

LA NOSTALGIA DE LO IMPOSIBLE: STEAMPUNK, UCRONÍA Y POSTMODERNIDAD

Pablo Prieto Hames



UCOPress

Editorial Universidad de Córdoba

LA NOSTALGIA DE LO IMPOSIBLE:

Steampunk, Ucronía y Postmodernidad

LA NOSTALGIA DE LO IMPOSIBLE:

Steampunk, Ucronía y Postmodernidad

PABLO PRIETO HAMES

La Nostalgia de lo Imposible: Steampunk, Ucronía y Postmodernidad/ Pablo Prieto Hames. Córdoba: UCOPress, Editorial Universidad de Córdoba, 2017.

165 pp.; 21,5 x 15,5 cm.

Colección ARCA VERDE, 15

Director:

Lionello Puppi (Università Ca' Foscari. Venezia)

Consejo asesor:

Geneviève Barbé-Coquelin de Lisle (Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3)

Jonathan Brown (Institute of Fine Arts. New York University)

Ignacio Henares Cuéllar (Universidad de Granada)

Stefano Mazzoni (Università degli Studi di Firenze)

María Olga Sáenz González (Universidad Nacional Autónoma de México)

Publicación revisada mediante el procedimiento de pares ciegos.

LA NOSTALGIA DE LO IMPOSIBLE: STEAMPUNK, UCROÑÍA Y POSTMODERNIDAD, 2017

© UCOPress. Editorial Universidad de Córdoba

Campus Universitario de Rabanales

Ctra. Nacional IV, km 396 14071- Córdoba, Spain

Tlf: 957212165

www.uco.es/ucopress · ucopres@uco.es

© De los textos: Pablo Prieto Hames

© Las imágenes tienen sus propietarios. Se incluyen a efectos académicos y de investigación científica, al amparo de la vigente Ley de Propiedad Intelectual

1ª edición 2017

ISBN: 978-84-9927-342-6

ISSN: 1138-1884

Diseño y Maquetación: Lucía Trinidad Figueredo Fernández

© Fotografías: Archivo Wikimedia (Dominio Público), KSW, Mike Hume, Anna Dabrowska (Finnabair), Enigma Café, The 6th Sense Interiors, Sam van Olffen, Eric Freitas, Kazuhiko Nakamura, Bruce Whistlecrafft (Doktor A), Jake von Slatt, Matt Novak, Steve James, Datamancer.com.



Esta publicación se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Puede copiar, distribuir, adaptar y crear obras derivadas de este contenido, siempre y cuando le atribuya la autoría original y no utilice esta obra con fines comerciales. Las obras derivadas también deben estar bajo una licencia similar.

Gracias a mi familia y amigos
por su apoyo y afecto incondicional sin olvidar, a todo lector que,
abriendo las puertas de este estudio con su interés y disposición,
llenan de sentido la actividad científica.

“Mirar el río hecho de tiempo y agua y recordar que el tiempo es otro río,
saber que nos perdemos como el río y que los rostros pasan como el agua”.

Arte poética, 1960. Jorge Luis Borges

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	11
2. EL ORIGEN DEL IMAGINARIO STEAMPUNK	15
3. LA CONVERGENCIA DEL PASADO Y EL PRESENTE EN LA LITERATURA RETROFUTURISTA	23
4. DE LA VENERACIÓN A LA ALIENACIÓN TECNOCIENTÍFICA A TRAVÉS DEL ARTE	35
4.1. <i>Historia de una fascinación tecnocientífica</i>	35
4.2. <i>Historia de una decepción tecnocientífica</i>	65
5. EL UNIVERSO STEAMPUNK	91
6. LA POSICIÓN CRÍTICA DEL MOVIMIENTO STEAMPUNK: PROPUESTA ESTÉTICA EN UNA SOCIEDAD POSTMODERNA	119
6.1. <i>Hacia una visión ucrónica y nostálgica a través del manifiesto</i>	119
6.2. <i>Steampunk: un campo estético en continua tensión</i>	124
6.2.1. <i>Entre lo retro y lo nostálgico</i>	128
6.2.2. <i>Entre lo Kitsch y lo Camp</i>	135
6.2.3. <i>Ucronía y simulacro</i>	138
7. LA UCRONÍA LÍQUIDA EN UNA SOCIEDAD CAPITALISTA	147
8. BIBLIOGRAFIA	153

1. INTRODUCCIÓN

Una de las actividades más frecuentes del ser humano suele ser la ensoñación. Imaginamos sucesos que nunca han ocurrido, esbozamos pasados imposibles, o, incluso, vislumbramos futuros hipotéticos. Estos tipos de acercamientos hacia diferentes grados de realidad, en la mayoría de las ocasiones, estarán condicionados por una sola pregunta ¿Qué hubiera pasado sí...? Este interrogante generará nuevos acontecimientos, narraciones e historias que harán de esta experiencia evocadora algo único y ecléctico.

Esta característica es una de las más importantes del retrofuturismo, propuesta artística que basa su producción en idas y venidas entre pasado y futuro, verdaderos viajes en el tiempo de la creación que se actualizan, a través de diferentes registros, en nuestro presente evolutivo. El artista y editor americano Lloyd Dunn fue el primero que supo apreciarlo a comienzos del año 1980, principalmente en los ámbitos de las artes gráficas, el diseño y la arquitectura. A raíz de estas premisas, el artista retrofuturista apoya su base creativa en las visiones del futuro anteriores a los años sesenta, pudiendo resumir el proceso creativo como un juego de pasado y futuro, en el que intervienen los anacronismos y las disrupciones a través de una estética del pasado nostálgico y la naturaleza anticipativa de aquello que está representado; el resultado es una escena vintage que juega con la ilusión de un pasado en el cual el futuro, hipotético y retro, habría irrumpido más temprano de lo previsto¹.

El steampunk, en cuanto a componente esencial de este retrofuturismo, heredará este interés por la temporalidad. El artista steampunk, atraído por la nostalgia y la melancolía de un pasado que nunca existió, reformula el tiempo antiguo con influencias coetáneas, prestando especial énfasis a la ciencia y la tecnología como medios que hacen posible generar un imaginario repleto de influencias artísticas, las cuales se encontrarán en un núcleo movido por la maquinaria a vapor. Estos juegos entre acontecimientos pasados y porvenires, originarán un campo cronológico incierto y confuso que conformará la esencia del steampunk².

1 PRIETO, P., "La poética del tiempo: Una aproximación al imaginario steampunk", *Ucoarte. Revista de Teoría e Historia del Arte*, nº5, 2016, p. 96.

2 *Ídem*.

Por un lado, su vertiente “steam” apela directamente a una época en la que la energía a vapor era la protagonista, es decir, la Inglaterra Victoriana. Mientras que, por el otro, “punk”, remite directamente al lado más crítico y rebelde del movimiento punkie. Por consiguiente, las influencias artísticas se despliegan hacia autores de la literatura de ciencia ficción como Julio Verne y H.G. Wells, aunque no solamente, sino también a influencias del paleofuturismo, futurismo, art déco, movimientos googie, hippie o punk, del que tomarán, particularmente, las actitudes más craftivistas como las tendencias do it yourself (hazlo tú mismo), do it with others o la inclinación hacia el movimiento maker. Además, será necesario tener en cuenta otros factores que se han convertido en leitmotivs iconográficos del lenguaje artístico retrofuturista steampunk como el empleo de engranajes, tuberías, aspas, relojes, termómetros, medidores, zeppelines, globos aerostáticos, manivelas, pistolas, gafas redondas que puedan incorporar en su montura diversas lentes independientes con el fin de aumentar o alejar los objetos contemplados y, en general, una larga lista de elementos compositivos que usualmente irán acompañados de una tonalidad sepia.

El presente título “La nostalgia de lo imposible. Steampunk, ucronía y postmodernidad”, se propone, como tarea principal, introducir al lector en los diferentes campos estéticos que propicia el retrofuturismo, haciendo especial hincapié en el subgénero steampunk y abordando diferentes perspectivas desde las que apreciar el movimiento, por ejemplo, enfocándolo hacia la fascinación y la decepción tecnológica. Partiendo de esta base, podremos apreciar cómo los creadores steampunk no miran al pasado victoriano simplemente para emularlo, sino para reinventarlo y crear con ello un mundo donde hipotéticamente nos podríamos hallar en la época victoriana, pero también en un mundo anacrónico donde no existe ni un tiempo dominante ni una época concreta, tan solo una atmósfera donde impera la fascinación por la tecnología y la mecanización. Estas miradas tan particulares hacia la tecnología conducen al presente libro a examinar, valiéndose de la estética steampunk, qué supuso y supone la inclusión de la máquina y la industrialización en la vida cotidiana a través del arte.

Posteriormente, se pretenderá abordar el movimiento desde la actualidad para analizar qué posición ocupa un producto cultural como el steampunk en una sociedad mediatizada, con qué propósito se origina, qué intencionalidad subyace bajo estas nuevas creaciones, cómo pueden ser interpretadas, hasta

qué punto se considera una obra steampunk marginal o fruto del mainstream y, lo que es más importante, qué supone evocar un pasado que nunca ocurrió o un futuro que podría haber llegado más temprano de lo previsto. ¿Existe en el movimiento steampunk alguna intencionalidad crítica, romántica, paródica o simplemente nostálgica? ¿Una actitud nostálgica puede desarrollarse desde una perspectiva pesimista y crítica hasta desembocar en un imaginario con ciertas características apocalípticas? ¿Una producción steampunk podría ser algo kitsch o camp? Estas y otras incógnitas irán resolviéndose a lo largo del ingente mundo retrofuturista.

2. EL ORIGEN DEL IMAGINARIO STEAMPUNK

El steampunk recibe su influencia más directa de la estética de la ciencia y los avances de la época victoriana. El gobierno de la reina Victoria se extendió durante sesenta y cuatro años, constituyendo el más largo de Gran Bretaña³. Durante su reinado se originarán los primeros avances tecnocientíficos de los que podemos gozar aún hoy en día, además de asistir, en general, a una época en la que Europa se va modernizando, al ritmo de producción de nuevos tipos de relaciones sociales y económicas que hasta el s. XIX eran inexistentes. Los diferentes territorios van fraguando una serie de combinaciones de estructuras políticas, económicas, tecnológicas y científicas que el mundo todavía no había conocido. Es decir, se originan unos avances socioculturales y tecnocientíficos que van adquiriendo un carácter globalizado, por lo que las repercusiones que acontezcan a un territorio ocasionarán en los restantes sus consecuentes efectos. Nos encontramos así ante un mundo contemporáneo que se vuelve dependiente de unos medios de transportes, una ciencia, una industria y unas máquinas que avanzan a un ritmo vertiginoso⁴.

Todo ello tuvo como consecuencia que el hombre del s. XIX depositara una fe ciega en la ciencia. Por lo tanto, la sociedad de la época creyó que los científicos⁵-como si se trataran de dioses- podrían conseguir hasta lo imposible, pues la ciencia era vista como una herramienta que podía modificar las leyes naturales para imponer los deseos de la sociedad⁶.

Otro elemento fundamental será la invención de la máquina a vapor, que se convirtió en el símbolo de la nueva era. Es necesario tener en cuenta que hasta el s. XVIII el hombre utilizaba herramientas cuya eficiencia y funcionamiento dependían de la fuerza y la destreza del sujeto que las manejaba.

3 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 96.

4 PALMER, R. y COLTON, J., *Historia contemporánea*, p. 7.

5 Los científicos, por lo general procedentes de clase media, podían confiar en que serían recompensados por sus inventos afortunados, pues encontrarían a personas que confiarían en que éstos fueran útiles y provechosos. Así ocurrió hacia 1770 cuando Jaime Watt, técnico de la Universidad de Glasgow, comenzó a realizar mejoras en la máquina de vapor de Newcomen apoyado por el fabricante de juguetes, Matthew Boulton. Las grandes familias o sociedades emprendedoras apostaban por varios proyectos al mismo tiempo, ya que los riesgos y pérdidas ocasionados por una idea iban a ser recompensados por otra. *Ibidem*, p. 18.

6 PRIETO, P., *Op. cit.*, p. 96.

Posteriormente, los instrumentos se irán haciendo independientes y repitiendo sus movimientos mecánicos hasta el punto de obtener unos resultados equivalentes a los producidos por el trabajo humano. Todo ello se consigue mediante el motor, capaz de transformar la energía de la naturaleza en movimiento. La máquina, unión de la herramienta y el motor, dará lugar al origen de la Revolución Industrial⁷.

Cabe reseñar que, en el presente libro, nos remitiremos a las dos revoluciones industriales dado que el movimiento cultural no hace distinción entre ambas.

La industrialización trajo consigo la superproducción de las fábricas, la imposición como fuerza motriz de la maquinaria agrícola y, a largo plazo, condenó al hombre a trabajar con una máquina descomunal que resoplaba y emitía una serie de ruidos ensordecedores parecidos a los de un monstruo de la naturaleza⁸. Este hecho era algo único, en palabras de Eric J. Hobsbawm: “La fábrica, con su lógica dinámica de procesos -cada máquina especializada atendida por un “brazo” especializado, vinculados todos por el inhumano y constante ritmo de la “máquina” y la disciplina de la mecanización-, iluminada por gas, rodeada de hierros y humeante, era una forma revolucionaria de trabajar”⁹.

Al final, el desarrollo industrial no fue positivo, ya que las fábricas -además de resultar lugares de trabajo ingratos- dependían en la mayoría de las ocasiones del esfuerzo de los niños. La superproducción no solo se manifestó en Inglaterra, sino que se dejó sentir a nivel internacional; los productos europeos eran más baratos al ser fabricados en grandes cantidades, por lo que las pequeñas artesanías del mundo se vieron totalmente arrinconadas. Esta súper productividad de las fábricas generó una nueva pobreza masificada y un nivel de vida mercantil que cada vez era más difícil de sostener, como puede evidenciarse en la obra literaria *Oliver Twist* (1838) de Charles Dickens:

“Todo lo que producen las fábricas se vende en el acto —añadió. Hay catorce molinos con motores hidráulicos, seis de vapor, y otro con baterías galvánicas, todos trabajando, todos produciendo sin cesar, y, aun así, no bastan para satisfacer las

7 ARTOLA, M. y PÉREZ LEDESMA, M., *Contemporánea. La historia desde 1776*, p. 62.

8 PALMA, F.J., *Steampunk: antología retrofuturista*, p. 11.

9 HOBBSAWN, E.J., *Industria e imperio. Una historia económica de Gran Bretaña desde 1750*, p. 66.

necesidades del mercado, aunque los obreros de las fábricas trabajan día y noche hasta caer muertos sobre las máquinas”¹⁰.

Además, se produjeron también intoxicaciones por el humo procedente de las chimeneas, problemas de hacinamiento en las trazas urbanísticas o viviendas realizadas con materiales de una calidad precaria¹¹.

Sin embargo, la industrialización permitió un aumento demográfico considerable como consecuencia de una mejor alimentación, el estudio del desarrollo de las bacterias en el transcurso de las enfermedades infecciosas y sus correspondientes vacunaciones, hasta alcanzar un pleno desarrollo de las comunicaciones y el comercio, lo que generará nuevos mercados para el consumo de productos remotos, originando un sistema económico globalizado¹².

Hacia 1850 este nuevo *modus vivendi* obtuvo también un gran logro, ya que contaba con una red de ferrocarriles básica prácticamente instalada. Este transporte revolucionario representaba una fase de la industrialización mucho más avanzada, un progreso que conducía la vida del ciudadano fuera de las pequeñas zonas industriales de la época. El ferrocarril llegaba a los puntos más alejados del campo y a los centros de las mayores ciudades. Mientras que otras industrias, como la textil, necesitaban ir transformándose al ritmo de los constantes avances técnicos, la instalación ferroviaria se mantuvo sin ser transformada por completo hasta el abandono de la energía a vapor a mediados del s. XX. El ferrocarril iba varias generaciones por delante del resto de la economía, de forma que en la década de 1840 se convirtió en símbolo de lo ultramoderno, como sucederá con lo “atómico” tras la Segunda Guerra Mundial. La envergadura de los ferrocarriles desafiaba a la imaginación, al tiempo que iba empujando las obras más gigantescas del pasado¹³.

Sea como fuere, los cambios en el *modus vivendi* fueron tan importantes que se considera el periodo de la Revolución Industrial como la época dorada del hierro y el vapor, así lo reflejan creaciones tan destacadas como la Torre

10 DICKENS, C., *Oliver Twist*, p. 313.

11 PALMER, R.R. y COLTON, J., *Op. cit.*, p. 13.

12 ARTOLA, M. y PÉREZ LEDESMA, M., *Op. cit.*, pp. 73-74.

13 HOBBSBAWN, E.J., *Op. cit.*, p. 107.

Eiffel¹⁴. El culto y el interés por la temática científica había calado tan hondo que en 1851 se celebrará en el Crystal Palace de Londres la primera Gran Exposición Universal. Este evento, organizado por el consorte de la Reina Victoria, no solo pretenderá mostrar la primacía a nivel técnico de Gran Bretaña, sino estimular la competencia internacional y presentar las nuevas máquinas y los productos derivados de ellas¹⁵.



Fig. 1.- *Rain, Steam, and Speed - The Great Western Railway*, 1844. Joseph Mallord William Turner. Extraída de Wikimedia y subida por la National Gallery de Londres.

14 Posteriormente, se pasará de una sociedad contemporánea que utilizaba el motor alimentado por el carbón a una sociedad de finales del s. XIX que experimentará con la energía eléctrica y el petróleo. Factor determinante al estar acompañado de nuevos tipos de producción de energía como el motor de combustión interna y de retropropulsión que conducirán, finalmente, al desarrollo de la energía nuclear.

15 ARTOLA, M. y PÉREZ LEDESMA, M., *Op. cit.*, p. 71.

Turner. Extraída de Wikimedia y subida por la National Gallery de Londres. Las fábricas, las construcciones en hierro, el vapor y finalmente la máquina, se convertirán así en “musas” de los artistas, propiciando en el ámbito literario la creación del género de la ciencia ficción. Así, por ejemplo, se escriben Los viajes extraordinarios de Julio Verne y las primeras obras de H.G. Wells, que abrían los caminos de la fascinación y especulación científica a la sociedad¹⁶. La máquina adquirirá así gran importancia entre los ciudadanos al ser símbolo de progreso, hecho por el cual la encontramos representada en fotografías antiguas, en el incipiente mundo cinematográfico o en pinturas, como la representación de William Turner *Lluvia, vapor y velocidad* (1844) (Fig. 1). Las máquinas solían ser de gran tamaño y de aspecto complejo, repletas de engranajes, bielas, remaches de acero y tuberías coronadas por medidores de presión que se movían al ritmo del motor a vapor¹⁷.

Hoy en día sabemos que la fascinación por las continuas innovaciones técnicas, presente desde finales del s. XIX,

provocaría el germen de la obsolescencia y conduciría a la extinción de la maquinaria a vapor, imposibilitando que ésta construyera un futuro a su imagen y semejanza. Pero ¿Y si no hubiese sido así?¹⁸.

Existe un mundo habitado por robots, máquinas voladoras, armas que funcionan a vapor y globos aerostáticos. Una atmósfera que esbozaron los literatos e ilustradores británicos y, más tarde, los franceses o alemanes, configurando un imaginario colectivo muy particular.

Quizás estos avances que anticiparon en sus novelas no tuvieron una materialización inmediata, pero sí devinieron en una corriente artística posterior, el steampunk. Este movimiento nace de una fuerte tensión entre pasado, presente y futuro y resulta llamativo que, cada vez con más frecuencia, se asome a nuestra cultura de masas, redibujando así sectores enteros de la

16 PALMA, F.J., *Op. cit.*, pp. 9-11.

17 *Ibidem*, p. 12.

18 En el steampunk puede seguir presente dicha maquinaria al no ser incompatible con las innovaciones venideras. Como señaló el periodista americano Douglas Fetherling a propósito del steampunk: “imaginar hasta qué punto el pasado hubiera podido ser diferente si el futuro hubiera llegado más temprano” es otra de las premisas del steampunk. (En relación con las palabras de Fetherling véase: Morvan, S., “Les rétrofuturistes du steampunk, cette science-fiction du passé”, http://www.wedemain.fr/Les-retrofuturistes-du-steampunk-cette-sciencefiction-du-passe_a907.html (Consultado 05/01/16)).

iconografía popular y apelando a un sentimiento de ucronía¹⁹, para alterar el pasado y cambiar el futuro posibilitando concebir robots u ovnis bajo una apariencia propia de los años treinta a los sesenta. La ucronía posibilita que bajo la perspectiva del steampunk todo se pueda realizar con metales remachados, engranajes, madera y la energía motriz del vapor, resaltando el valor más retro de todo cuanto nos rodea²⁰.

A través de estas breves pinceladas hemos mostrado cómo los orígenes del movimiento están en la literatura, y más concretamente, en el género de la ciencia ficción. El surgimiento del steampunk se encuentra así en el año 1980 mostrando un futuro alternativo conformado por esa extinta ciencia del vapor y manifestando la sed de innovación del hombre, hasta tal punto que, en algunas ocasiones, no puede asimilar y disfrutar de sus adelantos o se convierte en presa de su propia creación.

A pesar del nacimiento del steampunk en los años ochenta, entre 1991 y 2007 se asistirá a etapas en que las producciones artísticas no fueron muy relevantes, aunque se irán dando aportaciones que más tarde configurarán su estética. Siendo a finales de la primera década del s. XXI cuando se produzca un gran renacimiento de este retrofuturismo, el cual se contemplaba más bien como una perspectiva renovada, una innovación o una estética que como un término que aludiera a un movimiento. Sin embargo, es necesario destacar cómo el steampunk, a pesar de todo, ha conseguido ir más allá del mundo de la ficción y ha logrado calar en la realidad. Por ejemplo, en España se han configurado numerosos grupos como EuroSteamCon²¹, comunidades, clubes o foros que profundizan sobre dicha estética. Estos colectivos organizan encuentros en los que predominan juegos de rol, espectáculos de danza, batallas en salones de té, debates sobre el propio origen del movimiento o discusiones sobre las últimas producciones artísticas, pero no exclusivamente, sino que

19 El término ucronía fue acuñado por el filósofo Charles Renouvier en su *Uchronie, l'utopie dans l'histoire* (1876). La palabra hace referencia a un no-tiempo y remite a una temporalidad paralela y alternativa, generada por una reescritura de la historia a base de omisiones, modificaciones e invenciones pasadas.

20 SANZ, J.F. et alii., *Futur Antérieur*, pp. 4-6.

21 La celebración de la EuroSteamCon es un evento que se lleva a cabo en diferentes zonas de España y territorios de la Unión Europea con el fin de difundir la cultura retrofuturista y analizar los ámbitos socio-culturales y artísticos en los que se origina. Por ejemplo, se reflexionará la presencia del steampunk en la literatura, cómics, obras gráficas, juegos de rol, videojuegos, artes plásticas o cinematografía. La propuesta pretendería, por lo tanto, elaborar una serie de relaciones transeuropeas que garanticen y enriquezcan nuevas perspectivas desde las que concebir el movimiento.

también sirven de encuentro a otros grupos de carácter artístico que realizan ready-mades en los que triunfa la estética propuesta por el movimiento aplicada a objetos cotidianos como vehículos, robots, ordenadores, móviles o tablets²² .

22 PALMA, F.J., *Op. cit.*, pp. 13-14.

3. LA CONVERGENCIA DEL PASADO Y EL PRESENTE EN LA LITERATURA RETROFUTURISTA

Llegados a este punto, hemos podido comprobar cómo el steampunk se produce en el seno de la literatura a través de la imaginación desplegada en los relatos de autores como Julio Verne o H.G. Wells, sin embargo, también debemos contar con el desarrollo del género literario de “Les Contes Philosophiques”. Sus relatos serán muy importantes, tomando como base las obras de Francis Bacon se desarrollará en ellos el viaje imaginario y el cuento onírico como medio para explicar viajes imposibles a través del sistema solar o hacia las profundidades de la tierra. Ahora bien, esto tenía un punto débil: la credibilidad. Un viaje al espacio resultaba imposible si al final todo era fruto del sueño de un protagonista que acababa despertando²³.

Esta frontera entre lo imposible y lo posible será rebasada por un personaje protagonista plenamente consciente, responsable y participativo de las acciones dramáticas gracias a la imaginación de autores como Edgard Allan Poe y los mencionados Julio Verne y H.G. Wells, quienes profundizan en el grado de “realidad” necesario para hacer posible un mundo que por entonces se creía fantástico²⁴. Así, Poe, centrándose en la verosimilitud, publicó el 13 de abril de 1844 en el New York Sun un artículo titulado “The Ballon Hoax” en el que relataba cómo se había producido un viaje en globo a través del Atlántico en tan sólo setenta y cinco horas. Todo ello, en un contexto donde el vuelo en globo se había popularizado desde que en 1783 los hermanos Montgolfier realizaran el primer vuelo en París y Jean Pierre Blanchard cruzara el Canal de la Mancha en enero de 1785, introduciéndose así, en la cultura popular y en el imaginario colectivo, el dirigible.

Poe lo consiguió mediante el empleo de personajes de la realidad, usó nombres auténticos de la comunidad de viajeros en globo de la época, por ejemplo, Monck Mason, quien tenía un diario donde recogía sus experiencias y que, sin ninguna duda, consultó Edgard Allan Poe, pues en su artículo se recogen detalles muy exhaustivos sobre su diario y el viaje:

23 VANDERMEER, J y CHAMBERS, S.J., *La biblia steampunk*, pp. 18-20.

24 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 97.

“El globo es de seda, barnizado con goma o caucho líquido. De vastas dimensiones, contiene más de 40,000 pies cúbicos de gas. Dado que se utilizó gas de alumbrado en vez de hidrógeno, (...), el poder sustentatorio de la aeronave (...), no sobrepasa las 2500 libras. (...) Sacos de diferente tamaño, cada uno con su peso marcado, cordajes, barómetros, telescopios, barriles con provisiones para una quincena, tanques de agua, sacos de noche (...) fueron suspendidos del armazón superior. La barquilla es proporcionalmente mucho más pequeña y liviana que la que se había colocado en el primer modelo en escala reducida. Se la construyó de mimbre liviano y extraordinariamente fuerte a pesar de su frágil aspecto. (...) El globo está provisto de un ancla con varios ganchos y una cuerda guía (...) bastará soltar la soga hasta que arrastre por el suelo todo lo necesario para establecer el equilibrio. Si, por el contrario, alguna otra circunstancia ocasionara un aligeramiento del globo y su consiguiente ascenso, se lo contrarresta recogiendo cierta cantidad de soga, cuyo peso se agrega entonces al del globo”²⁵.

Así, había descubierto que, aunque una historia fuera totalmente inverosímil, si era minuciosamente tratada en un “estilo convincente” era aceptada por la colectividad y tomada como algo verdadero. Finalmente, el bulo vertido por Poe en el artículo del 13 de abril fue desmentido por el publicado el 15 de abril del mismo año, sin embargo, ya se había generado una gran repercusión social. Mientras que Poe no llegó a conocer los grandes inventos que se produjeron entre finales del siglo XIX y principios del XX, Verne y Wells fueron testigos de ellos, por lo que serán considerados el germen de la subcultura steampunk²⁶.

En el caso de Julio Verne, su obra *La casa de Vapor* (1880) y otras como *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1869) propagarán una serie de inventos pioneros que cristalizarán en nuestros días en un lenguaje donde la temática a vapor será la protagonista. Mientras que las obras de Verne se centrarán en los adelantos científicos de su época, H.G. Wells se ocupará más de la descripción de su sociedad, la diferenciación de clases, enfatizando la media-baja, al tiempo que mostrará su inclinación por la defensa de los derechos de la mujer. Sin embargo, añadirá elementos fantásticos a sus obras como un hombre que es invisible en su novela *El hombre invisible* (1897), la presencia de seres del espacio en *La guerra de los mundos* (1898) o una máquina para

25 POE, E.A., *El escarabajo de oro*, pp. 37-50.

26 VANDERMEER, J y CHAMBERS, S.J, *Op. cit.*, p. 21.

viajar en el tiempo en *La máquina del tiempo* (1895). La diferencia radica en que Julio Verne se recreaba con más detalle en las aplicaciones y estéticas de las nuevas tecnologías o incluso en inventar nuevos usos de las mismas a través de hechos comprobados, valiéndose de métodos y materiales que no se apartaban completamente del mundo de la ingeniería ni del conocimiento de la época. Mientras que, por el contrario, H.G. Wells no se obsesionaba tanto por la minuciosidad descriptiva ni por la verosimilitud, sino que dejaba al lector un espacio mayor para la interpretación. Sus historias eran fantasía y sus máquinas eran tratadas con una finalidad más decorativista que funcional. Produciéndose así en el ámbito literario, al igual que hoy en día lo hacen los artistas steampunk, la frontera entre artista y artesano. Sin embargo, Wells formulará un futuro que, aunque será imposible, estará imbuido por el mundo científico y por la realidad social en la que vive compuesta por diferencias de clases, conflictos entre capital y trabajo, así como por el colonialismo, imperialismo o el racismo²⁷.

Por lo tanto, la temática del “progreso” se convierte en eje central de producción del steampunk, así como la mezcla de lo artificial y mecánico con lo natural (sirva como ejemplo el *Nautilus de Veinte mil leguas de viaje submarino* de Verne, que combina la forma del buque con la de una ballena). Así veremos como en el movimiento cobrarán gran importancia los cachivaches de Julio Verne al tiempo que, por influencia de Wells, se abordarán cuestiones sociales como el ecologismo o el anarquismo. Así, se crearán tanto mundos de terror como de belleza, para vislumbrar una pesadilla tecnológica fruto de la fascinación por la innovación científica y por su aplicación en las diferentes guerras²⁸. De hecho, en este aspecto debemos mencionar las obras tanto literarias como gráficas realizadas y escritas por Albert Robida como *Le vingtième siècle* (1883), *La guerre au vingtième siècle* (1887) o *Le Vingtième Siècle. La vie électrique* (1890) en las que aborda los recientes adelantos tecnocientíficos dejándose llevar por la fascinación, pero también del temor hacia las mismas debido a sus posibles aplicaciones prácticas.

Por ejemplo, en *La Guerre au Vingtième Siècle*, protagonizada por Moli-nas Fabius, un militar procedente de Toulouse y cañonero francés de 2ª clase en el décimo octavo cuerpo de globistas del sexto escuadrón, se puede apreciar un interés positivo hacia unos avances tecnocientíficos a través de la re-

27 VANDERMEER, J y CHAMBERS, S.J, *Op. cit.*, p. 25-27.

28 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 98.

presentación gráfica de elementos como el teléfono, el transporte en tubo o la descripción de la aeronave El Halcón 435. Sin embargo, también se puede detectar una inclinación, un tanto inquietante y temerosa, hacia la personalidad del científico y a unos avances tecnocientíficos como son el torpedo eléctrico, el proyectil microbiano o los búnkers rodantes que, si bien no han sido del todo dominados, son ampliamente sabidas las consecuencias nocivas que pueden generar. Así se puede apreciar en el siguiente fragmento:

“Parecía grave que el conflicto fuera puramente de orden financiero, un problema aduanero que trastocaba completamente todos los intereses; los asuntos son los asuntos; ahora mismo, en los pueblos civilizados, los tratados de comercio se imponían a golpes de cañón. (...) Una explosión formidable siguió al golpe de cañón, el búnker previsto estalló. La niebla se disipaba poco a poco y la batalla aparecía en todo su horror. Una decena de búnkers estaban ya destruidos, otros se defendían débilmente, pero dos aeronaves yacían en tierra sobre los escombros humeantes. (...) Uno a uno se desplazan por las calles de la ciudad hombres vestidos con uniforme de químicos, el delantal sobre la túnica, cascos de cuero encajaban o cubrían la cabeza y el cuello. Sin ruido, sobre la terraza de un jardín, llevaban instrumentos extraños y misteriosos, atornillaban piezas, enganchaban tubos; en diez minutos se montaba una batería química en la campaña. Los hombres bajaron las viseras de algodón de sus cascos y ocupaban sus puestos de combate a la espera de la señal del jefe. ¡Fuego! Tiro a tiro cuatro bombas asfixiantes describieron una efímera parábola en los aires (...) Un suboficial le condujo hacia la fracción de una gran sala donde el cuerpo médico ofensivo, compuesto de ingenieros químicos, médicos y boticarios, debatía las últimas medidas a adoptar para hacer estallar sobre los pasos de la armada francesa doce minas cargadas de miasmas concentrados y de microbios de la fiebre maligna, del muermo, de la disentería, el sarampión y otras enfermedades”²⁹.

