



Facultad de Arquitectura

Carrera de Cine

EL RELOJ DE SOL Y LA BRUJULA DE BRONCE: UN ACERCAMIENTO AL MUNDO STEAMPUNK

Tesis para optar al título de cineasta

Con mención en

Libreto y Guión – Producción Ejecutiva

Presentado por:

Ariel Valdivia Romero

Profesor guía:

Udo Jacobsen Camus

Valparaíso 2014



Vaya mundo en el que vivimos, ¿Verdad? (...) Pero podría ser peor, ¿Verdad? Así es —dije—, o peor aún, podría ser perfecto.

William Gibson

INDICE

INTRODUCCION	4
1. MARCO TEÓRICO	7
1.1 Acercamiento a la definición de Steampunk.....	14
1.1.1 Entendimiento del género cinematográfico	14
1.1.2 Steampunk y Ciencia Ficción.....	15
1.1.3 El Steampunk en el mundo	22
1.2 El “STEAM” y el “PUNK”	26
1.3 La Ciencia ficción y la fantasía	29
1.4 Un Repaso a la Distopía, la Utopía y la Ucronía	31
2. LA TECNOFANTASÍA.....	37
2.1 La Magia y la Alquimia en el Steampunk	40
2.2 Steampunk desarmado	43
3. RETROFUTURISMO	45
3.1 La Nostalgia y el Arrepentimiento.....	46
4. STEAMBOY.....	50
5. CASTLE IN THE SKY	54
6. BRAZIL	58
7. Conclusión	63
Bibliografía	67
Filmografía	69

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría que estas líneas sirvieran para expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a todos aquellos profesores, amigos y familiares que con su ayuda, tanto directa como indirecta, han colaborado en la realización del este trabajo. La presente Tesis es un esfuerzo en el cual participaron varias personas leyendo, opinando, corrigiendo, teniéndome paciencia, dando ánimo y acompañándome en cada momento.

Agradezco al profesor Udo Jacobsen Camus por haber confiado en mi persona, por la paciencia y por la dirección de este trabajo, por sus comentarios y sus atinadas correcciones. Al profesor y buen amigo Marcelo Novoa, por encargarse de elevar el cariño que le tengo a los mundos de la fantasía y la ciencia ficción. Al profesor Edgar Doll por su paciencia ante mi inconsistencia y su interés en esta tesis.

Gracias a mis queridos amigos y compañeros, aquellos dentro y fuera del salón de clases, que me apoyaron y me elevaron los ánimos. Ha Cristian Pulgar, Alberto Marín, Javier Cuevas, Cristina Sepúlveda, Karla Molina, Ignacio Contreras y Luis Marcos Durán, gracias. Ha mis colegas en el mundo fantástico y la ciencia ficción, Carlos Urquieta, Pedro Abarca, Cris Araya y Daniella Sanguinetti, que con nuestros encuentros, nuestras conversaciones y sus opiniones, fueron de gran ayuda para esta investigación.

A mi madre, mi padre y a mi hermano que me apoyaron en estos años, en esta aventura y que, de forma incondicional, entendieron mis ausencias, mis buenos y malos momentos, porque a pesar de la distancia siempre estuvieron atentos para saber cómo iba el proceso.

Gracias a todos.

INTRODUCCION

A pesar del atractivo de un modelo evolutivo que permite categorizaciones fáciles de cine, la historia del desarrollo del género sugiere un enfoque más cíclico en el que las películas revisitan temas y motivos desde los inicios del género en sus últimas manifestaciones.

Esto es particularmente evidente en las películas de ciencia ficción, donde se explora el impacto de la tecnología en una variedad de contextos, desde las invasiones alienígenas hasta sociedades futuras distópicas, incluso la tecnología de los androides. La película de ciencia ficción más que evolucionar se ha adaptado a diferentes factores sociales, políticos e industriales, que, a su vez, tienen un impacto general en los temas relacionados con la tecnología. Y es justamente en el estilo y en la estética de la tecnología la cual se encuentra centrada esta investigación. Que bajo la mirada de la ciencia ficción y lo fantástico, nos encontramos con un subgénero que nos trae la nostalgia de la especulación ficcional y un mundo alterno, fuera de todo cable electrónico y un futuro lejano, que nos traslada hacia lo que pudo ser el presente del pasado, el Steampunk.

El steampunk no es solo un movimiento artístico, sino un movimiento de estética y tecnología unidas, ya que la maquinaria se libera de su mera utilización y se diseña conforme a sueños, a pesar de ser caótica e imperfecta. Con todos estos elementos nombrados se crea una paradoja, y es que, a pesar de todo, debe convivir entre lo práctico y lo estético, entre lo "real" y lo fantástico, entre lo artístico y lo tecnológico, entre el hombre y la máquina. No se trata solo de una cultura neovictoriana, ya que este término, al menos en mi opinión, es demasiado genérico, pudiéndose entremezclar con otros movimientos como la estética gótica. El steampunk se origina en un pasado colectivo y busca inspiración en un paisaje ya industrializado, busca perderse en el humo de las calles y, en contraposición, poder escapar a un paisaje rural más verde. Algunos lo comparan con las traiciones del siglo diecinueve, para no escapar por completo de este ámbito, y dicen que se trata de una traición imposible contra nuestro presente. Se podría tratar de un "wunderkabinnett" o una "schatzkammer", es decir un gabinete de lo maravilloso, una cámara de los tesoros.

Por lo que crece la motivación de comprobar si es que el steampunk es la revisión de un pasado que se tiñe con añoranza romántica y que asume influencias tecnológicas del presente, o una estética diferente a la que se le ha

tratado de asignar. Se trata de un antaño teñido de sepia, más apropiado para Hollywood. El steampunk se convierte así en la perpetuación de una estética, de unas costumbres, de un culto clasicista ubicado en el ochocentismo, aunque envuelto de una delirante y mágica fantasía. Cabe hablar aquí entonces, en referencia al steampunk, en la mentalidad generada por dicha estética, la cual considero interesante y al mismo tiempo complejo. Aunque se debe decir que no se debe confundir steampunk con victorianismo y mentalidad del romanticismo, a pesar de ser generados por un modelo social distante en el tiempo.

En el ámbito cinematográfico encontramos obras de gran renombre, ya que se tratan de productos audiovisuales que, para bien o para mal, repercuten de mayor manera sobre la sociedad en que vivimos, y que ilustran a la perfección, y de manera mas comprensible, todo lo que se irá desarrollando durante esta investigación. Títulos como *Steamboy* o *Wild, Wild West*, extraídos de la imaginación de alguien y creados explícitamente para ello. Otros como *The Golden Compass* o *The Prestige* suponen la integración de obras creadas en una fuerte tradición steampunk y que, posteriormente, se han adaptado a la gran pantalla, aunando así tanto la literatura, que es de hecho el campo más relevante dentro de todo esto, como el cine, la forma de hacer gráfico aquello que solo podemos leer o pensar.

El steampunk quizás es mejor conocido por su gran número de películas y libros que han desarrollado el tema. El popular animador japonés, Miyazaki, usó los elementos del steampunk en películas fantásticas como *Castillo en el Cielo* (1986) y *El Increíble Castillo Ambulante* (2004). Otras películas que incluyen estas características tan particulares son *Stardust*, *La Liga de los Hombres Extraordinarios* y *The Golden Compass*. Incluso en la televisión se han mostrado series que llaman la atención por su temática que desarrolla de manera inteligente este subgénero como *Doctor Who* y *Legend of Korra* que toman prestada la imaginería del steampunk. Lleno un poco más lejos nos encontramos incluso con videojuegos de alta demanda que han incorporado la estética del steampunk y han captado la atención de muchos nuevos fanáticos del género. En el mundo del arte en general, el steampunk ha encontrado su espacio. Es entonces el objetivo de este estudio entender su estética y su desarrollo, como elemento importante dentro del universo de la ciencia ficción y la fantasía.

1. MARCO TEÓRICO

Imaginemos un mundo en donde Julio Verne es un inventor en vez de un autor. Un mundo en donde el Nautilus del Capitán Nemo, un submarino capaz de alcanzar e incluso superar la velocidad de cualquier submarino moderno, es una realidad. Imaginemos a Frank Reade como una figura histórica y no como un personaje de ficción; que sus robots a vapor son parte de nuestro pasado, presente y futuro. Pensemos y visionemos un mundo en donde los sueños especulativos de escritores victorianos y eduardianos como Edgar Allan Poe, H.G. Wells, y Edgar Rice Burroughs son una realidad y no una fantasía, y podemos empezar a ver el mundo a través del Steampunk.

Steampunk, es considerado un subgénero de la ciencia ficción, con una estética multi-textual que comenzó a formarse a finales de la década de los 80. La estética del Steampunk fue inicialmente fundada en la literatura de ficción, pero fue llevada al cine, a las novelas gráficas, a la música, incluso a la artesanía. Este trabajo rastrea la historia del género, para luego darle una definición acertada, despejando las dudas y confusión de sus conceptos y el debate sobre su existencia como subgénero o como un género independiente.

Cuando K.W. Jeter por inadvertencia acuñó el término “steampunk” en una carta a la revista *Locus* en 1987¹, él estaba irónicamente clasificando las historias neo-Victorianas que él y sus compañeros de California, James Blaylock y Tim Powers, escribían. A pesar de un comienzo tan frívolo, el término ha demostrado una notable resistencia, convirtiéndose en el concepto y marca de cada trabajo o

¹ Carta de K.W. Jeter a la revista *Locus* en 1987, sin traducir:

Dear Locus,

Enclosed is a copy of my 1979 novel *Morlock Night*; I'd appreciate your being so good as to route it to Faren Miller, as it's a prime piece of evidence in the great debate as to who in "the Powers/Blaylock/Jeter fantasy triumvirate" was writing in the "gonzo-historical manner" first. Though, of course, I did find her review in the March *Locus* to be quite flattering.

Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective term for Powers, Blaylock and myself.

Something based on the appropriate technology of the era; like "steampunks,"

Perhaps...— K.W. Jeter

proyecto neo-Victoriano de ficción especulativa. Un concepto que ha sido usado para retroactivamente clasificar romances científicos anteriores a Jeter como *Nómada del Tiempo* (1971-1981) de Michael Moorcock, la serie de televisión de los 60 *Wild, Wild West* (1965-1969), e historias alternas como *Pavane* (1966) de Keith Roberts. Incluso los escritos H.G. Wells, Julio Verne, y sus futuros contemporáneos han sido catalogados como steampunk. Los debates online continúan fuertemente, buscando definir el steampunk, con respuestas que van desde la estricta restricción y definiciones excluyentes, a indefiniciones inútilmente inclusivas. La creciente popularidad del Steampunk en libros, filmes, juegos, moda, y decoración, solo ha conseguido exacerbar el problema, al mismo tiempo el término ha evolucionado desde la literatura subgénero de la Ciencia Ficción a una sub-cultura fashionista, artesana y más recientemente, como contracultura.

El siguiente estudio es un intento de abordar la amplitud de la expresión del steampunk actual, mientras se participa en una investigación exploratoria a la pregunta “¿Qué es Steampunk?”. Este estudio intenta buscar una respuesta con una definición mucho más satisfactoria que “ciencia ficción victoriana”, “el mañana del ayer, hoy”, o alguna otra forma igualmente vaga. Mientras la investigación se concentra principalmente dentro del mundo cinematográfico, la aproximación al entendimiento del steampunk es descriptiva, describiendo una superficie estética del género.

Ya que ninguna historia del Steampunk ha sido publicada por alguna academia, yo comienzo el estudio con una sinopsis de antecedentes del género, su génesis, y posterior crecimiento. A diferencia de lo que piensan y escriben un número considerable de estudiosos en la materia, he llegado a creer que la inspiración directa a lo conocido como steampunk es mucho más cinematográfica que literaria, tomando en cuenta que la existencia de éste género es una muy posible respuesta a las tantas adaptaciones, pastiches, e imitaciones de los romances científicos de Julio Verne y H.G. Wells. Mientras que Verne, Wells, y tantos otros escritores Victorianos han influido en la ficción steampunk, elementos cinematográficos de películas como *20.000 Leagues Under the Sea* (1954) de Richard Fleischer y *Time Machine* (1960) de George Pal son, aparentemente, una influencia mucho más inmediata sobre los imaginativos escritores steampunk de la década de los 70 y los 80.

No son estas las únicas posibilidades que nos puede develar el estudio del steampunk. Hay que comprender que el mismo concepto ha sido objeto de debate bajo la mirada de los eruditos de la ciencia ficción y sus fanáticos. Es en esta instancia en donde los problemas crecen un poco más, la confusión de conceptos

y significados, por ejemplo entre “ucronía” y “distopía”, han logrado desorientar y han instalado dudas de la existencia del steampunk como género o subgénero de la ciencia ficción, por lo que un gran grupo señala de que se debiera entender el steampunk como una estética.

Algunos intentan explicarlo a través de los términos *steam* y *punk*, respectivamente. “Steam” implica la revolución industrial y el siglo XIX. “Punk” significa oposición política, o estilos vanguardia. Abundan artículos que intentan abogar por más steam, o por más punk. Algunos dicen que si el trabajo carece de steam, no puede ser steampunk, eliminando más de la mitad de los libros que he leído y un poco menos de las películas que he visionado. Sin embargo, creo que realmente no muchas historias describen de manera clara y potente el uso del poder del vapor; por lo general, vemos el éter, el flogisto, la cavorita o alguna otra sustancia real o ficticia que le permitirá al escritor/artista/creador realmente tomar el vuelo fantástico que desee. Muy pocos creadores han elegido un steampunk que se ve limitado por la tecnología del vapor. Más a menudo, vemos el argumento de que si no hay punk, si no se está oponiendo a un imperio, no puede ser steampunk. Incluso el argumento crece de tal manera, que si no se encuentra comprometido con una crítica postcolonial del Imperio Británico no puede ser steampunk. El gran debate que recae sobre este concepto, sobre su existencia y su identidad, me hace pensar que el Steampunk como término es un chiste que fue ganando un reconocimiento cultural. Está aquí para quedarse, pero lamentablemente carece de significado y claridad.

Esta tesis pretende ser la culminación de leer una gran cantidad de historias steampunk, libros y artículos sobre steampunk, de visionar películas steampunk, de leer comics y apreciar el arte steampunk. Pero siempre tomando en cuenta su claro origen en la ciencia ficción, y tomando este principal género como un referente en el estudio de este trabajo.

Mientras que los textos de ciencia ficción no pueden ser ignorados como ancestros de la literatura steampunk, la proliferación de adaptaciones cinematográficas de romances científicos victorianos parece ser una razón acertada para la popularidad del steampunk. De alguna manera, lo que la literatura y el cine steampunk parecen sugerir es que la tecnología steampunk busca restaurar un sentido de asombro a la percepción del mundo. Tomando el don de imaginación fantástica de Verne y utilizando el enfoque sociológico de Wells para facilitar el cambiar del futuro, el steampunk rescribe los planos, reinventa la tecnología del vapor, y moderniza el romance científico para crear un mundo

consciente de sí mismo que es hermoso y a veces nostálgico, pero que también reconoce la distopía.

El Londres Steampunk no es el Londres que Henry Mayhew describe en *London Labour and the London Poor*, trabajo periodístico de la era victoriana que describe la vida en Londres. Más bien es el Londres de S.M. Peters en *Whitechapel Gods* o el Londres que William Gibson y Bruce Sterling describen en *La Máquina Diferencial*, una ciudad que se ha vuelto el horizonte de la locura en el mundo, lo que funciona como la grúa que nos trae a *La Liga de los Hombres Extraordinarios*, el reflejo de la densa imaginación visual de las novelas gráficas de Steampunk, donde Londres se divide literalmente entre un submundo de las clases minoritarias y un paraíso de los privilegiados.

En *Whitechapel Gods*, se nota una fuerte demarcación, con todo Whitechapel rodeado por una muralla de contención. En donde a pesar de que el Londres más allá de la muralla sea similar al Londres histórico, el mundo de Whitechapel es de fantasía pura, y es controlado por dioses Steampunk; Mama-Engine, cuya guarida se asemeja al Monte de Mordor de la tierra media de J.R.R. Tolkien, y Grandfather Clock, que sus ojos son todos los relojes, la personificación de la razón. Un mundo que en vez de cólera, los rincones de Whitechapel son afectados por el "clanks", una enfermedad que deja a sus víctimas como cyborgs victorianos, una extraña combinación de metal y carne. Esto va más allá que una simple historia alterna. Esto es un mundo paralelo, quizás un universo paralelo, en donde seres poderosos están siendo manipulados por las leyes del universo físico.

El revoltijo de lo histórico y lo literario, ha sido un juego del steampunk desde su comienzo: en *The Hollow Earth* del escritor Rudy Rucker, Edgar Allan Poe visita el interior hueco de la Tierra; Kim Newman nos cuenta como Drácula se casa con la Reina Victoria y se apodera de Londres en *Anno Dracula*; y un joven Arthur Conan Doyle conoce al hombre que será la inspiración para Sherlock Holmes en *The List of 7* de Marc Frost. El Steampunk ofrece combinaciones de figuras históricas que sus vidas se han transformado en leyenda, y héroes de ficción cuyas historias han pasado a ser reales en la mente de los lectores y los espectadores, llevando el estandarte de la tradición steampunk de camuflar la línea de la ficción como realidad, y la realidad como ficción.

