde sempre. Esquecemos que essas práticas e formas de pensar foram aprendidas ao longo de algumas décadas. Aprendidas tanto pelos produtores de filmes, quanto pelos espectadores.

Uma olhada na teoria de cinema e logo percebemos que a linguagem significativa é produto da montagem e remontagem de sequências provenientes de vários planos de filmagens e cortes, dos quais estão em ação o ponto de vista da rotação, da montagem, do diretor, do espectador, etc. (GRILLO, 2007). Saber disso já rompe com as fronteiras entre os processos de produção e de publicação das imagens.

Vejam, nesse recorte de imagem (Figura 2), quando os atores Will Smith, interpretando James West, e Kevin Kline, interpretando Gordon, encontram uma estratégia para deter Loveless, que fez refém o presidente, com o intuito de que este se rendesse e lhe entregasse o poder de governo dos EUA. Gordon, inspirado em desenhos de Leonardo da Vinci e com uma boa quantidade de imaginação – como o próprio diz –, projeta e constrói uma bicicleta voadora, com o plano de atacar surpreendentemente Loveless em sua gigante aranha mecânica. Diz Gordon: “*Apesar de ele ser considerado louco por seus colegas, a teoria de Bernoulli afirma que o ar que passa por cima da asa do pássaro, desloca-se a uma pressão mais baixa do que a pressão por baixo da asa. Isso chama-se sustentação e é o que vamos tentar. Claro, é apenas uma teoria. Nunca foi testado*”. (Gordon – 84 minutos). Ao subirem no “novo invento” de Gordon, os personagens se deslocam com velocidade insuficiente para alçar voo até que Gordon desvia o trajeto, colocando-os na direção de um penhasco. Ao caírem, atingem velocidade suficiente para que o invento voador funcione, para alívio de West, que assiste tudo na garupa da

bicicleta: “*Funciona, funciona!!*” (Gordon). “*Se tinha de ter sucesso num invento, ainda bem que foi neste*” (West). Nesse sentido, o olhar steampunk produz significados desterritorializantes e híbridos de pedagogização científico-cultural, iniciado pelo rompimento da linearidade temporal em relação aos elementos científicos.

Figura 2- West e Gordon a bordo da máquina voadora



Fonte: Galeria de imagens do filme As loucas aventuras de James West

O conhecimento teórico que Gordon utiliza na construção de seu “air Gordon”, baseado nas afirmações da Teoria de Bernoulli, é dito com tamanha cientificidade, que nem se toca na ideia de que essa Teoria é simplificada demais para explicar o fato de um corpo tão pesado levantar voo (ANDERSON e EBERHARDT, 2006). O conhecimento que permitiu o primeiro veículo aéreo com autonomia para voar, controlando seu percurso, já era conhecido no tempo em que a história se passa, mas é desconsiderado em sua produção. As tecnologias e conhecimentos que permitiram um veículo desse porte ser criado só alcançaram êxito em 1906, com o voo do 14-Bis, que foi possível com muito mais do que apenas a explicação de escoamento de fluidos de Bernoulli. A linearidade temporal é rompida, sem que isso pareça uma grande problemática, assim como o uso da bicicleta com propulsão à nitroglicerina, apresenta outro salto temporal. O material, hoje tão popularmente conhecido por seu grande poder de explosão, parece ser usual, ainda que tenha sido seguramente estabilizado alguns anos após o período retratado no filme. Ainda assim, contra todas as expectativas teóricas de seu tempo, Gordon obtém

sucesso em seu invento, pedagogizando que uma ciência se “explica” com pouco, afinal o avião tem asas e voa, a nitroglicerina em motores dá maior velocidade a um carro. Deste modo, o filme vem ensinando, pedagogizando os sujeitos a viver num momento em que tudo acontece tão rapidamente que realidade e ficção tornam-se indistintas.

A complexas, plurifacetadas, e minuciosas tecnologias que caracterizam a era deslizante e fluida em que vivemos encarregam-se de inscrever-nos em um ambiente em que fronteiras consagradas entre realidade e ficção, entre experiência e representação, [...] estão cada vez mais esmaecidas e tendem a desaparecer. (SOMMER e BUJES, p.7).

Na perspectiva steampunk pouco importa se as tecnologias de foguetes a jato para aviação foram desenvolvidas somente nas décadas próximas a 1940. Enquanto o filme é ambientado nos anos 1860, igualmente desalojantes e incômodas são as provocações quanto às tecnologias de sustentação de objetos mais pesados que o ar. Ao citar Daniel Bernoulli, o personagem usa o princípio físico de diferença de pressão nas asas para alçar voo, porém ignora, ao mesmo tempo, a famosa lei que diz que “toda ação tem uma reação”: a forma como os atores se posicionam na débil estrutura causa arrepios até nos *newtonianos* menos conservadores.

Como disse Oliveira (2009), a mera ideia de que depois de visto não dá mais para ser “não visto” causa grandes problemas, sobretudo, quando se tem muito a perder. Fazer a conversão de um complexo sistema de significados, para outro, menos interessado em estabelecer um rigor de normas e preceitos, é sempre uma *aposta*, implica pôr em risco o *reconhecimento* cristalizado nas obras passadas. Galardão que o conhecimento científico muito se dedicou e trabalhou para obter, extinguindo de si todo e qualquer vínculo ao senso comum, ao ficcional, ao imaginário. A forma provocativa *steampunk*, contudo, vista e revista nas telas e estilos, articula-se no imaginário das pessoas e produz estilos e formas de olhar para as ciências do mundo, pautadas também na possibilidade do impossível, na comunhão do imaginário e do real. Produzem-se novas possibilidades de “leitura” da ciência, da tecnologia, da máquina e também do homem, quando hierarquizar ou separar pela comparação entre real e imaginário não fazem sentido algum, é produzido

o que Martín-Barbero (2004) chama de des-ancoragem, uma des-localização que rompe com a racionalidade e conduz para o apagamento de fronteiras entre imaginação e razão, saber perito e experiência profana. Deste modo, assistir a uma bicicleta com asas, movida à nitroglicerina, carregando dois homens, produz saberes que certamente criam problemas, fazem emergir significados que confrontam (marcam as diferenças), mas também ultrapassam a noção estratificada de verdadeiro e falso.

Essa “nova” condição de produção, que Deleuze (1998a) chamou de simulacro, supera a concepção de verdadeiro e falso, eliminando a diferença entre o real e o ilusório, desmascarando as fantasmagorias que sustentam a verdade, deslocando a ideia de uma essência das coisas. Para Deleuze, não se trata de uma cópia falsa, uma cópia corrompida da cópia, mas algo que interrompe definitivamente as ideias de cópia e modelo, o que suspende as ordens e padronizações entre as imagens, o aspirante que não se funda na ideia, o dessemelhante. Nesse sentido, o movimento *steampunk* produz e reproduz algo que, nas inquietações de um tempo em que os limites estabelecidos entre homem e máquina, realidade e imaginação não se sustenta, o próprio tempo (passado, presente e futuro) é um engano, deixa de haver continuidade, os momentos se compõem uns nos outros, o presente coexiste consigo como passado e como futuro (DELEUZE, 1990). Deste modo, compreende-se o filme como um conjunto de estratégias que instruem procedimentos de seleção de imagens que não têm por fim um modelo, mas que pode ser visto como grupo de simulacros, que escapa aos padrões preestabelecidos, torna confusos os modos, saberes e comportamentos instituídos, afirmando a diferença, criando, ao invés de representar. Nessa criação, se instaura um “condensado de coexistências, um simultâneo de acontecimentos” (DELEUZE, 1998b, p. 268), no qual o vigor criador liberta-se do fundamento que unifica a estrutura da consciência teórica de compreender o mundo, de pedagogiza-lo (logocentrismo) (GALLICCHIO, 2002).

Assim, nesse momento de criação, quando imagens representam a substituição do “real” pelo simulacro, nesse caos produtivo, gerado pelo filme *As loucas aventuras de James West*, que ensina outros significados para a ciência, pode-se perceber a produtividade da ideia do quanto um olhar *steampunk* poderia contribuir para problematizar as relações entre o filme e um

movimento pedagógico. Um movimento que já não se preocupa em fortalecer conceitos preestabelecidos, mas que oferece uma “outra” maneira de olhar o mundo, por meio de territórios contestados, construídos em uma desterritorialização de conceitos, de modos de pensar e viver, num movimento fluido. Podemos compreender, portanto, que o filme *As loucas aventuras de James West*, com marcantes traços *steampunk*, implica na construção de um conhecimento que favorece modos de vida pós-industriais²⁰ e nos permite problematizar que os sujeitos e os contingentes processos de educar na contemporaneidade, são as pedagogias culturais, dentre as quais destacamos o *steampunk*, os locais em que conhecimento e saberes se constroem com maior influência, uma das pedagogias que tem ensinado a viver num mundo onde os desenvolvimentos tecnológicos multiplicam-se e ressignificam nossos modos de vida.

