

Capitão Sky e o mundo de amanhã

Kerry Conram, 2004

Gênero: ficção científica

Subgênero: Steampunk

Steampunk é um subgênero da ficção científica, que ganhou fama no final dos anos 1980 e início dos anos 1990. São obras ambientadas no passado, no qual os paradigmas tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que na História real, mas foram obtidos por meio da ciência já disponível naquela época - como, por exemplo, computadores de madeira e aviões movidos a vapor.

O gênero steampunk pode ser explicado de maneira muito simples, comparando-o a literatura que lhe deu origem. Baseado num universo de ficção científica criado por autores consagrados como Julio Verne no fim do século XIX, ele mostra uma realidade espaço-temporal na qual a tecnologia mecânica a vapor teria evoluído até níveis impossíveis (ou pelo menos improváveis), com automóveis, aviões e até mesmo robôs movidos a vapor já naquela época.



Exemplos de Steampunk

Este tipo de enfoque não é novidade, tanto na mídia quanto nos RPGs. O gênero Steam (vapor em inglês) há muito vem se popularizando e está presente em filmes e desenhos animados como: a série *O Mundo Perdido*, a HQ *Rocketeer*, o seriado e o filme *James West*, o filme *De Volta Para o Futuro III* e o desenho animado *Steamboy*. Os filmes *A Liga Extraordinária* e *Van Hellsing* são outros exemplos de filmes que trabalham exatamente este período da literatura. Nestes filmes temos viagens sobre trilhos de trens, verdadeiros hotéis flutuantes vagando em zepelins e máquinas extravagantes.

O que diferencia *Capitão Sky* e *o Mundo de Amanhã* é o fato de ter produzido cenários e elementos da história de forma totalmente digital. Radicalizando um processo que Steven Spielberg já utilizara em *A.I. – Inteligência Artificial*, esta produção não foi a primeira a empregar a técnica em escala tão extensa: o filme francês *Immortel (ad vitam)*, dirigido pelo iugoslavo Enki Bilal, é que reivindica esta posição. Mas no contexto de steampunk, é com certeza a primeira.



radio-guy.net

Origem do Steampunk

Apesar de várias obras agora consideradas como fundadoras do gênero terem sido publicadas nos anos 1960 e 1970, o termo "steampunk" se originou no final dos anos 1980 como uma variante de "cyberpunk".

Como as histórias do "steampunk" prototípico eram essencialmente contos cyberpunk ambientados no passado, usando tecnologia da era do vapor em vez da ubíqua cibernética do cyberpunk, mas mantendo as atitudes "punkistas" dessas histórias em relação a figuras de autoridade e à natureza humana.

Originalmente, como o cyberpunk, o steampunk foi tipicamente distópico, geralmente com temas de noir e ficção pulp, como uma variante do cyberpunk. À medida que o gênero se desenvolveu veio a adotar mais um apelo utópico das sensibilidades dos romances de ficção científica do século XIX.

15¢

Tales of

STEAM and THUNDER

MAY

"NEVER LOSE
YOUR HEAD!"



A NEW

STEAM WARS STORY

featuring BILL TUNNEY

Temas e cenários

A ficção steampunk se foca mais sobre a tecnologia real, teórica ou cinematográfica da era vitoriana (1837-1901), inclusive motores a vapor, aparelhos mecânico, e motores de diferença. Apesar de muitas obras steampunk serem ambientadas em cenários vitorianos, o gênero tem se expandido até para cenários medievais e geralmente passeia pelos domínios do terror e da fantasia. Várias sociedades secretas e teorias conspiratórias são geralmente apresentadas, e alguns steampunks incluem elementos significativos de fantasia. Além disso, há frequentemente influências lovecraftianas, ocultistas e góticas.

Howard Phillips Lovecraft - Providence, Rhode Island, 20 de Agosto de 1890 – 15 de Março de 1937, foi um escritor norte-americano celebrizado pelos seus livros de fantasia e terror, marcadamente *gótico*, enquadrados por uma estrutura semelhante à da ficção científica. Durante a sua vida teve um número relativamente pequeno de leitores, mas a sua obra veio a tornar-se uma forte influência e referência em escritores de horror (notadamente Edgar Allan Poe).