Una de las más profundas observaciones sobre el steampunk, no solo se basaba en lo conocido antes de 1999, sino que también anticipaba la dirección que tomaría el steampunk, en donde no solo se mostraría como ficción histórica, sino como ficción especulativa que usa la historia como una caja de juguetes,

permitiendo fortalecer la relación del steampunk con su origen en la ciencia ficción. Esta observación hecha por Steffen Hantke, declaraba que:

La fuerza formadora detrás del steampunk no es historia sino la voluntad de su autor de establecer y luego violar y modificar un conjunto de reglas básicas ontológicas. (248)

Las adaptaciones cinematográficas del siglo XX, así mismo, los inicios del steampunk, son dibujados desde las ficciones fantásticas de la literatura del siglo XIX y principios del siglo XX. Este proceso de inspiraciones es indudablemente complicado intentar describirlo detalladamente; como la estética que generó, este proceso era descuidado, con creadores steampunk elaborando una herramienta estilista común, sin intención de hacerlo. Lo que debemos tener claro es que el steampunk podría no ser parte de una pregunta hipotética de, como la historia real podría haber sido partícipe, sino que más bien sería parte de una profundización contra ficcional, o sea, por ejemplo: ¿Qué podría haber pasado si las historias de ficción de romances científicos victorianos hubiesen “sucedido” diferente? O ¿cómo sería si Nemo fuese una figura histórica, y Verne y él fuesen amigos de la infancia?

Benjamin Poore, profesor del departamento de Cine, Teatro y Televisión de la Universidad de York, declara que “la forma de representar el pasado... nos dice mucho sobre como nosotros mismos nos consideramos en el presente” (2).

Pero ¿Qué exactamente nos dice la representación del steampunk sobre el pasado a través de una mezcla contra ficcional de lo literario e histórico, incluso lo cinematográfico, sobre el presente? Benjamin Poore argumenta que el teatro neo-victoriano en Gran Bretaña forma “una imagen de como el Reino Unido ha hecho frente a la pérdida del prestigio internacional”, (7) lo cual explicaría la increíble popularidad del steampunk como expresión victoriana en el Reino Unido, aun así, esto solo se refiere a la ficción neo-victoriana, y no a la contra ficción del steampunk, y hace poco para explicar porque el steampunk ha alcanzado tanta popularidad en países tan diversos como los Estados Unidos, Canadá, Japón, Polonia, Francia y Chile. La idea de Benjamin Poore sobre que la expresión victoriana puede implicar una pérdida “de la creencia en el progreso” (7) tiene una amplia aplicación. En esta instancia Benjamin Poore hace referencia a la

investigación de Louisa Hadley sobre la pregunta de porque lo victoriano permanece popular en la cultura contemporánea, esto se refleja con Hadley citando una entrevista con la escritora de Neo-victoriana Sarah Waters:

Este argumento entiende el presente regreso a lo victoriano como una reacción en contra de la fragmentación cultural que acompaña a la posmodernidad. En esta encarnación, la era Victoriana es construida como un periodo en donde la fe era posible y existía una confidente creencia en el progreso de la sociedad humana, en contraste a la sociedad contemporánea, que es caracterizada por la división y la fragmentación, una pérdida de la fe en las certezas de las grandes narrativas. (13)

Puede que parezca atractivo posicionar el mismo argumento sobre la nostalgia del steampunk por la era victoriana, pero el espacio neo-victoriano del steampunk es raramente habitado por los clérigos, la iglesia y las catedrales. A menudo son acontecimientos que amenazan las estructuras sociales que son aparentemente estables, y constantemente socavan la idea de una gran narrativa a través de la presunción subyacente en todo el steampunk; en otras palabras más simples, existen otros mundos posibles. Asimismo, el steampunk parece menos preocupado por la pérdida del progreso, que satisfecho con una cosmovisión teleológica.

Pero cuidado, esto no debe ser malinterpretado, no se debe pensar que el steampunk en todas sus manifestaciones, es impertinente o frívolo:

Las diversas invocaciones de lo victoriano que toma lugar en el steampunk anglo-americano no pueden considerarse históricamente superficial en su totalidad ni tampoco, para el caso, neutral, reducida a un status de la noción de parodia vacía de Jameson. (Ferguson, 81)

Benjamin Poore, en respuesta al libro *The Heritage Industry* de Robert Hewison, dice que el impulso nostálgico sobre lo que la era victoriana era realmente, es en favor del entretenimiento escapista o incluso para reforzar o resituar ideas nacionalistas. Por lo que entenderemos que la literatura Steampunk y el cine Steampunk, se desenvuelven en el espectro de entretenimientos escapistas de textos y subtextos destinados a ser aventuras románticas, la reconstrucción de lo colonial o de los sentimientos imperiales, y la de resituar aquello colonial o esos sentimientos imperiales a través de la ironía o la parodia.

1.1 Acercamiento a la definición de Steampunk

Durante la búsqueda de una convincente definición del steampunk, se requiere seguir un estudio de lectura, creando un canon dentro del canon de la ciencia ficción, para llegar a una contundencia temática o narrativa, tales acercamientos rechazan los textos que desafían una definición prescriptiva del steampunk. Este parece un enfoque algo dudoso, ya que supone que hay una definición ideal y esencial de steampunk a la cual los textos deben adherirse. Incluso si es que se lograra identificar una lista aceptable de temas steampunk, una definición puramente narrativa de steampunk sería completamente inútil para los académicos que estudien el steampunk como cultura, arte visual o música.

1.1.1 Entendimiento del género cinematográfico

Desde un principio podemos dar cuenta de que el estudio de los géneros y subgéneros cinematográficos son una prolongación del estudio de los géneros literarios.

Las publicaciones sobre géneros cinematográficos comenzaron a proliferar a finales de los sesenta, hasta conquistar un espacio intelectual propio en el que los estudiosos y críticos de cine, como sucede actualmente, se responden unos a otros dejando a un lado a aquellos críticos literarios que sirvieron de base a la especulación sobre los géneros. (Altman, 34)

La problemática en la definición del steampunk como subgénero de la ciencia ficción, comienza principalmente por entender que el término “género” no es un término descriptivo cualquiera, sino que es un concepto de múltiples significados. Rick Altman declara que aunque no todos los teóricos de los géneros lo toman en cuenta, los multi-significados del término podríamos identificarlos de la siguiente manera:

- El género como *esquema básico* o fórmula que precede. Programa y configura la producción de la industria;
- El género como *estructura* o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
- El género como *etiqueta* o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
- El género como *contrato* o posición espectral que toda película de género exige a su público.

Esta capacidad natural del género de ejercer múltiples funciones le otorga el poder asegurar relaciones privilegiadas entre los distintos componentes del cine. Ese potencial exclusivo de los géneros y subgéneros cinematográficos se expresan casi siempre en forma de figuras estilísticas o metáforas explicativas de esa singular capacidad de establecer conexiones. Jim Kitses señala que el género “es una estructura vital por la que fluye una miríada de temas y conceptos”. (8)

Dejando de lado en esta investigación la conexión del concepto de género con los esquemas de producción, el otorgamiento de las etiquetas y el contrato espectral; Bajo esta mirada y estos argumentos sobre los géneros y subgéneros cinematográficos ¿de que manera podemos ubicar el steampunk dentro de este concepto multifuncional? Y siendo considerado un subgénero ¿Cuál sería su conexión con la ciencia ficción?

1.1.2 Steampunk y Ciencia Ficción

Consideremos de que el steampunk, o más bien lo “steampunk”, se dice que ha existido desde el siglo XIX. Durante un periodo victoriano que tenía su propia ciencia ficción, tal vez más famosamente encarnada por las obras de Julio Verne y H.G. Wells, y durante todo el siglo XX ha habido historias de ciencia ficción del mañana ambientadas en la época victoriana. Sin embargo, como ya antes mencionado, el término “steampunk” no fue acuñado hasta finales de la década de los 80, cuando el autor K.W. Jeter lo uso humorísticamente para describir un grupo de historias situadas en la era victoriana y eduardiana, que fueron escritas durante un tiempo en que el futuro cercano del cyberpunk era la forma prevaleciente de ciencia ficción.

Debemos comprender que la línea entre lo steampunk y la época victoriana es muy estrecha, y con frecuencia ambos son muy difíciles de distinguir. Estos conceptos se encuentran separados solo por el hecho de que el steampunk es ciencia ficción, aunque en gran medida inspirado en la existencia histórica de la época victoriana. Las historias de “Proto-steampunk” del siglo XIX pueden ser vistas como un paralelo a nuestra propia ciencia ficción, es decir, como una visión del futuro desde el presente. Para los victorianos, esto significaba imaginar un futuro que se ve de forma dramática y espectacular, no-moderno para los ojos modernos. Los submarinos, los viajes espaciales, aviones y la vida mecanizada fueron imaginados por los victorianos, pero mientras que algunos de ellos pudieron estar cerca de marcar un momento en la historia, todavía se diferenciaban de donde el futuro en realidad fue. Para los escritores modernos, con el beneficio de la ciencia moderna, el steampunk se convierte en una re-imaginación del siglo XIX con una mirada de “donde la ciencia llegara algún día”. De esta manera, el steampunk trabaja a menudo para traducir los conceptos modernos tales como la revolución de la computadora, thrillers de espionaje, misterios de detectives e incluso el internet, en un contexto victoriano usando tecnología victoriana. El steampunk, entonces, se convierte en la combinación perfecta de la historia alternativa y la ciencia ficción.

Se puede decir con bastante seguridad que una de las maneras más usuales o recurridas en que nos acercamos a la ciencia ficción como género, es no sólo a partir de la observación de sus características o rasgos distintivos, sino también desde su parcelación en subgéneros. Desde luego, esto ha resultado, en la mayoría de las ocasiones, muy útil, pues ayuda a configurar un panorama en el que podemos estar atentos, sobre todo, a los temas y motivos de los que se ocupa la ciencia ficción. “La división de estilos en subgéneros normalmente va por temas o motivos” (Noemí Novell, 1).

Sin embargo, en el caso de la ciencia ficción, la división en subgéneros no necesariamente se acoge a lo mencionado por Fowler, y podemos encontrar criterios muy diversos de clasificación. Así, por ejemplo, George Mann considera por lo menos quince subgéneros que he procurado ordenar de acuerdo al núcleo que rige a cada uno de ellos. De este modo, según el tipo de ciencia utilizada en la narración, tenemos ciencia ficción *hard* o *soft*; según el tipo de mundo representado en la narración, nos enfrentamos a una ciencia ficción de futuro lejano, futuro cercano, postapocalíptica o postholocáustica, de mundo alternativo, *steampunk* o *cyberpunk*; según su vinculación con otros géneros, existen, entre otras, ciencia ficción cómica, criminal o de terror; según su inclinación ideológica,

podemos observar la ciencia ficción humanista, militarista o ecológica; e incluso hay otros subgéneros de difícil localización específica, como la ciencia ficción literaria (vinculada con la ciencia ficción *soft* y la Nueva Ola) o la *space opera*.

Así pues, si entendemos la ciencia ficción como un género que domina en un texto, veremos que, de cualquier manera, hará uso de otros géneros para vehicular su narración. En estos casos, siempre será la ciencia ficción la que mantenga el mando de la narración entera; es decir, sin el contenido cienciaficcional la historia decae y es, de hecho, imposible. Retomando la figura utilizada por Rick Altman (1999), la ciencia ficción es en estos casos el sustantivo categórico, sin el cual, evidentemente, no nos estaríamos enfrentando a una narración de ciencia ficción, aunque haga uso de otros géneros; los otros géneros serían, entonces, los adjetivos que califican, modulan o modifican a la ciencia ficción.

Entonces, bajo lo antes señalado, teniendo en cuenta la existencia de la ciencia ficción como género cinematográfico, y el steampunk como un subgénero perteneciente a estos mundos especulativos, podemos, entonces, sugerir comprender el steampunk como una expresión de componentes combinados que conforman el estilo o estética de los romances científicos victorianos.

El entendimiento del subgénero Steampunk como una estética permite la necesaria flexibilidad para discutir sus diversas expresiones.

Definir el steampunk como un espectro de tropos constitutivos y motivos en vez de un subgénero literario coherente y discreto será finalmente un enfoque críticamente mucho más rentable (Nevins, 517)

Ya que tal definición aún no ha sido proporcionada, yo intento encontrar una. Mi objetivo es identificar componentes consistentes dentro de la expresión del steampunk y describir claramente estas características.

El *Oxford English Dictionary* define el steampunk como “un subgénero de la ciencia ficción que cuenta con un entorno histórico (especialmente basado en la sociedad industrializada del siglo diecinueve) y presenta, característicamente, a la maquinaria mecanizada con el poder del vapor en lugar de la tecnología electrónica.”

Mientras que el steampunk es ampliamente entendido como un subgénero de la ciencia ficción, carece de la conformidad a los conocimientos científicos generalmente aceptados, que están usualmente asociados a la ciencia ficción.

Tal cual como el *Oxford English Dictionary*, la *Encyclopedia of Fantasy* estipula que el steampunk es un “término aplicado mayormente a la ciencia ficción que a la fantasía”, pero admite que muchas historias categorizadas como steampunk son “géneros cruzados”. La *Encyclopedia of Fantasy* hace una distinción entre steampunk y “gaslight romance” (romance de luz de gas, también conocido como Gaslamp Fantasy), citando la presencia de tecnofantasía en el steampunk, y un enfoque en las fantasías recurrentes y lo supernatural del “gaslight romance”; la *Encyclopedia of Fantasy* lamenta el hábito creciente y recurrente en donde casi toda la fantasía que ocupa el periodo gaslight está etiquetado como Steampunk, y sugiere que es útil limitar el uso de steampunk como significado a lo que son, en efecto, tecnofantasías históricas. Sin embargo, ambos conceptos, steampunk y gaslight, indican la dificultad de tales limitaciones, ya que debemos reconocer que ambas formas de representación apuntan a formas de material estrechamente vinculadas. De acuerdo a la *Encyclopedia of Fantasy*, ambas categorías comparten las características de un Londres romántico y ahumado del siglo diecinueve; y describe mundos alternos, fantasías de historia, fantasías recurrentes con personajes icónicos de la era de la lámpara de gas y una examinación de la época victoriana y sus tropos, con una sensibilidad moderna o posmoderna como características compartidas del steampunk y los romances del gaslight. A pesar de la sugerencia de la *Encyclopedia of Fantasy* de limitar el uso del concepto steampunk a tecnofantasías históricas, Cory Gross enumera una pléthora de términos como: Ciencia Ficción Victoriana, Romance Científico, Ciencia Ficción de la Era Industrial, Fantasía Industrial, Viajes Extraordinarios y Gaslamp Fantasy. Todos estos términos han fallado en reemplazar el Steampunk, que continua siendo aceptado por la mayoría, simplemente por su popularidad y el peso de su uso como significante a la ficción y ciencia ficción victoriana y eduardiana.

La antología de steampunk *Extraordinary Engines* define steampunk como “un especial atractivo, entretenido, al mismo tiempo temáticamente resonante, subgénero de la ciencia ficción, la fantasía y el horror” (Gevers 7). Estas tres ramas de la ficción popular fueron esbozadas por John Robert Colombo en su ensayo “*Four Hundred Years of Fantastic Literature in Canada*”: *Science Fiction, Fantasy and Weird*. Colombo reconoce que estos géneros son más claros en la teoría que en la práctica, pero representan diferentes acercamientos a la

narración. De acuerdo con Colombo, la ciencia ficción lidia con el realismo, y un cambio razonable como resultado de algún descubrimiento científico o la innovación tecnológica. La fantasía evita el realismo, y comparte parentesco con la leyenda y el mito, describiendo la acción heroica en un mundo que no está fuera de sí mismo. Para Colombo, el término *Weird Fiction*, Ficción Extraña, denota lo que se conoce popularmente como el horror, que se caracteriza como un espacio liminal entre el mundo cotidiano y el mundo cargado de valores imaginativos. A diferencia de la ciencia ficción, el cambio de la ficción extraña no es razonable, y es el resultado de algo no científico en la naturaleza. Colombo explica su taxonomía más allá al sugerir modos de transporte como medio para la comprensión de como los tres géneros son distintos unos de otros: la ciencia ficción usa un “cohete, nave espacial, tal vez incluso un platillo volador”, la fantasía utilizaría “una alfombra voladora o un caballo que es el descendiente de Pegaso”; la ficción extraña, usaría “la levitación o repentinas apariciones y desapariciones sin justificación”. Colombo entonces sugiere que los lectores de estos géneros no esperen encontrar en una determinada novela o cuento, naves espaciales elegantes y corceles alados, ya que se requiere consistencia y adecuación, y luego reflexión sobre la posibilidad de “intercambiabilidad” entre los géneros. El steampunk representa esta intercambiabilidad, dibujándose liberalmente de entre estos tres estilos, creando una mezcla intertextual de “ontologías mixtas”.

El *Oxford English Dictionary* define la ciencia ficción como “ficción imaginaria basada en los descubrimientos científicos postulados o en cambios ambientales espectaculares, frecuentemente situado en el futuro o en otros planetas y que implica viajes espaciales o temporales”. En la sección referente a la fantasía, el *Oxford English Dictionary* estipula solo que es un género de composiciones literales, tal vez intentando evitar una definición clara por la misma razón que John Clute y John Grant lo hacen en la *Encyclopedia of Fantasy*, en donde dejan en claro que el término “fantasía” es usado para cubrir una amplia gama de textos, películas, presentaciones visuales, etc. Ellos citan a Brian Atterbery diciendo que la fantasía es un “conjunto borroso”. No obstante, proceden a postular una “definición aproximada” de lo que quieren decir con fantasía:

Un texto de fantasía es una narración auto-coherente que, cuando se establece en nuestra realidad, nos cuenta una historia que es imposible en el mundo tal como lo percibimos; cuando se establece en un “otro mundo” o mundo secundario, ese otro mundo sería

imposible, pero las historias establecidas allí serían posibles dentro de los términos de ese “otro mundo”. Un punto asociado, insinuado aquí, es que en el núcleo de la fantasía es *historia*. Incluso la más surreal de las fantasías dice una historia... dos de nuestro equipo editorial han argumentado extensamente en otro lugar que el arte de la fantasía es, en el fondo, una forma narrativa.