Para aprofundarmos nosso estudo, buscamos um referencial metodológico, que pudesse auxiliar na análise e compreensão desse movimento de criação. Assim, as teorizações de Elisabet Ellswort (2001), a respeito do modo de endereçamento, permitiram, não apenas um caminho metodológico, mas, mais do que isso, auxiliaram no entendimento das ressignificações, no processo de fuga e reconstrução territorial dos sujeitos interpelados por uma sociedade midiaticizada.

²⁰A sociedade pós-industrial é aquela formada após o processo de industrialização, que emerge com o aumento da comunicação e difusão de tecnologias, uma sociedade que se baseia na produção de informação e serviços. Momento em que as crises de fronteiras agravam-se tendo como consequência uma crise também no controle de territórios (físico, econômico, informacional, cultural)

4. O MODO DE ENDEREÇAMENTO: Conexões entre modo de endereçamento, o steampunk e o filme “As Loucas aventuras de James West”.

Sob a perspectiva dos Estudos Culturais, a análise das relações entre cultura e materiais midiáticos tem expandido e se mostrado relevante na problematização dos dispositivos que pedagogizam. As interações que ocorrem entre espectador e filme são de extrema importância em nosso estudo, pois desejamos compreender de que forma o filme *As Loucas Aventuras de James West* (1999) pedagogiza no contexto contemporâneo. Contudo, as maneiras de embasar, analiticamente, as análises de disseminação de práticas culturais midiáticas com a produção de sentidos dos sujeitos não se mostram tão facilmente.

Um filme pode adquirir diferentes significados para cada um de seus receptores, a análise da recepção é, nesse caso, compreendida por meio da interação (MARTIN-BARBERO, 2003) e é indispensável que se estabeleça uma relação entre aquele que endereça e aquele que recebe informações, num movimento dialógico. Desta maneira, parece ser conveniente ao trabalho proposto o uso do conceito de modos de endereçamento, criado por teóricos do cinema, para aprimorar o estudo das questões que permeiam os filmes.

Assim, a análise aqui proposta pressupõe, num movimento inverso à produção cinematográfica, partir dos efeitos da experiência fílmica. A princípio, as cenas foram escolhidas, identificando os sentidos que o filme produz sobre o espectador (pesquisadora) que o assiste. Nessa etapa, identificou-se no filme “*As Loucas Aventuras de James West*” muitas e produtivas análises culturais, considerando o conjunto audiovisual. Com as possibilidades de análises selecionadas, na segunda etapa, destacou-se o conceito *steampunk* que permeia o roteiro, optei, então, por utilizá-lo como ferramenta teórica na problematização do filme, produto que dissemina saberes e práticas num

movimento de negociação e produção de sentidos (FABRIS 2008; GOMES, 2004).

Numa perspectiva mais clássica, o endereçamento diz respeito a perfilar antecipadamente o público que se pretende atingir. Desta forma, diretores, roteiristas, produtores estão, intencionalmente, em busca de posicionar os sujeitos que pretendem alcançar, a fim de endereçar a eles suas obras, indicando, assim, a maneira como aquele produto deverá ser lido, algo que Ellsworth (2001) entende como “um conceito que se refere a algo que está no texto do filme e que, então, age de alguma forma, sobre seus espectadores”. Cada espectador seria um “endereçado”, que assimila a mensagem transmitida no enredo da trama, sendo atraído para uma posição construída para ele.

Para melhor compreender essa marca de estudo, que acompanha a produção de um filme, podemos fazer referência ao longa-metragem aqui utilizado. Como boa parte dos filmes hollywoodianos, o filme *As Loucas Aventuras de James West* traz núcleos de protagonistas e antagonistas que lutam até o fim para conseguir vitória, um sobre o outro. Ao posicionarem como protagonista um ator de “bom porte” conhecido e aclamado pelos espectadores e no papel de antagonista um personagem que causa estranheza, com a ausência de seus membros inferiores, os produtores e roteiristas agem com a intenção de que o espectador interaja e reflita-se no personagem principal. Para isso, as decisões de roteiro, atores, posicionamentos são decisões que se baseiam em seu público alvo, assumindo quem são eles, o que querem, de que forma são impactados e sensibilizados, as tendências, motivações e mentalidade atuais (ELLSWORTH, 2001). Nessa perspectiva, os espectadores do filme são homogeneizados em um padrão e recebem as informações de modo massificado.

No entanto, Ellsworth (2001) destaca, junto com estudiosos do meio cinemático como Martín-Barbero, que o ato de assistir, de receber informações, é um processo de interação em que o sujeito-espectador tem papel ativo, portanto ele possui interpretação. Desta forma, o modo clássico de mapeamento dos telespectadores e direcionamento da trama, pelo modo de endereçamento, torna-se obsoleto e compreendemos que a comunicação toma

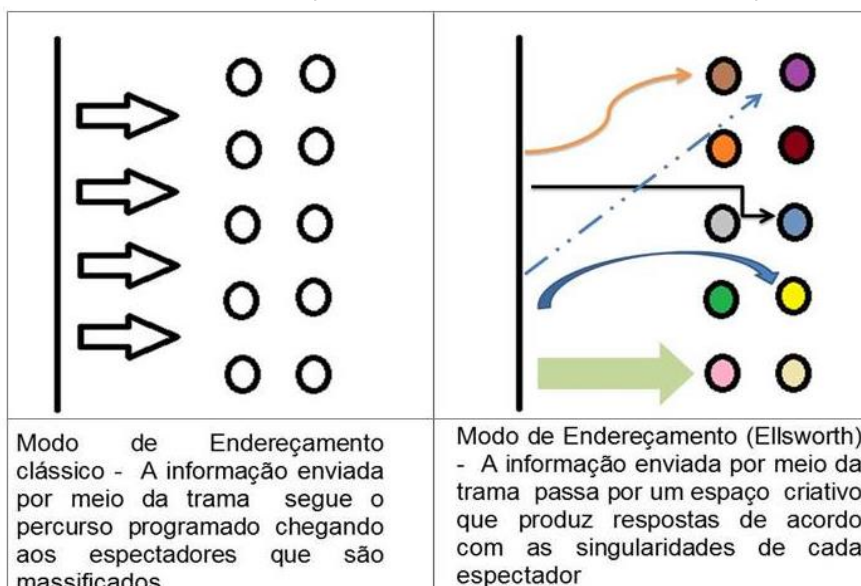
uma proporção mais ampla, como um processo de negociação de sentido que se dá, nas provocações que ocorrem entre o texto do filme e aquele que o assiste.

O espectador ou a espectadora nunca é, apenas ou totalmente, quem o filme pensa que ele ou ela é. [...] A maneira como vivemos a experiência do modo de endereçamento de um filme depende da distância entre, de um lado, quem o filme pensa que somos e, de outro, quem nós pensamos que somos, isto é, depende do quanto o filme “erra” seu alvo. (ELLSWORTH, p.20, 2001)

Há um espaço a ser percorrido entre a tela e o espectador, um espaço a ser preenchido para que aquela trama faça sentido. O endereçamento forjado incansavelmente pelos produtores acontece de maneira negociada e, assim que atinge o mundo singular do espectador, não há garantias de que a resposta seja a esperada. Dentro dessa perspectiva, o conceito de modos de endereçamento ganha uma nova significação: o que antes se engessava numa única e limitada interpretação do texto fílmico, passa a abranger uma diversificada possibilidade de aceção e reprodução interpretativas.

O Quadro 1 foi elaborado na tentativa, ainda que um tanto limitada, de tornar mais visual essas duas formas de interpretar os modos de endereçamento.