No debemos olvidar, por otra parte, que el imaginario steampunk que encontramos hoy en día también recibe influencia de EEUU y sus dime novels, cuyos temas en esencia eran el western y la posibilidad de ascensión de la pobreza a la fortuna. En ellas se nos presentaba a un joven inventor en un entorno desfavorable y de tintes nacionalistas del cual escapaba gracias a su vehículo propulsado a vapor. Aportan así la fórmula del “todo es posible”,

29 ROBIDA, A., *La guerre au vigtième siècle*, pp. 11-19.

configurando un mundo donde la máquina de cada genio superará al del anterior y donde hay posibilidad de rebelarse contra el sistema para mejorar la condición social. Es decir, se propone una alternativa artística que va más allá del placer estético. De hecho, el steampunk tiene tanta aceptación porque, a pesar de que utilice la estética y tecnología de la época victoriana, reconoce dentro de esta época cuestiones y problemas parecidos a los que se enfrenta la sociedad en el siglo XXI. Ante esto, el artista steampunk tendrá una doble elección, bien dedicarse a cuestiones similares desde el contexto actual, o bien tomar de Verne y Wells sus escenarios victorianos y las fascinaciones hacia inventos extraños y científicos locos. Independientemente de la posición adoptada, obtendrán una esencia cargada tanto de la nostalgia creativa de Verne, como de una dosis crítica que, incluso en ciertos momentos, se acercará al futuro de pesadilla de Wells³⁰.

Así podremos comprobar como el steampunk es el principal representante del retrofuturismo siendo heredero, por un lado, de la ciencia ficción, y también de la corriente anterior, el cyberpunk. La única distinción, en líneas generales con respecto al último, radicaría en enfatizar su lado más retro y la ucronía.

Tanto el cyberpunk como el steampunk se originarán en las dos últimas décadas del siglo XX. Nuestro movimiento será creado esencialmente por los escritores Tim Powers, K.W. Jeter y James Blaylock, quienes reuniéndose en el bar O'Hara's en Orange, California, conformarán todas las premisas esenciales de la subcultura. El extraño término "steampunk" surge por azar, cuando Tim Powers escribe una carta al editor que publicaba las primeras novelas steampunk del trío literario y donde le contaba que K.W. Jeter era el inventor del término como alusión irónica al cyberpunk³¹:

"Para escribir la novela *Morlock Night*, ambientada en la Inglaterra victoriana, K.W. Jeter, ha desempolvado los libros de Henry Mayhew sobre los bajos fondos del s. XIX londinense de los cuales nos ha hablado a Blaylock y a mí. Nosotros éramos fans ya de Dickens y los libros de Mayhew³² nos

30 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 98.

31 *Ibidem*, p. 97.

32 Periodista inglés que escribió una serie de artículos sobre las clases más desfavorecidas de Londres y sus bajos fondos para el periódico *The Morning Chronicle* a partir de 1840. Estos artículos fueron reunidos posteriormente bajo el título *London Labour and London Poor*, un libro que ha sido una gran influencia para las obras de los tres autores creadores del movimiento.

han proporcionado los detalles, los escenarios, y los personajes que nos hacían falta para comenzar a imaginar nuestros propios libros ambientados en el Londres del s. XIX. Yo escribí rápidamente *Las Puertas de Anubis y Blaylock Homúnculo* (que yo inútilmente quise hacerlo titular “Regresa a casa, Homúnculo”; siempre considero que un título mejor). Nosotros consideramos que habíamos creado una especie de mini género, pero es Jeter quien imaginó el término “steampunk” como una alusión irónica al género cyberpunk³³.

Aunque, en un primer momento, podemos considerar uno de los fundadores del movimiento a Michael Moorcock creando historias en las que, aunque sus dirigibles no siempre iban propulsados a vapor, se presentaban conflictos políticos y militares, se rechazaba la idea de un imperio benigno y se presentaba la innovación tecnológica como instrumento de represión y control de los gobiernos³⁴.

Todos configuraron un imaginario ucrónico basado en la época victoriana, sin embargo, un título hará que se difunda el movimiento como la pólvora, *Las Puertas de Anubis* (1983) de Tim Powers, pues contiene todos los ingredientes que incorporarán las novelas o relatos steampunks en adelante. En la obra se produce la combinación del viaje en el tiempo propio de Wells, con una historia de antiguos dioses y del dominio británico en Egipto tras la derrota de Napoleón por parte de Horatio Nelson en la Batalla del Nilo. Aparecerán también personajes reconocidos, ya sean reales (poetas románticos como Lord Byron o S.T. Coleridge) o ficticios, dentro de un contexto en el que los británicos suprimirán el culto a los antiguos dioses egipcios, lo que provoca la ira de una cábala de hechiceros que planearán una trama para expulsar al ejército inglés y acabar con el Imperio Británico, trayendo del pasado a los dioses ancestrales para liberarlos en Londres. El relato comienza en 1802 sucediendo algo durante la invocación de Anubis, que repercutirá en la actualidad, pues se abrirán portales predecibles para viajar en el tiempo y éstos serán aprovechados por un millonario que realizará expediciones al pasado. El protagonista, Brendan Doyle, será contratado por éste para realizar una de esas expediciones y quedará atrapado en el s. XIX. En general, a la novela se le otorgará un enfoque social, haciendo hincapié en las tecnologías mecánicas o el vapor, se jugará con el espacio-tiempo y, finalmente, con

33 BARILIER, E. y COLSON, R., *Tout le steampunk!*, p. 58.

34 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 97.

la verosimilitud a través la utilización de hechos históricos y personajes que realmente existieron³⁵.

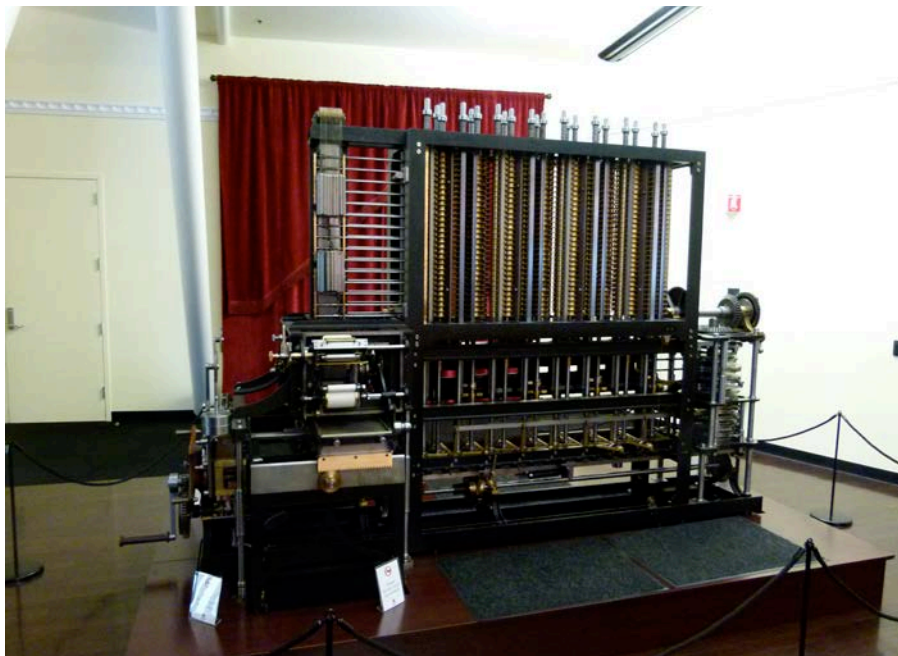


Fig. 2.- Réplica de la Máquina diferencial, construida y expuesta por el Computer History Museum (California). Charles Babagge. Extraída de Wikimediay subida por Jordiipa.

Otro aspecto interesante del steampunk fue su combinación con el ciberpunk, como se pudo apreciar en la obra paradigmática de William Gibson y Bruce Sterling, *La máquina diferencial*³⁶ (1990), adquiriendo la denominación de Ciberpunk histórico. Alcanzará una gran fama dentro del género, pues será la primera en la que se enfatice la concepción más distópica

35 VANDERMEER, J y CHAMBERS, S.J, *Op. cit.*, p. 49.

36 La máquina diferencial y la máquina analítica estarán muy presentes en el imaginario steampunk (especialmente por su estética) junto a su creador Charles Babbage, considerado “padre de la computación” y creador del primer instrumento para calcular, con el fin de no cometer errores en las tablas matemáticas- la máquina diferencial- y en las tablas de navegación -la maquina analítica-. Su objetivo era simple, evitar el mayor número de errores posible, sobre todo aquellos propios del factor humano. Ada Byron, la hija de Lord Byron, ayudó a Babbage escribiendo el considerado primer lenguaje de programación de la historia.

del movimiento a través de una historia desarrollada en 1855 donde Charles Babbage construyó con éxito una computadora mecánica permitiendo, en esta época temprana, el desarrollo de la información al mismo tiempo que la Revolución Industrial. En ella aparece el Partido Radical Industrial liderado por Lord Byron y compuesto por revolucionarios contrarios a la tecnología predominante, hecho por el que serán perseguidos. El imperio británico se configurará como la superpotencia, promoviendo la investigación y cediendo títulos nobiliarios a científicos como Charles Darwin. Por consiguiente, en la historia aparecerán dirigibles con motor de reacción alimentados a base de carbonilla o una inteligencia artificial mecánica alojada en la fachada de una pirámide egipcia en Londres³⁷; así podemos apreciarlo en el siguiente fragmento:

“(...) Desde las ventanas abiertas de su sala de recuperación, una brisa cálida le mece el pelo blanco y suelto de la nuca, y con ella trae los olores del humo de carbón, el jazmín y el opio. La atención de la mujer está fija en el cielo, en una silueta de vasta e irresistible elegancia: un metal que a lo largo de su vida ha aprendido a volar. Como avance de esta magnificencia, unos diminutos y estridentes aeroplanos no tripulados se recortan contra el horizonte rojizo. (...) Las luces de la nave aérea, sus ventanas cuadradas y doradas, insinúan la calidez humana. Sin esfuerzo, con la incomparable gracia de la función orgánica, imagina allí una música lejana, la música de Londres: el salón de los pasajeros, donde estos beben, donde flirtean, donde acaso bailan. De los días de fama de su padre, de su niñez, Sybil podía recordar (...) como su padre la abrazaba y le prometía el mundo con seriedad. Ella viviría como la aristocracia en una Inglaterra verde y tranquila, cuando el rey Vapor fuera derribado. Cuando Byron y sus radicales industriales fueran completamente destruidos”³⁸.

En general, también se apreciarán dentro del ámbito literario influencias de las novelas Pulp y, lo que es más importante, todos ponen de manifiesto en sus novelas la cuestión esencial que se planteará el movimiento “Qué hubiera pasado si...”³⁹.

37 VANDERMEER, J y CHAMBERS, S.J, *Op. cit.*, pp. 56-57.

38 GIBSON, W. Y STERLING, B., *La máquina diferencial*, pp. 7-13.

39 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 99.

Partiendo de la época victoriana, el steampunk ha evolucionado incorporando ciertos leitmotivs literarios que hacen que surja una clasificación fruto de las peculiares perspectivas desde las que se puede abordar el movimiento. Así, encontraremos dentro de una novela o relato steampunk: el Boiler-punk (o Punk de las calderas) cuando la clase obrera se rebela contra la aristocrática, pues la primera estará sometida a unas condiciones de trabajo infrahumanas, siempre a la busca de más carbón para llevar la tecnología de vapor a las clases altas; el Clockpunk (Punk de relojería), se centra en la tecnología basada en mecanismos de relojería, como engranajes que se confrontan o reemplazan a la energía a vapor; el Dieselpunk, en que el combustible diésel y la energía nuclear sustituyen a la energía a vapor en ucronías de gran carga política; el Gaslight Romance (Fábula de luz de gas), ucronía que idealiza la época victoriana; el Raygun gothic (Punk de pistolas de rayos), una clase de futurismo retro que, basado en el art déco y en un estilo aerodinámico moderno, ha ido cobrando cada vez más identidad como representante del movimiento; el Stitchpunk (Punk de coser y bordar), es una narrativa influida por el movimiento do it yourself y por las arts and crafts, que origina elementos artesanales steampunk. Es muy importante distinguir estas subcategorías, pues todas ellas se extrapolarán y se materializarán en las artes plásticas⁴⁰. Ante esta completa clasificación, cabría añadir que hay una gran variedad de criterios dentro del movimiento. Mientras un grupo de adeptos piensa que algunas tendencias merecen ser tratadas como subgéneros propios dentro del retrofuturismo, otros pensarán en ellas como una variante específica del steampunk. Ambas posturas son respetables, sin embargo, es necesario tener en consideración que, en la mayoría de producciones dieselpunk o clockpunk, se comparten características propias del steampunk, sirviendo éste como nexo de unión entre las diversas propuestas más específicas.

Por ejemplo, la ilustradora Molly Crabapple junto a John Leavitt hacen la obra gráfica *Puppet Makers* (2010) para el sello Zuda de DC comics. En la obra, sus autores se recrean, sobre todo, en el sentido del libertinaje histórico altamente sexualizado, performers, burlesque, prostitutas y cortesanas. *Puppet Makers* también contendrá una visión crítica, al situar el comic en un Versalles alternativo con claros elementos steampunk combinados con ciborgs mecánicos. En este sentido, Crabapple critica cómo la vida de la mujer

40 VANDERMEER, J y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, pp. 49-55.

cortesana, entre pelucas, corsés y protocolos, hubiera sido mejor llevada por robots que por seres humanos⁴¹.

Además, el steampunk no sólo se difundirá por la literatura, sino que también la moda servirá como puente hacia la creación de la subcultura steampunk, puesto que es la vía más recurrente para acceder a un mayor número de adeptos. Esta característica es muy interesante, aunque nos extenderemos más adelante en ella, ya que será entendida como una “steamimage” en la cual la ropa dice algo de quien la porta y responde a la imagen que uno ha creado de sí mismo, por lo que su temática irá acompañada de una narración de las experiencias vividas, aunque también se pueden encontrar personas que sigan la moda por mero placer formal. Dentro de esta conformación de la “steamimage”, las únicas leyes generales que se pueden apreciar son la reacción en contra de las restricciones que imponía la sociedad victoriana y el *do it yourself*, estando así muy presente el reaprovechamiento de material para dotarlo de una nueva perspectiva y funcionalidad: deconstruir para reinventar⁴².

Como vemos, el aspecto más punk (“hazlo tú mismo”) existente en la moda y en la artesanía que conduce también a una reflexión sobre el mundo que habitamos. Un mundo contaminado por las diferentes industrias de energías nocivas -como las petroleras- o peligrosas -como las nucleares-. Por ello, actualmente el steampunk se centra en investigar sobre un producto sostenible para favorecer un modo de vida ecológico en el que se produzcan tecnologías en armonía con la naturaleza. Es decir, la nostalgia del steampunk ya no sólo consistirá en recrear un tiempo pasado, donde una tecnología empleada actualmente no fuera dañina, sino también en el hecho de poder reparar uno mismo su reloj o su coche, como lo hicieron en el pasado nuestros antecesores. Modificaría así la forma en la que interactuamos con la tecnología, acompañada de un sentido más rebelde de la vida, o sea, una revolución basada en “hazlo tú mismo”⁴³. Como diría Margaret Killjoy, cofundador de la revista paradigmática *Steampunk Magazine*: “Podemos ofrecer personas con un enfoque sostenible en relación con la tecnología y la manera de vivir. Podemos ayudar a la gente a darse cuenta de que el

41 VANDERMEER, J y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, pp. 80-84.

42 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 100.

43 *Ídem*.

progreso no es necesariamente lineal. Podríamos ir hacia atrás para poder seguir adelante”⁴⁴.

Por otro lado, la nostalgia conduce a lugares que ya no corresponden con el espíritu de la Inglaterra victoriana, sino que responden, más bien, a una visión del steampunk multicultural gracias a la aparición de Internet y la globalización, elementos que hacen del movimiento un fenómeno catalizador de culturas, al tiempo que acrecienta los diferentes enfoques que puede utilizar el artista en su obra. Desde esta perspectiva del steampunk como movimiento global, se deduce que toda propuesta artística sería fruto de una puesta en común⁴⁵. Hablaríamos así de una nueva perspectiva gremial 2.0 en la que el creador no tiene que viajar por diferentes escuelas para aprender las diferentes propuestas artísticas, sino que, a través de Internet puede ampliar su bagaje con tan sólo un clic de su ordenador⁴⁶.

44 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, p. 205.

45 *Ibidem*, pp. 132-158.

46 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 101.

4. DE LA VENERACIÓN A LA ALIENACIÓN TECNOCIENTÍFICA A TRAVÉS DEL ARTE

4.1. Historia de una fascinación tecnocientífica

Como hemos podido observar, el origen del steampunk surge en el campo de la literatura y está estrechamente vinculado al modelo de sociedad tecnocientífica que se inicia desde la industrialización victoriana. Este modelo era, en un principio, concebido como sinónimo de progreso⁴⁷, un adelanto en la sociedad que revolucionaría los niveles de vida y produciría bienestar.

La nostalgia de lo imposible propone profundizar en la idea de progreso, siempre reflejado desde el ámbito artístico. Asimismo, los artistas steampunk estarán influenciados por todas esas especulaciones y visiones procedentes de futuros antiguos, por aquellas iconografías producidas a finales del s. XIX que prometían un año 2000 lleno de semáforos y estaciones aéreas⁴⁸. De este modo, se reflejará el lado más nostálgico del movimiento, su faceta más onírica y creativa. La idea de lo “imposible” viene a poner en duda dentro del contexto de la presente investigación, el concepto negativo de imposible⁴⁹, ya que desde el momento en que el steampunk abre las puertas de su creación a la pregunta ¿Qué pasaría si...?, paradójicamente, lo imposible empieza a ser posible. Por ejemplo, las promesas imposibles reflejadas en los modelos de ciudades del movimiento futurista se llevarán a cabo décadas después motivadas por un inconsciente colectivo que estará fascinado por una Era espacial y, por ende,

47 El diccionario de la Real Academia Española alberga dos acepciones para definir el concepto. La etimología procede de la palabra latina *progressus*. En su primera entrada se define como “acción de ir hacia adelante”, mientras que en la segunda lo hace como “avance, adelanto, perfeccionamiento”.

48 En el presente estudio partimos de las representaciones paleofuturistas, sin embargo, podemos encontrar una dialéctica arte-ciencia en el s. XVII, centuria en la que la ciencia tiene un papel protagonista y, por ende, condiciona la práctica artística barroca, dirigiendo ésta una de las principales inquietudes hacia la representación verosímil del mundo material. Como consecuencia, los diferentes elementos antropomorfos y zoomorfos, en la mayoría de las ocasiones, son representados con total precisión por los artistas. Cfr. Revenga Domínguez, P., “Un alboroto magnífico” en Sáenz González, M.O., *Palas y las musas. Diálogos entre la ciencia y el arte*, pp. 17-18.

49 El diccionario de la RAE acuña su origen en el término latino de *impossibilis*. Dentro de sus múltiples acepciones, destacaremos la primera, “lo no posible”, y la cuarta, esto es, “expresión de la seguridad de que antes de que suceda o deje de suceder algo, ha de ocurrir otra cosa de las que no están en lo posible”.

posibilitará la materialización de los modelos a través de movimientos como el google.

Por lo tanto, resulta necesaria, en los casos que sea posible, la revisión de los manifiestos como textos que recogen la declaración de intenciones de los movimientos, ya que nos permitirán profundizar en la proyección artística del progreso y comprender mejor la imaginería de ciencia ficción del steampunk y los movimientos que surgen de él, una de las finalidades más importantes del presente libro.

La Revolución Industrial, como mencionamos anteriormente, tuvo una gran incidencia en la sociedad, pues dio origen a modificaciones esenciales en la vida cotidiana que cambiarían la mentalidad europea por completo. La mecanización de las tareas sustituyó la mano de obra, con el consiguiente aumento de la producción. Las distancias entre ciudades y países se acortaron con la introducción de la máquina a vapor. La invención del teléfono abría nuevas vías de comunicación. La invención del cine y sus primeras manifestaciones en ferias se popularizaron a un ritmo vertiginoso. Ante estos acontecimientos, algunos movimientos de vanguardia como el futurista, se harán eco a través de declaraciones de intenciones como *El manifiesto Futurista*, que se publicó el 20 de febrero de 1909 en el periódico parisino *Le Figaro*, y en su redacción tuvo un papel fundamental Filippo Tommaso Marinetti como principal creador del movimiento.

La idea de progreso y velocidad fascinó tanto a los artistas futuristas que sintieron un afán destructor y condenatorio por todo aquello que estuviera relacionado con la antigüedad, expresándolo en los siguientes términos:

“Nosotros queremos destruir los museos, las bibliotecas, las academias de todo tipo, y combatir contra el moralismo, el feminismo (...) porque queremos liberar a este país de su fétida gangrena, de profesores, de arqueólogos, de cicerones y de anticuarios (...) Museos: ¡Dormitorios públicos en que se reposa para siempre junto a seres odiados e ignotos (...) ¡Absurdos mataderos de pintores y escultores que van matándose ferozmente a golpes de colores y líneas, a lo largo de paredes disputadas! ¿Por qué deberíamos mirar a nuestras espaldas, si queremos echar abajo las misteriosas puertas de lo imposible?”⁵⁰.

Carton CALMETTE
Directeur-Gérant
RÉDACTION - ADMINISTRATION
10, rue de Valenciennes, 10

LE FIGARO

H. DE VILLEMESANT
Fondateur
RÉDACTION - ADMINISTRATION
10, rue de Valenciennes, 10

SOMMAIRE
POMES LAÏCS
Le Mariage - P. G. MAURICE
La Vie de Paris - Le Fig. - N° 91

Les deux défilés en échec, seront la conséquence des autres prodiges à la suite des autres défilés, après, après, après, mais sans succès.

Le mariage de P. G. Maurice
Le mariage de P. G. Maurice, c'est un mariage de convenance, c'est un mariage de circonstance.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le Futurisme

M. Marinetti, le jeune poète italien, nous a fait connaître son programme futuriste. Il veut détruire l'art du passé.

Le Roi et l'Élysée, Palais
Le Roi et l'Élysée, Palais, c'est un lieu de rendez-vous pour les gens de bien.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Le complot Caillaux
M. Caillaux, ministre de l'Intérieur, a été nommé par le Président de la République.

Fig. 3.- Publicación del Manifiesto futurista en el periódico Le Figaro, 20 de abril de 1909. Filippo Tommaso Marinetti. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

Como podemos apreciar, los futuristas repudian todo aquello que significase retroceso, recordar un pasado que ya no tenía sentido y que solamente recordaban “nuestras tristezas, nuestro frágil valor, nuestra morbosa inquietud”⁵¹. Ellos preconizaban los nuevos adelantos tecnocientíficos que ayudarían a construir una nueva sociedad derribando las puertas de lo imposible. Ello se refleja en expresiones como lámparas que iluminan como el “fulgor de sus corazones eléctricos”⁵² y con alusiones a los “hornos infernales de los grandes barcos”⁵³(maquinaria a vapor), a los “fantasmas en las panzas candentes de locomotoras”⁵⁴, a las “fieras resoplantes”⁵⁵ (el automóvil) y a los “aeroplanos trepidantes”⁵⁶. Llegará hasta tal punto la fascinación tecnológica que argüirán:

“Nosotros cantamos a las grandes muchedumbres agitadas por el trabajo, por el placer o la revuelta; cantaremos a las marchas multicolores y polifónicas de las revoluciones en las capitales modernas; cantaremos el vibrante fervor nocturno de los arsenales y de los astilleros incendiados por violentas lunas eléctricas; las estaciones glotonas, devoradoras de serpientes humeantes; las fábricas colgadas de las nubes por los retorcidos hilos de sus humos; los puentes semejantes a gimnastas gigantes que saltan los ríos, relampagueantes al sol con un brillo de cuchillos; los vapores aventureros que piafan en los raíles como enormes caballos de acero embridados con tubos, y el vuelo deslizante de los aeroplanos, cuya hélice ondea el viento como una bandera y parece aplaudir como una muchedumbre entusiasta”⁵⁷.

Otro elemento destacable será la veneración al peligro, a la energía, a la temeridad y a la velocidad -en gran parte conseguida por las innovaciones en el sector del transporte-, como ingredientes esenciales en los espíritus de los artistas a la hora de crear sus obras innovadoras y apreciar el mundo. Así pro-

51 *Ibidem*, p. 369.

52 *Ibidem*, p. 373.

53 *Ibidem*, p. 369.

54 *Ídem*.

55 *Ibidem*, p. 370.

56 *Ibidem*, p. 374.

57 *Ibidem*, p. 373.

claman claramente su fe ciega en la ciencia y el progreso a través de fábricas, la red férrea o los submarinos:

“¡Compañeros! Nosotros os decimos que el triunfante progreso de las ciencias ha determinado en la humanidad cambios tan profundos que ha abierto un abismo entre los dóciles esclavos del pasado y nosotros, libres y seguros de la radiante magnificencia del futuro (...) en el país del *dolce far niente* rugen ya innumerables fábricas (...) nosotros debemos inspirarnos en los milagros tangibles de la vida contemporánea en la férrea red de velocidad que abraza la tierra, en los trasatlánticos de los acorazados en los vuelos maravillosos que surcan los cielos, en las audacias tenebrosas de los navegantes submarinos y la lucha espasmódica por la conquista de lo desconocido”⁵⁸.

Tal es el afán por la innovación que se propondrán nuevos tipos de ciudades con una arquitectura novedosa y práctica, aunque finalmente éstas no se llegaron a construir. Antonio Sant’Elia será el máximo precursor de esta vía del futurismo y, de hecho, redactará el *Manifiesto de la arquitectura futurista* publicado en Lacerba durante agosto de 1914. En él se muestra el cansancio por una arquitectura basada en preceptos góticos, renacentistas o barrocos, ya que no se adaptaban a una sociedad con comunicaciones que reclamaban un espacio particular dentro de la urbe y en la que, además, el número de máquinas no cesaba de crecer. La arquitectura tradicional provocaba la aglomeración de los ciudadanos, dificultaba un óptimo saneamiento de los trazados urbanísticos y no era reflejo de la nueva sociedad. Por ello, se proponía la creación de arquitecturas *ex novo* sin contar con antecedentes de obras construidas con nuevas técnicas que surgen fruto del avance de la ciencia, usando un lenguaje empírico mediante nuevas líneas, contornos y volúmenes que expresasen la agitación, el movimiento y la velocidad fruto del gran protagonismo que poseían en la vida cotidiana:

“Hemos perdido el sentido de lo monumental, de lo pesado, de lo estático, y hemos enriquecido nuestra sensibilidad con el gusto por lo ligero, lo práctico, lo efímero y lo veloz. Percibimos que ya no somos los hombres de las catedrales, de los palacios y de los edificios públicos, sino de los grandes hoteles, de las estaciones de ferrocarril, de las carreteras inmensas, de los

puertos colosales, de los mercados cubiertos, de las galerías luminosas, de las líneas rectas, de los saludables vaciados⁵⁹.

En consecuencia, propone utilizar hormigón armado, hierro, cristal y otros nuevos materiales para realizar unas obras arquitectónicas que ya no son ni palacios ni catedrales, sino estaciones de ferrocarril, carreteras u hoteles.

Además, se mostrarán elementos que antes permanecían escondidos como el ascensor, y se exteriorizará eliminando la escalera. Los edificios serán sencillos, altos y anchos, en una ciudad que admitirá diferentes niveles subterráneos por los que se permitirá la circulación y se comunicarán mediante pasarelas metálicas y cintas transportadoras. La arquitectura deberá ser, por tanto, audaz, temeraria, elástica, sencilla y ligera, cristalizando en modelos de líneas oblicuas y elípticas que trasmitan el dinamismo y el progreso de la sociedad. De esta manera, el material bruto pasará a poseer en sí mismo belleza hasta tal punto que no sería necesaria una decoración⁶⁰. Un ejemplo de todo ello lo constituyen el *Aeropuerto y estación de ferrocarril con ascensores y funiculares sobre una calle de tres niveles* y el *Bloque de pisos con ascensor externo, túnel, balizas y telegrafía* (Figs. 4 y 5), obras ambas que datan del año 1914. Estos dibujos fueron encargados por la Asociación de Arquitectos de Lombardía, con la aspiración de reflejar el modelo de “Città Nuova”. Un modelo que, según el *Manifiesto de la arquitectura futurista* de Sant’Elia, debía seguir la premisa de “inventar y reconstruir la ciudad futurista como un inmenso y tumultuoso astillero, ágil, móvil y dinámico en cada detalle; y la casa futurista debía ser como una máquina gigante”⁶¹. En dibujos también se pueden apreciar influencias de las ciudades americanas de principios de siglo, provistas ya de multiniveles urbanos; pero también de artistas vieneses como Otto Wagner y Adolf Loos en lo relativo a la severidad y mesura arquitectónicas. Destacable, asimismo, resulta la serie de Sant’Elia de Città Nuova, compuesta por rascacielos, estaciones de ferrocarril, centrales eléctricas y aeródromos bajo la premisa de crear una arquitectura no

59 Manifiesto de la arquitectura Futurista. Antonio Sant’Elia en: <http://www.uclm.es/cdce/sin/sin6/1elia.htm> (Consultado:09/01/2016).

60 Manifiesto de la arquitectura Futurista. Antonio Sant’Elia en: <http://www.uclm.es/cdce/sin/sin6/1elia.htm> (Consultado:09/01/2016).

61 HUMPHREYS, R., *Futurismo*, p. 47.

permanente y cumplir con las expectativas de transformación revolucionaria perpetua del movimiento⁶².