Mientras se podría discutir que una estética de “ciencia ficción” o “fantasía” se podría aplicar a otros géneros, tal cual como se sugiere que el Steampunk puede, no cambiaría el hecho de que la ciencia ficción y la fantasía ya existen en tradiciones genéricas que utilizan temas y tropos recurrentes. El texto del steampunk no tiene temas ni tropos recurrentes en la forma en que la ciencia ficción y la fantasía lo tienen. En vez de eso, el steampunk tiene configuraciones recurrentes que evocan el siglo diecinueve; la configuración inherentemente contiene la moda y pertrechos del periodo. El steampunk se enfoca normalmente en la tecnología, pero la actitud hacia esto es ambivalente, y por lo tanto los temas son variados. El steampunk combina continuamente esta evocación de la era victoriana y el “tecnofetishismo” en una mirada hacia atrás, pero esa mirada es igualmente ambivalente, oscilando entre la nostalgia y el arrepentimiento. Si el steampunk contiene temas consistentes con la ciencia ficción y la fantasía, es porque la estética ha sido aplicada a uno o a ambos géneros.

A pesar de que carece ostensiblemente de una utilidad pragmática, el término steampunk ha demostrado claramente que es útil para describir un cierto tipo de tradición literaria y representación cinematográfica dentro de un enfoque estético, o no habría sobrevivido más 20 años. De alguna manera, el steampunk hace lo que Clute habría estado dando a entender, que a pesar de ser “poco elegante, inexacto y anticuado”, el steampunk continúa tercamente siendo el término comodín para la ficción especulativa que evoca las épocas, victoriana y eduardiana.

Desde que el steampunk se negó a desaparecer y ser reemplazado, el incremento de su popularidad a mediados de la década del 2000 llevo a un crecimiento continuo para llegar a una definición convincente para el término. Algunos fans del steampunk no necesitan definición: ellos reconocen lo steampunk

“cuando lo vemos”. Pero la pregunta persiste, ¿Cuáles son los elementos que producen ese reconocimiento?

A mediados del siglo veinte se vio un desarrollo increíble en el género de la ciencia ficción, pero solo hubo unas pocas contribuciones particulares a lo que sería más tarde conocido como la estética steampunk. Sin embargo, la ciencia ficción victoriana tendría su momento de renacimiento en los teatros de cine. Disney adaptaba *20.000 Leagues Under the Sea* de Julio Verne; las películas *Master of the World* (1961) y *City Under the Sea* (1965) con la aparición de Vincent Price, hacían eco a los temas Vernianos; y George Pal hacía sus versiones de las historias de Wells; *War of the Worlds* (1953) y *The Time Machine* (1960) mantenían a Wells en la retina del ojo público.

El steampunk entró como género a finales de los ochenta y principios de los 90, cuando los autores que principalmente invertían su trabajo en el género Cyberpunk, incluyendo a K.W. Jeter, William Gibson, y Bruce Sterling. Ellos mismos comenzaban a escribir historias alternas con narrativas situadas en tiempos victorianos, fuertes en tecnología y anacronismos. *La Máquina Diferencial* (1990) de Gibson y Sterling, es reconocida por estar entre las novelas fundadoras del género, en donde los autores juegan con una de las especulaciones favoritas del Steampunk: ellos postulan que la computadora fue inicialmente conceptualizada en la era de la energía a vapor (como lo fue por Charles Babbage), y que fue realmente construida como un aparato mecánico, ocupando una gran cantidad de espacio físico. La novela toma como su principal tema, los cambios sociales como resultado de esta intervención tecnológica. *Aparatos Infernales* (1987) de Jeter, en donde un hombre joven descubre que su padre relojero a construido Relojes Humanos, juega con otro tema popular del género: la tecnología robótica, pero ejecutada con material del siglo diecinueve.

En la década de 1990, siguiendo el éxito alcanzado por Gibson y Sterling, Jeter, y otros autores del steampunk como Michael Moorcock, el mundo steampunk se expandió a otras prácticas textuales. Los juegos de Rol, incluyendo *Space:1889*, diseñado por Frank Chadwick para emplear un escenario steampunk común en el que el espacio exterior se hace accesible en la época victoriana, permitía a los jugadores ponerse los zapatos de aventureros victorianos e ingresar al mundo del Steampunk. Las novelas gráficas extenderían el alcance del steampunk a lo visual, particularmente trabajos como *La Liga de los Hombres Extraordinarios* (1999) de Alan Moore, que gran parte de su trabajo también se sitúa en tiempos victorianos, y *Los Cinco Puños de la Ciencia* (2006) de Matt Fraction.

1.1.3 El Steampunk en el mundo

El steampunk también se transformo en un género internacional. Los trabajos del anime japonés incluyen películas influenciadas por el steampunk como *Steamboy* (2004), en donde un muchacho inventor guarda una poderosa bola de vapor fuera del alcance de su corrupto padre inventor, y *Casshern* (2004), en donde un soldado caído que vive en un futuro altamente mecanizado, le es entregado un cuerpo nuevo con la intención de luchar en contra de un agresor de acero. En Australia un cortometraje animado, *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* (2005), que describe el viaje de un joven navegador a una isla distante, se ganó una nominación a los premios de la academia en el año 2005. Y la película francesa *La Ciudad de los Niños Perdidos* (1995), en donde un inventor loco roba los sueños de los niños a través del uso de un elaborado aparato mecánico, llevó el estilo del steampunk a una audiencia tremenda justo antes que se convirtiera en solo un exitoso film extranjero independiente.

Algunos interesantes exponentes de la estética del steampunk también fueron estrenados, aunque con una recepción algo desigual, tanto dentro como fuera de la subcultura. El éxito veraniego de Will Smith y Kevin Kline, *Wild, Wild West* (1999) presentó un elaborado escenario steampunk situado en 1869, en donde dos vaqueros intentas detener a un General Confederado rebelde, Dr. Loveliss (un muy cursi Kenneth Branagh), que desea mantener al gobierno estadounidense rehén con su tecnología hidráulica y mecánica superior. Sin embargo, a pesar de su enorme presupuesto la película no fue bien recibida por la crítica, con Roger Ebert, por ejemplo, diciendo que fue una “zona de comedia muerta”. El film *La Liga de los Hombres Extraordinarios* (2003) se desvió demasiado de la novela gráfica para el gusto de los “verdaderos” fans y pasó sin pena ni gloria entre la audiencia en general.

Algunas personalidades prominentes del tema Steampunk, como J.D. Falksem y Diana Vick, definen el steampunk como ciencia ficción victoriana. Vick considera que los textos de escritores como Verne y Wells no se deberían considerar Steampunk. Pero esto es problemático, ya que este clasificador denota la “ciencia ficción” del periodo victoriano, incluyendo una cantidad de obras enumeradas por Paul Alkon en *Science Fiction Before 1900*, obras como: *Balloon*

Hoax y Mesmeric Revelation (1844) de Edgar Allan Poe, *Viajes Extraordinarios* (1863-1905) de Julio Verne, *El extraño Caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson, *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889), y numerosos escritos de H.G. Wells (1895-1914). Si bien se puede evocar estas obras o el periodo en el que fueron escritas, en este contexto, steampunk ciencia ficción victoriana.

En el 2010, una antología de ficción especulativa de finales del siglo diecinueve y principios del siglo veinte fue publicada con el título *Steampunk Prime*. En su introducción, "When Steampunk was Real", el editor Mark Ashley audazmente afirma que la ciencia ficción victoriana y eduardiana es steampunk, mientras reconoce a *Steam Man of the Prairies* de Edward Ellis como un "progenitor" del steampunk, Ashley no está usando este término en el sentido en que el estudio de la ciencia ficción usa a Verne o a Wells en la construcción de un linaje para el género de la ciencia ficción. Más bien, evitando toda ambigüedad, Ashley afirma que es aquí donde el steampunk comenzó: "el steampunk estaba bien en marcha por la década de 1880, pero se convirtió en si mismo en la década de 1890" (10).

Contraria a la posición de Ashley, que probablemente esta más conectado con decisiones de marketing que con el rigor académico, sostengo firmemente que el steampunk es un fenómeno posmoderno. Ashley en su introducción a la primera historia corta en *Steampunk Prime*, hace una distinción con la terminología en relación a los robots:

No deberíamos llamar a estos hombres de vapor o autómatas por el nombre de robots. Esa palabra no fue aprobada por el idioma ingles hasta la traducción de la obra de 1920 de Karel Capek *Rossum's Universal Robots in 1923...* para el periodo steampunk ellos fueron autómatas y, como la esencia del steampunk, se presentan en nuestras dos primeras historias. (12)

En un párrafo, Ashley establece y transgrede sus reglas de nomenclatura. Se nos aconseja evitar términos anacrónicos para estos seres artificiales del siglo diecinueve: llamarlos autómatas y no robots. Bajo la misma norma, *Steampunk*

Prime debería haberse llamado *Scientific Romance Prime*, ya que el término steampunk “no fue aprobado por el idioma inglés” hasta que K.W. Jeter lo acuñó.

Existen aquellos que podrían protestar en contra de este enfoque, al subsumir retroactivamente obras en las distinciones de género, independientemente del momento en que fueron escritos. Esta perspectiva no es útil en establecer un argumento coherente para discutir sobre steampunk. Se muestra análoga a la sugerencia de que *The Eddas* y *Beowulf* son grandes fantasías. Tolkien utilizó esto como inspiración para escribir *El Señor de los Anillos*, pero eso no los hace grandes fantasías, sin duda una innovación del siglo veinte.

De todas maneras, existen otras razones para rechazar la ficción especulativa del periodo Victoriano y Eduardiano como steampunk: no existe ningún rasgo de Retrofuturismo o neo-victoriano en ellas, dos elementos que son claves cuando nos referimos a la estética del steampunk. Mark Hodder ilustra esto en su novela, *The Strange Affair of Spring-Heeled Jack*, cuando el enigmático personaje Jack nombra a sir Richard Burton uno de los grandes victorianos, a lo que Burton responde, “¿Que diablos es un Victoriano?” (126). En el Londres de Hodder, Victoria había sido asesinada, por lo tanto, no existen los victorianos. Este pasaje se refiere al steampunk en general, o sea, aquellos historiadores catalogados ciudadanos británicos victorianos del siglo diecinueve no necesariamente pensaban en ellos como tal. Esta es la perspectiva de la mirada hacia atrás, que es intrínseco al steampunk: literario o popular, político a frívolo, steampunk es un comentario sobre algún aspecto del siglo diecinueve, aun cuando no se encuentra allí.

Lo que Ashley había colectado en *Steampunk Prime* no es retrofuturista, sino que futurista. En *In the Deep of Time* de George Parsons Lathrop, la tecnología del futuro rechaza los sueños del siglo diecinueve:

Ellos están en un plan totalmente diferente de las máquinas voladoras que habían sido anunciadas pero que no habían sido usadas aun cuando estuve por última vez con vida. (104)

Mientras que la ficción especulativa victoriana y eduardiana contiene elementos que el steampunk emula, ellos permanecen completamente anteriores

al steampunk: completamente futurista, no retrofuturista. Estos escritos, libros y cuentos son la ciencia ficción de aquella época, no la nostálgica representación de un pasado idealizado. Tal como Steven Marcus, académico y crítico literario estadounidense, dice “mientras tratamos de entender el pasado tratamos de entendernos nosotros mismos en la relación al pasado”. Hay una diferencia, y yo creo que es equívoco referirse a la literatura especulativa victoriana y eduardiana como steampunk, o incluso utilizar el término “ciencia ficción victoriana” que podría llevar a alguien a asumir que ese es el caso. Steampunk es, a la mayor brevedad, una innovación de mediados del siglo veinte.

1.2 El “STEAM” y el “PUNK”

Mark Ashley también se refiere al steampunk como “ciencia ficción accionada por vapor”. Así mismo, una gran número de artículos y foros de discusión han sido devotos al determinar lo que establece el “steam” en steampunk, centrándose en considerar tanto la tecnología histórica como anacrónica: el advenimiento y auge de la tecnología de vapor se produjeron en o alrededor del siglo diecinueve, por lo tanto, steampunk debe tener lugar en el siglo diecinueve. Rara vez se llega a argumentar lo inverso: porque el steampunk tiene lugar en el siglo diecinueve, se debe incluir la tecnología de vapor para ser steampunk. El problema con cualquiera de estos argumentos es que el arte, la literatura y sus adaptaciones cinematográficas a menudo carecen de tecnología a vapor. Los escritores y artistas steampunk, al igual que los cineastas que han desarrollado steampunk, son más propensos a confiar en las fuentes de energía tecnofantásticas de éter y flogisto, y similares al carbón y a la producción de vapor.

También traiciona una visión desesperadamente estrecha del tipo de trabajos que la tecnología steampunk a menudo utiliza. Dentro de la red se ha discutido el caso de Gail Carriger, escritora de ficción steampunk, y su novela *Soulless*, la cual tuvo sus retractores que decían que la novela no era suficientemente steampunk: El libro estaba situado en el Londres Victoriano, pero ¿donde se encontraba la tecnología anacrónica, las innovaciones mecánicas retrofuturista? La verdad es que este acercamiento simplista para determinar que era o lo que no era steampunk me molestó, ya que demostraba que se tenía un entendimiento excesivamente estrecho de tecnología. Dentro de las convenciones Steampunk en el mundo, algo así como ComiCon; la Star Trek Convention o FanViña, se discuten extensamente temas de química y medicina. En donde incluso se reconoce que el Espiritualismo también era reconocido como “ciencia” en la era Victoriana. A menudo Carriger utiliza estos caminos poco recorridos en la tecnología Steampunk.

De todas maneras, hay aquellos dentro de la comunidad steampunk que continúan siendo contrarios a la serie *The Parasol Protectorate* de Carriger y ha otras series como *La Materia Oscura* de Philip Pullman, de la cual pertenece la novela *The Golden Compass*. Historias las cuales no poseían suficiente ciencia, y cuentan con vampiros, hombres lobo y brujas. Esta última objeción era una variación del argumento “no hay suficiente ciencia” que solo pone ha relieve cuan ignorante es la escena de sus propias presunciones. Aunque se suele usar como

sustancia preferida para hacer funcionar tecnologías imposibles, el éter era de alguna manera científico, pero los hombres lobo y vampiros no lo eran, a pesar de un tratamiento pseudo científico de Carriger sobre ellos (sucedió lo mismo con Pullman y sus brujas) en su mundo alternativo. En pocas palabras, encuentro que los argumentos no convencen, especialmente a medida que me adentro en mi propia investigación. Existen algunos textos y trabajos apreciados tanto en la literatura como en el cine, en donde se utiliza el vapor como fuente de energía para la tecnología, pero limitar lo que constituye el steampunk de esta manera, es demasiado restrictivo.

Aun más difícil de tratar, el sufijo “punk” es el gran proverbio de la cultura steampunk, produciendo reflexiones interminables sobre la ausencia o la presencia de una actitud punk contracultural en steampunk. La prevalencia de esta idea errónea llevo a Rebecca Onion a especular un origen en su artículo *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice*. Ella escribe que:

Muchas de las personas que participan en esta subcultura ven a la lectura, la construcción, y la escritura acerca de la tecnología de vapor como una practica contracultural altamente liberadora.

Y después agrega que es “por eso la adición de la palabra “punk” (139).

Esto implica erróneamente que había intencionalidad en la declaración de Jeter. Esto es una conclusión corroborada, ya que, tanto Tim Powers como James Blaylock han verificado en entrevistas que están casi seguros de que Jeter estaba bromeando. Y, sin embargo, los artículos y las discusiones en foros siguen gustando del sufijo “punk”, fusionándolo con el activismo político y el poscolonialismo, o en algunos casos, “ramas norteamericanas auto-declaradas radicales y abiertamente anarquistas” de la subcultura steampunk (Ferguson 70). Estos argumentos suelen tener bases literarias, citando a Michael Moorcock y a Alan Moore como ejemplos de escritores steampunk que defienden el anarquismo. Por la misma lógica, podría argumentar que el steampunk es inherentemente cristiano: Tim Powers es católico, James Blaylock admite que los escritores cristianos C.S. Lewis y Charles Williams son su inspiración, y *Morlock Night* de Jeter es sobre una batalla para preservar la cristiandad.

Se ha dicho continuamente que “no existe suficiente punk en steampunk” ha modo de contraste con el cyberpunk, pero ¿Qué realmente significa el punk en cyberpunk? ¿Era realmente una referencia a la cultura “Do It Yourself” de la década de 1970 en el Reino Unido? ¿Habría sido sobre los Sex Pistols o la muerte de los Kennedy? Definitivamente, hay un aspecto del cyberpunk que se preocupa con culturas que podrían haber sido interpretadas como punk, siempre y cuando el término punk estuviese siendo utilizado de manera expansiva. Una definición restringida de punk no le permitiría al cyberpunk ser punk, más de lo que el steampunk es.

