

Tendencias: Steampunk

# Llene sus pulmones de vapor

**Steampunk: Futuros que nunca fueron**  
MUSEO DE IDEAS E INVENTOS DE BARCELONA, MIBA BARCELONA

Comisaría: Elisabet Roselló  
Ciutat, 7  
Tel. 93-332-79-30  
http://www.mibamuseum.com  
Hasta el 9 de abril

**MERY CUESTA**

En el año 2000, los submarinos serían impulsados por una ballena y los bomberos apagarían fuegos desde el aire dotados de unas alas mecánicas. Son sólo dos de los vaticinios que el dibujante Jean Marc Côté fabuló en 1898 en una serie de estampas titulada *En el año 2000*. El apego que experimentamos hoy por estas imágenes candorosas y optimistas del pasado que proyectaban un futuro que caducó por el camino es la sustancia de lo que llamamos Retrofuturismo.

El Retrofuturismo, así como una de sus vertientes específicas, el Steampunk, está viviendo hoy un auge espectacular. Este hecho tiene relación con la crisis de los imaginarios sobre futuro: la ciencia y la tecnología avanzan hoy a un ritmo más rápido que nuestra propia imaginación sobre posibles formas de vida futuras. Ante esta situación de incertidumbre, se hace lógico el rescate de aquellos proyectos de futuro realizados en el pasado que aún mantenían vivos el optimismo por la ciencia y el idealismo por la raza humana.

Las citadas estampas de Côté abren *Steampunk: Futuros que nunca fueron*, una pequeña exposición en el MIBA que tiene el objetivo de resumir los conceptos básicos del Steampunk como fenómeno cultural de actualidad. ¿Y qué es el Steampunk? Un movimiento retrofuturista estético y social. Nacido como un fenómeno literario en los 80, su influencia estética se ha ido ampliando hasta dejarse ver en pasarelas de moda, videojuegos, ani-



Cornelius Sagan: 'Virus Steampunk 1'



Cornelius Sagan: 'Virus Steampunk 2'

mación o cine. Pero además del impacto estético, ha mutado en una activa subcultura que pondera valores socialmente constructivos: es también un estilo de vida.

El Steampunk se centra en las ficciones futuristas nacidas entre el siglo XIX y XX como las que firmaran Julio Verne o H.G. Wells, caracterizadas por el uso de mecanismos, ingenios y audacia en la exploración de nuevos mundos. Estamos en la Segunda Revolución Industrial (1850-1914), edad de oro de los inventores como Edison, Watt o Tesla. El Steampunk idealiza estas coordenadas e imagina cómo podría haber sido la sociedad si no se hubiera abandonado la tecnología a vapor (de aquí el término *Steam*), y lamenta la pérdida de procedimientos constructivos atávicos y tradicionales como la costura y las artesanías (en cuero, metal, madera...). Sugestivo, ¿verdad? El Steampunk está ligado genéticamente a movimientos más amplios como el *Do it yourself* por su personalidad crítica ante la sociedad consumista.

El mecanismo es la médula formal del universo Steampunk: artistas y creadores enfatizan en sus piezas el mecanismo desnudo. La atmósfera estética que empapa estas creaciones remite a los contextos artísticos y sociales de entresiglos: los de la Inglaterra victoriana y eduardiana, el modernismo y el Art Nouveau. La fijación por estos periodos y la sensibilidad Steampunk ha calado tremendamente en moda, como muestran los diseños de Nicolas Ghesquière



Teo Perea: 'Barcelonoir'



Andy Pischalnikoff: 'The neverwas Haul Kevin and Rainbow'

(director de Balenciaga) o los spots del genial Eugenio Recuenco. También el arte contemporáneo es permeable a los valores que encierra el espíritu de entresiglos, y me remito a la artista Spartacus Chetwynd que exhibe ahora en la Manchester Art Gallery un vídeo en el que ella y sus amigos remedan durante una semana a unos mendigos victorianos, indagando en la deuda cultural de la sociedad inglesa con las ficciones lóbregas de Dickens. Y es que en el escritorio del artista avezado, la cultura de la bisagra entre el XIX y XX ocupa hoy un lugar de honor.

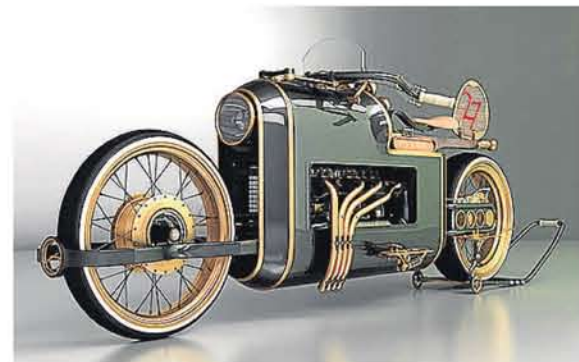
**Rescate retroactivo**

Volviendo al MIBA, que exhibe creaciones más cercanas a la ilustración y la artesanía, destacamos al virtuoso Ángel Benito o las deliciosas joyas del estudio Decimononic. Y sin salir de Barcelona, otra nueva muestra del alcance de la estética y el espíritu Steampunk reside en la sala Muntaner, donde el mentalista Luis Pardo consume una aleación roll e ilusionismo de principios de siglo XX.