Quadro 1 - Interpretações para os modos de endereçamento



Fonte: o próprio autor

Ao enxergar esse espaço de conflito, de criação, em que aceitação e resistência se acomodam de maneira a conviverem, a compreensão dessa metodologia se dinamiza na relação do social e do individual: “aqui, o evento do endereçamento ocorre num espaço que é social, psíquico, ou ambos, entre o texto do filme e os usos que o espectador faz dele” (Ellsworth, p. 13, 2001). Podemos destacar, já justificando a escolha do filme, as múltiplas possibilidades interpretativas para um enredo, utilizando a crítica (Quadro 1) de uma espectadora retirada de uma coluna do jornal Folha de São Paulo. Nesta resenha, ela deixa bastante clara sua insatisfação com o filme.

Crítica

“James West” não merecia isso, por Fátima Gigliotti (1999)

Que o cinema americano está sofrendo uma crise de criatividade, vá lá, refilmagens obsoletas como “Psicose” (98) estão aí para deixar a decadência evidente. Mas consumir US\$ 160 milhões para fazer uma adaptação chinfrim de uma das mais consagradas e inteligentes séries da TV americana dos anos 60 é demais. A série “James West” não merecia isso, ser apresentada as novas gerações como uma violenta e inconsequente disputa entre dois agentes secretos do Velho Oeste e um vilão megalomaniaco, entremediada por toda parafernália técnica disponível à época.

Ou seja: “As Loucas Aventuras de James West”, de Barry Sonnenfeld (“Homens de Preto”), tem roteiro previsível, personagens estereotipados e muitos efeitos especiais – não o suficiente para justificar o orçamento milionário – para tentar compensar a total falta de inspiração.

Na pele do rapper e pé quente em bilheteria Will Smith (que volta à parceria bem-sucedida com Sonnenfeld, de “Homens de Preto”), West transformou-se de caubói viril, correto e conquistador, zeloso das suas arriscadas missões, em herói violento e impulsivo, mais preocupado em vingar a morte de sua família do que em defender o governo. Seu parceiro Artemus (Kevin Kline), que vencia dificuldades com raciocínio e disfarces inventivos, está mais para dublê de dragqueen, tal a displicência com que o personagem é tratado.

West e Artemus são recrutados para defender a vida e o cargo do presidente americano, ameaçado pelo cientista ArlissLoveless (Kenneth Branagh, que devia ter ficado interpretando Shakespeare nos teatros londrinos). Ele quer alterar a geografia e assumir o controle do território americano, tudo para provar que pode mais que o presidente mesmo sem a metade de baixo do corpo.

Nesse balaio de gato, ainda há espaço para a sempre estonteante Salma Hayek (“Studio 54”) posar de mocinha indefesa e de objeto do desejo dos agentes, fazendo da presença feminina no filme mero objeto de decoração, junto às subordinadas de Loveless, que completam a comitiva do mal.

Em resumo, para quem não conhece “James West”, o novo filme de Will Smith não passa de uma superprodução de aventura, com todos os clichês do gênero, metida a faroeste.

Para os fãs da série é torcer para que o filme sirva para inspirar nos programadores a volta dos episódios à telinha. De onde, aliás, nunca deveriam ter saído.

Quadro 1 – Crítica do filme *As Loucas Aventuras de James West* publicada no dia 09 de julho de 1999, logo após o lançamento do filme no Brasil.

Temos aqui um exemplo de erro de alvo do endereçamento, muito possivelmente não era essa a crítica esperada pelos produtores do filme. Pelos comentários da colunista, suas expectativas baseavam-se num apego a tradições, ao passado da série exibida nos anos 60. Suas críticas tencionam a tentativa de uma ontologização da origem, fundamentando a tradição sobre o jogo da sedimentação e da inovação (RICOEUR, 1994). Com base em uma perspectiva iluminista, todo conhecimento sedimentado provém de uma novidade anterior e fornece regras para as experiências posteriores, produzindo “verdades absolutas”. A hostilidade que marca a escrita da colunista demonstra sua dificuldade em lidar com uma nova perspectiva que emerge de ressignificações de outros espectadores da mesma série.

É evidente que muita coisa mudou nos últimos cinquenta anos e essa nova produção nos provoca exatamente neste sentido: trata das novas tecnologias que se multiplicaram na sociedade, do tempo que passa mais rápido, é uma “roupagem” para os sujeitos desse novo tempo. É nesse espaço de produção que compreendemos novas e criativas possibilidades. Como destaca Veiga-Neto (2005), em seu texto “Usando Gattaca: ordens e lugares”, podemos nos valer da criatividade do filme, entendendo-o como uma “obra aberta” (Eco, 1993) que permite muitas e diversas leituras. Dessa maneira, é possível utilizar essa criativa obra como suporte para discussão de questões sobre a atualidade e suas implicações educacionais. Nesse sentido, utilizei como ferramenta o processo de decoupage (do francês *découpage*), para melhor compreender as cenas e suas características.

O processo de decoupage de uma trama trata de todo o planejamento de filmagem da produção cinematográfica, a divisão do roteiro em cenas, sequências e planos, de forma a facilitar a gravação (NOGUEIRA, 2010; SARAIVA 2006). Decupar o roteiro de um filme significa pegar todo o

texto disposto em um papel e transformá-lo em algo visual, significa criar a forma como cada cena do filme será vista, o que contribui para a transmissão de um olhar muito particular, provocando emoções, sentimentos e transmitindo alguns conceitos. Assim, podemos relacionar o processo de decoupage com a tentativa de endereçar essas provocações ao espectador. Nessa tentativa de dar ênfase a certos atores, ou mesmo a determinadas ações, a montagem das cenas se divide em alguns planos, estando aquilo que se interessa transmitir em primeiro plano e aquilo que se têm como de menor importância ou valor é posicionado em outros planos menos evidentes.

Em pesquisas que envolvem materiais cinematográficos, esse processo é utilizado como parte do procedimento de análise. Ele possibilita separar os elementos cinematográficos, com o intuito de maior detalhamento e melhor visualização da cena. Utilizando esse procedimento, é possível reunir um conjunto de informações que nos possibilita uma “interpretação” das cenas de modo que cenários, planos, vestuário, expressões e ações dos personagens, além das falas e músicas, sejam transcritas. Alguns trabalhos de autores dos Estudos Culturais e também nos estudos de mídia, como os de Fischer (1997), Fabris (2008), Niemeyer e Kruse (2013) auxiliaram nesse processo.

No recorte do filme, aqui exposto como Figura 3, a decoupage auxiliou como ferramenta na compreensão da produção de significados científicos, como uma forma de pedagogia. O trecho tem início em uma festa à fantasia, oferecida por um anfitrião desconhecido, onde West e Gordon entram como “penetras”, procurando respostas para o sumiço dos cientistas desaparecidos, no rastro do General McGrath. Após algum tempo rodando pela festa, West (que faz questão de não utilizar nenhuma fantasia) encontra a assistente pessoal do anfitrião, que tem sua identidade revelada: Dr. Arliss Loveless, espantando West, que acreditava que ele estivesse morto. Após a conversa, a cena é retomada com o hino da batalha da república (americana), entoado por quatro assistentes de Loveless, que, ao final de sua performance, emparelham-se ao lado de uma porta. A porta se abre e, observado por todos, um boneco com o rosto do presidente entra no salão. Na próxima cena, um close é feito no rosto de West, que demonstra desdém com todo o desempenho das assistentes e a presença do boneco. Logo em seguida, a

câmera, volta ao boneco e, enquanto a música se encerra, close nos músicos. A cena é retomada com a câmera de frente para o boneco que, ao término da música, explode, gerando alguns gritos na plateia. De dentro do boneco, sai a cabeça de Arliss Loveless, para o espanto de todos. Loveless: *“Não odeiam essa canção?!”*. Na sequência, uma rampa é aberta e Loveless sai de uma plataforma. Com a parte inferior de seu corpo substituída por uma “cadeira de rodas motorizada”, Loveless recebe alguns olhares de estranhamento. Loveless: *“Parece que viram um fantasma. Sou eu, caros amigos. Vivo e chutando. Vivo, de qualquer maneira. Podemos ter perdido a guerra... mas Deus sabe que não perdemos o nosso senso de humor”*.

Figura 3 - Entrada de Arliss Loveless aos representantes da sociedade sul-estadunidense



Fonte: Galeria de imagens do filme As loucas aventuras de James West

Os olhares de espanto dos presentes correm em direção ao centro do salão, onde se encontra Loveless. Este, com sua visualidade no mínimo exótica, fala, ri, ironiza e se locomove, ainda que seu corpo esteja pela metade. Com seus membros inferiores em falta, ele utiliza um mecanismo que o auxilia a se locomover. Rodas, controle manual e uma pequena chaminé compõem a máquina que produz a energia necessária para locomover-se por meio do vapor. Mas não é bem isso que causa o estranhamento nos olhares atentos dos convidados.