Lo que es particularmente molesto sobre los defensores del steampunk como movimiento social, es que sus manifiestos tienden a insistir en que su expresión de steampunk es “real”, mientras que otros son reaccionarios y escapistas, un problema que Christine Ferguson aborda en su artículo sobre la ideología steampunk:

El colectivo Catastrophone Orchestra and Arts situado en Nueva York... en la edición inaugural de la Steampunk Magazine con sede en Estados Unidos... insiste en un funcionamiento político simbólico para el steampunk, uno que lo eleve a la categoría de sine qua non autentico. El steampunk “real” es el molesto opositor de un misterioso neo victorianismo imaginado como completamente reaccionario y escapista. Sin duda, es nada nuevo para las subculturas invocar algún tipo de “otro” con el cual definir y fabricar su propia autenticidad, pero este contraste habitualmente ha venido en la forma de una corriente principal imaginada... para el colectivo Catastrophone, el otro del steampunk no es la llamada corriente principal o lo contemporáneo, sino que otra forma cultural de Victoriana cuya adornada estética externa están demasiado cerca de la comodidad. (71)

La evaluación de Ferguson sobre las motivaciones políticas de las subcultura steampunk hace eco a una humorística referencia hacia las “tribus” de la subcultura steampunk, en donde a los partidarios del steampunk político radical

se les llama “TruePunks”, que “por lo general son una mezcla de la política izquierdista y anarquista, y altaneras contra aquellos que ven el steampunk como un hobby o como algo “divertido”” (9). Lo que queda claro en la referencia hacia la fricción entre los grupos de la subcultura es la amplitud en la diversidad en aquellos fans del steampunk. Ellos se sienten atraídos por el steampunk a través de una variedad de elementos: la moda, la literatura, la política, la nostalgia, el cine, y al igual que con otras subculturas, a menudo tratan de darle forma al steampunk a su gusto.

1.3 La Ciencia ficción y la fantasía

Una de las características fundamentales en el acercamiento a la ciencia ficción es su conexión con lo “fantástico”, lo “maravilloso” e incluso el “realismo”. Una conexión de suma importancia para un subgénero que comparte sus características para darle forma a su estética. Un modo en que ese esfuerzo clasificador puede demostrar ser útil de un modo específico es que nos recuerda los límites generales que los estudios sobre películas a menudo parecen poner la manera en que solíamos pensar sobre los géneros. La tarea de distinguir, que no necesariamente implica separar tajantemente a estos géneros de la ciencia ficción es, así pues, obligada, ya que los términos antes mencionados tienen diversas interpretaciones y ramificaciones. Así, mientras algunos estudiosos, como Darko Suvin, intentan separar a la ciencia ficción por completo de la literatura fantástica, otros como Clute y Nicholls o David Pingle, asumen desde un inicio que forma parte del “fantastique”. Todorov la sitúa en el reino de lo “maravilloso científico”, y Christine Brooke-Rose la define como una forma mixta de lo maravilloso y el realismo.

Los problemas derivados de estas delimitaciones son evidentes. Por un lado, la nomenclatura utilizada por cada autor, aunque similar, se refiere a géneros y conceptos distintos. Por el otro, la inclusión o exclusión de la ciencia ficción en el enorme y vago conglomerado de la literatura fantástica, así como sus posibles vínculos con el realismo, modifican y otorgan un cariz distinto a los acercamientos críticos a ella. Lo fantástico existe en una especie de escala móvil junto a dos formas más que Todorov llama lo “misterioso” y lo “maravilloso”. Mientras que la narrativa misteriosa se centra en el inconsciente o, más generalmente, en la mente como una fuerza que produce acontecimientos aparentemente inexplicables, y lo maravilloso en el reino de lo sobrenatural o espiritual que penetra y desafía nuestro mundo

cotidiano, lo fantástico se encuentra en ese punto de duda entre ambos: el reino de lo que podría ser o podría no ser, en donde la propia realidad parece un rompecabezas que está esperando que lo resolvamos.

Extrapolando a partir de su esquema sobre lo fantástico, Todorov formula una sencilla y elegante directriz para pensar el género, pues sugiere que los géneros son, precisamente, esos puntos de contacto mediante los cuales la obra asume una relación con el universo de la literatura o, para nuestro propósito, con el universo de la narrativa cinematográfica.

Por otra parte, la diferencia crucial entre lo fantástico y la ciencia ficción radica en que mientras que lo fantástico depende de una confrontación directa con la realidad empírica, la ciencia ficción construye otro mundo a partir de esta, que no se confronta derechamente con ella. Es decir, la ciencia ficción no confronta intratextualmente ambos mundos; no le es necesaria la confrontación porque no hay decisión que tomar con respecto a la naturaleza de los sucesos. Lo que ocurre en los mundos de la ciencia ficción no confronta a la realidad empírica a la manera de lo fantástico, no desestabiliza al personaje ni al espectador; en ella no hay intrusión de sucesos sobrenaturales en el mundo natural y, por lo tanto, no se cuestionan las leyes de la realidad empírica. La ciencia ficción no provoca el efecto fantástico de desestabilización; interroga y cuestiona la realidad empírica pero construyendo otra realidad a partir de la primera, superpuesta a ella si se quiere, o proyectada como una sombra provocada por una luz emplazada detrás de un objeto, pero que no confronta a partir de sucesos sobrenaturales que se inmiscuyen en un texto realista, mimético de inicio. En la ciencia ficción no hay un rompimiento de leyes empíricas.

Pero, ¿Cuál es la importancia de entender esta conexión entre la ciencia ficción y lo fantástico, cuando nuestro objeto de estudio es el Steampunk? Inmediatamente aquí surge un elemento de suma importancia para el surgimiento de estas historias de tecnologías anacrónicas, la tecnofantasía. La perfecta combinación entre la importancia de la tecnología ciencia ficcional y los recursos fantásticos que utiliza la estética del steampunk para innovar en la fuente de poder y las tareas que una máquina accionada por éter o vapor, pueda hacer. Mas adelante en este estudio, nos adentraremos a la importancia de la tecnofantasía en el steampunk y como se desenvuelve en estos mundos alternos. De esta manera, podremos también comprender porque se considera que el steampunk tiene una conexión más reconocida en la ciencia ficción que en la fantasía.

1.4 Un Repaso a la Distopía, la Utopía y la Ucronía

Para comenzar, cabe destacar que Tomás Moro acuñó el término *utopía* en su novela del mismo nombre del año 1528. Es en esta ocasión en que se nos ofrece una definición acerca de este concepto: “Utopía (u-topos) es un objeto cuya realidad se niega: lugar en ninguna parte o el país imposible de localizar. Desde aquí se han derivado otros significantes no menos ricos, tales como distopía (dys-topos), mal lugar; udetopía (udepote), lugar del nunca jamás; finalmente eutopía (eu-topos), lugar feliz”.

Por lo tanto *distopía* se desprende como el antónimo de eutopía, uno de los tipos de utopía, siendo un lugar adverso y hostil. En el cine, utopía implica una sociedad, gobierno o proyecto elogioso, aunque irrealizable. Por el contrario, desde la vieja frase de la ciencia ficción “esto es lo que podría ser”, la distopía constituye la base de la visión de un mundo peor que el nuestro.

Los ejemplos de distopías son invariablemente conceptos de sociedades futuras (una sociedad con una historia distinta a la nuestra, con eventos históricos distintos, sería una ucronía... buena o mala), y contienen normalmente un fin didáctico, el de mostrar hacia donde se dirigen los pasos del hombre si la situación no se remedia. En muchas ocasiones este fin didáctico se alcanza a través de la sátira” como en el film *Seksmisja* (1984) de Juliusz Machulski en el cual dos científicos son congelados con el objetivo de despertar en un mundo futuro. Sin embargo, 50 años más tarde despiertan en una sociedad poblada sólo por mujeres. La película está llena de diálogos satíricos, así como plantea cuestiones acerca de la sexualidad y el significado de la igualdad en la sociedad contemporánea.

Caso aparte merecen las ucronías, en ellas se da una situación particular, ya que nacen de un rasgo de la ciencia ficción clásica llamada también *Retrofuturismo*, el cual es una representación de imágenes del futuro producidas en el pasado y marcado por un suceso específico. De corte utópico, contrasta con la imaginería cyberpunk, de este modo encuentra su manifestación en el steampunk.

Pero quizás, la obra mayor en esta lógica futuro decadente, sea *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982), que se ambienta en Los Ángeles en 2019, controlada por trasnacionales, policías corruptos, violencia, devastación, humedad y deshumanización. El peligro para la humanidad lo representan los replicantes, seres creados por la ingeniería genética, superdotados físicamente pero inválidos emocionalmente. La tragedia es que son estos replicantes los que muestran más sentimientos y valores que los propios humanos genuinos. El planteamiento final es perturbador y lanza el cuestionamiento sobre los límites de la condición humana.

Pareciera que el cine, en su capacidad de transformar sueños en visiones que las masas pueden ver directamente, ha sido ampliamente eficiente en recoger el sentido de decepción con los avances de la técnica, quien no ha logrado cumplir los anhelos de contribuir a la liberación del hombre, que fue su principal oferta modernizadora.

El cine, como arte, refleja el estado de pesar y dolor que aflige nuestra sociedad.

No es que nuestro mundo sea una maravilla, pero podía ser peor. Por ejemplo, la conocidísima novela *1984* no es un simple rollo de ciencia ficción. Es una de las grandes obras de la literatura con mayúsculas del siglo XX. George Orwell nos muestra en esta narración un mundo opresivo y aterrador. El mundo del futuro se encuentra bajo el poder de un estado totalitario global. Escrito en los años cuarenta, los estigmas de la época se notan en todas y cada una de sus páginas. El mundo acababa de pasar por la más terrible de las guerras, el espectro del nazismo seguía en las mentes de todos y, para colmo de males, la guerra fría estaba llamando a las puertas de la humanidad. No es de extrañar que Orwell pintara un futuro tan negro. Puede considerarse que al presentar estos presagios tan nefastos, esta novela ha contribuido a impedir que se cumplan, al menos en su mayor parte. Su difusión y traducción a escala mundial ha sido impresionante. Muchas de las nuevas expresiones acuñadas por el autor para describir mecanismos o acciones totalitarias han tenido tanto éxito que han pasado a incorporarse a muchos idiomas. El término *Gran Hermano*, tan de moda en la actualidad, lo inventó Orwell para describir un sistema de control tecnológico ubicuo sobre todas las actividades, pensamientos y emociones de la población.

Un ejemplo, anterior en el tiempo, de futuro totalitario lo encontramos en *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley. Escrito en 1932, es otro de los grandes clásicos de

las distopías, estos son, los mundos futuros anti utópicos. En la obra de Huxley todo el mundo tiene su vida programada desde antes de ser un simple embrión. Los elementos comunes en la mayor parte de las narraciones distópicas son las descripciones de mundos en los que las sensaciones, sentimientos y emociones de la gente han sido suprimidas para que no interfieran en la “correcta” manera de funcionar del mundo, a través de sistemas que controlan totalmente a todos y cada uno de los individuos desde la cuna hasta la tumba.

En algunas narraciones, este control se realiza de forma directa, mediante la supresión de los deseos por medio de tecnologías adecuadas, en otras hacen vivir a los ciudadanos dentro de ilusiones convincentes que mantienen a todos como esclavos ciegos de un sistema represor absoluto. Un ejemplo de esto último es la paranoica visión del futuro humano que presenta *Matrix*, una de las películas de más éxito de los últimos tiempos. Deseemos que los múltiples futuros distópicos ideados por la imaginación humana no se cumplan ni de lejos. ¿O estamos viviendo ya en un mundo distópico y nos mostramos ciegos ante esa realidad?

Fahrenheit 451 es otro de los clásicos dentro de este campo especulativo. Su autor, Ray Bradbury, es uno de los más conocidos dentro del género de la ciencia ficción. En esta novela de 1953 el tema principal es la quema de libros. El título se refiere a la temperatura a la que el papel comienza a arder. A pesar de mostrar algunos de los defectos de la cultura occidental de los años cincuenta, como es el sexismo nada disimulado, lo interesante es que nos hace caer en otro mundo distópico. En un mundo superpoblado y violento, donde la gente está drogada por sus aparatos de comunicación, la lectura está prohibida y los libros condenados. Ya nadie conversa porque no hay nada que decir. Todo el mundo es anodino, encerrado en sí mismo, disfrutando de las sedantes imágenes de sus asistentes electrónicos. Los bomberos, como el protagonista, se encargan de la tarea de quemar los libros que encuentren y encarcelar a quien estuviera en su posesión. Pero el bombero comienza a tener curiosidad por la lectura. Así, poco a poco, empieza a despertar de la ignorancia colectiva y se asocia a un grupo de resistencia que mantiene vivo el espíritu de la cultura humana. Acumula libros en su propia casa. Los bomberos terminan por descubrirlo todo. Bradbury utilizó esta novela como reacción ante los nuevos medios de comunicación y la pérdida de los valores intelectuales. Es un poco retrógrado, pero no por ello deja de incitar a pensar sobre el verdadero papel de los medios y la pervivencia de la cultura en las sociedades actuales.

Cambiando de camino, visitaré ahora a Gregory Benford, un gran conocedor de la ciencia de vanguardia. No es para menos, pues se trata de un astrofísico, profesor de la Universidad de California, con reconocido prestigio. Una de sus novelas más sobresalientes es *Cronopaisaje*, de 1980. Lo que une las diferentes tramas de esta narración es el tiempo, contiene elementos científicos y tecnológicos muy refinados y mantiene la atención a otros temas como la ecología. El mundo está muriendo por causa de la extrema contaminación del ambiente, el fin se ve muy próximo. La única esperanza la propone un grupo de científicos marginales que intentarán mandar un mensaje al pasado que prevenga el desastre. El mensaje es enviado a través de un haz de taquiones. Esta es la parte técnica, teóricamente posible: Los taquiones son partículas que viajan a velocidades mayores a la de la luz, esta cualidad las permite “viajar” atrás en el tiempo. Las descripciones de los ambientes científicos son uno de los mejores ingredientes del singular Benford, pero su moribundo mundo “futuro” constituye también uno de los más elaborados ejemplos de distopía.

Otro de los clásicos de la ciencia ficción hard puede encontrarse, cómo no, en Arthur C. Clarke. Aparte de sus series de novelas formando la saga de 2001, Clarke tiene otros muchos trabajos ciertamente interesantes. En *El fin de la infancia*, de 1953, mezcla elementos técnicos y científicos con especulaciones filosóficas rayando el misticismo. En los inicios de la expansión humana en el espacio, llegan a la Tierra unos seres extraterrestres de gran poder con muy buenas intenciones, pues se consideran a sí mismos como los guardianes del género humano. El problema que estos seres tienen es que no se pueden presentar abiertamente por culpa de su aspecto, son exactamente iguales que la idealización humana de los demonios, con rabo y cuernos incluidos. La imagen negativa por nuestra parte había surgido a raíz de antiguos encuentros malentendidos. Con el paso de los siglos el trabajo de estos desdichados demonios da sus frutos, la humanidad ha trascendido sus cuerpos físicos y avanza hacia su próximo estado evolutivo inmaterial. Es en ese instante, cuando los tutores han terminado su trabajo y van en busca de la siguiente civilización joven a la que ayudar, siendo incapaces ellos mismos de trascender.

En *La ciudad y las estrellas*, de 1956, Clarke presenta la utopía extrema. En la última ciudad de la Tierra, desde hace milenios, todo funciona de forma automática, las gentes nacen artificialmente, el ocio ocupa todo el tiempo y la inmortalidad es una opción personal. Nada impulsa a esta humanidad autocomplaciente y autosuficiente a explorar nada fuera de la ciudad. Un día sucede algo no programado, un niño nace por medios naturales. Al ir creciendo

sentirá la necesidad de ir más allá, nadie le comprende, por eso decide partir de la ciudad y explorar las estrellas, iniciando un viaje espacial para no volver, liberándose del estancamiento perpetuo en que se ha convertido la Tierra.

La ecología no ha escapado al interés de la fértil imaginación de los escritores de ciencia ficción. Antes de que nadie se preocupara lo más mínimo por temas ecológicos, ya se había avisado de los desastres futuros provocados por la desidia humana hacia la naturaleza. La Tierra permanece, fue escrita en 1949 por el norteamericano George R. Stewart. La humanidad ha sucumbido a una extraña plaga, solamente queda vivo un solitario geógrafo, que se convierte en el narrador de la historia. Escrito con gran sensibilidad y minuciosidad, se describe la degradación del medio ambiente futuro hasta sus últimos detalles. Nuestro personaje encuentra a una mujer superviviente, forman una familia, con el paso del tiempo una comunidad. Pero ya es muy tarde para la civilización. Todos los esfuerzos por mantener viva la historia y el conocimiento humanos se pierden con la muerte del protagonista, convertido en una especie de dios involuntario adorado por sus ignorantes descendientes. El gran calado filosófico de la narración se ve reflejado perfectamente en la postrera frase de la misma: los hombres van y vienen, pero la Tierra permanece.

¿Y qué decir de las utopías extraterrenales? En La mano izquierda de la oscuridad, la escritora Úrsula Le Guin, nos dibuja de forma muy detallada la vida en un planeta que está atravesando una era glacial. En ese lejano mundo, apropiadamente llamado *Invierno*, sus habitantes son asexuados la mayor parte del tiempo. Llegado cierto periodo que podríamos identificar con la etapa de celo, desarrollan las características físicas y psicológicas propias del género femenino o masculino dependiendo de varios factores. Un contrariado enviado de la Tierra pasará mucho tiempo intentando hacerse a la idea de cómo tratar con tan extraños personajes. Quien ahora es mujer, puede que en el próximo ciclo sea un hombre. Es una de las múltiples variaciones que se pueden encontrar en la ciencia ficción sobre los problemas sociales derivados de las costumbres y los choques culturales, centrado aquí en el asunto sexual, pero presente en otras muchas narraciones desde cualquier punto de vista, sensitivo, emocional e incluso económico.