All pictured items on this website are for sale. The price and description for this item has not been added as yet. For more information please email... erenberg@bestweb.net

Origens literárias e cinematográficas

As origens do steampunk remontam às obras pioneiras de ficção científica de Júlio Verne, H.G. Wells, Mark Twain e Mary Shelley, entre outros. Cada um destes autores escreveu obras apresentando tecnologia avançada e ambientada no século XIX ou início do século XX. Apesar de estes livros poderem ser classificados como steampunk hoje em dia, isto não é um rótulo exatamente correto, já que eles eram, na época de sua publicação, ambientados na época contemporânea.

Uma influência adicional na criação de steampunks são os contos *Edisonade* de Edward S. Ellis, Luis Senarens e outros, em que seus personagens Johnny Brainerd, Frank Reade, Jr., Tom Edison, Jr., e Jack Wright usavam veículos tecnologicamente avançados movidos a vapor em aventuras através dos Estados Unidos e do mundo.

No cinema, uma origem plausível para o steampunk dentro um contexto de mídia deve ser o filme original mudo *Viagem à Lua*, de Georges Méliès, que retrata uma viagem à lua, usando as tecnologias da época (especificamente, usando um grande canhão para ejetar um 'foguetete' no espaço).



Um foguete aterrissa na lua em *Viagem à Lua*, George Méliés, adaptação cinematográfica do livro *Da Terra à Lua*, de Júlio Verne.



Aspectos relevantes na produção, direção e pós-produção

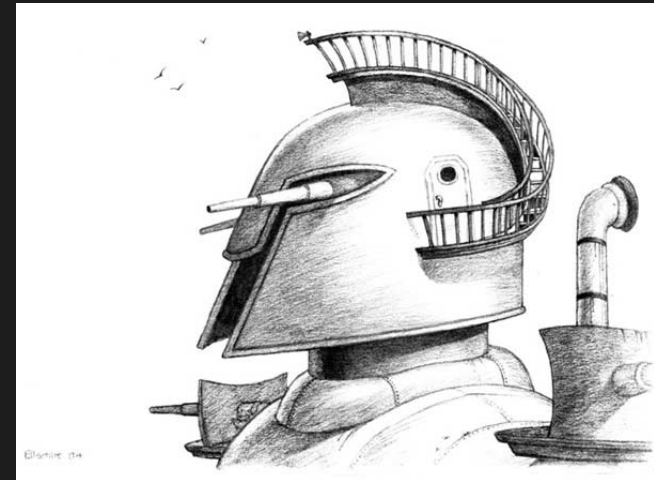
1 – Questão espacial – espaço virtual

O filme foi inteiramente rodado com os atores atuando em frente de uma tela azul. Com exceção dos próprios atores, todo o restante do filme foi inserido através de computadores. Foi o próprio Kerry Conran quem criou o programa de CGI que permite a criação de um mundo virtual em 3D e a posterior inserção de atores neste universo.

Kerry Conran não foi nem uma única vez a Nova York durante o processo de filmagens, e também nunca tinha ido à cidade antes. O diretor recriou Nova York se baseando em antigas fotos da cidade.

A fotografia apresenta um esquema de cores lavadas (e que recaem constantemente para o sépia). Neste ambiente, aqui fica clara a filiação ao gênero steampunk, Conran faz uma mistura improvável, introduzindo robôs gigantes voadores em um universo no qual os personagens ainda usavam sobretudos e chapéus de feltro. Porém, como tudo o que surge na tela é gerado em computador, esta combinação não tem aquela natureza falsa de alguns filmes.

Desenhos de Larry Ramires



2 – Questão temporal

2.1. Informações inseridas no contexto do filme

Como as referências visuais não dão conta de situar o espectador temporalmente, a identificação da época, 1939, é dada pelo que os cinemas locais estão exibindo: *O Mágico de Oz* e *O Morro dos Ventos Uivantes*.

Não há nenhuma referência à Segunda Guerra e – o mais surpreendente – o zepelim Hindenburg `ancora` no topo do Empire State Building.