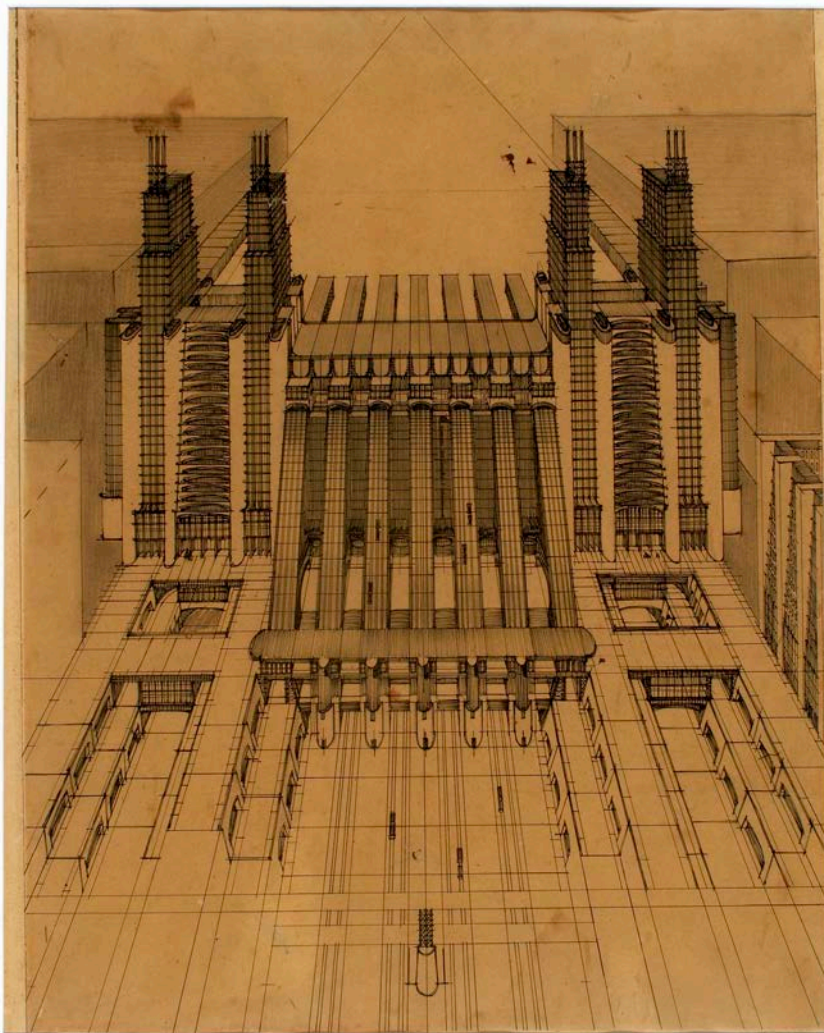


Fig. 4.- Aeropuerto y estación de ferrocarril con ascensores y funiculares sobre una calle de tres niveles, 1914. Antonio Sant'Elia. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

62 HUMPHREYS, R., *Op. cit.*, p. 48.

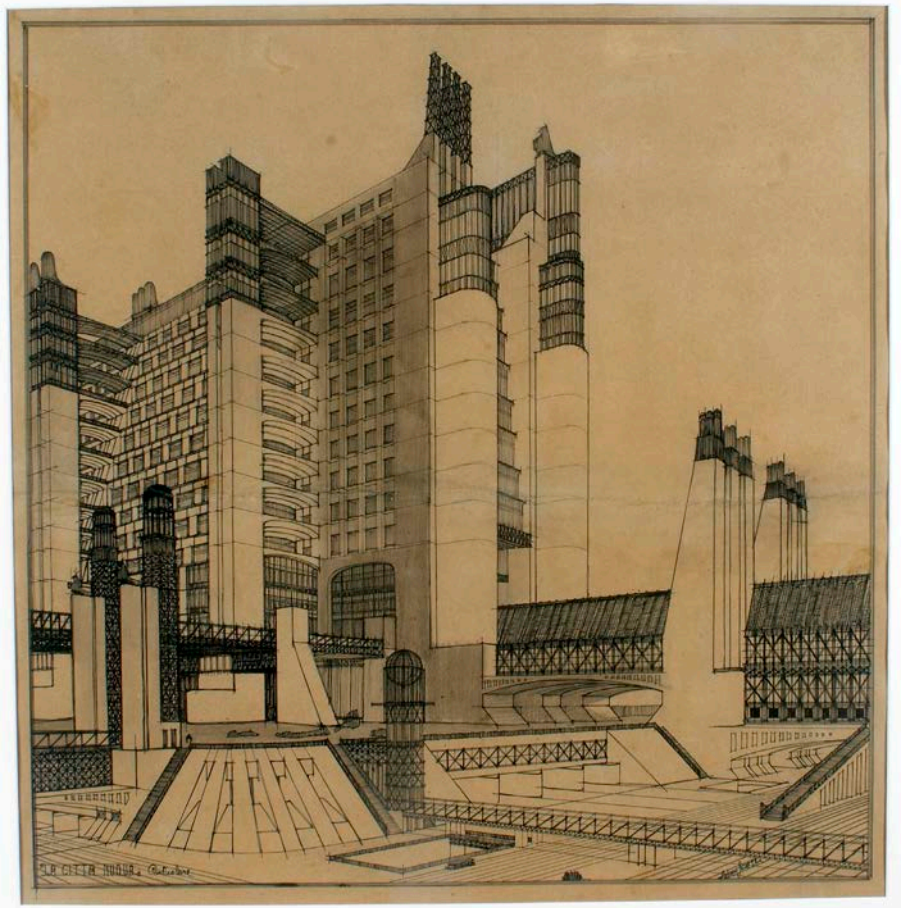


Fig. 5.- Bloque de pisos con ascensor externo, túnel, balizas y telegrafía, 1914.
Antonio Sant'Elia. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

Aunque los deseos de la arquitectura futurista no se materializaron y fueron tachados de imposibles y utópicos, lo cierto es que generaron gran cantidad de modelos que inspirarían a los movimientos artísticos posteriores, sentando las bases para una renovación urbanística acorde con la contemporaneidad.

Sin embargo, cuando nos remitimos a ciudades utópicas y futuristas no debemos limitarnos al imaginario creado por los artistas del manifiesto, sino que hemos de ir más allá, pues se crearon modelos de urbes prospectivas antes de 1909 en el seno de la sociedad del día a día. Estas visiones creadas

desde el pasado hacia el futuro se denominarán “Paleofuturos”, término creado por el académico Matt Novak que trabaja en la web *Paleofuture* del Smithsonian Institute y se ha encargado de estudiar en profundidad la gran cantidad de visiones anticipativas⁶³. Solamente teniendo en cuenta la fascinación y el protagonismo de la industrialización, con sus consecuentes avances tecnocientíficos, conseguiremos interpretar toda la imaginaria paleofuturista vertida a finales del siglo XIX y comienzos del XX en forma de láminas, estampaciones de cajas de cigarrillos, almanaques científicos, novelas o comics⁶⁴ que, más tarde, a nivel estético guardarán similitudes con las obras de algunos artistas steampunk.



Fig. 6.- *New York's tallest building of the future*, 1881.
Novak Thomas Nast. Cedida por Matt.

Algunos de los ejemplos más paradigmáticos podemos encontrarlos en las producciones de autores como Thomas Nast, quien dibujó en 1881 *New York's tallest building of the future* (Fig. 6) para la revista semanal sobre política americana y ficción, *Harper's Weekly*⁶⁵. Es interesante cómo refleja

63 ROMÁN ROSELLÓ, E., *Nostalgia, Retrofuturismos y Futuros imaginados*, p. 12.

64 Se podría incluso aludir a los arquitectos utópicos y visionarios del s. XVIII como Boullée, Ledoux y Lequeu, que anticipaban ya una arquitectura innovadora y con matices contemporáneos.

65 NOVAK, M., *New York's tallest building of the future* (1881), en: <http://paleofuture.com/blog/2011/8/18/new-yorks-tallest-building-of-the-future-1881.html> (09/01/16).

una arquitectura gigantesca, concebida con cánones clásicos, junto con la presencia de la tecnología a una escala inferior a través de la representación de pequeños barcos de vela y de vapor. En cuanto a la perspectiva, ésta queda perfectamente reflejada en el subtítulo “Nueva York de aquí a unos pocos años”.

Si la visión de futuro queda consolidada con el diseño de Thomas Nast, aún más se apreciará en la serie *En l'an 2000* (1899-1910) de Jean Marc Côté. La muestra está compuesta por una serie de imágenes que ilustran cómo serían los avances científicos franceses en el año 2000, con la particularidad de ser imaginados desde el año 1899. Al menos 87 de ellas fueron concebidas por artistas como Jean-Marc Côté e impresas los años de 1900, 1901 y 1910 con el fin de decorar el interior de las cajas de cigarros y ser comercializadas como cartas postales, aunque nunca fueron distribuidas. Debido a las dificultades financieras de la empresa que producía dichas postales, solo se publicaron dos lotes, el primero adquirido por el escritor Isaac Asimov que las expuso en la obra *Futuredays: A Nineteenth Century Vision of the Year 2000* y el segundo que fue proyectado para la Exposición Universal de 1900 de París⁶⁶.

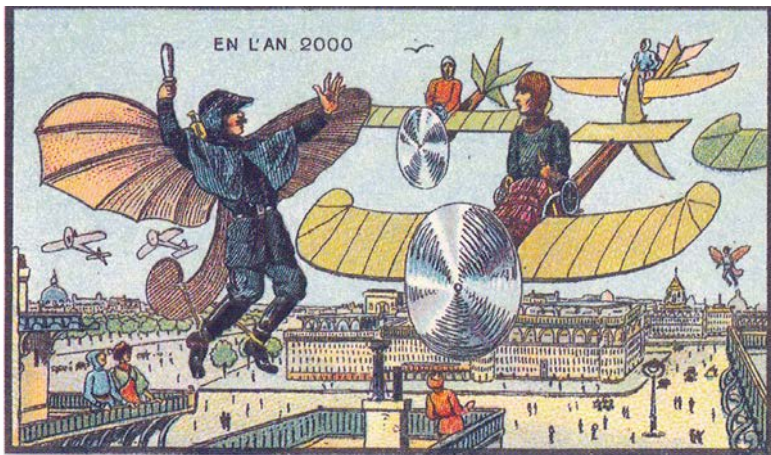


Fig. 7.- *Aviator police*, 1900-1910. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

⁶⁶ PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 102.

De este modo, en las postales podemos apreciar la sociedad de una época avanzada en la cual los oficios cambian, como en la postal *Aviator police* (Fig.7) donde se muestra una vida de medios de transportes aéreos con una perspectiva moderna y en la que se muestra un agente que regula el tráfico llevando unas alas, parecidas a las de un ave, presentes también en las estructuras de los aeroplanos, ya que eran los referentes más cercanos para concebir ese elemento desde una perspectiva tan temprana.

Otro ejemplo es el caso de *Aerial Firemen* (Fig.8) donde bomberos suspendidos en el aire, propulsados por un sistema que parece provenir de sus piernas, intentan extinguir un fuego.



Fig. 8.- *Aerial Firemen*, 1900-1910. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

En *Aérobús* (Fig. 9) encontramos el primer medio de transporte público con alas para mantener la inercia, una hélice superior para el estacionamiento del vehículo y otra al frente para el movimiento.

Además, otro elemento destacable es la robotización en actividades como la cocina o aplicada a instrumentos de orquesta que acompañan una representación teatral, tal como vemos en *A model Kitchen* (Fig. 10) y en *A Well-Trained Orchestra*. Pero también, la representación de la primera autocaravana y la primera videollamada que aparecen en *Une Maison roulante de Villégature* (Fig. 11) y *Correspondance Cinéma-Phono-Télégraphique* (Fig. 12).

Esta costumbre se extenderá por el resto de Europa y Estados Unidos. Así, por ejemplo, en Alemania la empresa de chocolate Hildebrand incorporó postales a sus productos, introduciendo en el inconsciente colectivo la posibilidad de retransmisión de las obras de teatro en formato sonoro y de video, o también los primeros instrumentos de rayos X para la policía, tal como vemos en Hildebrand Deutscher Kakao, *Theater in Jahre 2000*, *Verbesserte büntgenstrohfeuer Jahre 2000* (Fig. 13) datada alrededor del año 1900.

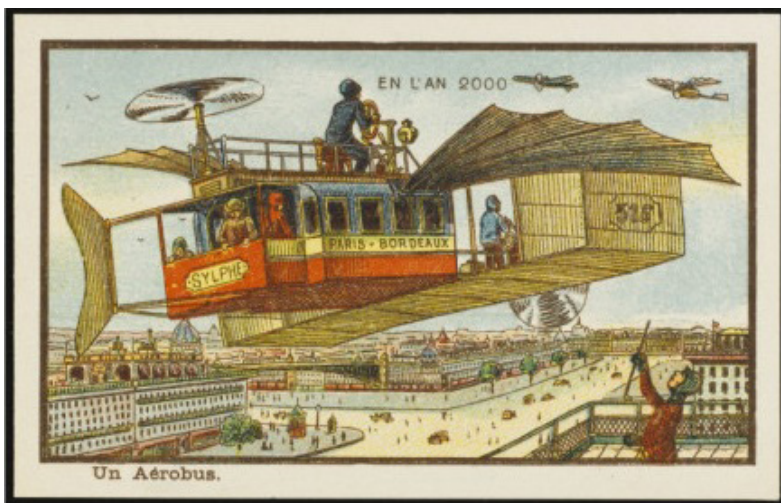


Fig. 9.- *Aérobús*, 1900-1910. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

De esta serie encontraremos emulaciones en EEUU, como ocurre con la postal de *Ohio Rooted citties fine wheather insured* (Fig. 14), creada alrededor de 1900 y basada en la postal alemana *Ueberduchte Stadt in Jahre 2000*. La primera se encontró en la obra *Out of Time: Designs for the Twentieth-Century Future*, que alberga las diferentes visiones que anticipaban el futuro de las revistas de ciencia ficción como *Amazing Stories* o de las ilustraciones de las novelas *pulp*⁶⁷.

67 American Version of Postcards Showing the Year 2000 (circa 1900): <http://paleofuture.com/blog/2007/5/15/american-version-of-postcards-showing-the-year-2000-circa-19.html> (10/01/16).

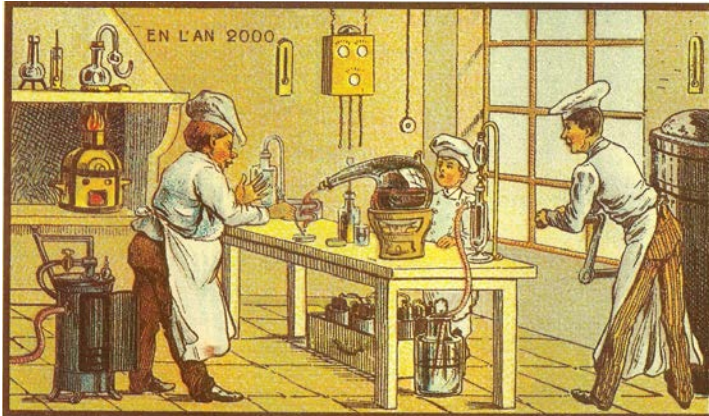


Fig. 10.- *A model kitchen, 1900-1910.* Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

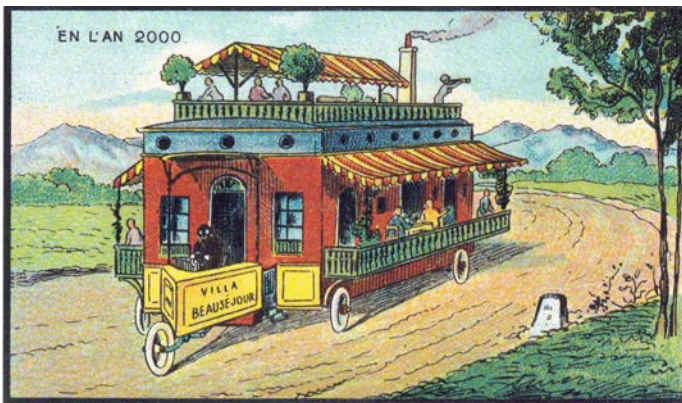


Fig. 11.- *Une Maison roulante de Villégature, 1900-1910.* Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

Sea como fuere, lo cierto es que la fascinación por el progreso científico y tecnológico llegó a una gran multitud de países. De hecho, hará incursiones en el nuevo arte: el cine. Una manifestación que, en su origen, estaba más vinculada al interés industrial y científico. Así, por ejemplo, en el filme *Le voyage dans La Lune* (1902) de George Méliès, una de las primeras películas de carácter narrativo y continuado, podemos encontrar la fe en la ciencia para realizar el primer viaje a la Luna. Se trata de la primera adaptación

cinematográfica de la obra *De La Terre à La Lune* (1865) de Julio Verne. Ambas obras, la literaria y la cinematográfica, se convertirán en fuentes de inspiración para el desarrollo de la ciencia ficción y el steampunk. La relación con el movimiento viene dada desde el momento en que se introducen elementos futuristas inventados, como el cohete que aparece en el filme bajo la forma de una bala, ya que Méliès desconocía el aspecto que podría llegar a tener en nuestros días. Este espíritu de anticipación de Méliès, conjugandolo con sus elementos coetáneos, está muy en consonancia con el steampunk, pues, bajo el retrofuturismo y la fórmula ucrónica “qué pasaría si...”, jugará con los elementos anacrónicos integrándolos con naturalidad en su propuesta creativa presente, aunque todo el mundo sepa que se trata de una ficción⁶⁸. El punto de conexión entre ambas producciones artísticas será la exaltación del aspecto retro -el cual abordaremos con mayor detenimiento posteriormente-, aunque en el ejemplo de Méliès sea de forma natural e inconsciente.

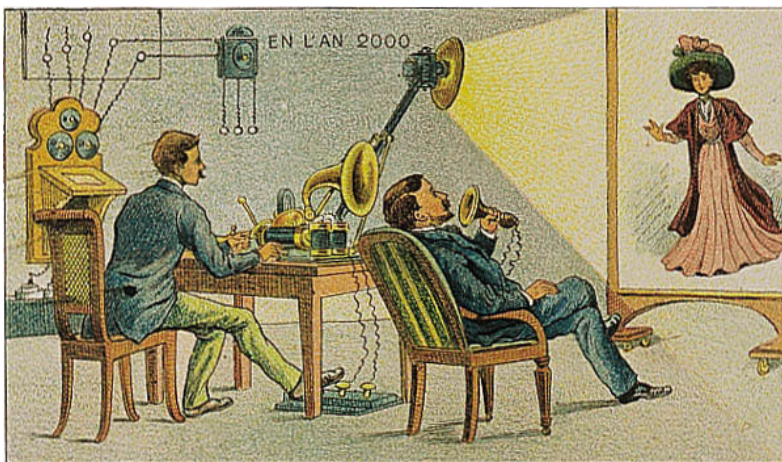


Fig. 12.- *Correspondance Cinéma-Phono-Télégraphique*, 1900-1910.
Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia.
Dominio público.

Así, Méliès profundizará en la verosimilitud al igual que hicieron los escritores anteriormente mencionados, Julio Verne o Edgard Allan Poe. Es importante la aportación del filme al movimiento, pues contará con ingredientes base que lo forman, como el espíritu aventurero y explorador o

⁶⁸ RODRÍGUEZ, J.M., *Viaje a La Luna en Steampunk Cinema*, pp. 15-24.

también elementos como el catalejo, instrumentos de navegación, paraguas o sombreros de copa. Además, Méliès no solamente realizará un filme de ciencia ficción, sino que también -como con frecuencia ocurre en las obras steampunk- le otorgará un cierto carácter crítico, en concreto, hacia la contaminación, consecuencia de la industrialización a través del humo de las chimeneas o el afán colonizador del ser humano.

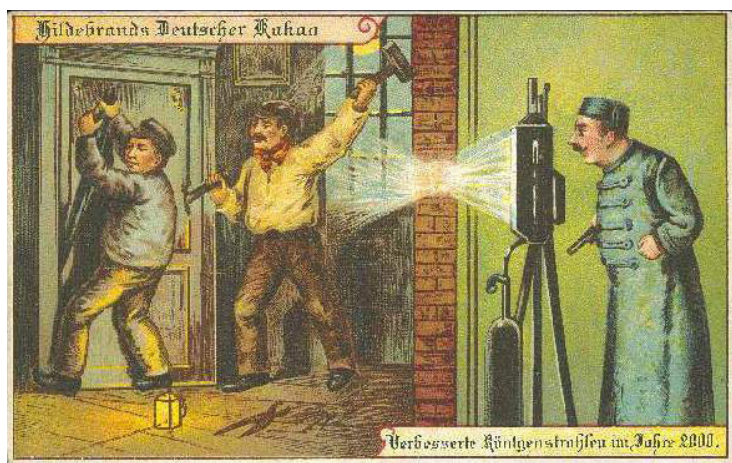


Fig. 13.- *Verbesserte buntgenstrophfeuer Jahre 2000*, circa 1900.

Cedida por Matt Novak.

Todos estos modelos de futuro, unidos a los verdaderos avances científicos y tecnológicos, hicieron que se deseara un futuro de ciencia ficción que renovara todas las costumbres, actividades de la sociedad y que, al mismo tiempo, satisficiera las aspiraciones de las investigaciones científicas. Así pues, nos encontramos ante un panorama en el que se está originando una vida tecnificada en la cual el progreso tecnológico implicaba bienestar a través de la creación de una consciencia visual; ésta, anticipa el progreso de la sociedad mediante artefactos voladores, ciudades de acero, fábricas de hierro gigantes, transportes aéreos, aerochalets, autobuses aéreos o teléfonoscopios⁶⁹.

Al final, en todas estas utopías, la ciudad es un centro de actividades fabriles, símbolo de la inteligencia humana y de una tecnología triunfante de cara a los desafíos que presenta la naturaleza. Un lugar inviolable donde

⁶⁹ Primeros instrumentos para hacer videollamadas que serían parecidos a las telefotos que enviaron, mediante el telégrafo, su primera imagen cableada en 1921.

el hombre puede ejercer con toda tranquilidad su desmesura. Por ello, no es de extrañar que surgieran más tarde los primeros bocetos de ciudades “imposibles” de los artistas futuristas⁷⁰.



Fig. 14.- *One Hundred years hence, Roofed cities fine weather insured*, circa 1900. Cedida por Matt Novak.

El siguiente modelo a analizar, en este recorrido por las influencias estéticas del steampunk y la relación entre el ser humano y la tecnología, será el art déco, pues permite la materialización de los modelos utópicos de edificios que aparecieron en las *postcards* francesas o en la mencionada ilustración *New York's tallest building of the future* de Thomas Nast. Este estilo surge como una extensión del art nouveau en París, capital artística que recibió el legado de las vanguardias cubistas, constructivistas y futuristas, por lo que la abstracción, la distorsión y la simplificación pueden verse perfectamente en sus producciones y, lo que es más importante, a partir de 1925 se apreciará el creciente impacto de las máquinas, culminando en los años 30 con el énfasis de las formas curvas en los diseños aerodinámicos. La denominación de este estilo tiene su origen en la Exposición Internacional de Artes Decorativas Industriales Modernas, celebrada en París en 1925. Como movimiento de la edad de la máquina se aleja de los postulados del art nouveau y su

⁷⁰ SANZ, J.F. et alii., *Op Cit.*, pp. 32-40.

ornamentación sobrecargada de formas ondulantes, para apostar por las formas depuradas, las experimentaciones con la innovación de la ciencia y las formas geométricas, privilegiando así el empleo del ángulo recto⁷¹. Este movimiento, que sobrevivió a las dos Guerras Mundiales, contaría con los procedimientos industriales para producir en serie y lograr creaciones más funcionales, aunque algunos retoques finales se realizaran a mano.

El funcionalismo se iba imponiendo poco a poco en Europa como canon lógico y geométrico (de fácil producción masiva) gracias a los diseños de la Werkbund y la Bauhaus, ambos movimientos de origen alemán. Por lo tanto, ante este contexto en el que predominaban los diseños racionales, el repertorio y carácter decorativo francés será visto ante los ojos de otros países europeos como característica excéntrica, máxime al ser tan recargado. Con el estilo art déco, el espectador se veía expuesto a una extraña mezcla de edificios con terrazas, formas cúbicas, arcos traslapados y galones.

La ornamentación arquitectónica art déco, en consecuencia, no tuvo mucha repercusión en Europa, aunque en Gran Bretaña podemos encontrar este estilo tardío por Charles Rennie Mackintosh, quien elaboró sus diseños de 1916 para *Derngate* (Fig. 15) que muestran el repertorio artístico del art déco: líneas en zig-zag, flechas, cuadros superpuestos y formas geométricas.

Su éxito más rotundo fue en la arquitectura americana que había experimentado un boom constructivo durante los años 20, empleándose frecuentemente en salas cinematográficas como podemos apreciar en el *Wiltern Theatre de Wiltshire Boulevard*, Los Ángeles (1929-1931) (Fig.16) del arquitecto S. Charles Lee⁷², aunque también en centrales eléctricas, garajes, cines y piscinas, como vemos, se trata de edificios que no poseían ninguna tradición, permitiendo así una cómoda experimentación.

71 COLSON, R., *Retro-futur ! Demain s'est déjà produit*, p. 140.

72 DUNCAN, A., *El Art Deco*, pp. 7-10.



Fig. 15.-Decoración de interior art déco realizada en 1916 para la casa n° 78 de Derrgate, Northampton. Fotografía cedida por Steve James. 1916. Charles Rennie Mackintosh.



Fig. 16.- Wilton Theatre, Wiltshire Boulevard, Los Ángeles, 1929-1931. S. Charles Lee. Cedida por Mike Hume.

Es necesario tener en cuenta que al ser la capital artística París, los americanos tuvieron en cuenta los motivos ornamentales de la misma y por ende aquellos del art déco. Se insertaron así los diseños geométricos florales y llenos de color de París adornados con espigas, arcos, rayos de sol, ramilletes de flores, etc. Mientras la decoración vertical escalonada, acentuaba la altura de los rascacielos, las tiras decorativas horizontales a modo de frisos subrayaban el ascenso rítmico de sus escalonamientos, como podemos ver en el *Health Department Building* de Nueva York por el arquitecto Henry C. Pelton (1935) (Fig. 17). Bajo este nuevo estilo la ornamentación era muy cuidada, las entradas de los edificios se solían decorar con una combinación de rejas exteriores. También, vestíbulos y ascensores eran ornamentados combinando diferentes tipos de materiales como piedra, ladrillo, terracota y metal, contrastando superficies planas con otras repletas de molduras escalonadas o líneas verticales con horizontales.



Fig. 17.- *Health Department Building*, Nueva York, 1935. Henry C. Pelton. Imagen extraída de Wikipedia, con modificaciones. Dominio público.

A partir de 1925 la decoración arquitectónica moderna se fue extendiendo poco a poco por Estados Unidos. Así, uno de los máximos exponentes de creación de edificios modernos fue el arquitecto Ely Jacques Kahn, con un estilo muy individual que destaca por el juego de motivos geométricos traducidos en galones entrelazados que aparecen en sus vestíbulos, puertas de ascensores y buzones, configurando un estilo personal inconfundible que se generalizará en el art déco, como podemos apreciar en las imágenes de sus edificios *Film Center*, Nueva York (1929), *111 John Street* de Nueva York (1930) (Fig. 18) y el diseño en bronce dorado que hace junto a Albert Buchman (1930), parecido al de Cross & Cross arquitectos (1929-1931) (Fig. 19).

Aunque el monumento art déco por excelencia será el *Niagara Mohawk Building*, Syracuse (Fig. 20), obra de los arquitectos Bley & Lyman, inaugurado

en 1932. En él podemos contemplar la característica forma de zigurat que termina en una torre escalonada, rompiendo con las líneas horizontales y acentuando su sentido de la verticalidad. En su centro aparece la figura emblemática del edificio, spirit of light, una figura de acero inoxidable de 8,5 m. de altura, concebida también por dichos arquitectos. Este edificio perteneció a una compañía eléctrica de Nueva York y, actualmente, sirve de sede para National Grid plc., una empresa multinacional británica de electricidad y gas. Quizás por este motivo, la escultura spirit of light sea una alegoría a la iluminación eléctrica y esté considerada como un símbolo de la edad de la electricidad. Además, frente al contexto de la Gran Depresión, el edificio también pretendía servir como un faro que dirigía su luz hacia un futuro esperanzador⁷³.



Fig. 18.- *Film Center*, Nueva York, 1929. Ely Jacques Kahn.
Imagen extraída de Wikimedia y realizada por Americasroof.



Fig. 19.- *Diseño en bronce dorado*, 1930. Ely Jacques Kahn y Albert.

El estilo se extenderá por diferentes zonas de América como Los Ángeles, lugar que nos interesa especialmente, pues será allí donde puedan atisbarse dos grandes categorías de art déco, la primera el “Zig-Zag moderno” de los años veinte, y las “aerodinámicas modernas” de los treinta, con un carácter más depurado y austero. Será esta última la que apueste por un diseño más

⁷³ National Register of Historic Places: https://www.nps.gov/nr/feature/weekly_features/10_06_25_Niagara_Hudson_Building.html (12/01/2016).

aerodinámico, que se aprecia, sobre todo, en su uso en la construcción de fábricas, salas de cine y bancos. Un ejemplo de ello es la *fábrica de Coca-Cola Bottling Company* de Robert V. Derrah (Fig. 21), en la que predomina la ausencia de decoración, el balcón corrido y la curva más serena⁷⁴. Esta vía aerodinámica moderna, *streamline* o *paquebot*, también recurrirá en su repertorio de influencia a elementos relacionados con el universo náutico, como las barandillas y las escotillas. De hecho, en conjunto, la fábrica guarda una gran semejanza a nivel estructural con las formas de un crucero, aunque paradójicamente, la primera opere en suelo firme y el segundo en el agua.

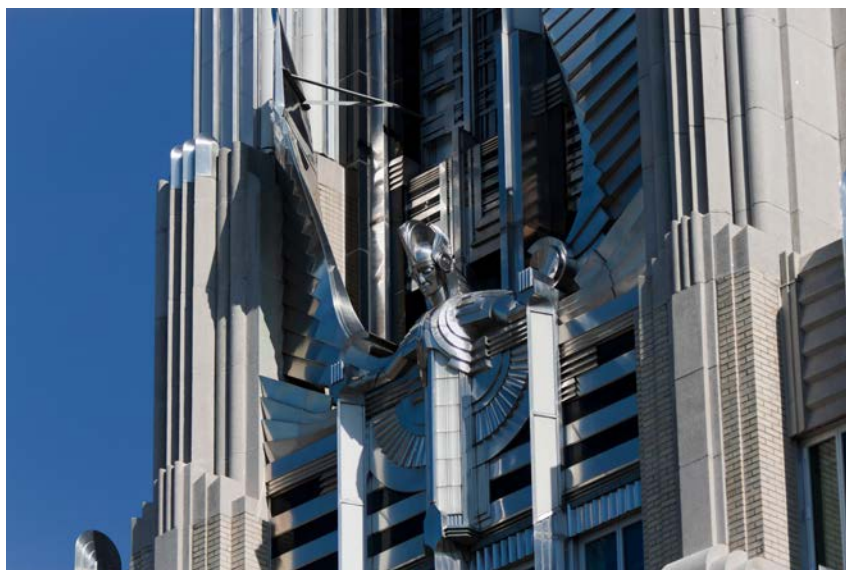


Fig. 20.- Detalle de *Niagara Mohawk Building*, Syracuse, 1932. Bley & Lyman arquitectos. Imagen extraída de Wikimedia y realizada por Jean-Paul Richard.

El apogeo del *streamline* llegará a finales del año 1930, siendo la primera en incorporar en arquitectura las estructuras de alumbrado eléctrico⁷⁵.