A ênfase em um ex-combatente do exército americano, vivo, sem a metade do corpo (partes bem detalhadas por ele em seu discurso), parece apagar a impossibilidade daquele mecanismo ser, de fato, real. Uma ironia marca a impossibilidade, característica do *stempunk*, dando ênfase ao que se produz após o “limite da realidade”, brincando com o material humano diante do material maquínico. Deste modo, os olhares daqueles que acompanham a trama assistem esses “impossíveis” se tornarem “possíveis”, sem maiores dificuldades. Visualmente, a cadeira mostra-se muito bem planejada, afinal, ela anda, cumpre a função para a qual foi criada! Porém, com olhos mais “científicos”, logo percebemos algumas incoerências no funcionamento e uso dessa máquina: como seria possível gerar a energia necessária para a locomoção de Loveless, sem haver nenhum espaço para a queima do combustível? Em nenhum momento é mostrada a “alimentação” desse mecanismo.

Segundo Eisenstein (2002), o sentido dado a uma cena tende a se construir de forma análoga a sua montagem cinematográfica. No processo de decoupage desse trecho do filme, ao deslocar a ênfase da cena do mecanismo “mecanológico” para a presença de Loveless vivo, a percepção tecnocientífica (presente na cadeira que o locomove) é posta de modo sutil a funcionar. A figura de Loveless se deslocando, sempre acompanhado por um rastro de vapor, corrobora para que haja a produção de significados científicos. Ainda que de forma periférica, a ciência está ali... sendo dita. Desta maneira, essas impossibilidades científicas compõem a cena como algo absolutamente normal, há um movimento pedagógico que informa/ensina-nos a aceitar essas transgressões, sejam elas de cunho científico, como no filme, ou social, político, econômico.

Essa ciência que, muito longe da pureza, mostra-se transgressora e heterogênea, esse vapor *steampunk*, que infringe as razões da ciência, chegam tão comuns, tão banais, em meio aos personagens, que, nem mesmo causam estranhamento. Essa ideia de contradição, de ruptura, tão presente e característica nas máquinas a vapor, no filme, assim como no movimento *steampunk* que o acompanha, acabam aparecendo e chegando a todos como não problemática e esse “absurdo científico” vai sendo pedagogizado. Cada

vez mais, as pessoas são preparadas para habitar esse terreno incerto, o meio do caminho entre sistemas puramente racionais e não racionais, abandonando o “modelo bipolar” racional, que divide o mundo entre realidade e imaginação (LATOIR, 2001). A ideia de racionalidade pura se dissipa, habitamos um novo espaço, no qual novas pedagogias definem tais contradições como não problemáticas, ensinando novos padrões de olhar o mundo, em especial aos mais jovens que vivem e convivem no contraditório, um mundo *steampunk*.

Por meio desse olhar, o *stempunk* deixa de parecer uma “teoria alienígena” e toma corpo como referencial teórico representativo do tempo contemporâneo, mas que está aí ensinando, mesmo quando dito num plano secundário, como é o caso do longa metragem que aqui utilizamos. A partir disso, será colocado, agora, em maior discussão, os modos de vida dos sujeitos contemporâneos que habitam esse espaço híbrido, transitório e produtivo.

5. PEDAGOGIZADOS POR UM MUNDO STEAMPUNK

“O essencial é aquilo que está faltando.”
Paul Virilio (2015)

Há uma cena do filme que nos ajuda pensar em como “absurdos científicos” ocorrem e dificilmente são percebidos. Usarei, nesta parte da análise, a cena que acontece após Loveless driblar West e Gordon que seguiam o trem do vilão e acabam desacordados, pelo uso de um dos apetrechos de Gordon. A cena tem início, mostrando a vista aérea de um milharal e a câmera começa a descer até mostrar West e Gordon, sentados no chão, com um grande “colar” de metal, envolto em seus pescoços (objeto que lembra o cone da vergonha, usado em cachorros), dentro de um pequeno perímetro demarcado por um fio metálico. West reclama do invento de Gordon que “apertando um botão estraga a missão” e velozmente levanta-se para sair dali, enquanto Gordon, ainda sentado, o impede de se mover, segurando-lhe a perna. Gordon: “*Não se mexa!*”. Enquanto Gordon fala com West, explicando que aquele mesmo “colar” havia sido encontrado junto a um cadáver decapitado, a voz de Loveless ressoa por um megafone: “*Bom dia, Cavaleiros. Presumo que dormiram bem*”. De dentro do trem dos agentes Loveless se gaba de suas criações, enquanto West observa uma grande máquina que se movimenta próxima ao trilho. Com um comando de Loveless, o trem começa a se deslocar, enquanto ele diz estar indo ao seu laboratório, num local chamado Desfiladeiro da Aranha, de onde seguirá ao encontro do Presidente e provoca “*o que querem que eu diga sobre vocês? Receio não poder lhe dizer que estão vivos e bem (risos)*”. Enquanto o trem se afasta, West pede a Gordon que pegue seu estojo de ferramentas e tire aquilo de seu pescoço. Ao procurar o estojo, Gordon encontra um bilhete e o lê em voz alta: “*Bem vindos ao campo experimental do Loveless para dissidentes políticos. Não há guardas, não há arames farpados. Desde que mantenham-se dentro do perímetro, continuam vivos*”. West, impulsivo, pula a pequena cerca, olha para Gordon: “*Vê? Nada!*” atravessando novamente para dentro da cerca. Nesse

instante, ao escutarem um barulho, olham em direção à máquina que Loveless deixou ali próxima aos trilhos e esta, com movimentos mais intensos, retira de um compartimento uma lâmina que inicia um intenso movimento de rotação. A câmera retorna a West e Gordon, que diz: “*e agora temos que correr!*”. A lâmina metálica é lançada pela maquina em direção aos dois, que iniciam uma corrida incessante para se salvarem. Em seguida, uma segunda lâmina é lançada, cada uma segue um dos personagens. (Figura 4).

Figura 4 - Ao lado esquerdo West e Gordon de pé no perímetro delimitado por Loveless. Ao lado direito os restos da locomotiva de Loveless, próximo a ela está a máquina de Loveless e o trem de West e Gordon



Fonte: Galeria de imagens do filme *As loucas aventuras de James West*

Na sequência da cena, enquanto corre, Gordon grita: “*o colar parece conter imãs poderosos! Desde que consigamos ser mais rápidos que a lâmina, estaremos bem!*”. Ainda que possa parecer algo um tanto exagerado, parece fazer muito sentido que um imã (o colar) atraia um material metálico (a lâmina), porém é contestável que um imã nas proporções daqueles presos ao pescoço de West e Gordon atraia apenas as lâminas, próximas a eles. No local onde Loveless os havia prendido, diversos outros materiais metálicos estavam presentes: o trilho de trem, o trem abandonado de Loveless, a própria cerca que delimitava o perímetro em que estavam seguros.

Um colar-imã questionável, a física, toda essa parafernália de objetos criam, na sequência descrita acima, um ambiente *punk* de rupturas e transgressões.

[...] na gênese do punk houve um movimento de ruptura no modo de experimentar a vida, de alcançar uma outra subjetividade como em todo ato de gênese. Cada ato de criação é um sair dos trilhos, e não seguir rumos previstos (SANT'ANA, 2009).

Há discursos de entonação *punk* que propagam a transgressão de normas e de limitações políticas e sociais, nesses casos é nítido que esses grupos não fazem questão alguma de ter parte no mundo comum. Vivem de quebrar a rotina, transgredir e se aventurar. “Habitantes da velocidade urbana, os punks produziram um corpo que imprime o mínimo de retardo possível à agilidade dos movimentos” (CAIFA, 1985, p.38). Vivemos num tempo em que essas características *punks*, e também *steampunk* propagam-se por grandes grupos da sociedade, todos interceptados pelas velocidades e múltiplas possibilidades. As mudanças da sociedade, as rupturas e transgressões são acompanhadas por modificações de percepção, causadas pela avalanche de informações diariamente recebidas. A velocidade rouba nossa atenção, rouba a capacidade de acompanharmos tudo o que acontece ao nosso redor e conduz à criação de ilusões que completam nossa compreensão dos fatos.