Las ucronías son uno de los campos más fascinantes que explora la ciencia ficción. Son líneas temporales alternativas a la nuestra, que nos cuentan qué hubiera ocurrido si... la armada invencible hubiera triunfado, si no hubiera muerto Kennedy o qué hubiera sido del mundo si los dinosaurios no se hubieran

extinguido. Una característica fascinante que, sin duda, refleja el trabajo narrativo de las historias Steampunk más conocida. Las posibles variaciones ucrónicas son infinitas. Philip K. Dick, uno de los puntales de la ciencia ficción, presentó en 1962 una inquietante ucronía, *El hombre en el castillo*. La novela transcurre en ese mismo año, pero no como nosotros lo conocemos. Alemania y Japón ganaron la Segunda Guerra Mundial y ahora el territorio de los Estados Unidos se lo reparten estas dos potencias. Los nazis continúan su política de exterminio masivo centrándose en África. Además preparan planes de expansión por el espacio, mientras tanto, los japoneses intentan adaptar a los norteamericanos a su cultura. El protagonista es un estadounidense humillado, como todo el país, que vive de la venta de objetos de coleccionismo, chismes de antes de la guerra, expresiones de la cultura californiana, a los nuevos ricos japoneses que se vuelven locos por esas antigüedades. Curiosamente, dentro de la trama, uno de los personajes está escribiendo una novela en la que plantea la loca idea de lo que hubiera sucedido si los aliados hubieran ganado la guerra.

Una historia similar, y muy bien narrada, la planteó anteriormente, en 1953, Ward Moore. *Lo que el tiempo se llevó*, narra la vida en una Norteamérica en la que la Confederación ganó la Guerra de Secesión. Bien entrado el siglo XX la nueva Confederación se ha unido a México en una gran alianza que la convierte en la mayor potencia de la Tierra, llena de prosperidad y poder. El norte ha quedado como un simple país poco desarrollado y dependiente en todo del sur y de Gran Bretaña. Nueva York, donde vive el protagonista, no es más que una pequeña ciudad deprimida y sin futuro. Nuestro héroe, fascinado con todo lo relacionado con la guerra, es el primero en participar en un experimento sobre viajes en el tiempo. Logra su objetivo de visitar el año 1863 y ver con sus propios ojos la batalla de Gettysburg. Involuntariamente, su presencia hace que las cosas sucedan de forma diferente a como el conocía, cambiando la historia, naciendo de esa forma la línea temporal en la que ahora vivimos y en la que él queda atrapado.

Si bien la mayoría de los elementos ejemplificados vienen directamente de la literatura, cabe destacar que la mayoría de estas joyas literarias de la ciencia ficción, han sido llevadas a la pantalla grande, con la gran misión de darle forma a aquellos mundos que solo somos capaces de imaginar. La manera fiel en que cada uno de estos libros es representado en la cinematografía, nos ayuda directamente a comprender las manipulaciones históricas del presente, el pasado y el futuro, que se pueden manejar dentro de los márgenes de la ciencia ficción y la fantasía.

2. LA TECNOFANTASÍA

La tecnología es realmente fundamental para la estética del steampunk. El *Oxford English Dictionary* identifica la tecnología como un rasgo definitorio para el steampunk, explicando el género como “ciencia ficción que cuenta con un entorno histórico (específicamente basado en la sociedad del siglo diecinueve industrializada) y característicamente presenta la maquinaria manejada con el poder del vapor en vez de la tecnología electrónica”. Pero a diferencia de la ciencia ficción dura, la tecnología del steampunk es una cuestión de forma estética, y no funcionalidad científica. La exposición, sin embargo, no es una explicación: cuando los autómatas steampunk se revelan solo con ruedas dentadas y engranajes, no explica como el “ser reloj” se ha autorenovado. Los precedentes no aumentan el rendimiento: los dirigibles abundan en el steampunk, pero fueron abandonados en la realidad, no debido a su impopularidad, pero a su falta de sentido práctico. Mientras que el steampunk reconoce estos problemas, rara vez recurre a un argumento científico para resolverlos, prefiriendo imaginar soluciones fantásticas. La tecnología steampunk, en general, es increíblemente improbable, sobre todo en su manifestación cinematográfica, donde visualmente la vemos funcionar. Es decir, si usted fuera a llevar la tecnología del steampunk de un libro o una película a nuestro mundo, no funcionaría muy bien después de quedarse sin flogisto o éter, o cuando se intente invocar cualquier poder arcano que conlleve. Lavie Tidhar, escritor israelí, en su resumen sobre el steampunk incluye una interesante reflexión sobre la interacción entre la magia y la tecnología steampunk:

El tema de fondo de toda la ficción dentro de la esfera del Steampunk apela a ese momento por el que la tecnología trascienda el entendimiento y se vuelva, para todos los propósitos, mágica... la verdadera fuerza del Steampunk es la manera en la que [la magia y la tecnología] coexistan: en donde la tecnología se vuelva mágica, la magia se vuelve rigurosamente científica. La tensión resultante es al interior del Steampunk. (2005)

La *Encyclopedia of Fantasy* utiliza los términos “fantasía tecnológica” o “tecnofantasía” para definir el steampunk. Este es el término más apropiado para describir el *novum* neo victoriano del mundo steampunk:

el concepto de lo *novum*, introducido en los estudios de ciencia ficción por Darko Suvin, se refiere a un precedente histórico y una “cosa nueva” inesperada que interviene en el curso habitual de la vida social y cambia la trayectoria de la historia (Csicsery-Ronay Jr. 6)

En la ciencia ficción, este *novum* es usualmente un fenómeno material explicable, mientras que en la mayoría del steampunk, el *novum* es irracional e inexplicable para el lector o el espectador modernos.

En su forma más racional, el steampunk infunde la fuerza del vapor en el mundo real, con cualidades que no posee; en su menos racional, el steampunk renuncia a cualquier intento de verosimilitud y sustituye el carbón, el agua y vapor de agua con sustancias mágicas o totalmente ficticias. En consecuencia, las innovaciones tecnológicas del steampunk se describen mejor como tecnofantasía, una de las más importantes características de la estética steampunk:

En términos más simples, la tecnofantasía es una fantasía que tiene trampas científicas/tecnológicas, o usa herramientas científicas/tecnológicas: se distingue de la ciencia ficción en la que no hay ningún intento de justificar tal uso en términos científicos o cuasi científicos (a veces hay un poco de jergonza, pero tanto el creador como el público saben lo que es)... (Grant 935)

La tecnología es central para la estética del steampunk, pero a diferencia de otra ciencia ficción, la tecnología steampunk es cuestión de forma estilística, y no funcionalidad científica. En el steampunk, la tecnología se pone al descubierto, los engranajes del reloj de bronce están expuestos para que el espectador los vea. Robert Smith, vocalista de la banda steampunk Abney Park, comentó sobre esta

tecnología externalizada del steampunk diciendo que cuando el iPod, una caja plástica blanca con un botón, esta ganando premios por belleza, la humanidad ha perdido el sentido sobre lo que es la belleza. Phil Foglio, creador de el webcomic *Girl Genius*, se refiere a esta “caja mágica” de la tecnología moderna como el ímpetu detrás de la transformación hacia el steampunk, declarando que las personas están sintiendo la perdida nostálgica de una época en donde la comprensión de “como funcionaban las cosas” era más sencillo. Rebecca Onion, haciéndose eco de ambos artistas, dice que:

El steampunk mira la tecnología modernos como ofensivamente impermeable al cada día de las personas, y el deseo de volver a una época en la que, ellos creen, las maquinas eran visibles, humanas, falibles y, sobre todo, accesibles (145)

Mientras que esto puede ser cierto para el “trabajo en objetos”, Onion se refiere a un intento de recuperar una conexión humana con un mundo mecánico perdido. Tal accesibilidad en la mayoría del arte y la literatura steampunk es ilusoria: aunque el funcionamiento oculto de la tecnología steampunk es accesible, se basa más en las teorías alquimistas que en las ciencias físicas del mundo real. Tal vez reconociendo esta misma tendencia, la *Encyclopedia of Fantasy* sugiere una definición que considera lo que son en efecto tecnofantasías historias.

Teniendo en cuenta que el steampunk se centra en la tecnología como el factor crucial en su comprensión y representación del victorianismo, no es sorprendente encontrar numerosas imágenes de Steam Wars (versión steampunk de *Las Guerras de las Galaxias*) relacionadas con el anacronismo tecnológico del steampunk. En consecuencia, Star Wars parece especialmente adecuado para una estética steampunk: como un blogger comentó, “Star Wars ya es sobre tecnología anacrónica”, citando la presencia de batallas de sables de luz como peleas con espadas, batallas espaciales como peleas de perros y la ballesta laser de Chewbacca como una simple ballesta.

2.1 La Magia y la Alquimia en el Steampunk

La alquimia aparece como un elemento predominante en *The Alchemy of Stone*, *Gordon Dahlquist's Glass Books of the Dream Eaters*, de Ekaterina Sedia y en el anime steampunk *Full Metal Alchemist*, por nombrar algunos. La alquimia comparte la aparición del método científico modernos, apareciendo menos frívola que la magia ambiental inherente de la fantasía. A pesar de las apariencias, el steampunk emplea muchos elementos de fantasía: sustancias teóricas descartadas, como el flogisto y el éter, sustancias totalmente ficticias como el "Hydrium" de *Airborn* de Kenneth Oppel, o la cavorita anti-gravitacional, de *La Liga de los Hombres Extraordinarios* y de *La Liga de los Heroes* de Xavier Mauméjean. En una entrevista con Lisa Binion, Ben H. Winters explica el groznum, elemento de tecnofantasía en *Android Karenina*: "Oh, es inventado como todo el infierno. Groznum es el metal misterioso y totalmente imaginario que es descubierto debajo del suelo Ruso en la época de Iván el Terrible. De hecho, Iván el Terrible, en ruso, es Iván Grozny." Mientras que el éter y el flogisto son ventanas hacia la historia de la ciencia, el uso de estos elementos por el steampunk varía en según el apego que tengan a sus respectivas teorías históricas. En *The Light Ages* de Ian R. MacLeod, la descripción del éter extraído desde el suelo como petróleo esta lejos de la idea de "un material, sustancia mecánicamente estructurada, que ocupa incluso aquellas regiones que pensamos como algo completamente vacío". El siguiente párrafo demuestra como los creadores del steampunk a menudo unen una naturaleza mágica a sus sustancias teóricas:

Pero el éter no es como ningún otro elemento, y huye de todas las reglas físicas. No tiene peso y es notoriamente difícil de contener... lo más extraño de todo, y aun así lo más importante para todas las industrias y los medios de vida que ayuda a sostener, el éter responde a la voluntad del espíritu humano. (30)

Con el éter, Inglaterra esta apta para lograr milagros:

“Calderas que de otra forma explotarían, pistones que podrían frenarse, edificios y vigas y cojinetes que se romperían y se desmoronarían, nacen de la simple física en las burbujas energizadas por éter de los hechizos de la cofradía.” (30)

Sin el éter, los motores de vapor podrían detenerse, los telégrafos “wyreglowing” caerían en silencio, y la arquitectura colapsaría.

Algunos podrían argumentar que tales referencias alquimistas aún es ciencia ficción, porque tratan de emular a las especulaciones de los romances científicos en el siglo diecinueve. La magia del ayer es a menudo ciencia actual, evidenciado por los filósofos naturales del siglo dieciocho convirtiéndose en científicos químicos del siglo diecinueve; la alquimia fue considerada ciencia, no magia:

A diferencia de la más rígida, basada en la disciplina, característica ciencia institucionalizada de los siglos veinte y veintiuno, la ciencia del siglo diecinueve es tanto caótica como no regulada. En las tres primeras décadas del siglo, la ciencia seguía estrechamente aliada, al menos en la imaginación del público, con la magia, la alquimia, y lo oculto. (Willis 10)

La experimentación rigurosa, sin coquetear con los espíritus del otro mundo, iba a ser la clave para transmutar el plomo en oro.

En *Retribution Falls* de Christopher Wooding, uno de los personajes principales, Crake, es un “daemonista”, que es efectivamente un alquimista. Los daemonistas se contrastan con los adivinos charlatanes en una escena en la que Crake explica que la gente quiere ver daemonistas ahorcados, porque lo que hacen funciona. “Es ciencia”, él le explica al aero-pirata, el Capitán Frey (109). Este es el enfoque de la tecnofantasía: es la ciencia de una historia alterna o mundo secundario en el que las leyes físicas son radicalmente diferentes de las nuestras. Consideremos la siguiente descripción de un taller daemonista:

“Plome, como Crake, siempre se había inclinado hacia la ciencia en lugar de la superstición en su acercamiento al daemonismo. Su santuario era como un laboratorio. Una pizarra estaba cubierta de formulas para la modulación de frecuencias, al lado de un alambique aplicado y libros sobre la naturaleza del plasma y éter luminoso. Una jaula de latón globular tuvo un lugar privilegiado, rodeado de varios dispositivos de resonancia. Había tiras delgadas de metal de diferentes longitudes, campanas de todo tipo, y los tubos de madera huecos. Con estos dispositivos un daemon podría ser contenido.” (70)

Aun así se pueden encontrar personas contrarias a la idea de que la tecnofantasia se encuentra solo en el steampunk; la mayoría sostiene que la tecnología de *Star Trek* y *Star Wars* también es tecnofantasia, por lo tanto, demuestran que el steampunk es derechamente un subgénero de la ciencia ficción. Es cierto, *Star Trek* y *Star Wars* son tecnofantasías. Esta es la razón por la que los aficionados a la ciencia ficción dura se molestan con la fusión de estas space operas con las obras de gigantes de la ciencia ficción como Arthur C. Clarke e Isaac Asimov. Este proyecto claramente argumenta que *Star Wars* y el steampunk comparten una actitud similar con respecto a la tecnología. Pero en el caso de los cristales de dilithium en *Star Trek*, estamos lidiando con una substancia ficticia basada en especulación científica. Michio Kaku, físico teórico que ha explorado la relación entre la innovación tecnológica del mundo real y la ciencia ficción, hace referencia a los phasers y los láseres del mundo real, uno puede concluir que ciencia ficción como *Star Trek* esta haciendo un intento de sonar científico. El Steampunk rara vez lo intenta. Bess, el poderoso autómeta en *Retribution Falls*, no tiene un cerebro positrónico, no es un robot o un androide, es un golem, creado a través del arte del daemonismo en un ritual que mezcla en partes iguales a *Frankenstein*, *Cthulhu mythos*, y el anime *Full Metal Alchemist*.

2.2 Steampunk desarmado

La ficción steampunk a logrado tal popularidad que algunos se han aventurado a desarmar el puzzle del steampunk, en lo que se podrían referirse como a sus propios subgéneros. Probablemente no lo sean, pero estos términos han ayudado a los adeptos al mundo steampunk, especializarse en un tema en específico tanto en la literatura como en el arte visual.

- **Boilerpunk:** la gran respuesta a lo que podría decirse es Steampunk aristócrata. Este incorpora las experiencias y el duro trabajo de los trabajadores que se dedican a recoger el carbón para llevarles el vapor a las clases más altas.
- **Clockpunk:** las tecnologías del reloj que reemplaza o incluso, a veces, supera el tradicional poder del vapor.
- **Dieselpunk:** Una herejía en donde el combustible diesel y el poder nuclear reemplazan el poder del vapor en historias alternas que a menudo tienen componentes políticos.
- **Mannerspunk:** ficción que puede o no considerarse Steampunk, en donde las jerarquizaciones sociales elaboradas proveen de fricción, conflicto, y acción a la narrativa, usualmente en el contexto de bailes de gala interminables.
- **Raygun Gothic:** aunque no se considera estrictamente parte de esta lista, este tipo de Retrofuturismo basado en parte en arte deco y estilos modernos alineados ha sido utilizado para una variedad de configuraciones de la ciencia ficción, generalmente en películas. Término acuñado por William Gibson, que se ha utilizado muy bien en el contexto de Steampunk como la ficción que a traído cada vez más tinteros y artistas.

- **Stitchpunk:** ficción completamente influenciada por el *Do It Yourself* y elementos de artesanía steampunk, con un principal ejemplo en lo que se puede apreciar en la película animada *9* (2009), en donde interesantes criaturas, muñecas Frankenstein, cocidas a partir de pequeños trozos de arpillera, tratan de salvar el mundo. En un contexto más amplio, Stitchpunk enfatiza el rol de los tejedores y tinteros en Steampunk.

3. RETROFUTURISMO

El *Oxford English Dictionary* define Retrofuturismo como “el uso de un estilo o estética considerada futurista en una época pasada”, y enumera referencias arquitectónicas de la década de 1980 como primeros casos del uso de la palabra. La arquitectura ficcional de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott ha sido señalada, aunque Scott usa el término “retro-equipada”, para describir las configuraciones de la ambigüedad arquitectónica:

...la característica mas elogiada de la película encarna una ambigüedad parecida, una fusión similar de alto y bajo, de primitiva y avanzada. Casi unánimemente, los críticos han elogiado los decorados de Blade Runner... los edificios habitados por la gente común son edificios antiguos con accesorios futuristas que se les aplican. Scott llama a este aspecto “retro-equipado”, para lograr un efecto de capas. Los edificios viejos... fueron incrustados con dispositivos futuristas, decoraciones y escombros. (Colwell 129)

En relación al steampunk, el término retrofuturismo probablemente evoca imágenes de tecnología anticuada, dirigibles y ornitópteros, el *Nautilus* de Harper Goff, o teclados Datamancer trabajados en bronce. Las discusiones en relación al retrofuturismo en convenciones y foros en línea a menudo son redactadas en un marco tecnológico. Una rápida búsqueda por Google sobre retrofuturismo nos lleva a paginas web como web de urbanismo, *Steampunk Styling: Victorian Retrofuturism at Home*, o famosas revistas con artículos sobre diseños y tutoriales. En ambos casos, el arte y la fotografía revelan una fusión miope del término retrofuturismo con objetos tecnológicos, tales como motocicletas de estilo steampunk o la decoración de interiores.