74 DUNCAN, A., *Op. cit.*, pp. 175-205.

75 COLSON, R., *Op. cit.*, p. 140.



Fig. 21.- *Fábrica de Coca-Cola Bottling Company*, 1939. Robert V. Derrah.
Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

Como hemos visto, el avance tecnocientífico ha permitido experimentar con nuevos materiales en el campo de la arquitectura, posibilitando materializar los rascacielos que preveían ya las sociedades de finales de siglo XIX. La relación entre el ser humano y la tecnología será cada vez más cercana debido a múltiples circunstancias, entre ellas, una demanda y consumo masivo de automóviles, surgiendo un gusto por la velocidad que, a su vez, provocará el interés por la aeronáutica y la fascinación por el espacio. Estos elementos, que ya se encontraban en las postales anteriores donde se mostraban modos de vida aéreos y en películas como *Viaje a la Luna*, conllevarán un cambio que servirá de influencia al movimiento steampunk y al mundo de la ciencia ficción en general: la sensación de creer que vivimos en el futuro. Esta característica se manifestará en el movimiento *googie*.

El *googie*, *populuxe* o *doo-woop*, comienza a generarse en una sociedad de incipiente capitalismo. El empleo masivo del automóvil, a finales de 1940, y las influencias de la Era Espacial y Era Atómica en el seno de la Guerra Fría, producen los primeros viajes espaciales, las primeras investigaciones tecnológicas dirigidas a la exploración del espacio y las experimentaciones con la energía nuclear, dando lugar en California, a este movimiento que estará vigente hasta mediados de la década de 1960⁷⁶.

Cuando la Segunda Guerra Mundial terminó y la Alemania nazi hubo desaparecido, quedó un panorama en el que se apreciaban claramente dos modelos diferentes de vida: por un lado, la URSS y, por otro, Estados Unidos, dos superpotencias que tenían claras disparidades en torno a las concepciones de la economía, la política y la democracia, cristalizadas en los modelos comunista y capitalista, respectivamente. Al mismo tiempo se funda el NAM, movimiento de países no alineados fundado por Egipto, la India y la antigua Yugoslavia, formando una agrupación neutra y rechazando la alianza entre ambas partes con el fin de mantener la paz y evitar una Tercera Guerra Mundial⁷⁷.

Asistimos, por tanto, a la Guerra Fría⁷⁸, periodo que recibe esta denominación al no producirse batallas directas entre las dos potencias mundiales, sino una carrera por el desarrollo de los avances tecnocientíficos que originará el consecuente armamento nuclear y las “carreras por conquistar el espacio”. Así cada bloque irá desplegando sus fuerzas militares y almacenando su armamento como arsenal de disuasión, los cuales, al ser conocidos por ambas partes y conscientes de las repercusiones de los mismos, aseguraban el modelo MAD (destrucción mutua asegurada)⁷⁹.

Ante esta situación, el afán de dominio recíproco era más que evidente a través de la propaganda. De hecho, ambos desarrollaron cuerpos de espionaje ante una competición por alcanzar el máximo desarrollo tecnológico sobre el enemigo, originando un contexto en el que se producirá la “carrera espacial”, marcando el inicio de la *Space Age* en la que las dos potencias trabajaban

76 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 102.

77 WEISS, A. Y LÜFTENEGGER, D., *Googie*, p. 58.

78 Término introducido por el político norteamericano B. Baruch en un discurso pronunciado en Columbia en abril de 1947 y popularizado por W. Lipman con su libro *Cold War* (1947).

79 *Ibidem*, p. 63.

fervientemente sobre las nuevas tecnologías para ser el primer país en conquistar el espacio. El factor crucial que lo permitió fue el cohete alemán V2, primer misil balístico de largo alcance del mundo y primer artefacto humano capaz de efectuar el vuelo suborbital, aunque fuera diseñado para realizar ataques a la tierra y no para controlar el espacio exterior⁸⁰.

Así, en 1957 Estados Unidos se vio sorprendido ante el lanzamiento por su rival del primer satélite artificial “Sputnik” que prestigiaba a la ciencia soviética ante todo el mundo, un éxito ratificado en 1961 con la colocación del hombre en la órbita espacial por primera vez. Ante esta situación, Estados Unidos se afanó en una exhaustiva revisión de los procedimientos y métodos científicos, lo que unido, a una política amparada por La Ley Nacional de Defensa y Educación (1958), favoreció que se avanzara en el ámbito científico, la igualdad social o el campo de aprendizaje de lenguas extranjeras entre otros logros, hasta conseguir hacer realidad en 1969 la promesa que el presidente Kennedy hiciera ante la sociedad: Situar a un hombre en la Luna. Este mismo año, el astronauta Neil Armstrong alcanzaría el satélite dentro del “proyecto Apolo”⁸¹.

Por otro lado, cobra también gran importancia la política de investigación de la energía nuclear pues prometía un nuevo estilo de vida basado en la abundancia, pero también un nuevo armamento muy poderoso. Ambas posturas marcarán el inicio de la Era Atómica⁸², periodo en el que Frederick Soddy, químico británico y ganador del premio Nobel, escribió en varias revistas populares sobre la radiactividad como una fuente potencialmente inagotable de energía, llegando, en un artículo, a prever un futuro en el que la humanidad adoraría la radiactividad. En consecuencia, las primeras actividades nucleares se llevarían a cabo en 1930 con la teoría de las reacciones nucleares en cadena. Así la primera de dichas reacciones se logró en 1942 con el primer reactor nuclear llamado Chicago Pile-1 o CP-1, este sería el primero

80 WEISS, A. Y LÜFTENEGGER, D., *Op. cit.*, p. 157.

81 LACOMBA, J.A. et alii., *Historia Contemporánea 2: El siglo XX (1914-1980)*, pp. 242-255.

82 Término utilizado y presentado por el periodista oficial para el Proyecto Manhattan, William L. Laurence que trabajaba para el New York Times. Fue testigo de la detonación de la primera bomba atómica dentro de la prueba de Trinity y, poco tiempo después, del bombardeo de Nagasaki (Japón 9 de agosto, 1945) que marcó el final de la Segunda Guerra Mundial, así como del bombardeo de Hiroshima tres días antes, ambos son ejemplos paradigmáticos del primer uso a gran escala de la tecnología atómica.

de una serie que se desarrolló en el Proyecto Manhattan para producir armas nucleares⁸³.

Por consiguiente, la Era Atómica comprende el período que siguió a la primera experimentación -con la que fue llamada bomba Trinity- que detonó el 16 de julio de 1945 en Nuevo México. Esta primera bomba nuclear, y otras que la seguirían, se desarrollaron en el marco del llamado Proyecto Manhattan. El periodista William Laurence escribió algunos artículos alabando las ventajas y la fuerza de este nuevo tipo de arma, al tiempo que elaboraba informes sobre los bombardeos, despertando en la conciencia pública el interés sobre el potencial de la tecnología nuclear. Por otra parte, la primera bomba atómica de la Unión Soviética se detonó en 1949 en una prueba de campo. Una cita de David Lilienthal, presidente de la Comisión de Energía Atómica de Estados Unidos, muestra claramente la pasión por la energía nuclear durante estas décadas: “La energía atómica no es simplemente una búsqueda de nueva energía, sino el comienzo de la historia humana en la que la fe en el conocimiento puede reanimar toda la vida”⁸⁴. Entre 1950-60 se produjo una corriente de simpatía hacia la tecnología nuclear, ya que fue vista como una especie de solución universal para todos los problemas importantes. Se estudiaba su aplicación como medicina nuclear e incluso integrarla mediante pequeños implantes en coches y naves espaciales. Dicha energía se concebía, por tanto, como una tecnología histórica o elemento representativo de la época, pues hasta los medios de comunicación anunciaban que proporcionaría tal cantidad de energía que ésta se abarataría hasta el punto de que el sistema eléctrico de los contadores de electricidad sería retirado⁸⁵. Lewis Strauss, quien se convirtió en presidente de la Comisión de Energía Atómica de Estados Unidos en 1953, legitimaba reiteradamente este tipo de energía en sus discursos como fuente inagotable de bienestar. La intención era clara, desmitificar el concepto de energía nuclear que mataba a decenas de miles de personas en cuestión de segundos, para convertirlo en algo positivo, sobre todo, de cara a la aceptación de las armas nucleares⁸⁶.

83 WEISS, A. Y LÜFTENEGGER, D., *Op. cit.*, p. 108.

84 *Ibidem*, p. 120.

85 *Ibidem*, pp. 126-143.

86 *Ibidem*, p. 137.

Así, el estilo *googie* se caracterizó por el empleo de formas geométricas, tejados afilados, la presencia de formas geométricas, el uso masivo del cristal, plástico, acero y neón, componiendo unos ángulos muy dramáticos que conducían a la sociedad hacia la promesa de un futuro brillante, sofisticado y altamente tecnológico al posibilitar la sensación de que el edificio desafíe la gravedad, pueda volar o despegar en cualquier momento como si se tratará de un ovni. La consciencia colectiva estaba aprendiendo, por tanto, a asimilar la idea del cohete (*rocketship*), la vida interestelar o las aeronaves y adquiriendo un aspecto avanzado pero atemporal. El empleo de estos nuevos temas no es fortuito, pues se buscará originar una continua respuesta de “sense of wonder”⁸⁷ para afrontar un contexto que resulta desesperanzador tras la Segunda Guerra Mundial.

El movimiento adopta dicha denominación hacia 1949, cuando el arquitecto John Lautner, discípulo de Frank Lloyd Wright, diseñó en Los Ángeles la cafetería con el nombre *Googie's* (Fig. 22), situada en la esquina de Sunset Boulevard y Crescent Heights, siendo ésta demolida en 1980. Este estilo no estará destinado al servicio de las grandes élites, sino al alcance de todos, por ello se empleó en cafeterías, moteles, restaurantes de carretera, gasolineras, estaciones de lavado o sedes bancarias. Así, la estética *googie* puede apreciarse en la cadena de restaurantes *Norm's* en La Ciénega Boulevard de Los Ángeles (Fig. 23), donde podemos ver los elementos antes mencionados, como techos inclinados en ángulo ascendente, formas curvilíneas, uso audaz de vidrio, acero y neón, o empleo de carteles iluminados para atraer la atención de los conductores de automóviles. El edificio fue diseñado por el grupo de arquitectos Armet Davis Newlove⁸⁸ y parece remitir al ala de un avión debido a la fascinación que se estaba produciendo en la sociedad por los avances en investigación espacial.

87 Según el Diccionario de Oxford Reference de ciencia ficción: es un estado intelectual y emocional producido tras la confrontación y la comprensión de un nuevo concepto. Más particularmente, en el ámbito de la literatura de ciencia ficción, es la experiencia que produce la expansión de la consciencia ante el misterio de la inmensidad del tiempo y el espacio.

88 Armet Davis Newlove fue una organización formada por los arquitectos Louis Armet y Eldon Davis afincada en California. Ambos son destacables exponentes de las construcciones *googie* y precursores, por tanto, de un modelo de cafetería muy distintiva en el sur de California.

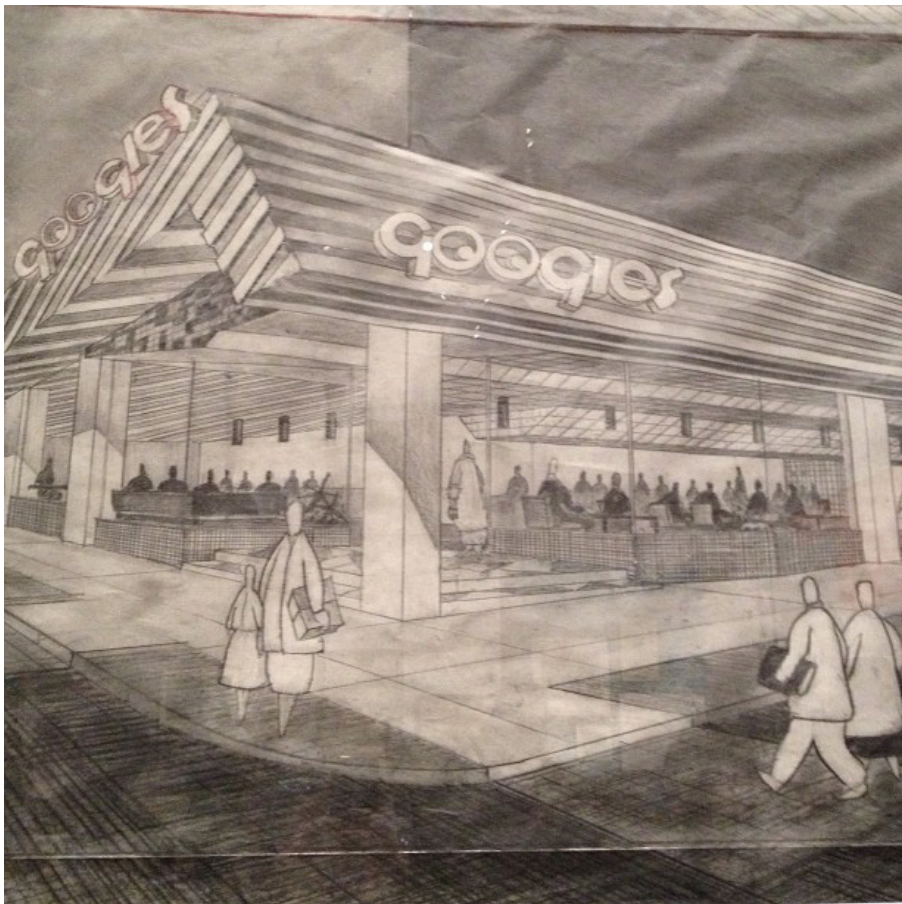


Fig. 22.- *Esbozo de la cafetería Googie's*, actualmente demolida, California, 1949.
John Lautner. Fotografía cedida por Alissa Walker.

Además, es necesario tener en cuenta que el lema del movimiento googie era “la forma sigue a la función”⁸⁹, entroncando directamente con la influencia de Frank Lloyd Wright y con características de otros movimientos como el pop art. De hecho, en estos casos, la función y el edificio se unen para ser un elemento publicitario, conjugándose así el arte y la comunicación. Al ritmo que el movimiento googie empezó a extenderse hacia los medios

⁸⁹ WEISS, A. Y LÜFTENEGGER, D., *Op. cit.*, p. 175-186.

de comunicación de masas y derivando hacia el pop art, Estados Unidos iba prosperando a nivel económico e iba surgiendo en la clase media una cultura basada en el consumo y la abundancia. Este hecho hizo que el movimiento *googie* pasara a ser conocido también como *populuxe*, término creado para aludir a las palabras *popular* y de *lujo*. Así, paulatinamente, el imaginario *googie* se fue introduciendo en la cultura popular hasta simbolizar un nuevo tipo de sociedad y estilo de vida⁹⁰. Un ejemplo representativo de estas influencias lo encontramos en las representaciones tecnoutópicas de la serie *Closer than we think!*, realizada en 1963 por Arthur Radebaugh (Fig. 24), un artista comercial afincado en Detroit y conocido por su trabajo en la industria automotriz.



Fig. 23.- *Restaurante Norm's en California*, circa 1960. Eldon Davis of Armet y Newlove. Imagen extraída de Wikimedia.

⁹⁰ PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 103.



Fig. 24.- *24-Hour daylight!*, Serie: *Closer than we think!*, circa 1963. Arthur Radebaugh. Imagen cedida por Matt Novak.

Como hemos podido comprobar, con el movimiento *googie* se introdujo un espíritu innovador en la vida cotidiana que, desde el punto de vista de masas, ayudó a insertar los primeros spots publicitarios de gran formato unidos a la iluminación heredada de la vía aerodinámica del art déco. La invención del automóvil contribuyó a una renovación en la cartelera para poder destacar y promocionar los bienes de consumo, pasando a estar compuesta de colores llamativos, grandes formatos, luces de neón, etc. Esta estética marcaba una nueva era, el futuro de una tecnología simpática, benevolente y cercana⁹¹. Su rápido éxito se debió a la fascinación que ejercía también el *space opera* que, junto con la revista *Amazing Stories* aparecida en 1926, continuarán con el progreso del futurismo, pero esta vez focalizado desde la perspectiva de la ciencia ficción. Esta dinámica fue aprovechada también por las producciones cinematográficas hollywoodienses para insertar los preceptos básicos de la cultura americana, el individuo y el cuestionamiento de la libertad⁹² que, más tarde, serán retomados por películas como *Star Wars VI: Una nueva esperanza* (1977) de George Lucas. Éste y otros directores como Steven Spielberg

91 <http://www.smithsonianmag.com/history/googie-architecture-of-the-space-age-122837470/?no-ist> (14/01/16).

92 Ante la consciencia de los diversos regímenes dictatoriales que se estaban llevando a cabo en otros países.

pertenecerán a la generación “Happy Days”⁹³ que, retomando el space opera, introducirán de nuevo la visión futura esperanzadora, el optimismo, los valores de una sociedad valiente y honrada, la eterna lucha entre bien y mal o la democracia contra la tiranía, entre otros principios⁹⁴.

Incluso dibujos animados como los *Supersónicos (Jetsons)* de 1962 aclaran a los espectadores, en su presentación, el modelo de familia a seguir y los roles de sus componentes, a saber: Una familia unida de la que se ve cómo llevan al hijo pequeño con su merienda al colegio y a la adolescente al instituto, mientras que su madre, ama de casa, se va de compras con el dinero que gana el padre, un líder empresario con despacho, al que le cabe hasta una nave en la maleta.

Sea como fuere, se trata de ejemplos ilustrativos de cómo el interés por recrear unos escenarios y unas maquinarias avanzadas contribuyeron a promover la sensación de vivir en un futuro mucho más esperanzador en el que estuvieran superados los conflictos bélicos o crisis económicas, al tiempo que originaron una serie de fascinaciones en la sociedad, impulsando y legitimando un modelo de ciudad avanzada cuyo pilar fundamental residía en el avance tecnocientífico.

Sin embargo, tras la ansiada llegada a la Luna en 1969, todo pasó a trivializarse y la fascinación espacial empezó a decrecer de forma abrupta. El desencanto aumentará con la consciencia del impacto que generaban los productos plásticos y la energía nuclear, surgiendo nuevas inquietudes como las ecologistas⁹⁵. Además, el uso de drogas psicodélicas, aparte de alentar la ruptura de las fronteras, la empatía con los demás y la unidad entre las personas y naciones, proporcionó también un tiempo en el que la población fue cada vez más consciente de los acontecimientos políticos, empezando a ser cuestionados los criterios de autoridad establecidos. Por lo tanto, ni los viajes a otros planetas diferentes a los nuestros, ni el uso de naves espaciales

93 Grupo de jóvenes autores que crearon sus producciones partiendo de la cultura de masas de los años 1940, 1950 y 1960. Etapas caracterizadas por la aparición de diversas tendencias como el *googie*, que anteriormente mencionábamos, el space opera, la aparición de la revista *Amazing Stories* y sobre todo, la reaparición de las historias pulp o los tan famosos, en época de entreguerras, *serials* de Flash Gordon (serie que constaba de catorce o quince capítulos de veinte minutos que se difundían en el cine acompañados de la película).

94 COLSON, R., *Op. cit.*, pp. 19-26.

95 [http://www.smithsonianmag.com/history/googie-architecture-of-the-space-age-122837470/?no-ist\(14/01/16\)](http://www.smithsonianmag.com/history/googie-architecture-of-the-space-age-122837470/?no-ist(14/01/16)).

evitaron que apareciera tanto en la ciencia ficción, como en la sociedad el espíritu de decepción tecnocientífica⁹⁶.

4.2. Historia de una decepción tecnocientífica

La decepción tecnocientífica no surge a finales del siglo XX, sino que va fraguándose desde mediados de dicho siglo en el seno de EEUU y, más tarde, se extenderá al ámbito europeo⁹⁷. Esta decepción se manifestará en los conceptos de contracultura⁹⁸ y subcultura⁹⁹, entendidos bajo el paradigma de la semiótica¹⁰⁰. Barthes es un excelente exponente de este método aplicado al arte, posibilitando así examinar los movimientos atendiendo a las referencias y códigos que provocan que las particularidades de grupos sociales concretos se conviertan en universales y reconocibles por todo el conjunto de la misma. De esta forma, nos movemos por signos los cuales se componen de códigos que

96 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 104.

97 EEUU se convertirá en referente artístico e ideológico desde los años 40, cuando París le transfiera la capitalidad mundial del arte tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Así se producirán diversos procesos de comunicación cultural, en los cuales la cultura dominante americana transfiere sus ideologías (lenguaje, creencias, tecnología, etc.) al resto de los miembros con el consecuente cambio cultural original de uno o de ambos grupos. En ocasiones, esta dialéctica puede llevar a modificar la identidad étnica de los miembros produciéndose así deculturaciones o bien recibir la influencia de la cultura preponderante desde la solidez étnica de los mismos.

98 La contracultura es un movimiento de rebelión contra los valores patriarcales de la sociedad a favor de un modelo alternativo de cultura en el que predominen los valores ecológicos, sensorialistas y autárquicos. Surge en la década de los 60 con movimientos contraculturales que van desde los beatniks hasta los hippies. En 1969, tras revoluciones como la de Mayo del 68, los hippies abandonarán su principal lugar de origen, San Francisco (California), para asentarse en comunas rurales regidas por una serie de principios como imaginación al poder, huida de todo concepto cerrado y canónico, vestimenta libre, música como elemento principal de comunicación al no poseer fronteras, importancia de la imagen como “lenguaje académico”, decisiones basadas en el predominio de mesas redondas, superación de la monogamia y modelo de familia extensa, pacifismo antinuclear, superación del consumismo capitalista globalizado mediante el “hágalo usted mismo”, una sociedad a la medida de nuestras necesidades, artesana y lúdica, etcétera. Por consiguiente, realizarán acciones políticas, desarrollarán filosofías coherentes, publicarán manifiestos y crearán “instituciones alternativas” (prensa *underground*, comunas, etc.) Cfr. AGUIRRE BATZÁN, A. (Ed.), *Diccionario temático de antropología*, pp. 140-143.

99 La subcultura es una actitud que no propone una ruptura tan radical con los modelos de vida, simpatiza con la cultura patriarcal adquiriendo estructuras identificables, pero se distancia de la misma revistiendo a los objetos del mercado de un significado alternativo diferente al socialmente aceptado por la cultura hegemónica; rompiendo así con la naturalización de la misma, dando más importancia al valor simbólico. Cfr. *Ibidem*, p. 152.

100 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 104.

organizan el significado del signo y, a su vez, se apoyan en alguna ideología, refractando una realidad que puede alterar la de quien la perciba o serle fiel¹⁰¹. Así, los signos irán acompañados de códigos connotativos y establecerán mapas de significados¹⁰². Los *mass media* aprovecharán estas características del signo para verter sobre ellos una ideología específica orientada hacia el consumo, condenando a la vez a otras ideologías marginales que no serán aceptadas por la colectividad, debido a la gran fuerza de las primeras que representan los intereses de las clases dominantes. Por lo tanto, en palabras del teórico Dick Hebdige:

“Se establecerán así relaciones de hegemonía en las que una alianza provisional de determinados grupos sociales puede ejercer una autoridad social total sobre otros grupos subordinados, no sólo por coerción o imposición directa de las ideas dominantes, sino también ganándose y configurando la aceptación, de manera tal que el poder de las clases dominantes parezca a la vez legítimo y “natural”. La hegemonía sólo se mantendrá a condición de que las clases dominantes consigan poner de su lado todas las ideologías opositoras. Asistimos, por lo tanto, a un estado en el que todos los grupos subordinados estarán controlados o, cuanto menos, contenidos dentro de un espacio ideológico que no parecerá en absoluto ideológico, se mostrará como “permanente y natural” asegurando la no interrupción de su “normalización”¹⁰³.

Las contraculturas surgen en este campo de juego en el que suponen la simbólica violación de los sistemas o ideologías hegemónicas, atrayendo la atención de las masas al proponer unos discursos y procedimientos alternativos que se diferenciarán de aquéllos vertidos por las ideologías específicas de los *mass media*. Así, estos últimos condenarán sus tendencias a alterar el orden establecido y les tacharán de “antinaturales”¹⁰⁴. En este ámbito surgen movimientos como los beats hacia los años sesenta¹⁰⁵, coincidiendo con el

101 HEBDIGE, D., *Subcultura: El significado del estilo*, p. 28.

102 *Ibidem*, p. 28.

103 *Ibidem*, p. 30.

104 *Ibidem*, pp. 32-36.

105 La contracultura de los años 60 fue muy importante, debido a que fue la primera no practicada por personas de élite. También por conseguir expandirse globalmente mediante el empleo de la radio, la televisión, el avión -como medio de transporte- y la posibilidad de documentar los sucesos mediante la grabación.

boom del consumo de psicotrópicos pues, con el avance de los medios de comunicación, éstos y otros estupefacientes como el opio o el LSD estaban disponibles para todo el mundo.

La generación de los beats fue pionera en mostrar su inconformidad con la cultura de masas dominante, de hecho, éstos fueron vistos como los “especímenes más descontentos de todos los tiempos”¹⁰⁶. Una vez etiquetados y estereotipados los conceptos de renovación espiritual y redescubrimiento de los beats, éstos se sistematizaron y pasaron a considerarse nocivos para la sociedad, de hecho, se elaboró el concepto de “beatnik”, acuñado por el periodista Herb Caen, para referirse a los beats o la generación beat. Caen lo hizo público mediante un artículo escrito en el *San Francisco Chronicle* el 2 de abril de 1958, mezclando las palabras “beat” y “Sputnik”. El Sputnik, como ya hemos señalado, hacía referencia al primer satélite artificial lanzado por la Unión Soviética, por lo que tenía un sentido peyorativo. De esta forma, se identificaron como beatniks a los bohemios y a cualquier otra persona que empatizara con las ideas contraculturales, vistiera de manera diferente y estuviera fuera de la corriente principal, de la cual formaban parte los modelos de vida consolidados durante el movimiento *googie*, es decir, la Era Atómica y Espacial. La prensa popular representaba a estos “beatniks” no como artistas o líderes espirituales, sino como una vertiente de la sociedad títire y rebelde, expresada en códigos como el empleo de barbas, pro CND (desarme nuclear), precursores de la homosexualidad y de la liberación sexual, dementes, criminales e inconformistas que se esforzarán, sobre todo, por destruir los valores de la cultura americana. Sin embargo, sin darse cuenta ni proponérselo, los medios de comunicación promocionaron la rebelión beat, reforzando el creciente sentido de comunidad de la contracultura¹⁰⁷.

En este contexto surgirán, al mismo tiempo, los hípsters, diferenciándose de los beats en que no eran de clase media ni universitaria, sino de clase baja. De este modo, no se dejarán llevar por sus impulsos, sino por la reflexión, el uso del opio y el gusto por los ritmos jazz y afro-cubano. Finalmente, ambos grupos convivirán en estrecha relación con el gueto negro, la única diferencia radica en que, los hípsters, de un lado, compartían espacio e inquietudes comunes con ellos y usaban trajes anchos “zoot”; y los beats, de otro, vestían tejanos y sandalias cuidadosamente destrozados y se recreaban en la

106 CARROT JAMES, H. Y JOHNSON, B.D., *Vintage Tomorrows*, p. 30.

107 *Ibidem*, pp. 17-37.

idealización de las personas de raza negra, creando figuras como el “salvaje humilde” situado entre la libertad y la servidumbre.

Finalmente, el estilo beatnik propiciará la creación de la subcultura hippie, la cual será exportada a Gran Bretaña al inicio de 1960. Allí originará otras corrientes como los teddy boys, los mods o hard mods con influencias de la población inmigrante negra y los grupos blancos de los barrios obreros. Los hard mods derivarán, a su vez, en el movimiento skinhead debido a las presiones de los medios y al surgimiento de la música *glam rock*. Este hecho fue clave, ya que muchos artistas de este estilo como David Bowie -adali de la liberación sexual- y Sex Pistols con el lema “No future for you, No future for me” (*God Save The Queen*, Sex Pistols, 1977) originarán el más puro estilo punk.

El estilo de vida punk será muy frecuente en el steampunk en forma de intencionalidad crítica. El punk¹⁰⁸ revela una serie de imaginarios basados en una generación encadenada a un presente sin expectativas y sin futuro, vistiendo ropa sucia y agujereada, melena petrificada en tensión vertical, correas, cazadoras estrechas, posturas rígidas o cuerpos esqueléticos frente a la obesidad producida por un estilo de vida sedentario. Adoptan así una retórica canalla y un tanto descarada que ayuda a exaltar los valores de la anarquía, la rendición y el declive. El punk sirve como una forma de manifestar la alienación producida por un estilo de vida globalizada y capitalista que sume al individuo en una consentida condición de exilio absoluto. Por lo tanto, se exalta la incomunicación, lo impasible como vía de comunicación y expresión. En general buscan hacer sentir el efecto que se experimenta al ver por primera vez un cristal roto, pues ya no significa nada, no puede volver a regenerarse y ha perdido todo el valor que poseía, sin embargo, nos está mostrando, directamente, la consecuencia de una acción que nos intriga¹⁰⁹. Esta corriente punk influirá en movimientos posteriores, pese a su sentido más pesimista como se puede apreciar en el *Manifiesto Punk* (2002) de Greg

108 El movimiento punk se desarrollará sobre todo entre los años 1975 y 1977. Su muerte se debe, según el crítico musical Simon Reynolds, a la autodestrucción de los Sex Pistols en 1978, sin embargo, aún quedarán algunas influencias que cristalizarán en un modelo postpunk que se postergará hasta 1984, pues como bien afirma el autor, desde el punto de vista de la influencia cultural, el movimiento punk contó con una mayor repercusión y propuestas provocativas mucho después de su supuesta defunción. Para una mayor información Cfr. REYNOLDS, S., *Postpunk. Romper con todo y empezar de nuevo*, Buenos Aires, Caja Negra, 2016.

109 HEBDIGE, D., *Op. cit.*, pp. 69-99.

Graffin, vocalista del grupo musical Bad Religion, en el que se apela a la singularidad del carácter humano y a su capacidad de reflexión y crítica como elementos esenciales para el bienestar frente a las renovaciones ideológicas procedentes de los *mass media*, que apuestan por un modelo de vida basado en el aletargamiento y la conformidad.

“(…) El actual estereotipo punk es cicatrizado por el marketing de masas y por un desafortunado énfasis en el estilo, y no en la esencia. (…) El Punk es: la expresión personal de la singularidad que proviene de las experiencias de crecer en contacto con nuestra habilidad humana para razonar y plantear preguntas. La violencia ni es habitual en el Punk, ni exclusiva de éste. Cuando ésta se manifiesta es debido a cosas no relacionadas al ideal punk. (…) Aquellos que pierden el contacto con su naturaleza se convierten en robots de la sociedad, mientras que aquellos que denuncian su desarrollo social se convierten en animales vagabundos. El Punk simboliza un deseo para caminar la línea en medio de estos dos extremos con magistral precisión. (…) el Punk es: un movimiento que sirve para rebatir actitudes sociales que han sido perpetuadas a través de la deliberada ignorancia de la naturaleza humana¹¹⁰.

Sólo mediante el espíritu crítico y el cuestionamiento de lo “naturalmente establecido”, las personas podrán dialogar entre sí para conseguir el progreso colectivo¹¹¹. Así a través de esta vertiente punk, asistimos ya al nacimiento del cyberpunk¹¹² (antecesor y coetáneo al steampunk) y al surgimiento de los primeros atisbos del steampunk en el *Burning Man Festival*¹¹³.

110 Graffin, G. (2002): “Manifiesto Punk”. En: <https://punkrocktuesdays.com/un-manifiesto-punk-fd956e-956afb> (14/01/16).

111 *Ídem* (14/01/16).