Se atentarmos para a cena anteriormente descrita, a falta de “veracidade científica” apresentada, não é empecilho para que a história se desenrole, pois a transgressão e rupturas já não confundem, nos acostumamos a viver em meio a situações de conflito, sem que isso nos atrapalhe na compreensão dos “fetiches”²². Juntamos, aos “fatos”, os fetiches na construção de uma nova percepção de realidade (LATOUR, 2002).

Nesse movimento, formam-se híbridos que são suficientes para garantir a aceitação daquela história. Sob esse mesmo aspecto veloz e híbrido, dá-se a realidade dos sujeitos. Tantas mudanças refletiram, além da mudança comportamental, a percepção, na mente dos sujeitos. Com um novo espaço, um tempo que corre de modo diferente, com uma ascendente aderência à mobilidade, uma nova dinâmica social é criada, a partir da mudança na percepção espaço-temporal, um novo sujeito se constrói, sujeito imerso nas

²² Bruno Latour cria o conceito “fetiche”, mistura das palavras fato e fetiche, como provocação as práticas polarização dos modernos com relação a realidade e ficção.

aspirações da globalização, receptivo às novas possibilidades de novos hábitos, com novos meios de se relacionar. Aqueles que não se adaptam a esses novos modos de vida, inevitavelmente, acabam excluídos dessa nova sociedade, que vive a *cibercultura*, cultura que mistura tecnologia, imaginário e sociabilidade. (LEMOS, 2002).

É nos núcleos mais jovens que, sem dúvida, esse processo se intensifica, à medida que surgem novos aparelhos e sistemas que interagem “com” os sujeitos e “nos” sujeitos, num mundo sem fronteiras, amplificando as possibilidades e alterando a maneira com que vivemos, aprendemos e nos relacionamos. Nesses novos modos de vida, nesse novo tempo e velocidade, a mídia pode ser vista como articulada na produção e reprodução de identidades (BIGUM e GREEN, 1995; FOGAÇA e GIORDAN, 2012).

À medida que emergimos no mundo tecnológico temos ressignificados nossos hábitos, cultura e também nosso corpo. Nesse ambiente tecnológico, os sujeitos:

[...] vivem como seres híbridos que integram em si mesmos os elementos que os caracterizam como seres humanos a uma série de artefatos tecnológicos. Essa integração entre a identidade humana e a tecnológica não ocorre apenas pelo acréscimo de próteses ao corpo, mas também pela possibilidade de transgredir as fronteiras que limitam suas ações e percepções por meio de algumas tecnologias digitais. (FOGAÇA; GIORDAN, 2012, p.7)

Com base na relação entre o crescente alcance da mídia e os avanços tecnológicos que permitem a construção de novas identidades, podemos trazer, como figura que ilustra tais relações, a noção de ciborgue, defendida por Haraway (2009). A figura do ciborgue fala da hibridização entre homem e máquina, fala da relação/dependência entre organismo humano e maquínico, fala da realidade da maior parte dos sujeitos da contemporaneidade. Do mesmo modo que Haraway faz uso da figura ciborgue para borrar fronteiras sociais, o *steampunk* utiliza como marca essa hibridização para problematizar a relação entre o homem e o desenvolvimento da ciência, em especial da tecnologia que engloba maior multidisciplinaridade.

Em particular, a maneira como recebi e enderecei esse filme, permitiu-me entender um processo de *ciborguização* do homem com a ciência

e seus produtos. Vejamos o seguinte diálogo e ilustração (Figura 5), retirados aos 24 minutos de filme. Na ocasião West e Gordon estão a bordo de um trem parado, na estação da cidade de New Orleans. Os personagens preparam-se para ir a uma festa à fantasia onde, segundo suas pistas, encontrarão o maior suspeito no caso do sumiço dos cientistas, o Capião McGrath. Gordon encontra-se em frente a uma grande quantidade de roupas penduradas no que parece um *closet*, West entra na cena e Gordon sugere a ele que vá à festa fantasiado de escravo. West, sarcástico, responde: “*Oh, sim, amo Gordon! Juro que ficaria encantado! Cantarei e dançarei para o meu amo! Juro que nenhum outro branco irá imaginar que prefiro me matar a passar por seu maldito escravo*”. Guardando a roupa, Gordon frisa que ele deve vestir algo, afinal é uma festa à fantasia. O cowboy diz precisar apenas de sua arma e não de fantasias. Gordon insiste: “*se insiste em levar uma arma, tenho uma coisa que acho que vai achar interessante*”, ele apresenta um vestido que combina com um de seus apetrechos, um cinto que, com um movimento, abre a fivela e apresenta uma “mini” arma. Gordon coloca o vestido com o cinto à frente de West. O cowboy olha com desprezo para a arma e, com desdém, responde a Gordon: “*James West não veste fantasias*”. Nesse instante do filme, West deixa bastante clara sua aversão àquilo que possa fugir à normalidade, à naturalidade humana, com exceção de sua arma, seu colete e smoking e suas botas de couro, qualquer ferramenta que confronte a “sólida” divisão entre homem e tecnologia não é bem vinda.

Figura 5 - Gordon tenta convencer West a vestir um vestido e cinto que contém uma arma escondida



Inicialmente, West é bastante obstinado em manter-se livre dos aparatos e engenhocas de Gordon, mas de acordo com a necessidade e disponibilidade do material, o cowboy vai baixando a guarda, aceitando o uso de alguns dos equipamentos que podem fazê-lo perder aquele espaço bem delimitado. Nas primeiras experiências de West em integrar-se a uma “nova realidade”, sua resistência permaneceu firme. Com desdém aos planos e aparatos de Gordon, ambos opunham-se ao trabalho do outro, ainda que buscassem um mesmo objetivo. Porém, em momentos em que a interferência tecnológica de Gordon favorece West, suas ressalvas e sua defesa começam a ceder, concedendo permissão a si mesmo de participar desse novo tecnológico. Não podemos banalizar essa metanoia, nem é esse meu intuito, mas o que gostaria de destacar nesse processo é o convencimento, a mistura. West, o protagonista, é, nesse decurso, orientado para viver em uma sociedade tecnológica. Vejamos um trecho do filme que marca bem a aceitação de West sobre esses materiais tecnológicos.

Sozinho, após receber um tiro e cair da aranha mecânica de Loveless, West acorda no deserto e, com um pouco de dificuldade, levanta-se. Ao procurar o local do tiro, ele vê que Gordon embutiu no interior de seu colete uma trama metálica que impediu a passagem do projétil. A cena é cortada e agora mostra Loveless em um palco, rodeado por homens, dentre os quais estão presentes alguns representantes de outros países que o auxiliaram no desenvolvimento da mecanologia. Enquanto discursa sobre a partilha do território dos Estados Unidos entre ele e seus aliados, estão junto a Loveless, no palco, o presidente, Gordon e mais dois parceiros de West (Rita e Sr. Coleman). West volta ao local do esconderijo de Loveless e procura armas no trem roubado e já totalmente saqueado. Caminhando pelos vagões, ele pisa sobre um cinto, reconhecendo-o como o cinto projetado com uma arma na fivela e o pega do chão. Ao pegar o único projétil existente para a pequena arma, West olha para as fantasias de Gordon, demonstrando imaginar algo.

Voltando ao esconderijo de Loveless, o presidente se recusa a assinar um tratado de rendição, dando os poderes do país a Gordon. Com o intuito de forçá-lo, Loveless resolve atirar em Gordon, que permanece tranquilo,

pois utiliza um colete impermeável como o que salvou West. Frustrado em sua tentativa de tomar o tiro na altura do peito onde havia proteção, Gordon se prepara para morrer, enquanto Loveless dá comandos para sua assistente se preparar para atirar. Quando Loveless vai anunciar “fogo”, uma música começa a tocar e todos, curiosos, olham para trás. Loveless vira-se para ver o que está acontecendo.

West fantasiado de odalisca sobe em uma escada, em direção a Loveless, dançando: “*Uma nova garota! Que bela surpresa*”, Loveless se interessa. Com uma dança sinuosa, West distrai Loveless, enquanto pega as chaves das algemas que prendem seus amigos. Gordon percebe West por de trás da fantasia e, recebendo as chaves enquanto West continua sua *performance*, pede cuidado com o vestido, o cowboy ignora o pedido e continua dançando em direção ao presidente, Rita e Coleman. O presidente não reconhece West sob a fantasia. De frente a Loveless, ao fazer movimentos com adereços da fantasia, os penduricalhos no sutiã começam a girar sozinhos. Loveless olha, suspeitando e, confuso, West olha para Gordon, que aponta para Loveless. Chamas começam a sair pelos peitos postiços de West, em direção a Loveless, que se afasta gritando “*matem, matem!*” (Figura 6).