En consecuencia, la mirada hacia atrás del steampunk se asocia de manera uniforme con la tecnología. La nostalgia y el pesar que Rob Latham identifica como emociones retrofuturistas típicas, están también, a menudo, asociados con el retrofuturismo del arte steampunk y la literatura. Podría decirse que es la nostalgia de un mundo mecánico perdido que hace referencia a lo que Rebecca

Onion se refiere a artistas y creadores Steampunk. En su revisión de la edición especial de estudios neovictorianos dedicados al steampunk, Jess Nevins llama a tales interpretaciones de obras de arte steampunk “intención programática”, y sugiere enfoques críticos para ir más allá de la materialidad como una característica esencial del steampunk. Estoy de acuerdo: mientras que la tecnología es sin duda fundamental para la estética steampunk, las discusiones sobre el retrofuturismo steampunk deben cubrir más que anacronismos tecnofantásticos, autómatas, y dirigibles; las ambiciones de los progresistas victorianos estaban más preocupadas por los avances médicos y los derechos humanos que por los acorazados voladores y pistolas de rayos energizadas por flogisto.

Filippo Tommaso Marinetti y los futuristas italianos eran tecnófilos descarados de las máquinas que utilizan y elogian de su arte de vanguardia, pero también estaban interesados en el cambio social que tal arte podría producir. Del mismo modo, el retrofuturismo steampunk es sin duda mucho más que la nostalgia sobre tecnología; no es, como a veces se entiende, cómo el pasado se imaginaba el futuro. Hay poco sobre el retrofuturismo steampunk que da cuenta de las aspiraciones históricas del siglo diecinueve, más bien, es la forma en que imaginamos la mirada del pasado al futuro. Si bien estas imaginaciones toman a menudo la forma de dirigibles tecnofantásticos y seres de relojería, también pueden ser utilizadas como forma de re imaginar los espacios sociales del pasado.

La Máquina Diferencial es un excelente ejemplo de cómo un enfoque tecnológico en una discusión sobre retrofuturismo podría resultar perjudicial para el análisis significativo; la real máquina diferencial es vista brevemente en la novela. En su lugar, Gibson y Sterling pasan la mayor parte del libro tratando las ramificaciones sociales, políticas, y culturales de la máquina diferencial como un novum contraficcional: “una piedra lanzada en el estanque de la existencia social, y las ondas que se derivan” (59). El foco de la especulación retrofuturista no debe ser simplemente la piedra, sino que las ondas.

3.1 La Nostalgia y el Arrepentimiento

William Gibson llamo una vez a la nostalgia “la modalidad conservadora” de la cual podríamos extrapolar que el lamento es sin duda una modalidad radical, una que busca el cambio. Históricamente, el concepto y la idea de la Mujer en el

steampunk, se puede entender como la esperanza para la regeneración social, un esfuerzo hacia un futuro a través de la concepción de las nuevas, o recién percibidas, formas de la feminidad que trajo la atención del público en las últimas dos décadas del siglo diecinueve. Gail Carriger ha creado personajes femeninos que actúan como puntos de intersección para el concepto de la Nueva Mujer, como una realidad histórica y ficción imaginaria. Estos ejemplos inicialmente pueden parecer muy pobres para un estudio serio de la Nueva Mujer, pero ellos son, de hecho, expresiones amplificadas de ideas sutiles. En último caso, ellos son una indicación que el enfoque singular del steampunk sobre la tecnología está perdiendo la oportunidad de investigar posibilidades sociales, y no solo tecnológicas. Y mientras que Carriger no es tan insistente en su investigación con respecto a las ramificaciones de lo fantástico sobre sus mundos alternos, como Sterling o Gibson que sí lo son en *La Máquina Diferencial*, ellos están ciertamente más atentos a sus protagonistas femeninos.

Esta referencia al concepto de la Nueva Mujer en el steampunk, va de la mano con el hecho que el retrofuturismo no solo va de la mano con su trasfondo tecnológico sino que también su trasfondo social. En donde las heroínas son fuertes personajes que representan los valores de una realidad histórica. Mientras que la Nueva Mujer de la literatura del siglo diecinueve pudo haber elevado su carrera sobre la familia, el deseo de emancipación femenina producida por la realidad de finales del siglo diecinueve, es a la vez una condición de posibilidad como una condición de imposibilidad. Haciéndose parte de lo que anteriormente llamamos “nostalgia conservativa” y “lamento radical”.

La visión retrofuturista de la Nueva Mujer del steampunk puede imaginar una revolución de los géneros en formas que la Mujer victoriana nunca pudo. Los escritores neovictorianos solo podrán estar disponibles para escribir sobre “lo que fue”, o, en el raro caso cuando sus personajes buscan romper las convenciones, sus historias terminarían probablemente en tragedia. La Nueva Mujer del steampunk, sin embargo, no es la Mujer tal cual como ella había imaginado en el siglo diecinueve, o incluso lo que se podrían haber reimaginado los escritores neovictorianos en el siglo veinte y veintiuno: ella tiene mucho más clase que esas mujeres, a menudo debido a su acceso a aparatos tecnofantásticos del steampunk y armas, y les es dada la opción de tomar sus propias decisiones. La Nueva Mujer del siglo diecinueve fue y sigue siendo un término cambiante y controvertido, por lo que pareciera que la Nueva Mujer del steampunk se maneja en aguas que ya están enlodadas.

Una vez más, sin embargo, me veo obligado a advertir sobre estas conclusiones haciéndole recuerdo al lector que solo hemos explorado el concepto de retrofuturismo social en un número limitado de textos, centrándose en gran medida en la Nueva Mujer.

Aquí vuelvo a la concepción estrecha del neovictorianismo, en el que los textos (literarios, filmicos, audio/visual) que están en algún aspecto, conscientemente comprometidos con el acto de (re)interpretación, (re)descubrimiento, y (re)visión concierne a los victorianos. Durante la investigación he declarado que tales impulsos en el steampunk son las características a las cuales he llamado retrofuturismo. Este es el componente en el que los dos primeros componentes se combinan. Tener solo neovictorianismo es cercano al trabajo de A.S. Byatt. Tener tecnofantasia sin neovictorianismo es ver *Star Wars* de George Lucas. Combinar ambos es construir una mirada retrofuturista, que es inmediatamente una revisión de la era Victoriana. Sin embargo, esto no implica inmediatamente la reinterpretación o el redescubrimiento. Podríamos decir que la falta de reinterpretación o redescubrimiento es el impulso nostálgico. Jonathan Green, escritor de ciencia ficción, dice que el mundo del steampunk es nostalgia pura sin ninguna pizca de arrepentimiento, carente de reinterpretación del mundo victoriano: los hombres aun son agentes del poder, las mujeres son a menudo meros objetos de deseo erótico y diversión romántica, los asiáticos son malos, los caucásicos son buenos.

Me imagino la nostalgia y el lamento de Latham como los extremos de un espectro paralelo a los impulsos del collage y el *detournement*. El impulso nostálgico del steampunk combina el neovictorianismo, la sensación del siglo diecinueve, con la tecnofantasia industrial. El impulso melancólico del steampunk, el lamento, es activamente atento a como esa combinación implica ciertas cosas: si uno evoca el periodo del Imperio Británico, entonces el lado oscuro del colonialismo es una faceta inherente de esa evocación. El lamento en el steampunk, hay que estar atentos a este problema, puede descubrirlos, y a menudo los hace el centro de la historia. Sin embargo, incluso cuando los intentos son hechos a partir de la reinterpretación y el redescubrimiento, existen muchas instancias en donde ese intento se ve frustrado por lo que podría llamarse una respuesta insuficiente para lamentar. Es decir, tiene la apariencia del arrepentimiento, pero esta todavía más cerca a la nostalgia en el espectro. Es por esa razón que el steampunk no puede, como algunos adherentes afirman, ser cualquier cosa que quieras. Mientras que lo steampunk puede ser aplicado a

cualquier cosa, las interpretaciones de es aplicación esta limitadas por sus elementos estéticos.

Para algunos el steampunk es una oportunidad para trabajar en la recreación histórica, ya sea dentro de la literatura, el cine o la moda: algunas personas que asisten a las convenciones steampunk participan de representaciones de la guerra civil, o de algún otro periodo importante ya se británico o americano. Son aficionados a la pólvora negra, personas que siempre han tenido un gran interés en la historia del siglo diecinueve.

Algunos podrían señalar que este ejemplo indica un anhelo nostálgico por el pasado. Y hay una serie de vías en las que la marca particular de la nostalgia del steampunk nos podría llevar. El neovictorianismo del steampunk podría llevarnos a la conclusión que la atracción hacia el steampunk tiene algo que ver con la proximidad temporal del siglo diecinueve hacia nuestros días, cumpliendo con la afirmación de Fred Davis que la verdadera nostalgia requiere la proximidad de la experiencia (8). Bonnett admite la importancia de la unión a través de la proximidad temporal, para que la gloria de Roma ejerza una influencia menos nostálgica que la época victoriana o eduardiana (6).

Louisa Hadley estaría de acuerdo:

En el nivel más fundamental, los victorianos tienen un lugar central en el imaginario cultural contemporáneo debido a la posición que ocupan en relación con el siglo veinte. Lo suficientemente cerca como para que seamos conscientes de que hemos descendido de ellos y lo suficientemente lejos para que haya diferencias significativas en los estilos de vida, los victorianos ocupan un lugar similar ha nuestros abuelos. (6-7)

Así que tal vez la nostalgia por el steampunk implica cierto apego percibido, una similitud entre nuestra cultura y la de principios del siglo diecinueve, que el levantamiento de la innovación industrial es de alguna manera análoga a la revolución digital contemporánea.

4. STEAMBOY

Steamboy de Katsuhiro Otomo, su primer largometraje animado desde *Akira* (1988), es otra excelente pieza de la ciencia ficción cinematográfica, llena de la animación deslumbrante, hermosos fondos y escenas de acción absolutamente impresionantes. Es también una lección de como el paso del tiempo puede afectar la reacción del espectador a un artista. Cuando *Akira* se estreno, era una pieza innovadora de trabajo que superó completamente la animación japonesa y estadounidense en términos de ambición y estilo.

Ambientada en la época victoriana (1866, para ser exactos), la historia medianamente complicada comienza con un accidente de trabajo en Alaska, presidida por el equipo padre e hijo, de Lloyd y Edward Steam. Con el anciano Lloyd insistiendo en ir a paso apurado, mientras que el más joven Edward se lesiona tratando de evitar un desastre. La acción se traslada a Manchester, Inglaterra, donde el nieto Ray Steam recibe un paquete de Lloyd que contiene la "bola Steam". Hasta este momento, el mundo que nos presenta la película, se sostiene bajo las bases del steampunk clásico en donde la mayoría de las cosas se encuentran motorizadas a vapor. Es una película que en todo momento nos tiene presente el mundo steampunk en la que se desenvuelve, en donde la tecnofantasía y el retrofuturismo (tema que ahondaremos a continuación de este capítulo) encuentran un equilibrio ideal en la historia.

Ray se encarga de mantener el dispositivo, la bola Steam, fuera de las manos de la Fundación O'Hara, una empresa emprendedora estadounidense que tiene como empleados a Lloyd y a Edward, pero tanto él como su abuelo serían secuestrados por esta institución. La cual vendría siendo la presencia del punk dentro de este universo retrofuturista, que como anteriormente explicaba, suele ser un concepto poco tratado a fondo como algunos desearían.

Ray se sorprende al encontrar a su padre, ahora desfigurado en una combinación de el fantasma de la ópera y el monstruo de Frankenstein, que sigue trabajando para O'Hara, que esta manejada por la odiosa nieta del fundador, Scarlett. La bola Steam, resulta ser, una poderosa fuente de energía (tal cual como el éter lo es para otras historias de mundos alternos), lleno de un líquido misterioso de gran pureza que ha sido bien condensado y presurizado.

Edward quiere aprovechar esta nueva fuente de energía para empujar a la humanidad hacia el próximo siglo. Por desgracia, la fundación O'Hara gana su dinero a partir de la guerra, y Lloyd teme las consecuencias de dejar que la bola

Steam llegue a sus manos. Sin duda alguna es una historia completa dentro de los parámetros del steampunk clásico, en donde el concepto revolucionario del punk, el descubrimiento de una nueva fuente de energía, y este mundo que se mueve energizado por vapor, nos entrega un muy agradable ejemplo de lo que he investigado y explicado hasta ahora.

Steamboy ha sido revisado sin duda alguna como una película llena de grandeza visual que se sostiene en el área de su desarrollo narrativo. La historia comienza no con una sino que con dos escenas de máquinas con altas fallas mecánicas, primero con Lloyd y Edward, y luego con Ray. Para luego desplazarse en un buen pastiche al estilo de Alfred Hitchcock, con Ray como la persona inocente en medio de una persecución por un objeto de alto valor buscado por las facciones rivales. Y que afortunadamente ofrece un clímax muy bien armado que cuenta con Edward alcanzando la gloria en la Steam Tower, una estructura acorazada que se asemeja a una pequeña ciudad que, literalmente, flota sobre Londres.

El éxito de *Steamboy* se basa principalmente en su logro visual, con numerosos aparatos de tecnología anacrónica inspirada en Julio Verne (máquinas voladoras, submarinos, etc.) que se exhiben de manera impresionante. Al principio hay una escena maravillosa de persecución que involucra el monociclo a vapor de Ray, un tractor energizado por vapor, y un tren, que termina con un dirigible que se estanca en uno de los vagones del tren y casi se estrella en la Victoria Station.

Steamboy sigue siendo una película a visionar obligada para los fans del anime, del steampunk y para aquellos interesados en ver una visión artística maravillosamente emocionante que se presenta en la pantalla con abundante belleza. Algo así como *La Liga de los Hombres Extraordinarios* y *El Capitán Sky y el Mundo del Mañana*, esta película de Otomo pretende crear una realidad alternativa y retrofuturista del pasado.

Steamboy de Katsuhiro Otomo, el padre de Ray le revelará que la misteriosa esfera es un contenedor de vapor comprimido a alta densidad, que puede generar energía en proporciones increíbles. Este mismo personaje es quien le muestra a Ray la Torre de Vapor, como un ejemplo del excepcional trabajo científico en el avance de la tecnología a vapor y los beneficios accesibles a la ciencia.

La película de Otomo hace que el espectador reflexione sobre importantes temas que hacen relación con la ciencia y el efecto que tiene, y debe tener, en la vida humana y el mundo. No nos encontramos frente a una obra del maestro

Hayao Miyazaki, quien construye sus películas mencionando estos contenidos sin abordar mayor precisión. El espectador se mantiene atento a no perder esos detalles, ni las acciones de los personajes, o los diálogos que son directos al abordar un problema. Otomo no duda en agregar la fuerza del “punk” a la visualidad del “Steam”. Como por ejemplo el personaje del abuelo diciendo: “No podemos dejar que la ciencia esté en manos de los capitalistas. Tu padre se ha vuelto loco, la construcción de máquinas de guerra, es una ciencia sin ética que no debería existir”. En pocas palabras, son necesarios los problemas de poca importancia, que en el caos de la acción en las películas de ciencia ficción, a veces, llegan a estar parcialmente oscurecidas. Ray es un joven de espíritu noble, no recurre a la violencia, excepto cuando es forzado y cree firmemente, al igual que su abuelo, que la ciencia debe estar dirigida al bien de la humanidad, guiada por una ética estricta.

Si bien la película puede llegar a ser defectuosa en varios detalles, la animación de Otomo esta llena de momentos emocionantes e imágenes fascinantes que seguramente encantaran a casi cualquier espectador.

Desde su comienzo hasta su final, *Steamboy*, es una película absolutamente preciosa a la vista. Si bien debo decir que mi preocupación era mínima respecto al diseño de los personajes, hay que admitir que todo en la película tiene una animación tan satisfactoria que cualesquiera sean sus problemas menores, las cualidades visuales de *Steamboy* están ahí para mantener al espectador enganchado en la historia. Los planos de fondo presentan una visión pintoresca, idealizada de la Inglaterra victoriana que consiste en campos ondulados verdes, casas de madera, y grandes ciudades llenas de una gran cantidad de estructuras impresionantes. A pesar de lo atractivo de estos datos, los elementos tecnológicos alimentados por vapor que aparecen a lo largo de la película son incluso mejores. En diferentes puntos, Otomo, revela un castillo imposible capaz de flotar por encima de los edificios de Londres, un tren que pareciera un auto de carrera corriendo por las calles de una ciudad idílica, un dirigible persiguiendo a un muchacho joven, los soldados marchando en trajes mecanizados como armadura, otros que vuelan por el aire en sus alas motorizadas, y mucho más.

Tristemente, como antes vagamente mencionado, la narrativa de *Steamboy* nunca es tan atractiva como lo son las imágenes usadas para traerlo a la vida. Aunque no pueda decir que es aburrido, simplemente no sostiene la sensación de gran aventura. Hay innumerables secuencias de acción, vuelos y exposiciones de diversas maravillas, pero, a pesar de esas cosas, *Steamboy* tiene una sensación

extrañamente estática. Por ejemplo, el protagonista, después de haber sido secuestrado por los bandidos que atacaron su casa y luego llevado por ellos a su castillo en Londres, permanece allí durante prácticamente la totalidad de la película. Es más, algunos de los personajes son especialmente bien desarrollados. Varios, como Scarlett, Stephenson, y Eddie y Lloyd Steam, podrían haber sido fascinantes, pero sus personalidades, habiendo sido delineados a grandes rasgos, son nunca exploradas y no se les permite crecer.

A pesar de sus deficiencias, la historia, dice Otomo, sigue siendo divertida de ver. Puede que no sorprenda al espectador, pero ciertamente no se aburrirá tampoco. Mi queja más que nada se liga a ello, no es una mala historia pero tampoco es tan fascinante como lo son las imágenes de la película. Como resultado, la película es solo una buena película y no maravillosa.