2.2. Cenários – remetem a atmosfera da década de 30, em alguns momentos traz referências da década de 50.

2.3. Figurinos: sobretudos, chapéus de feltro.



radio-guy.net



Mitsuo



3 – Questão da atuação - Atores do passado, do presente e do futuro

Para ter Laurence Olivier no filme, que faleceu em 1989, Kerry Conran utilizou imagens de arquivo do ator e fez uma edição de forma que Oliver pudesse "atuar" como o vilão de *Capitão Sky* e *o Mundo de Amanhã*.

Todas as cenas foram preparadas com antecedência por Kerry Conran em seu computador. Desta forma os atores podiam acompanhar nele cada uma das cenas que rodariam, no formato de storyboards animados.

Como queria que o processo de edição tivesse uma maior flexibilidade, o diretor Kerry Conran filmou individualmente cada um dos centenas de extras do filme. Desta forma ele poderia manipular a presença dos extras da forma que quisesse, sem rodar novamente a cena por completa.

Representação de New York - cenário de Capitão Sky



Referências e citações

Nas cenas iniciais do filme, por diversas vezes pode-se ler que no cinema de Nova Iorque está em cartaz o filme *Wuthering Heights*, filme no qual o falecido ator Laurence Olivier atuou como protagonista em 1939.“

O diretor Kerry Conran tirou a idéia dos robôs gigantes voadores do episódio *Mechanical Monsters*, do desenho animado do Super-Homem, que foi exibido em 1941.



The Day After Tomorrow

Inicialmente o título original do filme seria apenas *The World of Tomorrow*. A mudança ocorreu para que o público não se confundisse com *O dia depois de amanhã* (2004), cujo título original é *The Day After Tomorrow*.



A grande feira tecnológica

O título "The World of Tomorrow" é uma referência à Feira Mundial de Nova York realizada em 1939 e 1940, que tinha como função divulgar invenções e descobertas tecnológicas. A feira recebeu cerca de 25.8 milhões de visitantes e de acordo com jornais da época os deixou maravilhados com as possibilidades tecnológicas do futuro: avanços médicos (nova forma de fazer transfusão de sangue), astronomia (descoberta do nono planeta, Plutão), pesquisa industrial (melhorou o refrigerador para alimentos) melhores técnicas de manufatura (polimerização, que aumentou a produção de gasolina para 9 milhões), na física, Chester F. Carlson fez a primeira cópia por um processo eletrostático chamado xerografia.





Os modernos óculos de aviadores



Informações Gerais

Filme de estréia de Kerry Conran como diretor e roteirista.

Inicialmente o filme seria apenas um curta-metragem de 6 minutos, que mostraria o ataque dos robôs gigantes voadores à cidade de Nova York.

Após a entrada de Jon Avnet como um dos produtores é que se decidiu por transformar o projeto em um longa-metragem. Avnet ficou tão impressionado com o trabalho que vinha sendo feito que convenceu o diretor Kerry Conran a fazer a mudança.

Exibido na mostra Panorama do Cinema Mundial, do Festival do Rio 2004.

O orçamento de *Capitão Sky e o Mundo de Amanhã* foi de US\$ 70 milhões.

Ficha Técnica

Título Original: Sky Captain and the World of Tomorrow

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 107 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 2004

Site Oficial:

Estúdio: Brooklyn Films / Filmauro S.r.l. / Rorschach-Blue Flower / Natural Nylon

Entertainment / Blue Flower Productions

Distribuição: Paramount Pictures / Warner Bros.

Direção: Kerry Conran

Roteiro: Kerry Conran

Produção: Jon Avnet, Sadie Frost, Jude Law e Marsha Oglesby

Música: Ed Shearmur

Fotografia: Eric Adkins

Desenho de Produção: Kevin Conran

Edição: Sabrina Plisco

Efeitos Especiais: Hybride Technologies / Ring of Fire Inc. / The Orphanage / Industrial Light & Magic / Rising Sun Pictures

Sites para consulta:

<http://www.geocities.com/SoHo/9094/STEAMFAQ.html>

<http://www.jamboeditora.com.br/reinosdeferro/>

<http://www.radio-guy.net>

<http://www.steamwars.com/>

http://www.geocities.com/bettye_sutton/greatdepression_files/ny-fair