Figura 6 - West utiliza alguns aparatos de Gordon na tentativa de salvar o presidente e seus amigos



Fonte: Galeria de imagens do filme *As loucas aventuras de James West*

A aceitação da mudança de homem a ciborgue, homem viril à odalisca, os avanços e produções que atingem os personagens presentes na trama *steampunk* (na figura de armas, máquinas para locomoção, dispositivos

de armazenamento) ajudam a problematizar essa apropriação da ciência e da tecnologia *steampunks* por aqueles que assistem ao filme. Pois é por meio da apropriação e da representação que nós, sujeitos em construção, constituímos significados (HALL, 1997b). Assim, no processo de apropriação, entre lutas e desconfianças, em meio a processos de resistência construímos/endereçamos, de maneira negociada, o significado das coisas, nesse caso, daquelas representadas no filme, como é o caso da ciência, da interação/vínculo entre homem e máquina, que nos ensinam sobre um mundo *steampunk*, no qual as impossibilidades brincam com o possível, em uma relação de criação de um novo espaço.

Podemos olhar, então, para isso como um material que pedagogiza e estabiliza (ainda que momentaneamente) modos de se viver e aceitar uma nova posição do homem, que já não é natureza em sua totalidade, mas que, hibridizado, também se tornou ciborgue. Podemos, assim, apreender que o ato de assistir é um modo de apropriação e mediação cultural, de apropriação, pois, nessa troca, contrariam-se efeitos de homogeneização do cinema com relação ao grupo de espectadores que se pretende atingir.

Nesse contexto, vivemos com repletas possibilidades, novas subjetividades que se formam nas relações sociais, que se estabelecem, agora, pelas novas tecnologias. Forma-se uma liga em que homens e máquinas se unem, constituindo novos modos de vida, pelos todas as possibilidades se ampliam por meio das novas tecnologias. Essa relação problematizada pelo *steampunk*, entre sujeitos em construção, com os desenvolvimentos tecnológicos e científicos, retrata a realidade da sociedade contemporânea, quando passamos a conviver de maneira diferente em um tempo diferente, e essas mudanças tocam diversas esferas sociais.

O surgimento e difusão científica e tecnológica promoveram cada vez mais uma linguagem global, tornaram-se meio fértil nos processos de “reconfiguração” dos sujeitos e das culturas. De onde estamos (casa, rua, trabalho), contatamo-nos com diversas e diferentes culturas, que se espalham por todo o mundo. A conexão entre diferentes grupos de sujeitos, a nova percepção de tempo e espaço, o borrar de fronteiras, motivaram um grande impacto na cultura e nas identidades culturais. Com tantos avanços

tecnológicos, o contato e troca de informações possibilitam novos modos de vida e de construção identitárias, menos presos, mais fluidos e híbridos.

Para Haraway (2009), já somos todos ciborgues implantados, enxertados, transplantados, até mesmo plugados em um computador, televisão, tablet, ou celular, que ainda, por sua vez, ligam-se a uma rede maior. Haraway afirma que esses ciborgues são sujeitos que ativamente escrevem e reescrevem seu corpo e sua existência. West escreve sua jornada, no filme, numa constante mudança identitária, num processo de ciborguização de mente e corpo. Os sujeitos-espectadores podem do mesmo modo questionar seus espaços e identidades no mundo contemporâneo e vir a se identificar com o mutante West, em sua transformação ciborgue, com o engenhoso e tecnologizado Gordon, ou mesmo com o maléfico ciborgue Dr. Loveless. Esses diferentes híbridos colocam em questão o *status* de orgânico e maquínico, humano e artefato, divisões raciais.

O que está em questão afinal de contas é a sobrevivência, e a imagem do ciborgue pode sugerir uma saída do labirinto dos dualismos, um trabalho de construir e destruir máquinas, identidades, categorias, relações, narrativas espaciais. (FELIPPE, 2010)

À medida que as tecnociências se ampliaram, essa assertiva de Haraway, sobre todos sermos ciborgues, tornou-se cada vez mais “concreta”; a pouca precisão em distanciar orgânico e maquínico e a enérgica produção de híbridos ressignificou nosso modo de viver. Deste modo, West, Gordon, Loveless, Mcgrath possibilitam-nos significar modos de vida e relações que permeiam a sociedade tecnológica, na qual estamos inseridos.

Neste sentido, Cohen (2000) propõe que aquilo que foge à normalidade, como os ciborgues, são monstros e a influência destes na cultura dos homens possibilita a análise da monstruosidade nos indivíduos e suas relações, identificando o monstro como uma invenção social que surge na diferença e se potencializa nos conflitos. Essa percepção pedagógica abre caminho para a problematização dos muitos monstros híbridos que chegaram, tomando espaço, rompendo e liberando os sujeitos para novas experiências. O ciborgue, como uma figura técnica contemporânea, contribui para novos significados das experiências de vida, numa sociedade modificada pelas novas

relações do homem, da ciência e da tecnologia, expressando as especificidades do tempo contemporâneo.

A figura do ciborgue aborda a incompletude, a parcialidade, a contradição. Sem papel certo na sociedade, sem origem ou finalidade, os ciborgues são livres, construindo e desconstruindo seu devir. O ciborgue diz respeito à ruptura de identidades, binarismos diluídos, confusão de fronteiras, apropriação e simulacro, o ciborgue é a “caricatura” dos sujeitos contemporâneos, que usam os discursos científicos e tecnológicos, não como uma dominação e imposição de verdades, mas com finalidades mais libertadoras (HARAWAY, 2009), assim, indicando essas mesmas características, a sociedade contemporânea caminha em um processo de ciborguização, sociedade em que o humano e o tecnológico se produzem em conjunto.

As tecnologias e os discursos científicos podem ser parcialmente compreendidos como formalizações, isto é, como momentos congelados das fluidas interações sociais que as constituem, mas eles devem ser vistos também como instrumentos para a imposição de significados. A fronteira entre ferramenta e mito, instrumento e conceito, sistemas históricos de relações sociais e anatomias históricas dos corpos possíveis (incluindo objetos de conhecimento) é permeável. Na verdade, mito e ferramenta são mutuamente constituídos (ibid, p. 70).

As relações ciborgues, muito vinculadas e retratadas no *steampunk*, utilizam-se das ciências, das técnicas, dos saberes, com a finalidade de criar novas formas, livres de relações. Na obra aqui analisada, por uma teoria *steampunk*, essa característica é bastante marcada, com a figura dos ciborgues, que não se mantêm presos às origens; com a ciência que não se mantém presa às regras e verdades absolutas; assim como as pessoas que não precisam se manter presas em “relações de submissão com suas origens identitárias ou com o meio tecnológico que os cerca” (NICKEL, 2007).

Neste trabalho utilizamo-nos do termo “teoria”, com base nos escritos de Foucault (1988). Para o escritor, teoria não é um conjunto de métodos, mas sim um conjunto de materiais, obras, textos, que se tornam produtivos para novas discussões e produções, possibilitando novas ideias,

novas perspectivas. Assim, o *Steampunk* mostrou-se tão produtivo para pensarmos o movimento pedagógico presente no ato de assistir ao filme “As Loucas Aventuras de James West”, que se tornou, para este trabalho, uma teoria. Sob essas características, o filme possibilita falar e problematizar uma sociedade imersa em uma perspectiva *steampunk*, atribuindo novos significados aos modos de vida, do cotidiano, as experiências, as pedagogias e educação daqueles que vivem ness “nova” sociedade, modificada pelas relações que “formam” sujeitos *steampunk*.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente devo dizer que todos os assuntos tratados no decorrer da análise do filme como um material de pedagogização, de pedagogia cultural, não tem por intenção desenvolver um material ou método eficaz que indique como trabalhar ou assistir a um filme. Interessa saber que as escolhas, descrição e problematização produziram um texto, no qual as escolhas basearam-se em como eu as compreendo, com uma utilidade pedagógica que percebo naquele objeto cultural que escolhi. Deste modo, não pretendo sugerir uma forma de fazer, mas incentivo a produção de outras possibilidades e leituras desse ou de outros filmes que provoquem usos pedagógicos culturais, de diferentes leituras (VEIGA-NETO, 2005).