Incluso si la historia no es apasionante, las secuencias de acción de *Steamboy* lo son, y constituyen una parte sustancial de la película. Durante incontables persecuciones y batallas, el espectador es trasladado a lugares y situaciones de interés tales como Ray a toda velocidad por el cielo mientras sujeta un pequeño cohete, a Eddie manipulando la steamtower, o el castillo volador, con un dispositivo que pareciera ser un increíble órgano de tubos, los ejércitos que atacan un pabellón de cristal, jets con escape de gas que congelan las turbulentas aguas del Támesis, junto con varios buques de guerra flotantes sobre ellos, y mucho más.

Steamboy hace la pregunta de si la ciencia ficción puede tener lugar en el pasado, y Otomo demuestra que es ciertamente posible instalando la imaginación en una era que posee historias que contar y tiene artefactos geniales que uno espera encontrar en el Anime. Los vehículos energizados a vapor y las armas nos recuerdan las películas antes mencionadas, *Wild Wild West* y *La Liga de los Hombres Extraordinarios*, pero el diseño y la apreciación vira más hacia el fresco retrofuturismo de *Sky Captain and the World of Tomorrow*.

Si bien no puedo decir que se eleva a la grandeza, *Steamboy* es una hermosa emocionante, y genuinamente divertida película. A pesar de sus imperfecciones, sigue siendo una de las películas mejores animadas que se han hecho.

5. CASTLE IN THE SKY

El enfoque del steampunk con respecto a la habilidad de volar es el que idealiza la posibilidad de dejar la tierra; se maravilla con la tecnología humana que puede hacerlo. Hayao Miyazaki es muy claro para hacer ciertas distinciones entre los ideales del poder volar y lo que los humanos son capaces de hacer. En *Castle in the Sky* de 1986, reconoce que, a pesar que el volar es parte de la naturaleza humana, estar constantemente volando es un ideal inalcanzable. El principio de la película detalla una leyenda sobre las antiguas ciudades de origen humano que se mantuvieron en un constante estado de vuelo. Los seres humanos, afirma, estaban fascinados con el cielo creando progresivamente formas más complejas de elevarse del suelo. La cultura steampunk moderna emplea esto a través de representaciones de los dirigibles y aviones; como género, supone una fascinación por la tecnología voladora. Con el tiempo, las ciudades fueron destruidas de alguna manera, a pesar de que los cuentos hablan de una ciudad que aún permanece, Laputa, oculta por un remolino de nubes. El nombre "Laputa" es una referencia a *Los Viajes de Gulliver* de Jonathan Swift. Cuando Gulliver es capturado por piratas y posteriormente se abrió paso por alta mar en una canoa, descubre una isla voladora llamada Laputa. La ciudad Laputa de Miyazaki es una maravilla del steampunk, una ciudad robótica dirigida por androides de relojería y hélices zumbadoras. La película en si tiene lugar poco después de la caída de estas ciudades. Sin embargo, Miyazaki crea una civilización obsesionada con el volar. Todo el mundo vuela en dirigibles y aviones, ya sean civiles, personal militar, aventureros o piratas del cielo. Esta película es una de las causas principales de la idealización steampunk con la tecnología voladora.

Las relaciones de los protagonistas con sus naves se convertirían en un emblema clásico de Miyazaki, además de un lenguaje particularmente fuerte en el steampunk. El protagonista, Pazu, es responsable de la construcción de su máquina voladora. Sin embargo, en el transcurso de la película, él no logra terminarla. Miyazaki utiliza este concepto para subrayar la idea de que la verdadera capacidad de volar es una cuestión de confianza y madurez. Pazu es joven, y, en muchos sentidos, ingenuo. Por lo tanto, es incapaz de alzar el vuelo por su propia cuenta hasta que madure y comience a confiar en la chica Laputiana Sheeta. Pazu debe confiar en la fe en su relación con Sheeta y en la naturaleza mágica de Laputa para ganar el don de volar. Sheeta, descendiente del pueblo Laputiano y Pazu se embarcan en una búsqueda para descubrir la verdadera

naturaleza de Laputa, encontrándose a lo largo del camino con otros, algunos agentes militares, otros piratas, que, por poder o dinero, también buscan la legendaria ciudad. Es el descubrimiento de Laputa que pone en relieve el mensaje de Miyazaki en *Castle in the Sky*; solo hay un enorme árbol clavado en el centro de Laputa y un robot, cuidando de las plantas y animales que se han refugiado allí. A pesar de la obsesión de la humanidad con el volar, es, según la película, indisolublemente ligada a la naturaleza, una entidad separada de la existencia humana. Por otra parte, como podemos ver con la relación personal de Pazu con el don volar, “Laputa no es un país de nunca jamás en donde los niños son invitados a ser niños para siempre, sino que es un desafío que sigue a los niños hacia su adultez, una condición a tomar responsabilidad del florecimiento planetario y una invitación a la ecotopía de bajar a la tierra. Las relaciones de los humanos con sus máquinas voladores señalan una relación de confianza y madurez con respecto a la naturaleza.

A lo largo del steampunk (y a lo largo de las narrativas punk en general), existe un estado constante de lucha, usualmente entre un establecimiento y un pequeño, con pocas probabilidades de triunfar, grupo de héroes. Esta lucha tiene que ver con el concepto de Miyazaki de volar con y en contra la naturaleza. Este es sin duda el caso de *Castle in the Sky*; Sheeta y Pazu son claramente héroes, aun así una causa común con los piratas para ayudar a destruir la capacidad del gobierno para usar el poder del cristal de Laputa. El cristal en sí es también un dispositivo de caos total; nunca debería usarse como un arma contra la humanidad como el coronel Muska tiene la intención de hacerlo. Como uno de los pocos villanos de Miyazaki, Muska vuela contra la naturaleza, utilizando el cristal y la tecnología de vuelo de los militares para alcanzar fines destructivos; se trata aprovechar del poder de Laputa para conquistar el mundo con su propia fuerza militar. Con el fin de detenerlo, Sheeta y Pazu en última instancia deciden usar un tipo diferente de destrucción (un proceso mágico llamado *el hechizo de destrucción*) con el objetivo de destruir Muska y Laputa a sí misma. Al igual que en *Nausicaä* (película de Miyazaki de 1984), Muska es condenado por usar inmediatamente este poder de destrucción; Sheeta y Pazu usan un hechizo mágico para destruir a Muska y Laputa. El punto de Miyazaki es claro. En el steampunk, el volar no es un ideal al cual se pueda llegar por una humanidad violenta. Incluso aquellos que se sienten con el derecho de tener el don del vuelo, no pueden gozar de su poder si lo usan para el mal. Cuando la película concluye, el resto de Laputa asciende a la estratosfera, pasando a ser literalmente inalcanzable.

Castle in the Sky refleja varias ideas de las sensibilidades de lo “punk”. El hecho de que los personajes principales están todos escondiéndose y siendo fugitivos del gobierno sugiere un elemento de rebelión. Una forma de destrucción conduce a una forma de creación en *Castle in the Sky*; la historia no existiría si no fuera por el tira y afloja de varios elementos en conflicto: el suelo contra el vuelo, la naturaleza contra la humanidad, la ley contra la piratería. Es en este marco que Miyazaki fue fuertemente influenciado por la situación de los mineros galeses en 1984, donde, en Gales, él fue testigo de la huelga de los mineros desde cerca y explota toda esa experiencia desgarradora en su animación de Laputa de 1986: *Castle in the Sky*. La clase trabajadora de mineros se convirtió en un emblema de rebelión inherente al elemento “punk” del steampunk de Miyazaki. De hecho, Miyazaki ha declarado que durante su visita a Gales llegó a apreciar los valores de trabajo de los mineros allí. En una entrevista en 1999, declaró que:

“yo estaba en Gales justo después de la huelga de los mineros. Realmente admiro la forma en que los sindicatos mineros lucharon hasta el final por sus trabajos y su comunidad, y quería reflejar la fuerza de esas comunidades en mi película”

Este es el tipo de respuesta punk que Miyazaki tiende a favorecer; steampunk es aquello que lucha por una forma de vida pacífica.

El ascenso de Laputa hacia los cielos se basa en gran medida en la idea mitológica del cuerpo terrenal que se transforma en una entidad celestial, en este caso, la transformación de Laputa es el logro a un “nirvana steampunk”. Miyazaki está poniendo énfasis en la naturaleza divina de la ascensión física, haciendo hincapié en que la ciudad está más allá de los humanos y, de paso, mejor. Anthony Lioi subraya este punto:

“en ausencia de los habitantes humanos, sin embargo, Laputa se ha convertido en algo sin precedentes: un lugar donde la inteligencia artificial se ha transformado en la compañía y guardiana del medio ambiente. El incidente que lo deja en claro se produce justo después de que Pazu y Sheeta logran aterrizar su planeador en

uno de los anillos exteriores de la ciudad. Un robot gigante, del tipo que liberó a Sheeta de las garras de Muska, se acerca al planeador mientras que Pazu intenta alejarse por temor a un ataque. En lugar de ello, el robot levanta suavemente el planeador y lo pone a un lado, dejando al descubierto un nido de pájaros debajo, que Miyazaki muestra en primer plano, así el punto no se pierde. “(4)

En la mitología clásica, ser elevado a las estrellas fue tal vez el más grande honor póstumo para un mortal. Como Laputa es un producto de elementos mortales, se le otorgo el don del vuelo constante y, más allá de eso, el don de la ascensión. Es debido al deseo de Miyazaki por el vuelo constante que el steampunk moderno idealiza un balance perfecto entre la naturaleza y la tecnología del pasado.

6. BRAZIL

En 1985, el director Terry Gilliam trajo a la audiencia unas extraordinarias experiencias visuales de la ciencia ficción a través de la comedia de humor negro en *Brazil*. *Brazil* cuenta con la calidad de las representaciones simbólicas de los efectos especiales que se encuentran generalmente en las películas de ciencia ficción. Sin embargo, rara vez se ocupa de la ciencia o de la tecnología de manera directa. De vez en cuando, la tecnología tecnofantástica en la película sirve como un medio para exagerar los mensajes sociales, políticos o morales subyacentes; lo “punk”. Sin embargo, incluso después de más de 25 años desde su lanzamiento, *Brazil* se las arregla para encantar a través de sus delicias visuales únicas, así como sus temas subyacentes que no dejan de ser relevantes en esta ocasión. Ambientada en una ciudad distópica en algún lugar en el siglo 20, *Brazil* camina por las audiencias a través del retrofuturista y extraño mundo, pero inquietantemente familiar, de Sam Lowry, el personaje principal interpretado por Jonathan Pryce.

La narración comienza con un anuncio de televisión en los conductos de Servicios Centrales, seguido de una gran explosión causada por un ataque presuntamente terrorista. Una de las televisiones que sobrevivió continua con una entrevista del Ministro Adjunto, Sr. Helpmann, quien asegura a los televidentes que decimotercer año de los ataques terroristas es solo suerte de principiantes. Al mismo tiempo, un personal aburrido (lo que luego se conoce que trabaja en el departamento de recuperación de información) mata a un insecto, el cual, ya muerto, termina por atascar una de las máquinas para escribir e imprimir causando un error menor que resulta ser muy lamentable para la familia Buttle, ya que el padre de la familia es erróneamente arrestado por el gobierno en la creencia que él es Tuttle, un subversivo ingeniero de calor.

Esta subtrama sobreviene el fatídico encuentro entre Sam y la chica de sus sueños, Jill Layton. Frente a la realidad de su sueño más salvaje, Sam un hombre ingenioso y rápido que al principio parece ser sumiso al sistema, se transforma gradualmente en un rebelde frustrado. El viaje de Sam revela peleas internas y externas. En el primer cuarto de la película, Sam se escapa con frecuencia de la realidad sombría visitando su mundo de sueños internos. Después de conocer a Jill, las revelaciones de Sam retratan peleas externas contra el sistema. Sin embargo, cuando termina la película, nos enteramos que el sistema es, después de todo, demasiado formidable para los esfuerzos de Sam. Más bien, como señalo

Gilliam, se las arregló para crear una historia en la que el final feliz se logra volviéndose loco. Esto bien puede ser traducido como increíblemente imaginativo (o realista) o como un retiro completo en la mente de uno mismo con el fin de lograr una verdadera libertad.

Las primeras escenas antes mencionadas establecen a *Brazil* dentro de las normas del género de ciencia ficción, donde los comerciales persuasivos, los usos de neones y explosiones impresionantes son parte de las delicias. Sin embargo, es claro que la tecnología nos es la más inventiva y autónoma, en comparación a otras películas de ciencia ficción, específicamente steampunk. La tecnofantasia de *Brazil* intenta tener un objetivo no solo estético sino que también otorgarle el grado de “punk” a la historia, estas tecnologías retrofuturistas representan problemas sociales y los controles gubernamentales centralizados en la persuasión para el uso de la tecnología y el poder adictivo de la televisión como una vía de escape para la gente, de sus rutinas sin sentido. Se puede notar en estas secuencias de acontecimientos que los cambios de escena fueron conectados por las pantallas de televisión (televisores de tiendas por departamento, Tv en la oficina del personal, la televisión en casa de la familia Buttle, y una pantalla de televisión que se refleja en el baño de Jill). Más adelante, también podemos ver que en la oficina de registros, los trabajadores se encuentran pegados a los televisores cada vez que el señor Kurtzmann (el jefe del departamento) está fuera de vista.

Tal cual como el fallo electrónico inculca hábilmente la metáfora subyacente de cómo la tecnología puede ser poco fiable y la increíble incapacidad y rigidez que tienen las instituciones organizadas y centralizadas en cuanto al tratamiento de estos insignificantes eventos de fallos. Este es uno de los temas subyacentes a lo largo de la película. El apartamento de Sam que en la primera introducción le hace beber sin problemas, azúcar en lugar de té y tiene tostadas quemadas como desayuno. Y a medida que la película continua, su apartamento se destruye progresivamente debido a una pequeña pero significativa pieza que sacó Tuttle. De este modo, los dos reparadores de Servicios Especiales representan la autoridad rígida que no logra enfrentar y resolver el problema.

Mientras que el sabotaje derivado de Tuttle fue claramente eficaz. Además de su obvio punto con respecto al gobierno contra el terrorista (o quizás simplemente un individuo opuesto), este argumento también cuestiona la capacidad del ser humano para lidiar con el sistema y la tecnología complicada. Con esto se ponen a la vista otros personajes como el Sr. Kurtzmann que depende principalmente en Sam para que le ayuden con los problemas relacionados con la informática y Harvey Lime que es desafiado tecnológicamente

al exclamar que su equipo esta roto mientras que Sam le muestra que él simplemente no lo ha encendido todavía. Hay un número de otros ejemplos que se encuentran en línea con este tema. Los ejemplos seleccionados son interesantes sobre todo porque representan claramente los temores o la ansiedad en el manejo de la tecnología. Por otro lado, hay también una fuerte afinidad con la ciencia y la tecnología tecnofantástica, esto puede ser particularmente notado por las prácticas médicas en la película. La madre de Sam, Ida Lowry adora a su médico, además de estar completamente cómoda con los procedimientos médicos por los cuales debe pasar. En la comunidad de clase alta, la cirugía estética es parte de las normas. Los médicos están contentos y orgullosos con su capacidad de dominar la ciencia y están igualmente bien aceptados en la comunidad. Y a pesar de la falta de fiabilidad en la tecnología anteriormente comentada, el ministerio se representa con absoluta confianza en su tecnología, con frecuencia afirmando que ellos nunca se equivocan. Por otra parte, una representación positiva de la tecnología también se puede encontrar en los sueños de Sam, donde se imagina a si mismo usando una armadura alada (esto podría haber sido solo una representación de su libertad, pero hasta cierto punto, se trata de la tecnología tecnofantástica). La filmación de esta escena voladora requirió un modelo mecánico volador y algunos esfuerzos técnicos laboriosos del equipo que en parte muestra como una película de ciencia ficción en sus esfuerzos de mostrar los problemas de la tecnología debe recurrir en gran medida a la tecnología en sí. Por otro lado, una vez más en una película catalogada como Steampunk, el tema del vuelo se hace importante para el argumento.

La dualidad (o la relación amor y odio) de respuestas hacia el sistema (o la tecnología como el medio a) culmina en la escena del sueño en el que Sam derrota al Samurai y descubre que el hombre detrás de la máscara es su propia imagen. Sam, tanto en su intento de luchar contra el sistema, es igualmente inmerso en él. Él utiliza el formulario 27B/6 para despedir a los reparadores de Servicios Centrales, por ejemplo. En su punto más bajo, Sam le ruega al señor Helpmann que lo ayude a salir de su situación desesperanzada, mientras que Helpmann es, obviamente, un personaje principal detrás del sistema. Para subrayar el punto, Sam se negó ferozmente a la promoción que su madre le ha ayudado a ganar, presumiblemente una decisión que elige con el objetivo de permanecer fuera de las normas de la sociedad. De todas maneras, con la intención de alcanzar su sueño, el debe nuevamente ajustarse a la estructura social. Tal cual como Tuttle repetidamente dice: "Estamos todos juntos en esto".