El Steampunk, como subcultura que se articula en el entorno digital, muestra unos comportamientos determinados: la homogeneidad en la observación de sus decálogos, la existencia de un par de gurús, y el encuentro en espacios en Internet y físicos; en ellos se congregan artistas, artesanos y seguidores de muchas edades diferentes, lo cual es muy notable. Pero hay algo aún mejor: el Steampunk, en su rescate retroactivo, reivindica la recuperación de la buena educación –la *politesse*– hoy en declive, así como una concepción en el vestir elegante y hecho a medida, justo en las antípodas de la manobra *Prêt-à-porter*. El Steampunk celebra el efecto tónico del optimismo en la sociedad, en tiempos en los que el concepto Felicidad está en decadencia. Queridísimos lectores, inspiren, llenen sus pulmones de vapor... y que tengan un estupefacto día. |



Ángel Benito: 'Milenia Street'



Mikhail Smolyanov: 'ARX 4 Steampunk'



'Plexinoscope'

## Zepelines, relojes, mapas del tiempo, mujeres eternas...

CARINA FARRERAS

**Victoria Álvarez**  
*Las eternas*

VERSÁTIL  
416 PÁGINAS  
17,90 EUROS

**Jordi Font-Agustí**  
*La febre del vapor*

PAGÉS EDITORS  
224 PÁGINAS  
14,58 EUROS

**Scott Westerfeld**  
*Leviathan*  
Traducción de Raquel Solà

Como una ráfaga de suave viento entró en los entresijos literarios españoles el elegante fenómeno steampunk gracias a la pluma de un narrador original, Félix J. Palma (Sanlúcar de Barrameda, 1968), que en el 2008 publicó el primer libro de una trilogía victoriana, *El mapa del tiempo* (Algaida editores), que ya ha dado la vuelta al mundo. De inmediato conectó con una juventud inquieta sobre el futuro de la humanidad, pero al tiempo soñadora con épocas pasadas cuando el romanticismo se fundía con el vitalismo,

allá por el XIX, cuando los inventos (el vapor, la electricidad, la navegación aérea, la fotografía...) se sucedían a gran ritmo dando al hombre esa sensación de poder, de dominio sobre la naturaleza, de optimismo arrollador de una sociedad que terminaría estampándose con la realidad de las grandes guerras del siglo XX. *El mapa del tiempo* arranca en Londres del 1896 con la agencia Viajes Temporales Murray que promete, gracias a una máquina, viajes al futuro (Claire vive una historia de amor con un hombre del

siglo XXI) y al pasado (Andrew vuela a 1888, para salvar a su amada de las garras de Jack el Destripador). A modo de guiño aparece H.G. Wells que deberá huir, saltando por los siglos, escapando de un misterioso viajero que llega a su época para robar su obra. Como Wells en *La máquina del tiempo* el steampunk reflexiona sobre la responsabilidad del ser humano sobre el futuro.

Al parecer, Palma, que el año pasado publicó la segunda novela de su trilogía, *El mapa del cielo*, no fue el primero que jugó en

nuestro país con los elementos propios de este peculiar movimiento retrofuturista –de momento, más estético que literario–, antes lo habían hecho sin tanta repercusión, según la comisaria de la exposición Elisabeth Roselló, Víctor Conde (autor de *Los relojes de Alestes, Hija de lobos y Crónicas del Multiverso*) y Daniel Mares (*La máquina de Pymblikot* de la editorial Río Henares, y *Los horrores del escalpelo*, de AJEC).

En todo caso, los amantes de este género ya gozaban en castellano de escritores como Tim Powers (Gigamesh), W. Gibson y B. Sterling, con *La máquina diferencial* (La factoría de ideas) o Gael Carriger (introducidos por

la *steampunkera* Versátil).

Y el fenómeno continúa. La salmantina Victoria Álvarez se suma a él con *Las eternas* y Jordi Font-Agustí con *La febre del vapor*, el primero en catalán. Finalmente, esta primavera aparecerá la segunda y esperada entrega de la trilogía de Scott Westerfeld *Behemoth* después de que su precedente *Leviathan* obtuviera una gran éxito y los premios Locus 2010. Las ilustraciones –en este caso a cargo de Keith Thomson– adquieren gran valor en un género tan esteticista. En este sentido son muy apreciadas las de *The Steampunk Bible*, un libro de culto que se encuentra sólo en algunas librerías. |

EDEBÉ  
472 PÁGINAS  
16,50 EUROS

**Cherie Priest**  
**Clementine**  
Traducción de Laura Rodríguez Gómez

LA FACTORIA DE IDEAS  
224 PÁGINAS  
18,50 EUROS

**AA.VV.**  
**The Steampunk Bible**

HARRY N. ABRAMS  
224 PÁGINAS  
24,35 EUROS