A leitura de um texto fílmico possibilita diferentes interpretações de um mesmo material, as provocações *steampunk* emergiram na escrita pela produtividade com que as relações entre os sujeitos em construção e as pedagogias culturais se cruzam, produzindo singularidades que nos aproximam de uma “realidade” *steampunk*.

O *steampunk*, como literatura ou movimento cultural, coloca sob rasura diferentes conceitos e preconceitos que fluem por entre os grupos culturais, levando-nos a pensar a respeito das informações que nos interceptam, das apropriações que fazemos, do que nos constituímos como participantes de uma geração profundamente afetada pela inter-relação com os avanços tecnológicos e científicos. Com a percepção espaço-temporal reorganizada para habitar em um mundo informatizado e conectado, as relações do homem com instâncias midiáticas se fortaleceram, à medida que as produções e disseminação de informações passaram a ser possíveis para todos os que permeiam esse novo “lugar”. Essa forte relação permite aos sujeitos em formação produzirem saberes e se tornarem informados, longe dos dispositivos formais.

Mais profundamente afetados, os sujeitos passaram, não apenas a usufruir materialmente desses avanços e mudanças, mas os modos de ser e estar sofreram também grandes transformações, num movimento que alterou a percepção dos sujeitos. As fronteiras entre certezas e incertezas, entre realidade e ficção, que pareciam sólidas, começam a tornar-se fluidas,

tornando indeterminada a delimitação entre um e outro. Os sujeitos passam a habitar um “território” incerto, no qual virtualidades e materialidades, ilusão e verdade, ficção e ciência formam um habitat homogêneo, sem binarismos, num movimento que se constrói e reconstrói a todo o momento, no qual é permitido não ter uma identidade fixa, mas fluida, que possibilite diferentes experiências. O *steampunk* ilustra e problematiza, pelo filme, esses espaços incertos, híbridos, no qual passado, presente e futuro coexistem, em que a realidade ganha uma nova perspectiva, que não se opõe à ficção, mas que se hibridiza a ela.

A problematização de todo esse hibridismo ganha forma, no *steampunk*, no corpo ciborgue, na figura do híbrido, em que as diferenças se encontram e causam estranhamento a todos que não pertencem a esse mesmo espaço. Estudar materiais e possibilidades que compõem esses espaços, possibilita-nos entender os processos de pedagogização que constroem saberes, que educam, longe dos espaços bem delimitados dos dispositivos de ensino. É percorrer os materiais de “pouca confiabilidade”, de barbáries científicas, de entretenimento, compreendendo-os como produtores de conhecimento.

A educação, por esses meios pedagógicos culturais, ensinam e auxiliam na formação dos sujeitos, papel que já foi exclusivo da família e da escola elitizadas, mas que hoje se fragmentou por diversas instâncias. Os Estudos Culturais trabalham no intuito de livre acesso a uma educação em que o povo possa ter seus saberes e interesses valorizados. Para Giroux (1995), os Estudos Culturais ampliaram nossa compreensão a respeito do movimento pedagógico e do seu papel fora da escola, abordagem que nos faz refletir que as ações pedagógicas tradicionais não correspondem aos sujeitos com os quais as salas de aula se enchem. Como bem coloca Gomes (1995, p. 71), “Os tempos e espaços da escola envolvem momentos de tensão, interação e de encontro entre sujeitos e gerações”. Isso nos leva ao fato de que já não podemos disfarçar que materiais de pedagogia cultural, como o filme *As Loucas Aventuras de James West* produzem saberes e educam os sujeitos para viver numa sociedade tecnológica.

Com seus personagens, relações e criações o filme pedagogiza os sujeitos, ensinando-os a viver num mundo *steampunk*. Um mundo onde o antagonismo realidade e ficção se dissolvem, numa realidade que mistura virtualidade e concretude, onde sujeitos tornam-se cada dia mais conectados (mesmo aqueles menos tecnológicos), num mundo onde os híbridos de homem e máquina se formam não apenas no físico, mas também no mental, sujeitos cada dia mais dependentes dos acessórios tecnológicos que lhes facilite viver num mundo onde o tempo passa mais rápido. Tão rápido que nossos sentidos moldaram-se a um outro ritmo, a um outro espaço, num movimento de luta e reterritorialização de corpos e mente, reforçando novos modos de vida. Deste modo, encontra-se subsídios para conjecturar que a educação pode ocorrer em diversos e diferentes espaços da sociedade contemporânea, sendo a escola apenas um deles. Interpelados por filmes, propagandas, pela televisão, estamos a todo o momento sendo endereçados e, em nosso caso, ensinados para a vida em uma sociedade tecnicista, uma vida *steampunk*. Assim, espero que este trabalho provoque e instigue novas leituras desse e de outros filmes e materiais de mídia, no âmbito das pedagogias culturais, que ele some às discussões que envolvem a educação dos sujeitos pelos dispositivos que nem sempre são tidos como educadores.

REFERÊNCIAS

ALGUSTI, Alexandre Rossato. Formações Imaginárias e Modos de Endereçamento: uma Aproximação Teórica a partir da Posição de Sujeito. **XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Porto Alegre, 2004.

AMARAL, Adriana. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação COMPOS**. 2006, p.1-20. Disponível em:<<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/81/81>> Acesso em: 15 de março de 2016.

AMARAL, Adriana. Autonetnografia e inserção online. O papel do pesquisador-insider nas subculturas da web. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, jan-abr, 2009, v.11, nº1, p. 14-24.

ANDERSON, David., EBERHARDT, Scott. Como os aviões voam: uma descrição física do voo. **Física na Escola**, v. 7, n. 2, 2006. Disponível em: <http://www.sbfisica.org.br/fne/Vol7/Num2/v13a08.pdf>. Acesso em 04 de abril de 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Ética pós-moderna**. Tradução de João Rezende Costa. São Paulo : Paulus, 1997.

BICCA, Angela Dillmann Nunes. **Os Filmes de Ficção Científica nos Ensinando a Viver em uma Civilização Cibernética**. Porto Alegre, 2010. 243 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

CAIFA, J. **Movimento punk na cidade: a invasão dos bandos sub**. 2ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.

CASTRO, Bruma Jamila de. **Representações modernas de natureza nas histórias em quadrinhos do Papa-Capim**. 2013. 86f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013.

CAUSO, Roberto de Souza. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: SILVA, T. T. (Org) **Pedagogia dos monstros**: Os prazeres e os perigos da confusão de Fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

COSTA, Marisa Vorraber. Sobre as contribuições das análises culturais para a formação dos professores no início do século XXI. **Educar**, Curitiba, n. 37, p. 129-152, maio/ago. 2010.

COSTA, Marisa Vorraber, SILVEIRA, Rosa Hessel, SOMMER, Luiz Henrique. Estudos culturais, educação e pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**. nº 23, Maio/Jun/Jul/Ago 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a03>>. Acesso em: 20 de outubro de 2015.

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a filosofia**. Porto: Rés, 1990.

_____. Platão e o simulacro. In: DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. p. 259-271. São Paulo: Perspectiva, 1998a.

_____. **A Lógica do Sentido**. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1998b.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil Platôs** – Capitalismo e esquizofrenia. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Vol. 1. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1995.

GRILO, João Mário, **As lições do cinema**: manual de filmologia. Lisboa, Abril de 2007.

ECO, Umberto. Superinterpretando textos. In:_____. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993, p.53-77.

EISENTEIN, Serjei. **A forma do filme**. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro, RJ : J. Zahar, 2002.

ELLSWORTH, Ellisabeth. Modos de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, T. T. da (Org.). **Nunca fomos humanos**: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

FABRIS, Elí Henn. **Cinema e educação**: um caminho metodológico. Educ Real. 2008, p. 117-34.

FELIPPE, Mara Alice Sena Eu “Nós”, ciborgues pós-modernos? **DARANDINA revisteletrônica**. v. 1, n.1. Minas Gerais, UFJF, 2010. p.1-13. Disponível em: <http://www.ufjf.br/darandina/files/2010/01/eu_nos_ciborgues.pdf>. Acesso em 23 de março de 2016.

FERGUSON, Christine. Surface Tensions: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style. *Journal of Neo-Victorian Studies*, 4(2), 66-90p. 2011. Disponível em: < www.neovictorianstudies.com/past_issues/4-2%202011/NVS%204-2-4%20C-Ferguson.pdf >. Acesso em: 20 de novembro de 2015.

FERRÉS, J. **Vídeo e Educação**. 2.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **O estatuto pedagógico da mídia: questões de análise**. Educ Real. 1997.