112 Concepto formado por la unión de cyber (cibernético) con el elemento crítico del punk. Según la RAE el término de la cibernética surge del francés “cybernétique” y éste del inglés “cybernetics” que, a su vez, provienen del griego, kybernêtiké, es decir, arte de gobernar una nave. En el caso que nos ocupa, resultan adecuadas las acepciones cuarta y quinta: “Pertenciente o relativa a la realidad virtual. Viaje cibernético y ciencia que estudia las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas”.

113 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 104.

El movimiento cyberpunk surge en noviembre de 1983, en la revista antes mencionada *Amazing Science Fiction Stories*¹¹⁴, en un relato homónimo de Bruce Bethke quien creará y popularizará el término. El movimiento surgirá como una forma de rechazo hacia la tecnología, que había dejado de ser simplemente una herramienta o accesorio para convertirse en un elemento esencial en nuestras vidas, a través de elementos como internet o las primeras manifestaciones de una Inteligencia Artificial que empezaban a generar dependencia. Los ordenadores se vuelven personales, modificables y se interconectan, generando una nueva comunicación entendida desde la realidad virtual. A medida que va creciendo el desarrollo tecnológico, los cyberpunks empiezan a desconfiar cada vez más de estas transformaciones, sobre todo, al darse cuenta de que nuestro poder como ciudadanos va disminuyendo a favor de grandes corporaciones creadoras de estas nuevas “herramientas de vida”¹¹⁵.

La tecnología penetra así en la cultura general de forma masiva, modificando la estructura tradicional de poder o las instituciones cotidianas que ya han perdido el control sobre el ritmo del cambio. Los cyberpunks tratarán de rebelarse, al igual que los steampunk, mediante la subversión, consiguiendo que el sistema haga lo que no quiere hacer sin siquiera saberlo. No hay futuro (*high tech low life*), la sociedad ideal se vuelve simplemente un modelo donde más personas adquieren esa libertad para utilizar el sistema a su manera. Los “héroes” o “antihéroes” -depende de la perspectiva con la que se mire- serán personajes marginales, hackers, geeks, personajes solitarios o underground. En definitiva, serán todos aquéllos que se sitúan en contra de los códigos hegemónicos de las grandes corporaciones y hacen todo lo posible para resistirse¹¹⁶.

Los principales representantes y teóricos de esta corriente son William Gibson y Bruce Sterling¹¹⁷. El primero publicará la obra de referencia

114 En 1972 Ted White decidió cambiar el título de la revista *Amazing Stories* por el de *Amazing Science Fiction Stories*, alejándola ligeramente de las connotaciones pulp.

115 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 105.

116 <http://www.mutaciones.pe/2010/02/15/punk-cyberpunk-y-steampunk/> (15/01/16).

117 Sin olvidar a autores como Rudy Rucker, John Shirley o Lewis Shiner que, junto a los otros dos, fueron conocidos como el grupo MirrorShades (“Gafas de espejo”). Aunque el escritor manifieste su descontento con el encasillamiento y lo compare con la mitología de Procasto, lo cierto es que todos los autores cyberpunk comparten algunas características.

Neuromante (1984), mientras que el segundo creará la antología de *Mirrorshades*. Sin embargo, ya se había sembrado la semilla crítica con la obra de Philip K. Dick *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* (1968) que, con posterioridad, será adaptada libremente a la pantalla como *Blade Runner* (1982, Ridley Scott)¹¹⁸. Dick tomará así influencias de la novela negra, la atmósfera postpunk y el cine, mezclados con el empleo en la ficción de drogas de diseño, implantes o prótesis electrónicas, enmarcados en un escenario distópico con tintes, en algunas ocasiones, surrealistas fruto de un futuro cercano que ya no nos resulta familiar. Por lo tanto, la tecnología es íntima, ya no es un instrumento ni algo ajeno al ser humano, sino que está en su interior, en su forma de pensar y actuar. Ya no son gigantescas maravillas de vapor o el Empire State Building, la tecnología de los años ochenta en adelante se vinculará al usuario, responderá al tacto e incluso, adivinará cuales son nuestras costumbres o preferencias musicales (el ordenador, el teléfono móvil, el ipod...)¹¹⁹ La necesidad de cambio del sistema se puede apreciar de forma clara en el *Manifiesto cyberpunk* de Christian As. Kirtchev (14 de febrero de 1997), caracterizado por la exaltación de la mente electrónica, un exceso de información que cohibe, una red en continua expansión que acabará por sumir al mundo en el abismo de ceros y unos¹²⁰. Este aspecto es negativo desde la óptica del cyberpunk, puesto que, en este momento, la información se convierte en poder y ésta se encuentra a su vez en manos del gobierno. Así el cyberpunk propondrá la configuración de un mundo pensado desde ceros y unos que parta de la libertad de información y garantice, progresivamente, el empoderamiento de la Red y la construcción de nuevas leyes que se adapten a la situación actual del ser humano.

“1/ Esos somos nosotros, lo Diferente. Ratas de la tecnología, nadando en el océano de la información. (...) El hierro soldado en la esquina de la mesa y cercana a la radio desmontada- eso es lo nuestro-. Lo nuestro es una habitación con ordenadores, impresoras zumbeantes y modems pitando. 7/ Somos aquellos que vemos la realidad de forma distinta. (...) 16/ El cyberpunk ya no es un género de literatura, tampoco es una ordinaria subcultura. El cyberpunk es en sí misma una nueva cultura, hijos de la nueva era. Una cultura que une todos nuestros intereses comunes y puntos

118 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 106.

119 STERLING, B., *Mirrorshades*, pp. 9-26.

120 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 106.

de vista. Nosotros estamos unidos. Nosotros somos los cyberpunks. (...) Las llamadas reformas que nuestros gobiernos utilizan para enorgullecerse, no son más que un pequeño paso adelante, que podrían ser hechas más satisfactoriamente con un salto. 3/ La gente teme lo nuevo y lo desconocido. Ellos prefieren lo antiguo, lo conocido y lo que ellos mismos han comprobado. (...) El gobierno necesita que nosotros le sigamos ciegamente. Por esta razón, vivimos en un eclipse informativo. Cuando las personas adquieren más información de la que da el gobierno, no pueden distinguir cuál es correcta y cuál no. Así que la mentira se hace verdad- una verdad, fundamental para todos lo demás-. Así los líderes controlan con mentiras a la gente ordinaria que carecen de la noción de cuál es la verdad y, ciegamente, siguen al gobierno, creyéndolos. 4/ Nosotros luchamos para liberar la información. Nosotros combatimos por la libertad de expresión y de prensa. Por la libertad de expresar nuestros pensamientos libremente, sin ser perseguidos por el Sistema. 5/ Incluso en los países más democráticos y desarrollados que pretenden ser la cuna de la libertad de expresión. La mala información es una de las principales armas del Sistema. Un arma que ellos dominan muy bien (...)12/ Nosotros necesitamos nuevas leyes. Leyes, que se ajusten a los tiempos en que vivimos, con el mundo que nos rodea. No leyes construidas en las bases del pasado. Leyes, para hoy, leyes, que se ajusten al mañana. (...) 13/ Las leyes que sólo se refieren a nosotros. Leyes que desesperadamente necesitan revisión. 12/ El que controla la Red, controla la información. (...) 15/ La Red controlará al pequeño individuo y nosotros controlaremos la Red. 16/ Pero, si tu no controlas, serás controlado. 17/ La información es el poder¹²¹.

Estas perspectivas cyberpunks vendrán a cristalizar en producciones artísticas como las de Jeffery Scott, donde la temática cyborg¹²² estará muy presente. Baste el ejemplo del fotomontaje *Liberal brain training and our new voting machines* donde una mujer con su cuerpo desnudo se muestra conectada a una máquina mediante cables metálicos enchufados a su espalda, perdiendo toda la aparente humanidad que le queda. Así, tecnología y humano ya no son organismos diferentes, el último es una prolongación del primero, son uno.

Otros ejemplos más elocuentes podemos hallarlos en tráileres como el del videojuego *Cyberpunk 2077*, en el que se nos muestra una sociedad

121 As. Kirtchev, Christian (1997): "Manifiesto Cyberpunk". En: http://project.cyberpunk.ru/idb/manifesto_es.html (15/01/16).

122 Según la RAE, Ciborg sería "aquel ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos". A nivel etimológico proviene del inglés cyborg, acrónimo de cybernetic organism, organismo cibernético.

compuesta por hologramas en escaparates, ciudades con diferentes niveles de altura, humanoides que cometen delitos y son arrestados por coches y policías equipados con la mejor tecnología e incluso estos últimos con implantes tecnológicos. En algunos casos, como ocurre en el anuncio de *Audi RS4 V8 420 HP Quattro* (2008) realizado por la agencia de publicidad DDB Barcelona, no aparece ni una forma antropomorfa, simplemente la máquina, órganos humanos y emociones.



Fig. 25.- *Burning Man 2014: Caravansary*, 2014. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Rob Bunkal.

Otros artistas, sin embargo, prefieren reflexionar acerca de la relación entre la naturaleza y la tecnología, o las diferencias entre el mundo natural y el mundo artificial, como lo expresa, por ejemplo, Stefan Heilemann en su serie de fotomontajes y diseños para el disco *Requiem for the indifferent* (2012) de la banda holandesa de metal sinfónico Epica, en los que se puede apreciar la comparación de elementos naturales como ramas de árboles o una paloma, con una mujer atada por completo a la tecnología, un producto hecho a base

de elementos inertes. Incluso podemos ir más allá, pues ésta, aparece junto a granadas de mano y a velocímetros del motor de los coches que nos podrían remitir a una sociedad altamente industrializada como la nuestra, por lo que sería una crítica a una situación actual, en la que predomina el capitalismo, las guerras o las crisis ideológicas.

Por otro lado, hemos de mencionar el *Burning Man Festival* (Figs. 25-29), un evento artístico anual que se celebra en el desierto Black Rock de Nevada (EEUU) y que comenzó en una playa de San Francisco en 1986, donde Larry Harvey y un pequeño grupo de amigos se reunieron para quemar una efigie de madera para celebrar el solsticio de verano, aunque el festival tendría dos antecedentes como veremos a continuación.



Fig. 26.- *Burning Man 2009: evolution*, 2009. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Christopher Michel.



Fig. 27.- *Burning Man 2009: evolution*, 2009. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Christopher Michel.



Fig. 28.- *Burning Man 2016: DaVinci's Workshop*, 2016. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Ellie Pritts.



Fig. 29.- *Burning Man 2014: Caravansary*, 2014. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Dana Wilson.

Por un lado, las connotaciones hippies del *Wicked Man Festival* y, por otro, un festival descrito como un espacio autónomo temporal dadaísta organizado por la *Cacophonie Society*¹²³.

La celebración inicial del *Burning Man Festival* tuvo tan buena acogida que se trasladó al desierto en 1990. Este evento ha sido descrito como una experiencia donde los ingredientes principales son la comunicación, el arte, la libre expresión y la autosuficiencia radical fomentándose la participación en comunidad de muchas maneras diferentes. Cada año, el evento gira en torno a una temática central alrededor de la cual se inspirarán las producciones artísticas del festival que contará también con becas de arte disponibles para artistas que deseen financiar sus proyectos a través de la organización.

Aunque, cada expresión artística sea diferente, elementos como el fuego, el desierto, el agua y la luz serán muy recurrentes en la elaboración de producciones artísticas para dicho acontecimiento¹²⁴.

Su punto central sigue siendo el mismo que en 1986, la quema de un hombre de madera colosal y el templo. Los asistentes al evento deben tener en cuenta que no asisten al Burning Man, viven en él: Por una semana se reúnen unas 52.000 personas y forman una capital en el desierto de Nevada llamada Black Rock City. El Desierto Black Rock de Nevada es un lago seco o, como se llama en el oeste Estados Unidos y México, una playa cuya superficie desolada no está compuesta por arena, sino por un polvo fino alcalino fruto de la desecación del lago. Las personas, que van a pasar la semana, viven bajo la adhesión de un conjunto básico de normas para la seguridad pública, aunque se les permite adoptar sus propias decisiones acerca de cómo vivir allí. La vida en el desierto será dura, ya que habrá que soportar altas temperaturas, tormentas de arena y respetar las políticas ambientales destinadas a proteger el área, por lo que la gente tratará de reunirse para ayudarse mutuamente no solo por placer, sino también para la supervivencia. Los límites y las expectativas que rigen nuestra vida cotidiana simplemente no se aplican allí¹²⁵.

Durante el festival, islas de neón móviles deambulan por el desierto: autobuses, enormes como cruceros, se transforman en bares de tres pisos que van de campamento en campamento, los coches parecen obras de arte,

123 ROMÁN ROSELLÓ, E., *Op. cit.*, p. 52.

124 Información sobre Burning Man. En: [http://www.dusttoashes.com/about-burning-man/\(17/01/2016\)](http://www.dusttoashes.com/about-burning-man/(17/01/2016)).

125 [http://www.dusttoashes.com/about-burning-man/\(17/01/16\)](http://www.dusttoashes.com/about-burning-man/(17/01/16)).

hay tiendas de campaña, enormes barcos del desierto contruidos sobre los cimientos de autobuses viejos, máquinas de vapor o lámparas de gas. Se aprecia cómo la imaginación se puede materializar para ser compartida con los demás¹²⁶.



Fig. 30.- *The Neverwas Haul*, aparecida en el Burning Man Festival de 2009. Shannon & Kathy O'Hare, Kimric Smythe. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Christopher Michel.

126 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 107.

El festival será muy importante, pues en él veremos una de las primeras manifestaciones steampunk: *The neverwas haul* (Fig. 30), creada en 2006 por Shannon & Kathy O'Hare, Kimric Smythe y un gran equipo de voluntarios que contaban con un presupuesto muy bajo para su confección. Se trata de una casa de tres pisos con salón, balcón, comedor y otras dependencias, constituyendo una realización física de escala épica de la imaginación victoriana¹²⁷. Dos años después aparecerá la conocida *The Steampunk tree house* (Fig. 31), obra del artista industrial y manager de proyectos Sean Orlando, que la creará en 2008 como escultura funcional para el festival Burning Man, siendo adquirida en 2010 por la compañía de cerveza Dogfish.



Fig. 31.- *The Steampunk Tree House*. Proyecto coordinado por Sean Orlando. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada en 2010 por Chris Potako.

127 CARROTT, JAMES H. y JOHNSON, B.D., *Op. cit.*, pp. 38-46.

En ella se puede apreciar el espíritu de Sean Orlando y su pretensión de “crear tantas variedades de experiencias y misterios como los técnicos que participaron en su construcción”¹²⁸. Esta casa es una demostración de nostalgia meditativa, promueve el juego, imagina otro tiempo, lugar y realidad. Es una representación artística que pretende poner de manifiesto el impulso humano de construir, sus intereses por los inventos industriales y nuestros esfuerzos por modificar e imitar la naturaleza hasta llegar a destruirla por completo.

Sean Orlando propone mediante la casa colectiva un lugar donde la imaginación convive con la realidad, pues allí encontraremos un órgano a vapor, un fogón de leña y un reloj cuco que funcionan a la perfección, gracias a los engranajes a vapor que ponen en marcha el complejo. Así cobrarán vida sus brazos y tronco más allá de un aparente espejismo asegurando su función estética y su funcionalidad. En ella intervinieron artistas, ingenieros, aficionados al bricolaje, científicos, programadores informáticos, carpinteros y escritores, que querían manifestar un tiempo donde las tecnologías eran más simples, más puras y dónde las invenciones, los avances y los descubrimientos eran impulsados por el instinto de progreso y esperanza, no por el fin puramente especulativo y de poder.

Orlando concibe el steampunk como un movimiento en el que los artistas crean obras con una estética admirable conformada por un aspecto y una sensibilidad particulares, utilizando elementos del lenguaje retrofuturista como los tornillos, la madera o el latón. Al transformar objetos a la estética retro como ordenadores, guitarras o bicicletas, se pone de manifiesto una tendencia hacia lo bohemio, pero también la pasión por la tecnología, por lo tanto, estos artistas trabajan con materiales reciclados y reutilizados como calderas, instalaciones a vapor y mecanismos cinéticos. Se crea una reacción contra la cultura del automóvil, el consumo masivo del petróleo, las catástrofes medioambientales que generan algunas energías, el trabajo deshumanizado y las condiciones de producción en masa impuestas por la globalización¹²⁹.

Es importante apreciar cómo estas manifestaciones artísticas contemporáneas producidas en el Burning Man, junto a otras como *Telectroscopio* (2008) (Fig. 32) de Paul St. George, además de ser el germen plástico del steampunk,

128 Entrevista a Sean Orlando. En: <http://egophobia.ro/19/experiment.html#3> (18/01/2016).

129 <http://egophobia.ro/19/experiment.html#3> (18/01/2016).

irán recogiendo a nivel estético una herencia procedente en estos casos, por ejemplo, de las inquietudes paleofuturistas.

De hecho, este último artista retrofuturista deja claro con el título de su proyecto dicha influencia, ya que el telectroscopio, fue un concepto utilizado en 1878 por el periodista científico Louis Figuier para referirse a un aparato que permitía obtener una visión a distancia. Bajo esta premisa, en 2008, Paul St. George acertó las distancias entre Londres y Nueva York, instalando en cada una de ellas un telectroscopio de grandes dimensiones. Por lo tanto, los visitantes que decidieron situarse frente a una lente, entre el 22 de mayo y el 15 de junio de ese año, pudieron ver a la gente haciendo lo mismo al otro lado del Atlántico. Además, la instalación permitió a Paul inventar una historia sobre lo que ocurrió antes de la fabricación del túnel. El artista ideó que su bisabuelo, el legendario, Alexander Stanhope St. George, fue quien lo diseñó. Una enorme broca de dos metros de altura había salido, supuestamente, del muelle antes de la aparición del telectroscopio¹³⁰.



Fig. 32.- *Telectroscopio*, 2008. Paul St. George. Imagen extraída de Wikimedia y subida por Colonel Warden.

130 VANDERMEER J. y BOSKOVICH, D., *Le manuel steampunk. Guide Illustré pratique et excentrique pour la création des rêves rétrofuturistes*, p. 36.

Todas ellas, a pesar del margen temporal, pueden establecer una analogía con obras como *Le vingtième siècle* (1883) del ilustrador, abordado anteriormente, Albert Robida. Este libro, protagonizado por la familia banquera Ponto, prestará atención a todas las innovaciones del siglo XX que se llevarán a cabo en París como la aeronave o el telefonoscópio, además de preocupaciones sociales como las fluctuaciones de la bolsa, el derecho femenino o el del peón de una fábrica.

Estas innovaciones guardarán una gran semejanza con las obras anteriormente citadas, por ejemplo, el telectroscopio será un elemento que estará presente en el horizonte imaginario de Robida a la hora de concebir el transporte por tubo (Figs. 33-35). Este medio funcionaba con electricidad y era capaz de recorrer grandes distancias en muy poco tiempo:

“La estación de medio día es una de las más animadas; es una estación aérea como casi todas las demás, ya que los tubos llegan a París por largos viaductos de hierro. La estación se eleva por encima de la meseta de Montsouris sobre arcos ligeros, pero sólidos de hierro. Los viajeros que llegan al embarcadero por vías aéreas pueden pasar al tubo directamente, los otros acceden a él subiendo por los ascensores eléctricos siempre en movimiento (...) Cada tren consta de varios cilindros huecos y acolchados, atornillados entre sí; estos cilindros se comunican entre ellos por un pasillo y se entra por el último. Cada cilindro lleva, escrito en letras grandes, el nombre de la estación en la que debe detenerse; por un mecanismo ingenioso, llegando a esta estación, se desprende de sí mismo, mientras que el tren continúa su curso sin la menor parada. Helene se sentó en el cilindro de Burdeos. Ella sintió que los cilindros se movían para entrar en el tubo, una maniobra terrible y complicada que se llevó a cabo, sin embargo, en un minuto y medio, y de repente las poderosas máquinas electropneumáticas de la estación de tren se pusieron en marcha, ella sintió o más bien adivinó que todo el tren fue lanzado a través del tubo. ¡Qué poder formidable es aquel que se proyecta con cuarenta cilindros y ochocientos viajeros a una velocidad de cuatrocientas leguas a la hora! Y, es necesario precisar, que con la máxima seguridad para los viajeros que los llenan. (...) En los tubos no hay nada que temer. No hay descarrilamientos ni choques con los trenes que vienen en la dirección opuesta, ya que, en cada línea hay dos tubos paralelos asignado uno para la ida, y el otro para la vuelta. Lo peor que puede pasar es perder su estación, cuando, debido a la falta de aceite en las roscas de un tornillo, un cilindro no se desprende en el momento deseado, o, lo que es extremadamente raro, cuando uno, el último tren es amortiguado

en la parte trasera por el tren siguiente. El único inconveniente de los tubos es que uno no puede admirar el paisaje. Hay que resolver el problema de cruzar los países más bellos sin siquiera verlos. Es bien sabido, que se puede emplear en la fabricación de tubos, el vidrio grueso pero transparente en lugar del hierro, pero este progreso no será llevado a cabo tan pronto, ya que las empresas lo abandonan ante el enorme gasto que supone¹³¹.

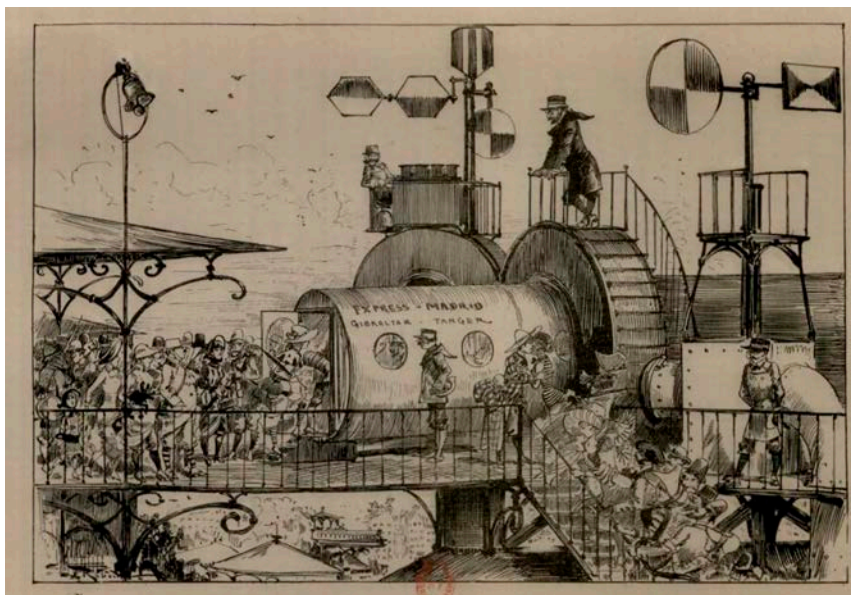


Fig. 33.- *Estación de tubo de París*, ilustración para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

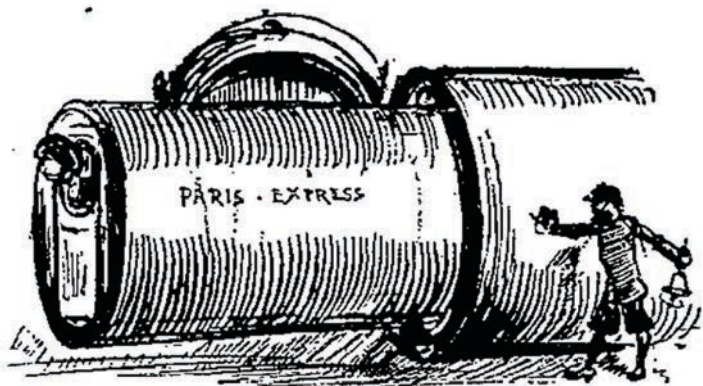
Aunque en el telectroscopio el viaje y la comunicación solo se hacen efectivos mediante la imagen visual -a través de cámaras instaladas en los extremos de los dos tubos- y el tubo de Robida permite la comunicación y el transporte a nivel físico, la forma cilíndrica de ambos instrumentos, los remates que los coronan y rodean, así como los fines para los que fueron concebidos -la comunicación entre largas distancias- hacen que se encuentren en el mismo diseño de representación y de función.

131 ROBIDA, A., *Le vingtième siècle*, pp. 175-176.



UN WAGON DE TUBE.

Fig. 34.- Interior de un tubo, ilustración para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.



Le Tube.

Fig. 35.- *Tubo*, ilustración para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público

Por otro lado, tampoco debemos olvidar las conexiones entre la *Neverwas haul*, la *Steampunk tree house* o incluso, el *Art car* (Fig. 36) fabricado por el colectivo Airpusher¹³² para el *Burning Man Festival* en 2015 con otras ilustraciones de *Le vingtième siècle* de Robida, como por ejemplo la *Aéronef omnibus de la compagnie Générale* (Fig. 37) donde podemos apreciar el revolucionario transporte de la aeronave. Otras ilustraciones como *Station centrale des aéronefs à Notre-Dame* (Fig. 38), *Sur les toits* (Fig. 39) o *Le nuage-Palace* (Fig. 40), nos remiten ya no sólo a ese aspecto de pequeña embarcación aérea que surca los cielos de manera independiente y aislada, sino que nos hacen concebir una sociedad del siglo veinte muy avanzada, tanto, que estará basada en un modo de vida aéreo en el que predominan las estaciones, las tiendas y los hoteles encima de edificaciones antiguas o, incluso, en plataformas sostenidas por globos aerostáticos y energía a vapor:

“Después de un almuerzo rápido, las tres niñas impacientes, dejando una despedida para el Sr. Ponto en su fonógrafo, subieron al ascensor, que los llevó en nada al mirador del hotel. Una aeronave les esperaba. Sin ni siquiera dedicar un minuto al magnífico panorama que ofrecía la vista desde la plataforma del hotel, las niñas se instalaron en el vehículo después de ofrecer la dirección de la modista al mecánico. Mira, a la modista, tenía su hotel o mejor dicho su castillo en Passy, no lejos de las alturas del Trocadero, conectado a la plataforma del Arco del Triunfo por un nuevo barrio aéreo. La aeronave voló en línea recta sobre los puentes superpuestos del Sena, sobre los viaductos dobles y triples, construidos para los diversos tubos, estas arterias llevan, sin cesar, mareas de viajeros desde el corazón a las extremidades de Francia. (...) Desde que el gran problema de la dirección de los globos ha sido resuelto victoriosamente, un cambio importante en la arquitectura de las casas se ha impuesto por la creciente importancia del tráfico aéreo. Anteriormente se entraba en ellas desde abajo y los hermosos apartamentos estaban en los pisos inferiores. Los pisos superiores y los áticos eran para la gente insignificante. Hemos cambiado todo eso. Lo que era natural y lógico para nuestros buenos y pedestres antepasados, personas muy prácticas, se hizo imposible para nosotros.

132 El colectivo Airpusher se define como una tripulación de visionarios que proviene de todos los orígenes y que celebra el amor, el arte y la música. La agrupación cree en el poder de la comunidad y la creatividad, de la colaboración y la inclusión, de la diversión y la tontería. Su pasión radica en crear experiencias memorables con el arte y la música en eventos como *Burning Man* o en pequeñas reuniones íntimas. Para mayor información véase: <http://www.airpushercollective.com/the-art/#thecar> (18/01/2016).

Imposible para nosotros. Ahora entramos en las casas desde arriba, aunque inevitablemente la entrada a la planta baja fue preservada para los peatones. No tenemos dos conserjes, lo que no supone un retroceso; sólo tenemos uno, alojado sobre el techo, en el mirador de la plataforma de llegada misma o en la planta inmediatamente inferior; este portero aéreo se comunica con la entrada inferior por un telefonógrafo, un medio de comunicación muy eficiente para decirle a un visitante: ¡el segundo, la puerta a la izquierda! (...) Los grandes apartamentos están en los pisos superiores, lo más cerca posible de los tejados; En las casas grandes, los inquilinos principales tienen sus propios miradores o miradores-balcones más pequeños. Naturalmente, las casas están numeradas arriba y abajo, y señalizadas con placas, que, levantadas en postes, llevan los nombres de las calles en caracteres lo suficientemente grandes como para ser leídos a una distancia de veinte metros en globo”¹³³.



Fig. 36.- Art car en el Burning Man Festival de 2015. Air-pusher. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Anne Gomez.

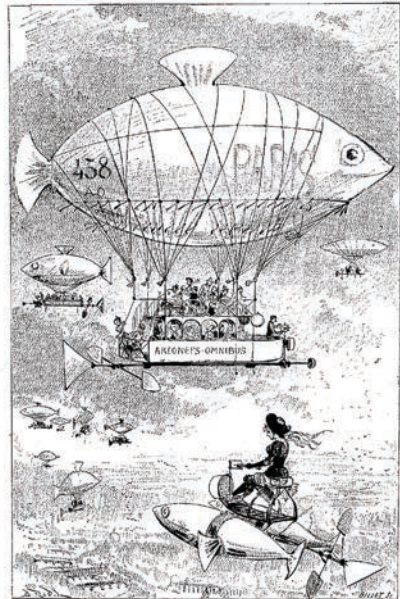
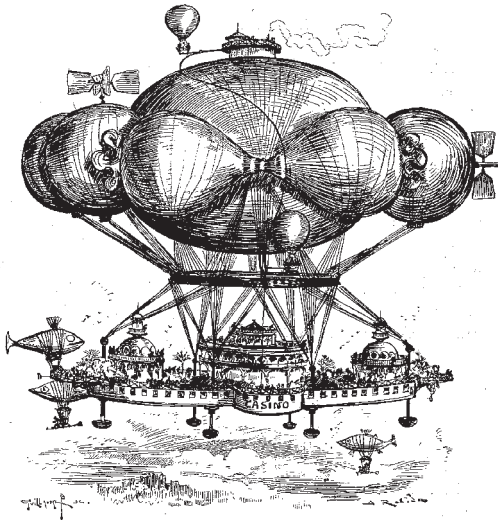


Fig. 37.- *Aéronef omnibus de la compagnie Générale* para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

133 ROBIDA, A., *Op. cit.*, pp. 39-41.



LE NUAGE-PALACE.