Otra tecnología, como las armas de fuego, sirven para otro tema en *Brazil*. Son excepcionalmente frecuentes, apuntando de forma rápida y siendo usadas contra casi cualquiera que pareciera sospechoso. Sin embargo, las víctimas están, en muchos casos, no muy afectadas por las acciones. Las graves consecuencias que las armas podrían haber ocasionado son reducidas a tal punto que pareciera que las armas fuesen falsas. Las personas ya no le temen a nada. Lo mismo ocurre con los atentados terroristas que muestran sorprendentemente la falta de reacción de las multitudes insensibles que comen en un restaurant o van de compras al mal. Esto nos conduce a otro tema subyacente, que es de cómo se muestra la deshumanización por la falta de respuestas emocionales. A primera vista, los espectadores son enganchados por la forma inhumana en la que el señor Buttle es arrestado. Incluso Sam es similarmente insensible cuando le entrega el cheque de reembolso a la señora Buttle quien llora por la pérdida de su esposo. Sam toma la oportunidad de explicar que es fuera de la común que él entregue personalmente el cheque, ya que normalmente es un proceso automático que se hace a través de Servicios Centrales. En este encuentro, pareciera como si el miedo se proyectase en las relaciones humanas personales y que la tecnología se ha convertido en una solución para minimizar este compromiso. Cuando la tecnología esta en uso, el humano se reduce a un simple objeto o a una base de datos. Esto también puede ser entendido a través de la disposición de los empleados del Ministerio de Información, donde los trabajadores se identifican por sus códigos correspondientes. Muchas otras escenas en *Brazil* muestran signos reveladores de la deshumanización. Uno de los más memorables es la escena en la que el señor Kurtzmann lee extrañamente los registros del señor Buttle que lo describen como “borrado”, “inoperativo”, “extirpado” y “completado” en vez de “muerto”. El término científico o técnico o oficial es una herramienta para debilitar las respuestas emocionales que pueden surgir a través del término universal.

Mientras que el humano es gradualmente deshumanizado, la morfología de los conductos entrelazados que a veces son acompañados por sonidos parecidos a la respiración, particularmente en el apartamento de Sam, están dando una mayor sensación de un organismo vivo. Como si Sam estuviese atrapado dentro de una ciudad viva. Esto a su vez plantea las preguntas existenciales que se encuentran comúnmente en películas de ciencia ficción en general.

Con respecto al paisaje urbano del mundo de Sam, parece casi como si se tratase de una vista acercada de uno de los bloques del apartamento superior en *Metropolis*, de Fritz Lang. Cada vez que Tuttle desliza su manera de salir del

balcón de Sam, crea una sensación de que la mega estructura consta de infinitos niveles con gran profundidad. El concepto superior y bajo mundo es también muy evidente en *Brazil*. La ciudad en descomposición donde los ciudadanos de clase baja, como Jill o la familia Buttle están llenos de anarquía y suciedad en comparación con la ciudad donde vive Sam. Además, el edificio en forma de monolito del Ministerio de Información, esta representando de manera similar un poder central como con la oficina de Fredersen. Una cosa que se destaca del paisaje urbano es la falta de ambiente natural que golpea fuertemente cuando la escena cambia en la imaginación de Sam, en donde este lugar seguro esta cubierto por un paisaje natural con verdes y colinas.

La configuración de la ciudad que gira alrededor del apartamento de Sam, la oficina de registros, las oficinas del ministerio, la casa de Ida, el apartamento de Buttle, la calles de la ciudad y centros comerciales, a veces parecen algo surreal como si fueran piezas de un recuerdo roto. Hay desajustes que contrastan entre las configuraciones, en términos de estilos arquitectónicos y diseños. Sin embargo, hay una cosa que los conecta, y esos son los conductos que prevalecen y que siempre aparecen unidos a su entorno (por ejemplo, en la configuración antigua de la casa de Ida). Esto también puede representar valores estéticos tenues del steampunk.

Finalmente, *Brazil* presenta principalmente a la ciencia y la tecnología como un medio para lograr los deseos y las esperanzas de los humanos para aliviar los temores, para frustrar los sueños. Muchos de los problemas sociales y morales son puntos focales en esta representación, como la intimidad de las personas, los derechos a la información, los procedimientos médicos, la burocracia, la deshumanización, las clases sociales, la comercialización, la autoridad rígida, y algunos más. Estos temas son los que nos guía al tema principal, que es la verdad y la libertad. En una de las últimas escenas donde Sam y Jill conducen hacia una granja en las montañas verdes y, posteriormente, los espectadores son llevados de vuelta a la cámara de tortura gigantesca donde se encuentra Sam, que genera la pregunta si esta ciudad de pesadillas es en absoluto una realidad o si es solo la imaginación de Sam. Sin embargo, la gran revelación termina siendo el objetivo de Gilliam de mostrar su percepción del mundo real, a través de su exagerada imaginación. Al final, la pregunta de cual es la verdadera libertad permanece. Como dice el lema "La verdad os hará libres". Sam elige la locura como su verdad. Y *Brazil* permanece como unas de las principales películas y un referente en el mundo del Steampunk.

7. Conclusión

A menudo la definición de steampunk tanto en su forma literaria como visual o cinematográfica, se encuentra atado directamente por los gustos personales de cada persona. Aquellos que erróneamente piensan y asumen que el steampunk es simplemente ciencia ficción están desconcertados por mundos secundarios y elementos de fantasía; aquellos que simplemente quieren romanticismo y aventuras fuertes evitan a los de mente seria; una persona puede decir que *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie era ciertamente steampunk, como otra puede decir que no lo era. Cavando mas profundo, nos encontramos con una serie de normas arbitrarias a las que se les ha asignado el apodo de steampunk, nublando aun más la dificultad de definir una palabra compuesta que ya es problemática por sí misma.

Como hemos visto, algunos tratan de explicar el término a través de sus palabras *steam* y *punk*, respectivamente. Steam implica la revolución industrial y el siglo diecinueve. Punk se refiere a un contrario político. Me he referido en específico a la curiosa característica del steampunk que, no solo utiliza el poder del vapor como combustible sino que reconocemos otras sustancias, que permite al universo steampunk desenvolverse en lo que antes era reconocido como ciencia. Como dije al inicio de esta investigación, steampunk es un término con sentido humorístico que ganó un reconocimiento social, que se encuentra en nuestro presente para quedarse pero aún falla en su significado. Lo cual entrega más poder a aquellos escritores y artistas que desean más steam (exactitud histórica) o punk (critica sociopolítica).

Hemos visto que el steampunk es la combinación de tres características principales e importantes. La primera, el neovictorianismo que indica la evocación del steampunk y no la recreación exacta del siglo diecinueve. Solo el mas exclusivo de los aficionados demandaría que el steampunk ocurriese si o si en el Londres victoriano del siglo diecinueve. En vez de eso, el steampunk es una sugestión del periodo londinense victoriano, pero no necesariamente se ubica allí en tiempo y espacio. El steampunk puede ocurrir en cualquier tiempo, y en cualquier lugar; en este mundo o en otro, pero repetidamente nos sugerirá el siglo diecinueve y el principio del siglo veinte de alguna manera u otra.

Evitar referirse a la era industrial en la primera característica, neovictorianismo, es una forma de mantenerla separada de la tecnofantasía, que dicho de manera simple, es tecnología que parece científica, pero es nunca

explicada usando ciencia física. Incluso cuando el vapor o la electricidad es el motivo del poder de la tecnología steampunk, existe rara vez una atención Verniana a saber como realmente podría funcionar. Solo existen un puñado de libros y películas catalogadas steampunk que se toman el tiempo de pensar como podría funcionar su tecnología, usualmente, solo funciona. Cuando existe alguna explicación, existe un cambio en la manera que el universo físico opera. Mark Hodder hace un trabajo fantástico en explicar la falta de explicación racional para la tecnología steampunk de manera consiente en *The Case of the Clockwork Man*: “Prognosticacion, la quiromancia, el espiritismo – estas cosas se hablan en la otra historia pero ellas no funcionan allí...” a lo que Burton agrega, “hay una cosa de la cual podemos estar seguros: cambiar el tiempo no puede de ninguna manera alterar las leyes naturales” (57). De todas maneras, el steampunk regularmente viola las leyes naturales, pero bajo el disfraz de la tecnología, y es por lo tanto mal entendido como una forma de pura ciencia ficción, cuando podría ser mejor entendido el steampunk como la perfecta combinación entre ciencia ficción y fantasía, algo así como “ciencia fantástica”.

Y la tercera y última gran característica es el retrofuturismo, que en adición a ser nuestro presente imaginando como el pasado vio el futuro, es la combinación de las dos primeras características. Mientras el retrofuturismo es a veces erróneamente entendido como real predicción desde el siglo diecinueve, como en los trabajos de Julio Verne, un estudio sobre que lo que las personas del siglo diecinueve esperaban en su propia ficción especulativa produce la conclusión que fue cualquier cosa menos lo que vemos en el steampunk. Los escritores especulativos del siglo diecinueve miran hacia el frente el fin del vapor, el nacer de la electricidad, y quizás, notoriamente para la estética steampunk, la pérdida del corset en la moda de la mujer. El retrofuturismo debería ser entendido en como nosotros nos imaginamos que el pasado esperaba para su futuro. Es lo que a menudo nosotros nos referimos al anacronismo en el steampunk, aunque a menudo esto es un nombre equivocado en la literatura steampunk: de todas maneras, ¿Qué es lo anacrónico sobre la inclusión de un mundo secundario de estas tecnologías avanzadas en una sociedad cuasi victoriana? Ese no es *nuestro mundo*, así que no hay nada inherentemente anacrónico sobre tal tecnología, salvo por la comparación con nuestro mundo. Incluso la mayoría del steampunk que toma lugar en “nuestro” mundo carece de anacronismo. Esa es la razón de porque las novelas de Mark Hodder son tan brillantes e importantes para esta investigación, ya que los personajes entienden que su mundo esta mal. Las cosas no son como deberían ser. Eso es anacronismo.

El estudio del steampunk debería estar mucho interesado en como el steampunk juega con el retrofuturismo en un sentido sociopolítico.

El enfoque estético del steampunk puede ser aplicado a la literatura, al cine, a la música, a la moda y al arte. Esto facilita las formas de discutir sobre steampunk con una mente abierta a la conexión entre lo cienciaficcional y lo fantástico. Desde mi perspectiva, el vaso del steampunk no se encuentra ni medio lleno ni medio vacío: se encuentra vacío, esperando que llegue un artista a llenarlo. Si quieres que tu steampunk sea más punk, llena su estética con tu activismo. Si tú quieres que tenga más steam, hace tu estética exacta. De todas maneras, ¿Qué podemos entender por Steampunk? Como hemos visto la estética del steampunk es lo que hace el trabajo de significar algo. El steampunk es una ilusión neovictoriana, tecnofantásticas y retrofuturista que nos adentra en las historias, en el arte y en la moda que emplea.

El Steampunk es en gran parte un significativo flotador, pero, como cualquier significativo, tiene una gama limitada de significado e interpretación. El steampunk está claramente relacionado con la tecnología, pero el significado de esa preocupación cambia la aplicación de la estética.

El pasado idealizado del mundo steampunk, habla de la nostalgia por la época victoriana como una “edad de oro” de la que el presente había caído de alguna manera, como en la apropiación política del término Victoriano por Margaret Thatcher en la década de 1980. Una vez más, sin embargo, Hutcheon enfatiza la importancia de la intención: es el elemento de la respuesta, de la participación activa, tanto intelectual como afectiva, que lo convierte en el poder (la ironía, la nostalgia y el posmodernismo).

Esta es la tensión que se ha desempeñado a lo largo de este trabajo: el steampunk como un género estético tiene el potencial de ser la nostalgia conservadora, el lamento radical, o alguna combinación de los dos. Así que una vez más nos quedamos con ambivalencia: la ambivalencia del neovictorianismo, que juega en la tensión entre el rigor histórico y la resonancia romántica, la ambivalencia de la tecnofantasia que existe en el espacio entre la razón y la fe, la ambivalencia del retrofuturismo que juega en la tensión entre un anhelo nostálgico de un pasado idealizado y una conciencia arrepentida, melancólica de como las acciones afectan el futuro.

De esta forma, y sin duda alguna, los tratamientos cinematográficos que se tienen o se deben tener al momento de realizar el pastiche visual a la gran pantalla, deben ahondar a lo que realmente se quiere representar y que se quiere

conseguir. El cine busca mostrar lo que los libros y los comics no nos dicen, por lo tanto, el grado nostálgico e imaginativo de la tecnofantasía en el cine (si bien va de la mano con la tecnología) debe ser profundo e inteligente. Las manipulaciones mágicas del alitiómetro adivinador de *The Golden Compass* de Chris Weitz recurren a un nivel de magia plausible en el universo steampunk que mientras la literatura nos lo describe, solo el cine no los puede mostrar.

Bibliografía

- Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Ashley, Mark. *Steampunk Prime: A Vintage Steampunk reader*. Nueva York: Non-stop Press, 2010.
- Blaylock, James P. *The Adventures of Langdon St. Ives*. Burton: Subterranean Press, 2008.
- Brooke-Rose, Christine. *A Rhetoric of the Unreal. Studies in Narrative and Structure, Especially of the Fantastic*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.
- Carriger, Gail. *Soulless: The Parasol Protectorate: Book the First*. Nueva York: Orbit Books, 2009.
- Clute, John y John Grant. «http://sf-encyclopedia.co.uk/fe.php?id=0&nm=introduction_to_the_online_text.» 2014. "Steampunk" *The Encyclopedia of Fantasy*.
- Colwell, C. Carter. «Primitivism in the Movies of Ridley Scott.» *Madison* 1997: 124-131.
- Cornea, Christine. *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh: Antony Rowe Ltd, 2007.
- Csicsery-Ronay Jr., Istvan. *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- Ferguson, Christine. «Surface Tensions: Steampunk, subculture, and the ideology of style.» *Neo-Victorian Studies*. 2011. 66-90.
- Foglio, Kaja y Phil Foglio. *Girl Genius: Omnibus Edition #1*. Seattle: Studio Foglio, 2006.
- Frost, Mark. *The List of 7*. Nueva York: Avon Books, 1993.
- Gibson, William y Bruce Sterling. *La Máquina Diferencial*. Nueva York: Bantam Books, 1992.
- Hantke, Steffen. «Difference Engines and Other Infernal Devices: History According to Steampunk.» *Extrapolation* 40.3. web, 1999. 244-254.

- Hodder, Mark. *The Curious Case of the Clockwork Man*. Amherst: PYR, 2011.
- . *The Strange Affair of Spring Heeled Jack*. Amherst: PYR, 2010.
- Hutcheon, Linda. "Irony, Nostalgia, and the Postmodern." 19 de Enero de 1998. 3 de Enero de 2014. <www.library.utoronto.ca>.
- K.W.Jeter. *Infernal Devices: A Mad Victorian Fantasy*. New York, 1987.
- Latham, Rob. «Our Jaded Tomorrows.» web, 2009. 339-349.
- MacLeod, Ian R. *The Light Ages*. Toronto: Pocket books, 1997.
- Mayhew, Henry. «London Labour and the London Poor.» 1851.
- Moorcock, Michael. *A Nomad of the Time Streams: A Scientific Romance*. 1995.
- Moore, Alan y Kevin O'Neill. *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume One*. America's Best Comics, 2000.
- Nevins, Jess. «Prescriptivists vs. Descriptivists: Defining Steampunk.» *Science Fiction Studies*. 2011. 513-518.
- . «Victorian Archetypes in a Steampunk World.» *Pyramid Magazine* (2002): web.
- Peters, S.M. *Whitechapel Gods*. Toronto: Roc, 2008.
- Poore, Benjamin. *Heritage, Nostalgia, and Modern British Theatre: Staging the Victorians*. Nueva York: Palgrave MacMillan, 2012.
- Romaguera, Joaquim. *El Lenguaje Cinematográfico: Gramática, Géneros, Estilos y Materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre, 1999.
- Shaner, Andrew. «Defining Steampunk Through the Films of Hayao Miyazaki.» Pennsylvania, 2011. Tesis.
- Todorov, Tzvetan. *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Ithaca: Cornell University Press, 1975.
- VanderMeer, Jeff. *The Steampunk Bible*. Nueva York: Abrams, 2011.
- Wooding, Chris. *Retribution Falls: Tales of the Ketty Jay 1*. Gollancz, 2010.

Filmografía

20.000 Leagues Under the Sea. De Earl Felton. Dir. Richard Fleischer. Prod. Walt Disney. 1954.

20.000 Leagues Under the Sea. De Brian Nelson. Dir. Ron Hardy. Prod. Dean Barnes. 1997.

9. De Pamela Pettler. Dir. Shane Acker. 2009. Film.

Blade Runner. De Hampton Fancher y David Webb. Dir. Ridley Scott. Prod. Michael Deedley. 1982.

Brazil. De Terry Gilliam, Tom Stoppard y Charles McKeown. Dir. Terry Gilliam. Prod. Arnon Milchan. 1985.

Castle in the Sky. De Hayao Miyazaki. Dir. Hayao Miyazaki. Prod. Isao Takahata. 1986.

Full Metal Alchemist. Int. Enix. 2001-2003. Television.

How's Moving Castle. De Hayao Miyazaki. Dir. Hayao Miyazaki. 2004. Film.

Sky Captain and the World of Tomorrow. De Kerry Conran. Dir. Kerry Conran. Prods. Jon Avnet y Sadie Frost. 2004.

Star Wars: A New Hope. De George Lucas. Dir. George Lucas. Twentieth-century Fox Corporation. 1977. Film.

Steamboy. De Murai Sadayuki y Otomo Katsuhiro. Dir. Katsuhiro Otomo. Sunrise Studios. 2001. Film.

The City of Lost Children (La Cité des enfants perdus). De Gilles Adrien y Jean-Pierre Jeunet. Dir. Jean-Pierre Jeunet and Marc Caro. 1995. Film.

The Golden Compass. De Chris Weitz. Dir. Chris Weitz. Prod. Bill Carraro. 2007. Film.

The League of Extraordinary Gentlemen. De James Robinson. Dir. Stephen Norrington. 2003. Film.

The Rocketeer. De Danny Bilson y Paul De Meo. Dir. Joe Johnston. Prods. Charles Gordon y Lawrence Gordon. 1991.

The Time Machine. De David Duncan. Dir. George Pal. Prod. George Pal. 1960.
Film.

Wild Wild West. De S.S. Wilson, y otros. Dir. Barry Sonnenfeld. Prod. Jon Peters.
1999.