_____. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.28, n.1, p. 151-162, jan./jun. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/ep/v28n1/11662.pdf>>. Acesso em 23 de março de 2016.

FOUCAUT, Michel. **História da sexualidade**: A vontade de saber; Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

_____. O sujeito e o poder. In: RABINOW, P.; DREYFUSS, H. **Michel Foucault**: uma trajetória filosófica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOGAÇA, M.; GIORDAN, M. As mídias sociais na educação: borrando as fronteiras entre a cultura escolar e a cibercultura. **Anais do XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino**. Campinas, 2012. Disponível em: <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30586678/as_midias_sociais_vao_escola_v2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1448134427&Signature=ZHE9dNuT5cHhp1uCL9dhDw86KS8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DAs_midias_sociais_vao_a_escola_borrando.pdf>. Acesso em: 20 de novembro de 2015.

GALLICCHIO, Gisele Soares. **Simulacro e Inclusão Social**. 25ª Reunião Anual da Anped, Caxambu/MG, 2002.

GALLO, Ivone. Por uma historiografia do punk. **Projeto História**, nº 41, 2010.

GIGLIOTTI, Fátima. “James West” não merecia isso. **Jornal Folha de S.Paulo**, São Paulo, 09 jul. 1999. Caderno Ilustrada. Disponível em: <www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq09079916.htm>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2016.

GIROUX, Henry. Memória e Pedagogia no Maravilhoso Mundo Disney. In: SILVA, Tomas Tadeu da. (org.). **Alienígenas na Sala de Aula**: uma introdução aos Estudos Culturais em Educação. Petrópolis: Vozes, 1995.

GIROUX, Henry. McLAREN, Peter. Por uma pedagogia crítica da representação. In: SILVA, Tomas Tadeu da; MOREIRA, A F. (org.). **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1998.

GOMES, Nilma Lino. Os múltiplos sons da liberdade. In: TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro., LOPES, José de Souza Miguel. (Orgs). **A escola vai ao cinema**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p.63-71.

GOMES, Wilson da Silva. Princípios de poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, Miguel; GOMES, Renato Cordeiro; FIGUEIREDO, Vera Lúcia. (Org.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora PUC, 2004.

GREEN, Bill; BIGUM, Chris. Alienígenas na sala de aula. In: Silva, Tomas Tadeu da. (org). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos Estudos Culturais em Educação. Petrópolis: Vozes, 1995.

GRILO, João Mário, As lições do cinema: manual de filmologia. Lisboa, 2007.
GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. 12ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura**: notas sobre revoluções do nosso tempo. Educação e Realidade, Porto Alegre, v.22, n. 2, 1997ª, p.15-45.

HALL, Stuart. El Trabajo de La Representación. In: Stuart Hall (ed.), **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**. Traduzido por Elías Sevilla. London, SagePublications, 1997b. Cap. 1, pp. 13-74. Casas. Disponível em: <http://metamentaldoc.com/14_El_trabajo_de_la_representacion_Stuart_Hall.pdf>. Acesso em: 14 maio 2015.

HARAWAY, Donna Jeanne. Manifesto Ciborgue. In: Tadeu T. (Org). **Antropologia do Ciborgue** – As vertigens do pós-humano. 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, p.33-118, 2009.

HERSCHMANN, Micael Maiolino, PEGORARO, Éverly, FERNANDES, Cintia SanMantin. Steampunk e retrofuturismo: reflexos de inquietações sociotemporais contemporâneas. **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v. 10, p. 209-228, 2013.

KELLNER, Douglas. Lendo Imagens Criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna. In: SILVA, T.T. (org.). **Alienígenas na Sala de Aula**. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. **A Cultura da Mídia** - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. São Paulo: EDUSC, 2001.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: Silva, Tomaz Tadeu. **O sujeito da educação**. Petrópolis: Vozes, 1994, p.35-86.

LATOUR, Bruno. **A esperança de Pandora**: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Bauru: EDUSC, 2001.

_____. Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches. Traduzido por Sandra Moreira. Bauru: EDUSC, 2002

_____. **Jamais fomos modernos**: ensaios de antropologia simétrica. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3ª ed. Rio de Janeiro : Ed.34, 2013.

LEMOS, André. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, nº 15, 2001, p. 22-56.

_____. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Sulina, Porto Alegre, 2002.

LENOIR, Timothy. Tecnohumanismo: réquiem para o ciborgue. In. REGNER, Anna Carolina; RODHEN, Luiz (Org.). **A filosofia e a ciência redesenham horizontes**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2005. P. 51-69.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 4. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

_____. **Ofício de Cartógrafo**. Travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Loyola, 2004.

_____. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século In: MORAES, D. **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

MARTÍN-BARBERO, Jesús.; REY, Germán. **Os exercícios do ver**: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. Tradução de Jacob Gorender. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

NIEMEYER, Fernanda; KRUSE, Maria Henriqueta Luce. **Sobre morrer com câncer: as lições de Hollywood**. Rev. Gaúcha Enferm. vol.34 no.4 Porto Alegre Dec. 2013

NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce Homo**: como se chega a ser o que se é. Tradução de José Marinho. Lisboa, Guimarães, 1984.

NOGUEIRA, Luís. Manuais de Cinema III - Planificação e Montagem. Covilhã, **LabCom Books**, 2010. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf> Acesso em: 04 de abril de 2016

OLIVEIRA, Bernardo Jefferson. Cinema e imaginário científico. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, v. 13 (suplemento), p. 133-150, outubro 2006.

OLIVEIRA, Moisés Alves de. **Os laboratórios de Química no Ensino Médio: um olhar na perspectiva dos estudos culturais das ciências**. Londrina: EDUEL, 2009.

ONION, Rebecca. Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice. **Journal of Neo-Victorian Studies**, v.1, nº1. p 138-163. 2008. Disponível em: <http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS%201-1%20R-Onion.pdf>. Acesso em 17 de novembro de 2015.

PASCHOAL, Antônio Edmilson. A superação do ressentimento na filosofia de Nietzsche. **Estudos Nietzsche**, Curitiba, v. 3, n. 2, p. 183-206, jul./dez. 2012.

PEIXOTO, Nelson Brissac; OLALQUIAGA, Maria Celeste. O futuro do passado: a pós-modernidade na ficção científica. In: **Pós-modernidade**. 3.ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1988.

PEGORARO, Éverly. No compasso do tempo *steampunk*: a visualidade de uma cultura urbana retrofuturista. Rio de Janeiro, 2014. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014.

_____. **No compasso do tempo steampunk: o retrofuturismo no contexto brasileiro**. 1. ed. Jundiaí - SP: Paco Editorial, 2015.

RÉGIS, Fátima. Os autômatos da ficção científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário Tecnológico. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 15, p. 1-15, julho/dezembro 2006.

SANT'ANA, Ana Paula de. O punk e os labirintos do corpo.198f. 2009. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagem) - Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiaba, Mato Grosso, 2009.

SARAIVA, Leandro. MONTAGEM SOVIÉTICA. **História do cinema mundial**/Fernando Mascarello (org.). - Campinas, SP: Papyrus, 2006.

SILVA, Tomás Tadeu. da. **Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. (Orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

SOMMER, Luis Henrique; BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Educação e cultura contemporânea**: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens. Canoas: Ed. Ulbra, 2006.

TANENBAUM, Josh; TANENBAUM, Karen.; WAKKARY, Ron. Steampunk as design fiction. **Paper presented at the CHI'12**, Austin, TX, USA, 5-10 Maio, 2012.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

TUCHERMAN, Ieda; RIBEIRO, Mariana Schreiber. Mídia, ciência e tecnologia: representações, discursos e tensões in: FREIRE FILHO, João e VAZ, Paulo R. G. (orgs.). **Construções do Tempo e do Outro**. Rio de Janeiro, Mauad X, 2006, p.133 a 155.

VEIGA-NETO, Alfredo José da. Usando Gattaca: ordens e lugares. In: TEIXEIRA, I. A. C., LOPES, J. S. M. (Orgs.). **A escola vai ao cinema**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

VIRÍLIO, Paul. **Estética da desapareição**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2015.

VIRÍLIO, Paul; LOTRINGER, Sylvère. **Guerra Pura**. A militarização do cotidiano. Tradução: Elza Miné e Laymert Garcia dos Santos. São Paulo: Brasiliense, 1984.

WORTMANN, Maria Lucia Castagna.; VEIGA-NETO, Alfredo José da. **Estudos Culturais da Ciência & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.