Fig. 38.- *Le nuage-Palace para Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida.
 Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

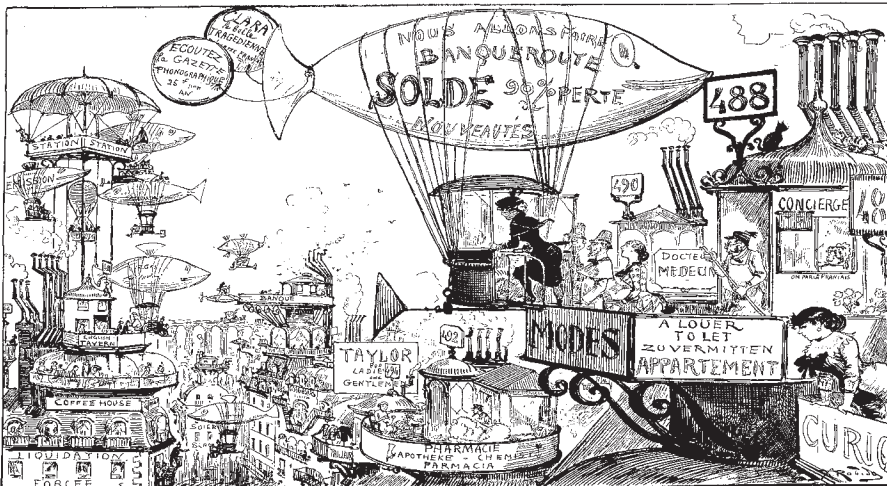
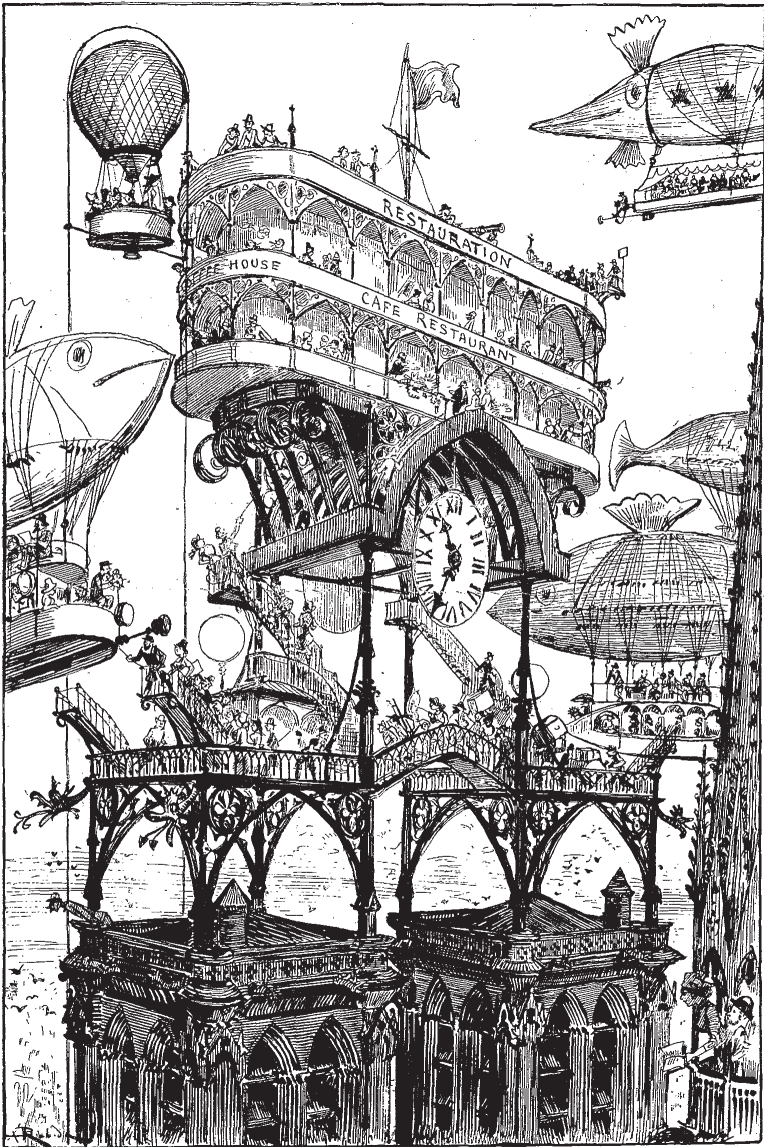


Fig. 39.- *Sur les toits para Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.



12

STATION CENTRALE DES AÉRONEFS A NOTRE-DAME

Fig. 40.- *Station centrale des aéronefs à Notre-Dame* para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

Tanto en las producciones steampunk del *Burning Man Festival* como en las visiones de Albert Robida podemos hallar ese deseo por llevar una vida sobre el nivel terrestre, una vida construida en altura, dinámica e, incluso, itinerante, ya que en el caso de *Le nuagePalace*, la Nave aérea del colectivo Airpusher, la *Neverwas haul* o la *Steampunk tree house*, está siempre presente el movimiento. De esta forma, sea por aire o por tierra, estos artefactos móviles denotan un interés por la exploración de todo cuanto nos rodea, el deseo de vivir en diferentes lugares y de contar con unos instrumentos que sean capaces de adaptar el medio a todas nuestras necesidades.

5. EL UNIVERSO STEAMPUNK

La contracultura y el *mainstream* forman actualmente parte esencial del steampunk, -así lo hemos podido apreciar a largo del presente estudio- que, unidos a los avances tecnocientíficos, nos han ofrecido la posibilidad de reflexionar acerca de cómo ha sido nuestra relación con la tecnología. El movimiento desde su nacimiento está caracterizado por un fuerte eclecticismo, fruto de las diversas reacciones que se han producido en las sociedades antecesoras contra lo “naturalmente establecido”, por lo que tratarán de reivindicar la creatividad concediendo al mundo que nos rodea una mirada nueva, guardando un ojo dirigido al pasado mientras el otro mirará al futuro¹³⁴. Así se pudo apreciar en la I Convención Steampunk, celebrada en California en el año 2008 y así lo describe Jake von Slatt¹³⁵:

“Algunas personas iban completamente vestidas con trajes correspondientes a la época victoriana pero muchos más vestían de una manera ecléctica combinando la anterior moda con el punk y el gótico entre elementos habituales de aventurero pulp o de serie B.” Jake von Slatt (fundador de la Factoría Steampunk y un gran exponente del movimiento)¹³⁶.

Este testimonio pone de relieve una realidad en la que habría que hacer matizaciones dentro de la subcultura ya que, desde el punto de vista histórico, los creadores más puristas optarán por recrearse exclusivamente en la época del vapor, mientras que a otros “no les temblará el pulso” al realizar producciones con un resultado totalmente mixto, combinando steampunk y clockpunk, dieselpunk con gótico, o incluso con influencias de la postal paleofuturista –como hemos podido apreciar anteriormente-, obteniendo así obras enriquecedoras que abrazan la literatura, el arte, la ciencia del pasado y la tecnología moderna. Por esta misma razón, el steampunk se enmarca dentro de la ciencia ficción y, particularmente, del retrofuturismo.

Aunque la Convención Steampunk celebrada en California tuvo una gran repercusión, el movimiento logró consolidarse y difundirse gracias al artículo

134 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, p. 12.

135 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 107.

136 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, p. 8.

de Ruth La Ferla, *Steampunk Moves Between 2 worlds*¹³⁷, publicado en el New York Times el 8 de mayo de 2008. En él se desgranar las características del movimiento y su fascinación por la época victoriana, a las que se irán sumando otras nuevas en función al acercamiento del movimiento con su lado más punk. Gracias a éste, al *do it yourself* o el *do it with others* y apostando por el *arts and crafts*¹³⁸, la obra adopta su actitud más extraña, como si fuera fruto de un invento del científico demente del siglo XIX. Así, se pone de manifiesto cómo ya no satisfacen los diseños y productos de masas hechos en plástico moldeado por inyección, y los artistas steampunk elaboran un nuevo estándar mediante la adopción de materiales tradicionales del s. XIX y su aplicación en la tecnología del s. XXI. Alcanzan así el pasado y el futuro, combinándolos en diseños que, en algunas ocasiones, no son solamente agradables a la vista, sino funcionales, prefiriéndose, por tanto, el objeto hecho a mano¹³⁹. El steampunk tampoco se considerará de gusto exclusivamente masculino, generacional o territorial pues sus seguidores y creadores se dividen por igual entre hombres y mujeres, jóvenes y adultos, de todas partes del mundo¹⁴⁰.

Uno de los creadores más destacados del movimiento es Art Donovan, quien realizó la exposición del movimiento más reconocida hasta la fecha, llamada *Steampunk*, celebrada en el Museo de Historia de la Ciencia de

137 Definiendo el steampunk como una subcultura, que es la expresión estética de un mundo de fantasía, viajando en el tiempo, abarcando música, cine, diseño y moda, manifestaciones todas ellas inspiradas en la edad de los dirigibles y locomotoras de vapor, del casco de buceo de latón y los protosubmarinos.

138 El movimiento arts and crafts surgió en la segunda mitad del siglo XIX con el cuestionamiento de los productos industriales y el retorno a la producción artesanal. Esta reivindicación que se originó en Inglaterra tuvo como principales exponentes a John Ruskin y William Morris. Ambos rechazaban la posibilidad de que los productos industriales pudieran tener valor estético y se imponían a la esclavitud de las máquinas en favor de la actividad artesanal, aunque Morris reconociera ciertas cualidades estéticas, pero como consecuencia de cualidades artesanales y no de la máquina. Partiendo de diferentes premisas, el arts and crafts vuelve a formar parte de nuestra sociedad desde la perspectiva del "hazlo tú mismo", la autosuficiencia, el empoderamiento personal y la responsabilización sobre los objetos. Así, mediante el craftivismo que propugna Betsy Greer -socióloga e investigadora, famosa por publicar *Knitting for Good! A guide to creating personal, social and political change, stitch by sticht*, donde se expone el término- se busca desde conocer los bienes tecnológicos en profundidad, saber cómo funcionan y si se estropean volver a arreglarlos, hasta saber elaborar una crema de verduras (*slow food*) sin tener que recurrir a los precocinados (*fast food*) o fabricar ropa. Así se proclamará el retorno a las artesanías y labores tradicionales desde la igualdad de géneros.

139 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 107.

140 DONOVAN, A., *The art of steampunk: Extraordinary Devices and ingenious contraptions from the leading artists of the steampunk movement*, pp. 12-38.

Oxford en 2010¹⁴¹. Donovan es muy conocido por sus enfoques elegantes y originales, y se ha convertido en un paradigma del movimiento gracias a su experiencia en diseño e ilustración, concibiendo en algunas ocasiones hasta juguetes futuristas¹⁴². Sus proyectos están influenciados no sólo por el estilo industrial, sino también por el art decó, lo retro o la vertiente histórica.

Así concibe el estilo industrial¹⁴³ como una versión simplificada y realista del steampunk¹⁴⁴. Además, apostará por el crisol de culturas en obras como *Shiva Mandala* de 2009, representando el ciclo de la vida compuesto por cinco tipos distintos de piezas, con un astrolabio en el centro -que es copia de uno persa del siglo XIII- y a su alrededor cuatro planetas¹⁴⁵.

Otra obra importante será *Clockwork Universe* creada por Tim Wetherell¹⁴⁶ en 2009 para Questacon, el Centro Nacional de Ciencia y Tecnología de Canberra (Australia). Conceptualmente, la obra está inspirada en las primeras teorías científicas de la astronomía, que creían que el universo, gigantesca máquina determinista, podía ser medido con la suficiente precisión, capaz de predecir fácilmente acontecimientos futuros y explicar el comportamiento de la mayoría de los objetos que nos rodean. No obstante, el artista cree que existen numerosas razones, algunas basadas en la ciencia cuántica y otras más filosóficas, para creer que, a pesar de las apariencias, el universo en el

141 Las obras que se expusieron no sólo contaron con el elogio de la crítica y la atención de la prensa, sino que, según el recuento final, fue la exposición más vista desde que abriera el museo en 1683.

142 PRIETO HAMES, P, *Op. cit.*, p. 108.

143 Este estilo se popularizó desde hace 40 años. Hacia finales de los años sesenta revistas especializadas como *United House Wrecking* proponían todo tipo de opciones de reliquias industriales, agrícolas o náuticas para decorar y amueblar los espacios. Este estilo se popularizó desde hace 40 años. Hacia finales de los años sesenta revistas especializadas como *United House Wrecking* proponían todo tipo de opciones de reliquias industriales, agrícolas o náuticas para decorar y amueblar los espacios. El estilo industrial nace así con la moda de los lofts, espacios para vivir habitados en edificios que, anteriormente, fueron fábricas, oficinas, etc., convirtiendo por tanto los lugares de trabajo en viviendas, partiendo de las estructuras que conformaban su uso original. Predominarán así las superficies rugosas, el ladrillo visto, los revestimientos de cemento y hormigón. Todos los materiales se dejarán en bruto, con tubos de aire acondicionado, tuberías y otros elementos estructurales a la vista. El cristal, las maderas naturales, el hierro y acero se convertirán en los materiales preponderantes en este tipo de decoraciones.

144 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. Cit.*, pp. 96-97.

145 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, p. 121.

146 Tim Wetherell es licenciado en Física por la universidad escocesa de St. Andrews. A pesar de realizar el doctorado en ciencias y dedicar su vida a la investigación de las mismas, se define, en primer lugar, como artista. En los medios artísticos, Wetherell está interesado por la exploración de la fotografía, la escultura y, más recientemente, la pintura.

que vivimos no opera de manera puramente mecánica y determinista¹⁴⁷. Quizás por este motivo, podremos hallar en *Clockwork Universe* un reloj acompañado de múltiples utensilios, como una animación 3D, producida por el artista Antony Williams, con las diferentes fases de la Luna, un medidor de segundos movido por una maquinaria de engranajes o un péndulo metálico, que podría medir el movimiento y la gravedad.



Fig. 41.- *Clockwork Universe*, 2009. Tim Wetherell. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por OpheliaO.

147 Para una mayor información consúltese la página web del artista: http://www.wetherellart.co.uk/pages/sculpture_clockwork.html (19/01/2016).

No obstante, es necesario tener en cuenta que, a nivel general, estas obras destacarán por el contraste de texturas, el uso de materiales naturales, el interés por captar la tercera dimensión y por su grandilocuencia. Esta última característica será un elemento esencial, a través del cual, el steampunk, concibe el mundo que le rodea, creando una tensión melodramática en la que el efectismo, la teatralidad y el enigma juegan un rol primordial.

Todas esas características hacen que el steampunk al ser aplicado en los hogares como elemento de decoración de interiores deba ser cuidadosamente medido. Un exceso de producciones provocaría en los visitantes cierto desconcierto, intimidación y sobresaturación ante diseños que apuestan por una estética casi onírica y ecléctica procedente de la combinación de elementos de diferentes épocas¹⁴⁸. Un apartamento no puede ser solamente un parque de atracciones, por ello, la distribución de la decoración dependerá, en muchas ocasiones, del tiempo que pase la persona dentro del hogar. Por norma general, la decoración será empleada con mesura pues, está constatado que, sin una sobresaturación, el espectador puede captar mejor la esencia cautivadora de este tipo de producciones¹⁴⁹.

Un planteamiento algo diferente es el que desarrolla el artista Hyeronimus Isambard, conocido como Jake Von Slatt (Fig. 42), quien destaca dentro del movimiento por su vertiente más maker¹⁵⁰.

148 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 109.

149 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, pp. 98-99.

150 La tendencia Maker surge con la presentación de la impresora 3D en EEUU de carácter doméstico y cada vez más asequible. El manifiesto Maker deja en evidencia que estamos viviendo una Tercera Revolución Industrial en la que debemos tener en cuenta una serie de valores que giran en torno a la capacidad creativa como actividad intrínseca en el ser humano, única vía para sentirnos plenos. Por ello, compartir lo que hemos creado es esencial, hay que difundir el conocimiento para aprender en colectividad. Regalar es algo desinteresado y satisfactorio que debe propiciarse, de esta forma, otorgamos pequeñas partes de nosotros mismos. El hecho de convertirse en maestro artesano o constructor no significa parar de aprender. Se debe invertir en herramientas que resulten útiles para materializar tu idea, no en un bien de consumo masivo. Es necesario participar no sólo creando productos, sino realizando seminarios, fiestas, eventos o exposiciones. Así el movimiento maker estará influenciado por el activismo del *do it yourself* de los hippies y punks americanos, la cultura autodidacta y emprendedora, y la escena cibercultural/cyberpunk de California que desemboca en hackear la tecnología, apoderarse de técnicas para crear los conceptos que tenemos en la cabeza, customizar los bienes de consumo, dar mejor vida a los objetos, repararlos, reciclarlos y, en algunas ocasiones, convertirlos en arte, estimulando un modelo de vida basado en la cultura libre.

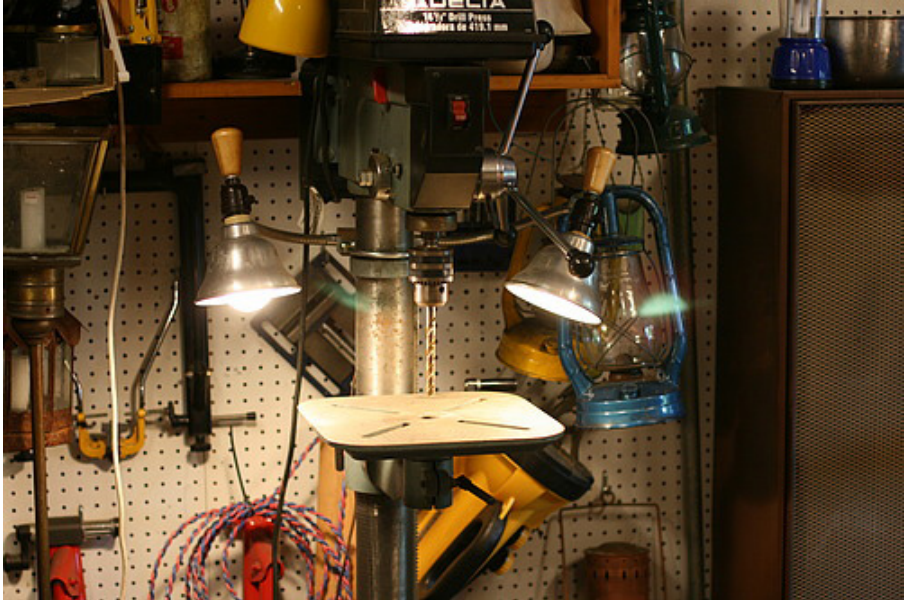


Fig. 42.- Taller de Jake Von Slatt. Fotografía cedida por Jake Von Slatt.

Se describe como un hacker de hardware, manitas, diletante de la tecnología, interesado en la mezcla de la estética del siglo XIX con la tecnología del mundo moderno. A pesar de que para Slatt, el steampunk es algo difícil de definir rígidamente, trata de reflejar en sus obras el espíritu de la subcultura a través de la vinculación de la tecnología y un espíritu romántico. Gran parte de sus producciones, basadas también en el arts and crafts británico y el aspecto del parque temático Tomorrowland de Disney, se encuentran en su página web *Steampunk Workshop*¹⁵¹. Jake von Slatt ha realizado algunas de las creaciones más representativas en su taller Massachussetts, siendo su arte una mezcla de decoración y elementos prácticos. Slatt, trabaja así con piezas y máquinas que recoge de los lugares por donde pasa o que va encontrando y los utiliza de una forma particular, confiriéndoles su propia visión. Enfatiza la vertiente más punk, en lo que tiene de rebelde y “marginal”, pero sin renunciar a una cuidada estética. Su obra gira en torno al arte y la ciencia, conservando un don para reciclar desechos, por lo que su creatividad no sólo reside en un simple

151 Página web de Jake von Slatt: <http://steampunkworkshop.com/about-jake-von-slatt-and-the-steam-punk-workshop/> (19/01/2016).

talento de manitas o carpintero, sino que es un artista que deja su impronta y personalidad en la producción, a través de un diseño muy estudiado. El reciclaje es vital para su producción, una poética muy atractiva al hacer de lo viejo algo nuevo y estético¹⁵².

En su obra *Cerebro Bassington* (Fig. 43) se pueden apreciar estas cualidades. Hecho a base de materiales encontrados, este “cerebro mecánico” se posiciona contra el consumismo masivo que propicia la economía capitalista y la obsolescencia para favorecer el reciclaje y la segunda oportunidad a los materiales¹⁵³. Aunque irá más allá: Con piezas como ésta, el artista pretende mostrar al espectador que hay una funcionalidad tras un estudiado diseño, sin embargo, en sus esculturas, la única pretensión reside en hacer volar la imaginación del que la percibe, ofreciendo a los espectadores la posibilidad de ser nuevos creadores. En sus propias palabras, ante su obra nos encontramos “descubriendo historias secretas y tecnologías obsoletas que conducirán hacia mundos alternativos y fascinantes”¹⁵⁴. Otra producción interesante es su obra *All in one computer* (Fig. 44), un ordenador de estilo victoriano con un teclado parecido al de una máquina de escribir y un monitor de bronce adornado con elementos vegetales dorados. En cuanto a su realización, descompuso el equipo en pedazos y lo reconstruyó como lo hubiera imaginado un inventor de dicho estilo, teniendo en cuenta las partes e informado de su función¹⁵⁵. Jake von Slatt será, además, el autor del *Manifiesto Steampunk* -que más tarde analizaremos en profundidad- en el que ya se pueden apreciar algunas características del movimiento como el desencanto por las promesas del futuro ideal que se hicieron durante el final del siglo XX¹⁵⁶ acerca de una realidad basada en la alta tecnología, laboratorios I+D, reclamando el “házlo tú mismo” para que el producto sea duradero frente a un modelo de vida que en un futuro será desafiante debido al agotamiento del petróleo y el consumismo capitalista masivo del cual se reniega por completo¹⁵⁷.

152 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, p. 28

153 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 109.

154 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, pp. 158-168.

155 ROLAND, P., *Steampunk: Back to the future with the New Victorians*, p.106.

156 Promesas como sirvientes robóticos, coches que se conducirían solos, vacaciones en hoteles orbitando en el espacio o un futuro comprometido con la ecología.

157 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, pp. 216-218.



Fig. 43.- *Cerebro Bassington*, s.a. Jake Von Slatt. Fotografia cedida por Jake Von Slatt.



Fig. 44.- *All in one computer*, s.a. Jake Von Slatt. Fotografía cedida por Jake Von Slatt.

Algunos aspectos de la obra de Slatt serán compartidos por Richard Nagy “Datamancer”, quien comenzó su trayectoria artística en un garaje de Nueva Jersey. Pese a su fallecimiento en el año 2013, ha pasado a la historia del movimiento maker y steampunk como uno de los mejores artistas en modificar los bienes de consumo mediante un sentido craftivista muy personal y romántico. Sus creaciones más personales incluyen el *Portátil steampunk* (2007) (Fig. 45) y el *Ordenador personal gótico del arzobispo*. Este artista aprecia cómo el steampunk ayuda a que la gente pueda plantearse la importancia de las artes, culturalmente obsoletas, de la fabricación frente al consumismo exacerbado que predomina en la sociedad. Frente a este tipo de conducta, Datamancer creaba obras en las que cada pieza capturase

a la perfección un momento del tiempo. Así, produjo composiciones al estilo victoriano, gótico o art déco¹⁵⁸, mostrando una estética ecléctica y en las que, en algunas ocasiones, todo el funcionamiento interior se muestre hacia el exterior, sin tratar de ocultarlo¹⁵⁹. Todo cuanto hemos señalado nos lleva a plantearnos hasta qué punto el mirar hacia atrás, hacia lo retro, es un acto original, reinterpretaivo o copia¹⁶⁰. En este sentido, los estudios de MackinneyValentin son muy clarificadores al investigar la influencia retro en nuestra actualidad, distinguiendo tres tipos de producciones retro: el revival material, cuando se manifiesta una reproducción total del bien o parcial; el revival inmaterial, cuando se crea un bien partiendo de la reinterpretación o influencias de movimientos u otras producciones; el revival literal, cuando creamos un bien partiendo de la copia directa atendiendo a lo inmaterial¹⁶¹. Por lo tanto, en ambos ejemplos, *Portátil steampunk* y *Ordenador personal gótico del arzobispo* se atiende a un *revival* inmaterial ya que, por una parte, recurre a la imagen del ordenador presentada en la actualidad para remontarse al s. XIX victoriano y posibilitarla mediante una red compleja de mecanismos y engranajes que operen entre sí. Mientras que, por otra parte, se sirven de la introducción de elementos antiguos originados a finales del s. XIX, como hará Slatt con la máquina de escribir en *All in one computer*, para concebir cómo serían los accesorios contemporáneos del ordenador, en este caso, el teclado.

Sea como fuere, es importante añadir que, la teoría Mackinney Valentin cobra aún mayor fuerza reflejándose en la tendencia al arqueomodernismo en la que los artistas crean sus producciones artísticas apoyándose en acontecimientos, personajes, dispositivos o producciones técnicas que realmente existieron. Los artistas recuperarán así objetos del pasado modificando solo algunos de los elementos deseados y posibilitando, en nuestro presente, una retrospección hacia el pasado donde fue usado¹⁶².

158 Página web de Datamancer: <https://datamancer.com/about> (22/01/2016).

159 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, pp. 106-109.

160 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 110.

161 MACKINNEY-VALENTIN, M., *Old News? Understanding Retro Trends in 21st Century Fashion*, pp. 68-69.

162 SANZ, J.F. *et alii.*, *Futur Antérieur*, p. 7.



Fig. 45: *Portátil steampunk*, 2007. Datamancer.
Cedida por los gestores de la web de Datamancer.com.

Así, por ejemplo, el grupo musical finlandés steampunk Pepe Deluxé, que se define como una “orquesta colectiva intercontinental dirigida por James Spectrum, Barón de Sealand, y Paul Malmström -explorador de mundos conocidos y desconocidos-”¹⁶³, recuperará del pasado un instrumento concreto, el theremin, uno de los primeros instrumentos musicales de carácter electrófono surgido en el siglo XX, cuya única diferencia con los originales es que la función que lleve a cabo se realizará en un contexto totalmente diferente al de origen¹⁶⁴. Otro instrumento del grupo que será de invención propia es una máquina que ofrece una percusión neumática. Además, como suele ser frecuente en los espectáculos steampunk, formarán parte de su escenificación textos poéticos, proyecciones de imágenes o ilustraciones retro, e incluso collages caleidoscópicos, mezclando así realidad e imaginación y consiguiendo una atmósfera multisensorial con la combinación de diversos recursos artísticos. En cuanto a la influencia estética, los espectáculos steampunk heredan las formas artísticas más variadas de finales del siglo XIX y principios del XX, como las procedentes del *burlesque*, *pin-ups*, *vaudeville*, *théâtre des variétés*, circo o incluso danza del vientre¹⁶⁵.



Fig. 46.- Hortense, 2007. Kinetic Steam Works. Cedida por Kinetic Steam Works.

163 Página Web de Pepe Deluxé: <http://pepedeluxe.com/> (22/01/2016).

164 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 110.

165 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, pp. 192-195.

Otra artista que recuperará técnicas olvidadas será la fotógrafa Libby Bulloff, que trabaja con técnicas antiguas para cubrir con un velo retro la fotografía contemporánea, estudiando así la fotografía del colodión húmedo, una técnica que apareció en 1850 y que reemplazó el daguerrotipo. Cuenta con un estudio de fotografía sobre placa de estaño, donde realiza retratos y naturalezas muertas a la antigua. Así, ella considera que “las fotografías en blanco y negro consiguen una energía visceral de la que las imágenes de pixel están desprovistas. Las rayas y los defectos dejan una fotografía natural y perfecta. Cada uno de nuestros ferrotipos es único e imprevisible, no hay copias”¹⁶⁶.

En cualquier caso, independientemente del tipo de revival que lleve a cabo el artista, debemos enfatizar su capacidad crítica ante la sociedad en la que se produce, cualidad que lo hace único.

Así, desde esta misma perspectiva, actuará también el grupo Kinectic Steam Works¹⁶⁷, fundado en 2005 en San Francisco por un grupo de artistas que exaltan la energía a vapor, el arte cinético y el arte industrial, a través de producciones como *Hortense* (Fig. 46) las cuales pondrán de manifiesto las diferencias entre artista y fabricante. Mientras los primeros crean instalaciones, esculturas y otros objetos inspirados en la estética steampunk enfatizando la teatralidad, los segundos restaurarán máquinas obsoletas y modificarán la tecnología moderna. Además, se pondrá en tela de juicio hasta qué punto ha llegado la mecanización a nuestras vidas.

El impulso exacerbado por humanizar y personalizar la tecnología, conduce a originar el interés por estudiar la fusión entre lo orgánico y lo mecánico, tal como se puede apreciar en la serie de dibujos *Mecanismos* de Vladimir Gvozdev¹⁶⁸, en los que encontramos, desde un camaleón hasta un perro, con

166 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, pp. 25-27.

167 Kinetic Steam Works se define como una organización artística y educativa sin ánimos de lucro que trabaja para preservar y promover el patrimonio, los artefactos y las tecnologías impulsados por el vapor, a través del estudio de sus respectivos motores. Además, el grupo estará compuesto por fabricantes, ingenieros, artistas y entusiastas de diversos talentos que enseñarán las habilidades y el conocimiento necesarios para la restauración, reparación y elaboración de artefactos industriales. La agrupación ha destacado por su participación en eventos bastante reconocidos como The Edwardian Ball, Coachella, Maker Faire, The Crucible's Fire Arts Festival, The Railroad Revival Tour, aunque también han trabajado en algunos eventos privados. Confróntese en: <http://kineticsteamworks.org/wp3.5/> (24/01/2016).

168 El pintor ruso e ilustrador Gvozdariki adopta así el rol de científico loco mediante la identificación con un legendario mecánico alemán que se volvió demente tras la derrota de su país en la Primera Guerra

referencias a lo orgánico pero compuestos por engranajes, lo que nos lleva a pensar en la idea de cómo la tecnología invade por completo la naturaleza. Esta perspectiva más radical nos conduce hasta la serie de esculturas de Mike Libby¹⁶⁹ con obras como *Dynastidae Eupatorus Gracilicornis* (2009), en la que gracias a pinzas, limas, papel de lija o alicates, se aprecia el interés del artista por capturar insectos y modificarlos haciendo una mezcla entre lo orgánico y lo mecánico, pero no con un objetivo práctico y funcional, sino con un fin estético y basándose en historias de la ciencia ficción, donde se presenta a muchos seres alienígenas en forma de insectos que vienen a invadir La Tierra¹⁷⁰. En palabras del artista:

“La tecnología está descubriendo que las características de diseño más eficientes son las que provienen de los medios naturales. Con el tiempo e irónicamente, esta tecnología se parecerá mucho a las especulaciones de la ciencia ficción. En esta inspiración de ambos campos es donde opera Insect Lab (...) a través de una actitud artesanal paciente y experimentada. La obra no tiene la intención de funcionar, sino que se trata de insinuar juguetona y astutamente que posiblemente podría hacerlo”¹⁷¹.

Este interés por la tecnología, la naturaleza, la ciencia ficción y los experimentos científicos, nos llevará hasta el rol de científico loco que podemos encontrar en el steampunk¹⁷².

El movimiento, hará así un estudio del papel que juega la ciencia y sus avances en la sociedad a través del científico, quien se convierte en figura paradigmática dentro del mismo. En cuanto a este rol de sabio loco, podemos

Mundial. El pobre hombre fue internado en un asilo donde pasó sus últimos días diseñando armas secretas para prepararse para la siguiente Guerra Mundial. Una visión que refuerza la ucronía del ¿Qué pasaría si...? por ejemplo, un científico hubiera realizado experimentos con animales para utilizarlos como armamento en la Segunda Guerra Mundial.

169 Mike Libby, es un artista graduado en escultura por la Escuela de Diseño de Rhode Island en 1999. En este mismo año creará el estudio Insect Lab, donde se hará evidente su faceta como artista multidisciplinario produciendo esculturas, dibujos o collages, utilizando diversos tipos de materiales. A través de este proyecto, Libby trabaja asiduamente con escritores de libros, editores, miembros de la comunidad de ciencia ficción, educadores, galeristas y conservadores de museos, además de participar en eventos de artesanía de alto nivel como CraftBoston o en instituciones como Smithsonian.

170 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, pp. 109-116.

171 Página web de Mike Libby: <http://insectlabstudio.com/statement/> (24/01/2016).

172 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 111.

encontrar sus orígenes en la Edad Media bajo la figura del alquimista solitario que pasa la mayor parte de su tiempo buscando la piedra filosofal, el secreto de la transmutación del hierro en oro o el serum de la vida eterna y que se convertirá, con el paso del tiempo, en un hombre de ciencia que conoce los secretos de la vida mediante su curiosidad sobre los misterios de la naturaleza. Por lo tanto, el contexto en el que surge el científico está protagonizado por un fuerte misticismo, fruto del desvelo de la alquimia corporal, el protagonismo del magnetismo y la hipnosis¹⁷³.

Con la llegada de la Revolución Industrial, el científico que busca sus respuestas en las ciencias más ocultas va desapareciendo. Surge el mundo del vapor y la electricidad, donde los científicos intentan corroborar sus hipótesis mediante la tecnología y, por ello, ésta avanza tan rápido. El frenesí del saber y del poder empiezan a desarrollar una perspectiva de superioridad del ser humano frente a la naturaleza a medida que se va fraguando la idea de científico al servicio de la sociedad y pretendiendo mejorar el mundo al descubrir nuevas tecnologías que lo posibiliten. En la literatura es donde más se ha evidenciado, presentando a éste desde dos perspectivas diferentes:

Profundizaremos, en primer lugar, en la idea de científico loco y, posteriormente, abordaremos el segundo modelo de científico distraído como persona solitaria y egocéntrica a quien apenas le importa la humanidad y, además, será víctima de mofas por sus perspectivas demasiado avanzadas y ambiciosas. Por ello, se refugiará en sí mismo y urdirá un plan para destruir el mundo ingrato. Su aspecto más perverso vendría a ser aquel que dirige sus investigaciones en torno a la modificación del hombre. Así, el científico loco, partiendo de las teorías del doctor Frankenstein, querrá hacer un ser mecánico, impávido e inmortal. A pesar del riesgo que supone dar consciencia a una máquina muy compleja, el científico se dispondrá a experimentar, pues sus anhelos por mecanizar al ser humano y perfeccionar su estructura frágil serán acrecentadas en su día a día¹⁷⁴. Buen ejemplo de ello podemos encontrarlo en cortometrajes de animación como *Consurgo* (2009) de la compañía Colorbleed, en la que se muestra la combinación de ser humano y máquina. *Las misteriosas exploraciones geográficas de Jasper Morello* (2005) de Anthony Lucas, nos presentarán una ciudad llamada Gothia en la que la vida se desarrolla por completo en el aire a través de transportes mediante dirigibles,

173 SANZ, J.F. et alii., *Op. cit.*, p. 24.

174 *Ibidem*, p. 25.

sin saber lo que podría ocurrir en la tierra. Jasper Morello se encargará de buscar la cura a una epidemia que está asolando su ciudad y encontrándola en una isla perdida a través de una criatura que se alimenta de carne humana y con la cual se encargará de experimentar el doctor Belgon a costa de la vida de la tripulación. El cortometraje de Anthony Lucas fue nominado al Oscar en 2006 y nos presenta un mundo distópico en el que los humanos no son de carne y hueso, sino que aparecen como sombras chinescas perdidas en un mar de nubes.

En el mismo estilo se desarrollará el cortometraje de Andrey Shushkov, *Invention of Love* (2010), en el que a través de una historia de amor se nos confrontarán un mundo natural con otro totalmente industrializado y desarrollado. Aunque aparentemente ambos mundos son buenos, el segundo aboca a un alto grado de dependencia tecnológica, a la polución del aire -debido a las industrias- y a una artificialidad sin límites que transforma por completo la naturaleza, hasta un punto tal, que vivir en la base del mundo industrializado supondría la muerte debido a la alta contaminación existente. Como ocurre a la mujer del protagonista quien intentará devolverle la vida convirtiéndola en una máquina sin emociones. La alienación de la máquina será retomada también en el libro de *Jack et la mécanique du coeur* (2007) y en su posterior adaptación cinematográfica homónima en 2014, mediante la figura del protagonista, Jack, un joven que nace el día más frío del mundo y, por ello, se le ha de sustituir el corazón helado por un reloj cuco, con la única condición de que jamás podrá enamorarse para que sus mecanismos funcionen correctamente. Por tanto, el reloj significará el miedo, no sólo a enamorarse, sino también a lo que sería la condena de vivir siempre supeditado a los deseos de los demás con el fin de no alterar el corazón-reloj. No obstante, bajo esta dialéctica mecánicobiológica subyacen los miedos infantiles del protagonista a afrontar la verdadera realidad y, sobre todo, aquellos otros temores relacionados con el tránsito de una edad joven a una edad adulta cristalizando, todo ello, en la construcción de una frontera metafórica que reflexiona sobre el ser autómatas y el ser humano independiente.

Esa temática también nos remite a la ópera steampunk de *Dolls of New Albion* (2012) dirigida por Paul Shapera, en la cual se aprecia la alienación por la máquina desde su lado más intimista. Annabelle McAlister se esfuerza en reencarnar al difunto amor de su vida en un autómatas. La experiencia teatral steampunk vendrá definida tanto por la temática de la obra, como por

los elementos que conforman la escenografía, los cuales nos remitirán a dos historias. Por un lado, la historia técnica que detalla su construcción para la obra teatral y, por otro, su vertiente fantástica, su función dentro de la ficción teatral¹⁷⁵.

En cuanto a las visiones más distópicas del steampunk, éstas vendrán representadas de formas paradigmáticas de la mano de autores como Kazuhiko Nakamura¹⁷⁶, con su serie *Automatom* (2006) (Figs. 47-49) en las que aparecen seres mitad máquina -de influencia del siglo XIX- y mitad humanos, o en las ciudades distópicas de Sam Van Olffen que contrarrestan las visiones optimistas de futuro que producían las postales de finales del siglo XIX con las influencias del steampunk (su apreciación por la maquinaria a vapor y los mecanismos a base de engranajes) y la estética más oscura y crítica que le otorga el dieselpunk (altos edificios, art déco, energías eléctrica o nuclear y las diferentes guerras acontecidas en el siglo XX). Esto cristalizará en producciones realizadas con la técnica *sampling graphique*¹⁷⁷, tales como *Les Vieux Amants* (2008) (Fig. 50) *Machine* (2008) (Fig. 51) o *Sigle Lyon* (2011) en las que se muestra al ser humano atado a las máquinas e incluso fusionado con ellas al haber varios elementos humanos en su interior, tal como ocurre en la última, donde aparecen envueltos en una arquitectura gigantesca que los empequeñece y atrapa al estar repleta de engranajes, cables, bobinas, manivelas y tuberías. Representará cómo el hombre es indigno del planeta sobre el que vive y en el que, como una fiera, todo aquello que hace e inventa contribuye a su pérdida¹⁷⁸.

175 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, pp. 194-195.

176 Nakamura, alias Almacan, es un artista de Kawasaki, Japón. Desde el principio de su trayectoria profesional se vio fuertemente influido por el pintor manierista italiano del siglo XVI Arcimboldo, dada la gran admiración que sintió por su maestría para realizar rostros humanos compuestos a partir de una combinación de varios objetos. No obstante, Nakamura propondrá en sus creaciones un nuevo tipo de ilusionismo partiendo de algunas obras de los pintores flamencos Bruegel, artistas contemporáneos como H.R Giger o Ernst Fuchs, de movimientos artísticos como el expresionismo alemán, el surrealismo o el cyberpunk, también de personajes extraños provenientes de películas como el *Gabinete del Doctor Caligari*, *Nosferatu*, *Metrópolis* o *La ciudad de los niños perdidos* y, finalmente, de obras literarias como *La metamorfosis de Kafka*. Nakamura intentará reflejar en sus obras “la extrañeza fantástica de las máquinas, pero también el dolor que experimentan los hombres al coexistir con sus máquinas”. Para mayor información véase: STRONGMAN, J., *Steampunk. The art of victorian futurism*, p. 136.; CADAFALCH, A., *Steampunk: Visions d'un autre futur. 31 portraits d'artistes à travers le monde*, p. 146.

177 Término para aludir a la técnica del collage empleada con la tecnología informática actual.

178 COLSON, R., *Op. cit.*, pp. 405-407.

En palabras del propio artista:

“El instinto de supervivencia de la especie es tal que el ser humano mostrará su lado más ingenioso para asegurar su supervivencia como las ratas y las cucarachas. Debatiéndose entre los dos, el hombre se mostrará patético y sublime, despreciable y heroico. Este es el estado que intento representar en las imágenes, más exactamente: una patética y pequeña entidad que ha construido cosas muy grandes para él y que puede asegurarle tanto su destrucción como su salud”¹⁷⁹.



Fig. 47.- *Automatom* serie *Automatom*, 2006. Kazuhiko Nakamura.
Imagen cedida por Kazuhiko Nakamura.

¹⁷⁹ Término para aludir a la técnica del collage empleada con la tecnología informática actual.



Fig. 48.- *Brain Tower*, serie *Automatom*, 2006. Kazuhiko Nakamura.
Imagen cedida por Kazuhiko Nakamura.



Fig. 49.- serie *Automatom*, 2006. Kazuhiko Nakamura.
Imagen cedida por Kazuhiko Nakamura.



Fig. 50.- *Les Vieux Amants*, 2008. Sam Van Olffen.
Cedida por Sam Van Olffen.



Fig. 51.- *Machine*, 2008. Sam Van Olffen. Cedida por Sam Van Olffen.

La misma inclinación hacia ese lado perverso puede manifestarse incluso en videojuegos como *Bioshock* (2007) por su ambiente retrofuturista, mezclando el estilo art déco en arquitecturas y carteles de la ciudad submarina de Rapture, con los Big Daddy vestidos con escafandra parecidos a ciborgs submarinistas antiguos y el empleo de diferentes tipos de energía en la ciudad distópica como las Raygun (Figs. 52 y 53).



Fig. 52.- *Captura de pantalla del videojuego Bioshock*.
Todos los derechos reservados para 2K Games.

Tras haber visto el alarde creativo que puede desplegar la idea del científico loco, como mencionamos anteriormente, aparece en el steampunk también el modelo de científico distraído, quien no tiene equivalente en su ingenio y destaca por su pobre conocimiento del mundo que le rodea. Sus descubrimientos revelarán locuras y sinsentidos, pero sin ninguna intención malvada, ya que simplemente dejan ver el lado más fantástico e incluso surrealista de la ciencia. Ese científico sería un hombre inofensivo que crearía sus inventos sin ningún rencor hacia la humanidad. Soltero y marcado por la soledad, se le puede representar de muchas formas, casi siempre bajo una fachada un poco estrafalaria, cabello escaso o raro, semblante a veces enérgico, otras feroz y un cuerpo enclenque o poco habituado a hacer ejercicio. Aunque intenten utilizar la ciencia con un fin humanista, en la mayoría de las ocasiones, se encontrarán desbordados por sus invenciones, ya sea por su ensimismamiento o por su sed de conocimiento¹⁸⁰.



Fig. 53.- *Captura de pantalla del videojuego Bioshock.*
 Todos los derechos reservados para 2K Games.

En este sentido podremos encontrar producciones artísticas como la instalación *Forevertron* (Fig. 54 y 55) en Prairie Du Sac (Wisconsin), creada por Tom Every -alias Dr. Evermor- que presenta una longitud de treinta y seis metros de ancho, dieciocho metros de profundidad y quince metros de altura, esta será el paradigma del *do it yourself* y preceptos *maker* al rescatar tecnología ya existente y obsoleta para convertirla en un verdadero parque temático. Recuperando materiales como dos dinamos eléctricas construidas por Thomas Edison en 1882 o la cámara de descontaminación de una misión

¹⁸⁰ SANZ, J.F. et alii., *Op. cit.*, pp. 26-32.

espacial Apolo, así Every ha formado en torno a sus producciones una historia, configurando la “*steamimage*”¹⁸¹, que estará acompañada de esculturas de animales mecánicos como insectos gigantes y una sinfonía de setenta pájaros mecánico-musicales¹⁸².



Fig. 54.- *Forevertron*, Prairie Du Sac, Wisconsin, 1980. Dr. Evermor.
Fotografía extraída de wikimedia y realizada por Jeremy Faludi.

Otro aspecto llamativo del steampunk es su interculturalidad, producida por un mundo globalizado gracias a la Revolución Digital y al avance de internet que permiten cada día que millones de personas entren en contacto instantáneo entre sí. La introducción del *Personal Computer* a precios asequibles originó un cambio de vida -que conllevó la aparición de teléfonos móviles o mails-, y en poco tiempo se trasladó también al ámbito de las telecomunicaciones -surgiendo las tecnologías de la información y la comunicación-, a la vida social a través de redes sociales o las tecnologías de empoderamiento personal, y a la vida laboral -con el trabajo online y la

181 El doctor Evermor dedicó su vida a construir una máquina antigravedad y una nave espacial que le catapultaría desde la falsedad de este mundo a la verdad y a la energía definitiva del otro mundo. El doctor creía que podría proyectarse así mismo hacia el cielo, mediante una combinación de campos magnéticos con energía eléctrica procedente de un relámpago de fuerza magnética. Su nave espacial es una bola de cristal dentro de un huevo de cobre. Hay también una máquina antigravedad fabricada a partir de una de las primeras máquinas de rayos X, una casa de té para que la reina Victoria y el príncipe Alberto observen el evento, un telescopio para que los curiosos vean cómo Evermor vuela para encontrarse con Dios y una máquina receptora que transmitirá de vuelta a la Tierra el mensaje de Evermor cuando llegue a su destino definitivo.

182 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, pp. 92-98.

desaparición o modificación del ritmo cotidiano de los trabajos físicos¹⁸³. Así las fronteras entre vida pública y privada, lo real y lo virtual, cuerpo y mente se difuminan y se vuelven territorios inciertos¹⁸⁴.

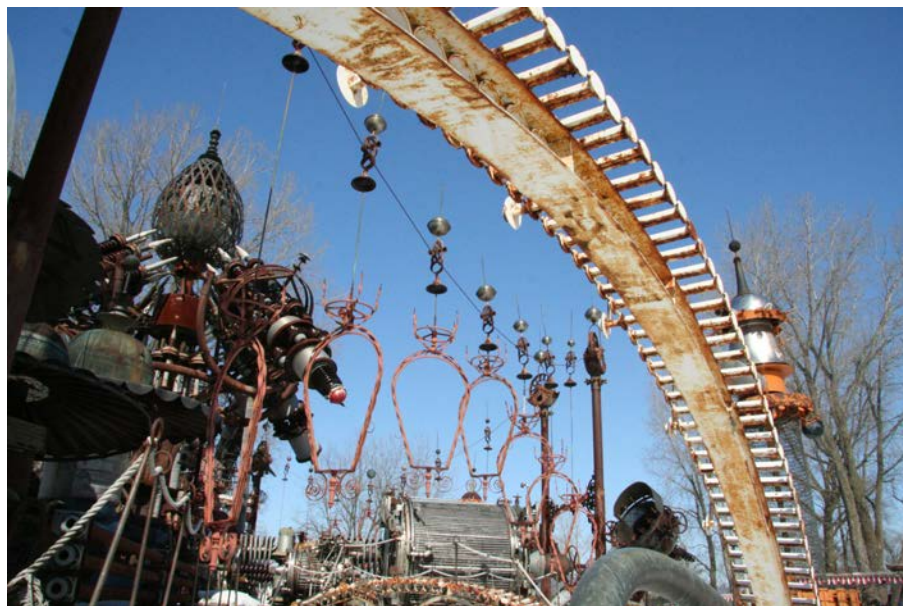


Fig. 55.- *Detalle de Forevertron, Prairie Du Sac, Wisconsin, 1980. Dr. Evermor.*
Fotografía extraída de wikimedia y realizada por Jeremy Faludi.

Pese a todo, estas circunstancias también permitirán que estilos como el steampunk se expandan por el mundo, pudiéndose hablar de un fenómeno globalizado en el que artistas como James NG, nacido en Hong Kong, reinterpretan el movimiento y la historia desde una perspectiva china. Este artista se preguntará qué hubiera ocurrido si China hubiera sido la primera ciudad en modernizarse y en vivir la Revolución Industrial¹⁸⁵, lo que puede apreciarse en producciones como *Inmortal Empress* inspirado en la emperatriz viuda Cixí de la dinastía Qing, en la que podemos ver cómo en el trono aparecen elementos orientalizantes, a través de recursos como la epigrafía y

115

183 ROSELLÓ ROMÁN, E., *Crafts, Makers y III Revolución Industrial*, pp. 19-29.

184 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 111.

185 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, p. 215.

los dragones chinos mezclados con manivelas y chimeneas procedentes de la estética industrial. Además, en su obra *Imperial Airship*, se puede evidenciar como el inventor está al servicio de la familia imperial, creando un barco volador a modo de dragón chino que parece reproducir a nivel estructural la forma de un dirigible propulsado por aspas¹⁸⁶.

Además, la globalización permitirá también que el steampunk deje de ser un arte crítico y alternativo al pasar por el filtro del mainstream¹⁸⁷ello no quiere decir que pierda todo su interés, pues gracias a esto contamos con otras perspectivas diferentes sobre el movimiento. Buen ejemplo de este fenómeno son los diseños retrofuturistas del diseñador de Vogue Alexander McQueen¹⁸⁸ como el llevado a cabo para unos zapatos en 2010 utilizando chapa y tornillo y evocando el ambiente fabril de la Revolución Industrial. Otro artista que trabaja para Vogue, Tim Walker también mostrará aspectos steampunk y retrofuturistas en su trabajo fotográfico titulado *Mechanical Dolls* (2011), empleando el autómatas como máquina que imita la figura y el movimiento de un ser animado, aunque se da la paradoja de que el autómatas no es un juguete, un karakuri del siglo XVIII japonés, sino una persona de carne y hueso¹⁸⁹. También se puede apreciar el *mainstream*, a través de la decoración de interiores, empleando el steampunk dentro del estilo industrial como

186 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 112.

187 El término de origen inglés está compuesto por dos expresiones: “main” que significa “principal” y “stream” que expresa “corriente o flujo”. Así servirá para referirse a las principales vías de creación apoyadas por el sistema capitalista de masas y con altas probabilidades de ser booms comerciales.

188 Además, en las pasarelas de Vogue de 2008 ya se podían apreciar influencias punk mezcladas con vestidos de crinolina y fracs militares. En los desfiles de primavera 2009 y 2010, McQueen utilizará motivos creados por ordenador e inspirados en la evolución para hacer corssets, vestidos, pantalones y chaquetas asociados al retrofuturismo y a lo distópico. En el mundo imaginado por McQueen, los polos glaciares se habían fundido y los humanos habían vuelto a vivir en el mar gracias a las biotecnologías, apreciándose así un agudo sentido de la ucronía.

189 Este trabajo tiene un sentido crítico, pues trata al ser humano como a un autómatas. Para vivir necesitamos a alguien que nos de cuerda, pues no somos independientes, sino totalmente dependientes de alguien o de algo. Esta visión del autómatas, la importancia del engranaje y la biela, nos remite a un estado psicológico en el que nos refugiáramos en la inercia de los mecanismos para evadir la realidad o quizás, simplemente, resulta más fácil seguir la doctrina impuesta por el sistema sin el cuestionamiento de nada. Por otro lado, este recurso ha llegado hasta nuestros días mediante una combinación del vaudeville francés, del vodevil americano y la mezcla con el théâtre des variétés en el que podríamos contemplar una bailarina sobre la plataforma de una caja de música, bailando de forma real en un espectáculo. Así encontraremos una influencia directa en el Cirque du Soleil Kurios que mezclan estos elementos, más el interés por el steampunk y el resultado estético de un gabinete de curiosidades.

sucede en la *cafetería Truth* (Fig. 56), ubicada en África del Sur. La decoración realizada por el grupo de Haldane Martin mezcla lo retro y lo contemporáneo en una estética en bruto y elegante¹⁹⁰.

El edificio, que data de finales del siglo XX, cuenta con dos plantas y el trabajo en él consistió en desvestir los muros para encontrar la piedra y el ladrillo de sus orígenes, así como equiparlo con teléfonos antiguos, máquinas de escribir y otros elementos del pasado, formando un escenario antiguo que se articula en torno a un viejo torrefactor, una mesa grande de ocho metros compuesta con pies de tubos industriales, recubierta de una placa de pino y asientos que van desde tapizados en cuero hasta convertirse en taburetes de bar¹⁹¹. Incluso los *juguets* del Doktor A (Fig. 57) podrían situarse dentro del mainstream al estar influidos por la época victoriana y el steampunk, pues incorpora a sus producciones metales oxidados de latón o remaches¹⁹².



Fig. 56.- *Truth Coffe*, 2010. Haldane Martin. Fotografía extraída de Wikimedia y subida por el portal web Yatzer.

190 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 112.

191 BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, pp. 100-106.

192 *Ibidem*, pp. 24-25.



Fig. 57.- *Juguetes, s.a. Doktor A.* Imagen cedida por Bruce Whistlecraft.

6. LA POSICIÓN CRÍTICA DEL MOVIMIENTO STEAMPUNK: PROPUESTA ESTÉTICA EN UNA SOCIEDAD POSTMODERNA

Una vez asentadas las bases estéticas del movimiento steampunk y apreciadas sus características a través de algunos autores y obras paradigmáticos, se hace necesaria la reflexión crítica del movimiento para ubicar la función y aportaciones que éste realiza dentro de la sociedad.

Esta posición crítica estará estructurada en torno a dos temáticas que afectan a la articulación interna del propio movimiento: la primera, más breve, dedicada a la revisión del manifiesto steampunk así como a la intencionalidad ucrónica y nostálgica; la segunda, de mayor extensión, estará destinada a las tensiones y problemáticas que surgen dentro de la subcultura. Dichos contrapuntos serán estudiados, a través del análisis de producciones concretas, ya que el movimiento es variado y cuenta con diversas subtendencias. Por consiguiente, el análisis pormenorizado de casos concretos dará a conocer la compleja relación de los diferentes valores estéticos del movimiento y su proyección. Entre aquellos más relevantes podremos reseñar: los valores kitsch y camp, la actitud retro y nostálgica, la ironía y la parodia o cómo la ucronía pasará a convertirse en simulacro.

6.1. *Hacia una visión ucrónica y nostálgica a través del manifiesto*

A lo largo de los anteriores capítulos, hemos podido percibir cómo el movimiento steampunk invita no sólo a reflexionar sobre su origen histórico-artístico, sino también a profundizar sobre un aspecto de mayor relevancia como es la relación ser humano-tecnología. Desde el manifiesto steampunk, puede verse una declaración de intenciones muy crítica respecto a este particular:

“¿Qué tipo de futuro te prometieron? Cuando era joven, me dijeron que tendría criados robots que atenderían todas mis necesidades, coches que conducirían solos mientras yo leía el periódico, y vacaciones en hoteles orbitando en el espacio. Cuando era un poco mayor, me prometieron comunidades respetuosas con el medioambiente donde todos viviríamos juntos con nuestros pijamas blancos bajo cúpulas geodésicas”¹⁹³.

193 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, p. 216.

Por un lado, seguimos percibiendo esa fascinación tecnológica, un interés por explorar el espacio y por adquirir un desarrollo tecnológico que posibilite un amplio grado de autonomía sin que sea corrosivo para la naturaleza, incluso llegando a esbozar una tendencia hacia lo que actualmente se denomina *greenpunk*¹⁹⁴. Sin embargo, tras la fase de la fascinación tecnológica también llegaría la decepción al *steampunk*:

“(…) Pero en la época en que llegué al instituto, dejaron de hacer promesas sobre el futuro. Todos estábamos convencidos de que íbamos a hacernos adultos en un mañana postapocalíptico, en el que vagaríamos por paisajes desérticos con peinados punk-rock en nuestros vehículos improvisados a la búsqueda del siguiente galón de gasolina. Cuando las cosas empezaron a mejorar de nuevo, nuestro futuro siguió siendo oscuro. Nos convertiríamos en disqueteras de carne humana con datos implantados en nuestras cabezas y misteriosas entidades sombrías determinando nuestros destinos, entidades que podrían ser humanas o no, o ni siquiera “estar vivas”(…) Hoy, el único futuro que nos prometen es el que está en desarrollo en los laboratorios de las compañías mundiales de I+D (…) Nuestra sociedad te hará agachar la cabeza y trabajar un poco más, te pondrá a prueba con más fuerza, y tal vez te permitirá comprar ese televisor HD de cincuenta pulgadas en Amazon.com (….)“Si quieres algo bien hecho, hazlo tú mismo”. No has oído eso últimamente, ¿verdad? Excepto quizá de alguien que pretendía venderte suministros para el hogar. Pero todo lo demás tiene la etiqueta de “piezas inservibles para el usuario”, incluyendo tu futuro (….) No es ninguna sorpresa, entonces, que algunos de nosotros hayamos decidido dar un paso en otra dirección. Un paso que nos aleja del tiempo de las corporaciones y nos lleva a otro que hemos fabricado para nosotros mismos. (….) Un paso hacia un pasado que nunca fue y hacia un futuro que podría haber sido (….)”¹⁹⁵.

194 La tendencia *greenpunk* está logrando cada vez mayor acogida dentro del mundo de la ciencia ficción. Esta vertiente ya no sería retrofuturista, sino que su imaginario estaría focalizado hacia un futuro en el que no existen los problemas sociales que conocemos hoy en día -como el cambio climático o el consumo exacerbado- La actitud *greenpunk* esbozaría una concienciación de los riesgos que supone el consumo capitalista y, por lo tanto, favorecería una práctica ecológica y responsable para preservar los ciclos y los bienes naturales. El término fue acuñado por el publicista literario Matt Stagg en 2009. Esta definición, incluso la propia denominación, podría ir sufriendo variaciones a medida que vayan produciéndose nuevas manifestaciones. Para mayor información véase: <http://www.cuevadelobo.com/que-es-el-greenpunk/> (28/01/2016).

195 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, p. 216.

Estas muestras de actitudes contrapuestas, en mi opinión, indican en primer lugar, la acogida ambivalente que posee la tecnología en la sociedad; en segundo lugar, la teatralidad del steampunk, la continua tensión que se desarrolla en el movimiento a través de su lado fantástico e irreal. Por un lado, los artistas steampunks se dejaron llevar por todas las innovaciones tecnocientíficas para, posteriormente, distanciarse y crear un nuevo modelo de mentalidad que le permitiera satisfacer todas sus necesidades sin tener que solaparse con disqueteras, ni resguardarse bajo una identidad anónima en internet. ¿Cómo lo consiguen? Mediante una actitud más punk, un “hazlo tú mismo” que permita producir cualquier tipo de objeto sin necesidad de recurrir al sistema de mercado comprando un producto fabricado en serie.

El distanciamiento radicaría en la actitud ucrónica dirigida hacia el siglo XIX ya que, según el manifiesto, dicho siglo:

“Contiene importantes lecciones para nosotros a la hora de tratar con tecnologías perjudiciales, así como a la hora de buscar soluciones técnicas caseras que se descartaron por ineficientes. Por ejemplo, la energía a vapor lleva ventaja por su capacidad para funcionar con múltiples combustibles. En un mundo donde los combustibles derivados de diferentes formas de biomasa pueden estar disponibles en mayores o menores cantidades según la estación del año u otras variables, la energía a vapor puede tener su importancia (...) “Nos preparamos para el apocalipsis para así poder evitarlo” es el lema de los steampunks concienciados a nivel político y medioambiental. Los hábitos de consumo, por ejemplo, eran muy diferentes en el siglo diecinueve. Si necesitabas un mueble, un electrodoméstico o una herramienta, tenías que ahorrar para conseguirlo, y el objeto que comprabas seguía contigo durante el resto de tu vida (...) Con frecuencia, (los steampunks) buscarán modelos retro o incluso antigüedades como máquinas de coser y las comprarán para su uso diario, en la creencia de que sólo las máquinas del pasado duran lo suficiente para sobrevivir a sus propietarios (...) Más aún, desean fabricar algo, algo que usarán a diario durante el resto de sus vidas. Algo que nos recuerde cada vez que lo usemos que tenemos la destreza y la habilidad para hacerlo. Algo que no tenga nadie más en el mundo”¹⁹⁶.

196 VANDERMEER, J. y CHAMBERS, S.J., *Op. cit.*, p. 218.

Así podemos apreciar un tipo de artistas que, llevados por esa actitud nostálgica, realizan un viaje hacia el pasado, pero desde el tiempo presente, preparándose para un apocalipsis con el fin de poder evitarlo. Por lo tanto, pensarán que todo el desarrollo a nivel técnico llegará en algún momento a su fin, momento en el que ellos podrán seguir viviendo con total autonomía, debido a que previeron las consecuencias que produciría llevar una vida dependiente de la tecnología obsoleta actual. De hecho, en la canción *Steampunk Revolution* de Abney Park, cuya reproducción se ha convertido en parte esencial de las convenciones steampunk, se puede apreciar perfectamente ese afán de volver a lo antiguo, hasta el punto de convertir lo nuevo en viejo, imponiendo el canon ideológico y estético:

“Proponemos una revolución steampunk. Estamos cansados de todo eso a lo que llamáis evolución. Hemos vuelto atrás, hacia 1886 (...) No nos preguntéis por qué, así es como esquivamos las patadas. Fuera lo nuevo, que vuelva lo antiguo. Nuestro submundo no está lleno de temor, solo de latón, cobre, chatarra de cuero y engranaje oxidado. (...) Con nuestros engranajes de reloj, nos adueñamos de cualquier arte, desde las bellas artes hasta la moda. Y ahora lo propagamos por todo el mundo, dándole así la vuelta con una pasión frenética”¹⁹⁷.

Como podemos apreciar, el estilo narrativo nos podría remitir al empleado para la redacción del manifiesto futurista en 1909. Sin embargo, a pesar de contemplar las mismas convergencias a nivel de estilo narrativo y a la voluntad de cambio, el steampunk se situará totalmente en contra del progreso esperado por los artistas futuristas. Para los artistas retrofuturistas “volver hacia atrás” es condición indispensable para que la esencia del movimiento pueda configurarse.

La nostalgia, por lo tanto, será el pilar básico desde el que partir. Un concepto que fue inventado en el s. XVII por el médico Johannes Hofer para describir una actitud que afligía a los mercenarios suizos en sus largas travesías de deber militar. Esta conducta se traducían en una añoranza del hogar, el anhelo que sentían aquellos soldados por regresar a su tierra y retomar sus costumbres. Los síntomas, según el médico Johannes Hofer, incluían la melancolía, anorexia e incluso, en algunas ocasiones, el suicidio. De aquí podemos deducir que, en un principio, la nostalgia estaba ligada a unas asociaciones geográficas no

197 Abney Park (2012). *Steampunk revolution*. En Ancient World [CD]. Estados Unidos: Not On Label records.

temporales y que, posteriormente, a medida que dejaba de ser una afección médica y se convertía en una actitud generalizada, empezaría a suponer una disposición melancólica hacia un tiempo perdido de la propia vida, el anhelo colectivo de una época más feliz, más simple o más inocente. La nostalgia en su inicio, como afección, tenía remedio; el militar podía regresar a su hogar, pero cuando se trataba de una emoción sería de curación imposible o incurable constituyéndose como único remedio poder viajar en el tiempo. Este fenómeno ocurría debido a que el mundo también estaba cambiando más rápido, es decir, al ritmo de las transformaciones económicas, innovaciones ideológicas y cambios socioculturales que marcaban una diferencia entre el mundo en el que se había crecido y el mundo en el que se envejecía. Todos estos cambios conducen a la reflexión de vivir en un presente que resulta extraño¹⁹⁸. Los referentes, en continua transformación, van mutando hasta que llega un momento, en el que son totalmente diferentes a sus primeros estados originales, generando confusión y añoranza.

Por lo tanto, hacia mediados del s. XX la nostalgia estaba comúnmente aceptada pues no era ninguna patología sino una emoción colectiva que suponía remontarse a un pasado donde muchos aspectos de la vida eran más estables, sea atendiendo al viejo orden social, sea a sus aspectos tecnológicos o valores humanos. En mayor medida, la nostalgia es originada por una insatisfacción con el presente que, generalmente, alude al mundo creado por la revolución industrial, la urbanización y el capitalismo¹⁹⁹. El capitalismo ha conocido tres momentos clave en la historia representando cada uno la continuación del primero: El capitalismo de mercado, la fase del monopolio o imperialista y fase del capital multinacional o de consumo, o sea nuestro propio momento, llamado postindustrial²⁰⁰. Como hemos podido comprobar a lo largo del presente estudio, la relación con la máquina y también su representación, ha variado dialécticamente con cada una de las fases de desarrollo tecnológico. Como consecuencia, una de las características de nuestra sociedad postmoderna, aquello que nos define, es la teorización de nuestra propia condición de posibilidad, de enumeración de cambios y modificaciones como resultado de la transformación continua de nuestro *statu quo*. Como consecuencia, otra actividad que también nos

198 REYNOLDS, S., *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*, pp. 22-24.

199 *Ibidem*, p. 25.

200 JAMESON, F., *Teoría de la postmodernidad*, p. 55

definirá será pensar históricamente el presente, como argumenta el pensador Fredric Jameson en su *Teoría de la Postmodernidad*, se trata de: “Encontrar lo nuevo y observar su nacimiento, buscar rupturas, acontecimientos antes que otros nuevos mundos, el instinto revelador ante el cual nada vuelve a ser lo mismo”²⁰¹. Así, la nostalgia tiene una gran cabida en nuestro presente, tanto, que en la segunda mitad del s. XX y en la actualidad, se instala en la cultura pop manifestándose en el pop art, *revivals* y programas de radio donde vuelven a oírse los grandes éxitos musicales o reediciones de álbumes de grupos de música que habían quedado en el olvido. Por consiguiente, la relación consumidor-entretenimiento se basará en un impulso por volver a disfrutar de los productos que consumíamos años atrás y por el desempolvo de antiguos modelos de ocio que llenaron de felicidad una antigua juventud²⁰². Por lo tanto, se vive en una sociedad muy peculiar ya que, al estar influenciada por la cultura pop, la nostalgia y lo retro, está obsesionada con los artefactos culturales de su pasado inmediato; un pasado que es muy abundante y perfectamente accesible.

6.2. Steampunk: un campo estético en continua tensión

El steampunk, como subgénero del retrofuturismo y de la ciencia ficción, se hará eco de todas estas características que, en la mayoría de las ocasiones, originarán un estado de tensión en su propia constitución y entre los propios productos culturales que el movimiento origina. Por ejemplo, apreciamos en la obra de Anna Dabrowska²⁰³ *Fragmentation* (2012) (Fig. 58) como se produce ese acercamiento hacia la industrialización de la época victoriana, al introducir en su lienzo piezas y materiales heterogéneos como engranajes, cerraduras y llaves antiguas o también la forma de un reloj de estética retro, al mismo tiempo que inserta elementos procedentes de ordenadores, otorgando una sensación de bajo relieve escultórico y distanciándose del reinado victoriano. Sin embargo, no llega a provocar una tensión de mayor magnitud, debido al eclecticismo característico de la actitud steampunk que preserva, además, el impulso de mirar hacia el pasado, aunque teniendo en cuenta las referencias del presente mediante un juego de materiales de distinta

201 JAMESON, F., *Op. cit.*, pp. 9-10.

202 REYNOLDS, S., *Op. cit.*, pp. 26-27.

203 Conocida también por el nombre de Finnbair.

naturaleza tecnológica. Por otro lado, al configurar a través de sus elementos una representación antropomorfa, se pueden establecer analogías con otros artistas del movimiento –como los mencionados anteriormente a partir de la figura del autómatu o el interés por combinar lo orgánico y lo mecánico como sucede en el caso de la obra *Tigre mécanique* (2014) (Fig. 59) de Sam van Olfen.



Fig. 58.- *Fragmentation*, 2012. Anna Dabrowska.
Imagen cedida por Anna Dabrowska.

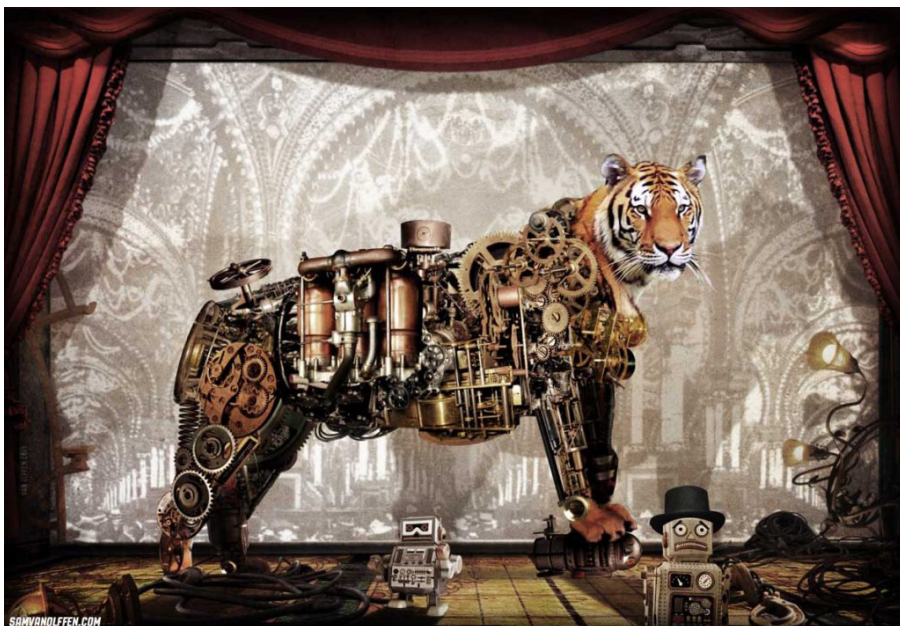


Fig. 59.- *Tigre mecánico*, 2014. Sam Van Olffen. Imagen cedida por Sam Van Olffen.

Es un ejemplo muy interesante, ya que en ella podemos apreciar un tigre compuesto por elementos orgánicos como la cabeza y las patas, al tiempo que nos resultará extraño que albergue en su interior un dispositivo cuyo funcionamiento se produce en base a mecanismos y engranajes. La paradoja es que se producirá un contraste entre el tigre que, a pesar de ser mecánico, será mucho más “natural” que los propios robots que aparecen en primer término, los cuales manifestarán emociones al presentar un semblante asustado ante el gran “animal”. Se refleja así una confusión de impresiones en la que el receptor no llega a saber si es más humano el tigre mecánico -con un aspecto parcialmente “natural”- o los propios robots -creados por el ser humano- que deberían de presentar una actitud más bien hierática. Como podemos apreciar, Sam van Olffen va más allá de un juego de elementos steampunk, pues está recreando una atmósfera de incertidumbre en la que se confunde lo artificial con lo natural. Si unimos esta obra a otras que hemos tratado anteriormente como la serie *Automatom* (2006) de Kazuhiko Nakamura, los dibujos de *mecanismos* de Vladimir Gvoszdev o las producciones de Insect

Lab de Mike Libby, podremos vislumbrar cómo todas ellas tienen un punto en común: el interés por reflejar la máquina como extensión del ser humano más que como un mero instrumento.

Quizás así se configura el lado más distópico del steampunk. Como consecuencia, cabría la posibilidad de preguntar: ¿Es posible que la actitud nostálgica pueda ir acompañada de una disposición distópica, o incluso, apocalíptica? Ante esto sería necesario recordar las palabras del *Manifiesto Steampunk* redactado por Jake von Slatt: “Nos preparamos para el apocalipsis para así poder evitarlo” por lo que entonces el steampunk no sería un movimiento romántico que se caracteriza simplemente por una emulación de un pasado anterior, sino que se dirige allí donde hubo un cambio radical del modo de vida, un cambio producido por la incorporación de la máquina a vapor y de las consecuentes industrias que aplicaban en su cadena de producción dichos avances tecnológicos. Una vez, desde este contexto, que en sí mismo no implicaría una actitud satisfactoria con la época, el movimiento adoptaría una actitud crítica mediante un planteamiento ucrónico. En este sentido, trataría de reflexionar qué habría ocurrido si nuestros artefactos contemporáneos hubieran sido inventados en una época más temprana, siendo la época victoriana la escogida. En ella, se desarrolla un tipo de tecnología que permite un mayor grado de juego y autonomía para poder crear un producto anacrónico que sea perfectamente verosímil. Por lo tanto, el carácter distópico seguiría estando presente, pero desde un aspecto menos nocivo que el actual, ya que no nos encontraríamos en un desarrollo de continua evolución tecnológica y de su consecuente obsolescencia, sino en una época en que la aplicación de la energía del vapor seguiría estando vigente y no caduca.

El apocalipsis, por lo tanto, estará presente en el movimiento, no desde un eje temporal contemporáneo, sino desde una cota contextual victoriana, ya que, aunque negativa, será paradójicamente, con todos sus inconvenientes, menos nociva que los efectos que puedan producir unas innovaciones tecnológicas con fecha de caducidad desde el momento en que nacen. Esta actitud combativa contra el carácter obsolecente, se hará más evidente bajo la influencia del punk, en el que se propone el rechazo hacia los valores socialmente establecidos, recurriendo a unas disposiciones *craftivistas*, *do it yourself* y *do it with others*. De esta forma, pasado y presente se unen combinándose en diseños que, en algunas ocasiones, no son solamente

agradables a la vista, sino que también son funcionales, prefiriendo los adeptos, en la mayoría de las ocasiones, el objeto más duradero hecho a mano.

6.2.1. *Entre lo retro y lo nostálgico*

El interrogante nostálgico va más allá pues, el steampunk, desde su nacimiento, abre también otra polémica al situarse dentro del ámbito del retrofuturismo. Este término pone de manifiesto ese “carácter retro” que contrastará con su lado más nostálgico.

Como mencionábamos anteriormente, mediante el estilo pop se consume nuestro pasado más reciente, un pasado que ostenta una fuerza inusitada de gravedad para retroceder y sumergirse en esa red inmensa de acontecimientos lejanos, facilitados en mayor medida, por los nuevos medios de comunicación; representando una alternativa más tentadora que mirar hacia delante. Este hecho se debe a que el movimiento pop evoca un pasado temprano que logra más acogida cuanto mayor es su apoyo por los medios de comunicación de masas y el continuo avance tecnocientífico, transformándose así nuestro presente frenéticamente hasta el punto de formular asociaciones nostálgicas, no referidas hacia un pasado lejano, sino reciente: “Cuando yo era pequeño escuchaba mis vinilos” es un ejemplo, del planteamiento expuesto.

Así, el lado retro se alimenta de este tipo de nostalgia y posibilita nuevos tipos de productos que respondan a estas necesidades, es decir, a la adicción a nuestro propio pasado. El término “retro”²⁰⁴, según Simon Reynolds, “Posee una connotación particular que se refiere a un fetiche autoconsciente por la estilización de un periodo expresado creativamente a través del pastiche y la cita”²⁰⁵ sobre todo, cuando se relaciona con la música, la ropa o el diseño. “Lo retro, en su sentido más estricto, tiende a ser la prerrogativa de los estetas, concedores y coleccionistas, personas que poseen una profundidad de

204 La historiadora del diseño Elizabeth Guffey explica también que el término comenzó a ser de uso común a comienzos de los años sesenta, época en la que se incorporará a otros conceptos como, por ejemplo, los retro-cohetes. Estos artefactos producían un empuje inverso al movimiento de la nave espacial y ralentizaban su propulsión. De esta forma, la conexión de lo “retro” con la era del sputnik y la carrera espacial se presta a una analogía interesante: lo retro como contrapartida del “empuje inverso”, el surgimiento de la nostalgia y el revivalismo de los sesenta como una reacción contra la velocísima oleada de interés por la exploración del espacio exterior. De hecho, la analogía más común suele basarse en el hecho de que el prefijo “retro” ha pasado a convertirse en elemento independiente de palabras como “retroceso”, “retrógrado” o “retrospección” y, a contraponerse, a la significación de lo “pro” como “progreso” o “prosecución”.

205 REYNOLDS, S., *Op. cit.*, p. 13.

conocimiento casi académica, combinada con un desarrollado sentido de la ironía²⁰⁶. Sin embargo, el término empezó a usarse de una manera mucho más vaga para describir todo aquello que está relacionado con el pasado relativamente reciente de la cultura pop. Siguiendo este uso común, la cultura de lo *retro* sigue presente en nuestros días y cada vez es más frecuente su difusión y acogida. Por lo tanto, en la actualidad nos encontramos en un periodo a nivel cultural en el que lo “re” marca tendencia, ya sea a través de los *revivals*, las reediciones o *remakes*. Este efecto se evidencia de forma más clara en el sector musical, donde las revisiones de discos emblemáticos producidos entre los años sesenta y noventa adquieren una gran dimensión²⁰⁷.

Por consiguiente, lo *retro* estará sujeto al pasado relativamente inmediato, a cosas de las que se tiene una memoria viva que, debido en gran medida a los avances técnicos, ha quedado totalmente registrada ya sea gracias a las fotografías y videos o bien a las grabaciones musicales e internet. Por lo tanto, permite que el viejo estilo sea replicado con precisión, ya se trate de un género musical, una obra gráfica o la moda de un periodo. Esto implicaría que las probabilidades de volver al pasado de una manera más imaginativa se reduzcan. Además, la “sensibilidad retro” no tiende a idealizar ni a sentimentalizar el pasado, sino que busca que éste le divierta y le fascine. Por lo tanto, el enfoque no es académico y purista, sino irónico y ecléctico, ya que utiliza el pasado como un archivo de diferentes materiales a través de los cuales poder extraer el capital subcultural valiéndose del reciclado y la recombinación. Como resultado obtenemos una obra que adquiere la apariencia de un verdadero collage cultural²⁰⁸.

Partiendo de esta base, el steampunk se encuentra nuevamente en una dimensión tensa. Esta vez entre la disyuntiva de lo retro y lo nostálgico. Por un lado, el movimiento se dejará llevar por su regresión al pasado victoriano, sin embargo, no le bastará con emularlo, sino que pretenderá modificarlo enfrentándose así al espíritu de reproducción retro. Por otro lado, no perderá esta última característica pues, en muchas producciones steampunk, podrá apreciarse el reciclado y la recombinación de elementos de nuestro pasado más reciente con el fin de generar nuevos significados y campos de creatividad.

206 REYNOLDS, S., *Op. cit.*, p. 13.

207 *Ibidem*, p. 12.

208 *Ibidem*, p. 28-30.

Podemos apreciar este eclecticismo, en obras vistas anteriormente como *Shiva mandala* o también en *Steampunk Weather Station* (2010)²⁰⁹ ambas realizadas por Art Donovan e influenciadas por el reciclaje, el art déco y el estilo industrial victoriano. Estas obras nos conducen hacia un pasado reinventado, pero con materiales reutilizados que han llegado hasta nuestro presente con el fin de elaborar nuevos significados. Quizás, esta característica pueda apreciarse aún más en las obras de Kris Kuksi²¹⁰ como *Caravan assault apparatus* (2008), un ensamblaje de materiales heterogéneos estructurados en una composición que nos puede remitir a la época victoriana, a través de la representación de un carruaje. Esta pieza estará fabricada con motores mecánicos, engranajes o ruedas de fricción y conducido por un submarinista con escafandra. Sin embargo, también nos llevaría a una cota contextual de principios de siglo XX, ya que, en su parte superior, el carruaje parece soportar un zeppelin de guerra propulsado por turbinas y aspas. Además, esta nave aérea es de tan grandes dimensiones que cuenta con torretas de hierro para la vigilancia y zonas habilitadas para disparar cañones. Siguiendo la misma propuesta ecléctica, entre lo retro y lo nostálgico, nos encontraremos con otra obra de Kuksi bastante interesante, *Imminent utopia* (2008), en la que, a través de ensamblajes de materiales mixtos, evoca un mundo que podría estar

209 Esta producción combina claramente el aspecto fabril victoriano con sus componentes reciclados hechos a base de latón, medidores de tiempo, temperatura y humedad o incluso, bombillas modificadas.

210 Kris Kuksi, habiendo nacido en Springfield en 1973 y crecido en Kansas, se define como un artista que vincula su trabajo al lado más oscuro de la psicología humana. Kris pasó su juventud en una zona rural, aislado junto a una madre obrera, dos hermanos significativamente mayores, un padre ausente y un padrastro alcohólico. Por lo tanto, su propensión a lo inusual ha sido una constante desde la infancia, prestando su fascinación e interés por un arte macabro. Kuksi opinará que lo grotesco, para él, resulta hermoso. A pesar de esta predisposición hacia el lado más oscuro de la psique humana, Kris sintió una propensión a dibujar y pintar desde que estudiaba en la escuela secundaria, lo que, unido al apoyo de su maestro de arte significó un impulso para completar la licenciatura y el máster en pintura en la Universidad Estatal de Fort Hays. Su pintura temprana se vio influenciada desde la expresividad de las obras de Caravaggio, hasta el trabajo más psicodélico y visceral, que recuerda a las producciones artísticas de Hieronymus Bosch y H.R. Giger. No obstante, aunque Kuksi se vio atraído por la pintura y el dibujo a principios de su carrera y disfrutaba de estas formas de creatividad, sabía que algo le faltaba, ya que empezaba a reconocer que siempre había poseído un afán constructor. Finalmente, llevará a cabo la creación de su arte tridimensional decantándose por la escultura como forma de explorar su imaginario artístico y su principal objetivo. Sus esculturas le llevarán horas, semanas y, a veces, meses trabajando entre catorce y dieciséis horas al día. Actualmente trabaja y vive fuera de Kansas, con su esposa y sus tres hijos. Kuksi ha ganado varios premios, y sus piezas han aparecido en más de cien exposiciones, en varias revistas de arte y en portadas de libros. Sus piezas se encuentran en las colecciones de figuras públicas tan notables como Guillermo del Toro, Fred Durst, Chris Witz, Mark Parker, Nike Ceo y Robin Williams. Información. Para una mayor información Cfr. DONOVAN, A., *Op. cit.*, pp. 139. y la página web del artista <https://www.kuksi.com/bio> (29/01/2016).

suspendido en el aire como en la ilustración de *Le nuage palace* de Albert Robida, la única diferencia es que no aparecería el globo aerostático, pero si podemos encontrar en ellas esa fascinación por un mundo nuevo y utópico. Por un lado, *Inminent utopia* nos remitiría hacia el pasado victoriano con el empleo de ferrocarriles que quedan suspendidos de algunas arquitecturas realizadas también en la época de construcción en hierro a modo de puentes colgantes, el empleo de engranajes en la parte baja de la plataforma como fuente de energía -permitiendo el correcto funcionamiento de la urbe-, el empleo de poleas para la ascensión o bajada a algunas zonas de la ciudad y también la representación de tuberías, alambres y platos de bielas. Por otro lado, a través de la representación de esculturas como *Jasón y el vellocino de oro* del escultor neoclásico Bertel Thorvaldsen, motivos de grutescos, templos de orden dórico o columnas corintias, Kuksi nos conducirá hacia un pasado todavía más lejano, hacia un pasado greco-romano, renacentista o neoclásico –depende de la óptica con que se mire-. Según el propio Kuksi:

“Los detalles intrincados del ensamblaje dan vida a los matices de la narración, y queda claro que cada una de las miles de piezas que había dentro fueron elegidas, arrancadas de este vasto mundo referencial y colocadas en un nuevo mundo, en un contexto completamente diferente. Aunque hay miles de discursos en el universo que configuran sus esculturas, todos ellos acaban siendo unificados a través de una armonía steampunk y barroca. (Así) La escultura cuelga de la pared como un mundo en expansión, una advertencia, una revelación, una visión de un alma colectiva. (...) la historia se despliega en sus profundidades arropada por una rica iconografía inventada. La escultura lo tiene todo: conquistas imaginarias, sexo y muerte, el egocentrismo y el olvido, la muerte del héroe llena de orgullo, personajes trágicos reviviendo los errores que la humanidad sigue cometiendo, la búsqueda, la visión, el guerrero, el profeta, el místico, el niño, los arquetipos a los que te unes y que proyectas en ti, arquetipos que reproducen la historia y continúan fascinándote en diferentes contextos”²¹¹.

Esta inspiración clásica también será empleada en *Andromeda* (2011), producción muy interesante, ya que nos podría recordar el mito de la joven encadenada a una roca por orden de su padre y rescatada por Perseo, o bien a la constelación del mismo nombre. En esta ocasión, la composición parece evocar más bien un conjunto de astros, una maquinaria celestial compuesta a

211 Página web del artista Kris Kuksi: <https://www.kuksi.com/bio> (29/01/ 2016).

base de engranajes coronados, en algunas ocasiones, con cabezas de tornillo verdes o rojas y unidos entre sí por bielias y remaches. El conjunto suscitará, por lo tanto, el movimiento de una galaxia o el de una constelación mecánica al mismo tiempo que representa un tema clásico bajo un aspecto contemporáneo y una estética steampunk. No debemos olvidar que el propio Kuksi mostrará una clara fascinación por el mundo de las divinidades:

“Disfruto con la idea de distorsionar la escultura clásica y religiosa porque es lo que la humanidad hace continuamente. Los humanos han pedido prestados dioses a otros dioses. Los romanos reemplazaron a los dioses griegos, los cristianos reemplazaron a los dioses paganos, y así sucesivamente. Me gusta ir un paso por delante, creando otra realidad paralela en la que he robado las imágenes clásicas y religiosas para crear nuevos símbolos e ídolos”²¹².

De esta forma, hemos visto cómo Kuksi no solo esbozará en sus producciones artísticas algunas inclinaciones steampunk procedentes de la época victoriana, sino que revelará otros elementos de inspiración aún más temprana, dirigiéndose hacia la época neoclásica, o más tardía, proyectándose hacia la época de primer tercio de s. XX. Otro artista que presentará un imaginario parecido a la vez que interesante, aunque no tan oscuro, será Eric Freitas²¹³. Su producción artística está compuesta por máquinas de relojería en las que esculpe hasta el último detalle del eslabón o engranaje de un mecanismo con el fin de crear unas obras tan extrañas como hermosas. No es usual encontrar la gama de relojes que realiza el artista, ya que juega con texturas intrincadas y curvaturas muy pronunciadas que surge como resultado de una mezcla de elementos de ciencia ficción y de la naturaleza,

212 <https://www.kuksi.com/bio> (30/01/2016).

213 Eric Freitas es un artista graduado en arte que vive en Royal Oak, Michigan. En 1999, se graduó en el Centro de Estudios Creativos con especialidad en Diseño Gráfico e Ilustración. Sin embargo, nunca se vio atraído por el mundo comercial del diseño ni del arte como cabría esperar. Freitas dirigió su atención a una forma de arte mucho menos común: la relojería. Antes de este cambio de dirección artística, nunca había usado ninguna herramienta relacionada con un arte mecanizado, por lo que, en 2004, comenzó a estudiar la casi extinta artesanía de la relojería a través de libros que instruían en el funcionamiento de sus mecanismos y engranajes. Tras más de un año de ensayos, fabricación de herramientas que no estaban disponibles en el mercado y varios errores, consiguió su primera pieza exitosa. Freitas documenta el progreso de sus relojes en su sitio web, ericfreitas.com, el cual se recomienda visitar al lector para obtener una mayor información sobre dicho artista y su obra. Cfr. Página web del artista: <http://ericfreitas.com/blog/> (30/1/2016).

como por ejemplo ramas de árboles (Fig. 60). Bajo este halo, se apreciará un artista interesado en materializar sus ideas hasta un punto tal que quiera convertirlas en un ente real con una personalidad fuerte y atrayente. Este propósito puede reflejarse perfectamente en su *reloj*, hecho de latón tallado a mano. La esfera de éste es de un papel de arroz resistente llamado kitikata, el cual se estampa y se le da una sutil capa de pintura al óleo²¹⁴. En este y otros proyectos, Freitas pone al límite la horología al apropiarse de un instrumento tan lógico y preciso como un reloj y materializar en él un imaginario artístico que no entiende de ningún condicionante. Por lo tanto, nunca permite que las partes mecánicas dicten cómo serán sus proyectos terminados. Lo mecánico siempre está estructurado alrededor de lo visual y no al revés²¹⁵. Por lo tanto, el reloj deja de ser un mero instrumento para convertirse en algo más, en una pieza artística capaz de catalizar la poética del tiempo a través de un estilo muy personal. Una estética que aludirá directamente al steampunk por el evidente empleo de engranajes y un sistema de relojería que se acercará a la vertiente de la subcultura conocida como clock-punk. La obra conseguirá generar así en el receptor, una gran curiosidad que irá más allá de satisfacer la necesidad de saber la hora.

Partiendo de estos autores, la nostalgia y lo retro entran en juego de una forma muy peculiar. Así, los artistas se dirigen hacia el pasado victoriano, pero no les basta con emularlo, sino que desearán revivirlo y reescribirlo generando así una nueva red de significados, acercándose más hacia la vertiente retro. Además, al tomar elementos de distintas épocas, como clave para la construcción de sus obras, dejan evidenciar un eclecticismo latente debido al carácter anacrónico que predominará en ellas. Esta característica hace que se sitúe en consonancia con lo retro y se armonice la relación entre la originalidad y el reaprovechamiento de materiales. Tratándose de un hecho que merece ser analizado detenidamente bajo diferentes perspectivas, mediante obras como *Inminent utopia* de Kris Kuksi o también *Cerebro Bassington*, vistas anteriormente, encontramos no sólo la necesidad de reaprovechamiento de material, sino también el juego de verosimilitud con el fin de realizar una obra que aparentemente tenga un significado inscrito en

214 Página web del artista: <http://ericfreitas.com/blog/> (30/1/2016).

215 DONOVAN, A., *Op. cit.*, p. 99.

ella –sin poseerlo realmente-. De esta forma se produce un juego paródico²¹⁶ para dar importancia a la recepción del espectador, quien ofrecerá los significados oportunos a la obra según sus propios horizontes de expectativas convirtiéndose, a la vez, en creadores.



Fig. 60.- *Reloj*, 2016. Eric Freitas. Imagen cedida por Eric Freitas.

216 Parodia concebida desde la autora Linda Hutcheon como un componente esencial que permite al receptor elaborar una segunda significación diferente de la meramente formal a partir del análisis de la obra y su estructura, además del conocimiento y reconocimiento que posee del texto que percibe. Por lo tanto, la parodia implica el discernimiento crítico entre el texto parodiado y el texto propuesto. Así la dialéctica del recurso paródico resulta atrayente al receptor al no poder emular ésta al referente parodiado, sino que, junto a su pequeña aportación, compone una estructura de significado por sí misma. En este juego de significaciones intervendrán, por tanto, la interpretación del lector y la intención del autor. Además, la parodia será un componente importante del movimiento, ya que permite la utilización de un material convencional con una función menos conocida y en un contexto nuevo, evidenciando la literalidad del texto, explorando su lado ficcional.

6.2.2. Entre lo Kitsch y lo Camp

Además, puede distinguirse en las anteriores producciones una sensibilidad *camp*, la cual deberemos analizar con detalle. Lo *camp* es una inclinación, por parte de los artistas hacia la teatralidad, el artificio y la exageración, configurando así una serie de códigos, más concretamente, reconfigurando una serie de códigos colectivos para convertirlos en algo más cerrado y privado, es decir, como sostiene Susan Sontag, “fruto de un “mirar al mundo” como fenómeno estético” (...) así, lo *camp* no es sólo una sensibilidad, sino que es una cualidad perceptible en los objetos y en las actitudes de las personas, por lo que en la naturaleza nada puede haber de *camp*”²¹⁷.

En lo que se refiere al movimiento steampunk podemos apreciar esta inclinación en obras como las mencionadas anteriormente, ya no exclusivamente en la fabricación del ordenador, sino también en el parque *Forevertron* de Wisconsin o en las lámparas de Art Donovan como *Steampunk Weather Station*. El viaje al pasado con referencias presentes crea una atmósfera anacrónica que deja entrever este tipo de sensibilidad. Es más, por ejemplo, al apreciar esta última obra citada, podemos recordar una frase que Susan Sontag escribió en su artículo de *Notas sobre lo camp*:

“Lo camp lo ve todo entre comillas. No será una lámpara, sino una “lámpara”; no una mujer, sino una “mujer”. Percibir lo camp en los objetos y las personas es comprender el ser como representación de un papel. Es la más alta expresión, en la sensibilidad, de la metáfora de la vida como teatro”²¹⁸.

Partiendo de esta base, la *Steampunk Weather Station* de Art Donovan es más que una lámpara o una estación meteorológica puesto que, bajo ese aspecto teatral, se oculta la recodificación que el artista ha llevado a cabo: Concebir cómo sería una lámpara o estación meteorológica en la época victoriana, creando así algo nuevo y facilitando que surjan, a partir de ellas, nuevos usos, aplicaciones o simplemente nuevas historias que les doten de diferentes significados, como ocurre también en obras como *Cerebro*

217 SONTAG, S., *Contra la interpretación y otros ensayos*, pp. 351-355.

218 *Ibidem*, p. 356.

Bassington y *Lyra's Lamp* (Fig. 61)²¹⁹ ambas de Jacke Von Slatt. Sin embargo, el steampunk, en cuanto a manifestación artística, podremos concebirlo también bajo una actitud *kitsch*²²⁰, en el sentido de que muchos artistas aprovechan sus productos únicos para venderlos a empresas y que, éstas a su vez, los reproduzcan en serie. Esto denota una nueva tensión entre un producto, aunque steampunk, fabricado en serie y *mainstream*, con otro tipo de productos que intentan ir contra el sistema o pretendan ser polivalentes, como en los casos anteriores. Es decir, si apreciamos este aspecto desde las propias palabras del teórico Abraham Moles, la subcultura se nutrirá del kitsch en cuanto que éste actúa en “una cultura consumidora basada en producir para consumir y crear para producir, en un ciclo cultural cuya idea fundamental es la aceleración”²²¹. El artista steampunk *kitsch* creará productos no para una élite, sino para el hombre medio (ciudadano), haciendo un producto atractivo que le invite a un arte de vivir de una forma más relajada. El artista steampunk que se deja llevar por esta tendencia *kitsch* realiza unas producciones que pueden ser fácilmente reproducidas y que apenas guarden una cierta trascendencia del significado, dejándose llevar por el aspecto más banal y más formal del movimiento. Sus producciones harán referencia a la época victoriana a través de engranajes, manivelas, globos aerostáticos o gramófonos pero sin hacer reflexionar al espectador sobre algo que vaya más allá de su mera apariencia formal²²². Es el caso de los juguetes inventados por el Doktor A en los que se puede apreciar el uso *kitsch* de la tradición cultural y de una memoria colectiva para apelar a las emociones de los espectadores y, por ende, al consumo de lo “retro”²²³. En este sentido, el Doktor A realiza

219 Lámpara de mesita de noche compuesta por diferentes materiales reciclados entre los que destacan partes de un grifo de baño y una lámpara de estudio. Un elemento nuevo e interesante, será el empleo de una bombilla Aerolux, muy populares como luces nocturnas en la primera parte del siglo XX, adornada con pequeñas flores fluorescentes en su interior.

220 El término Kitsch aparece por primera vez en Munich, en su acepción moderna hacia 1860, para referirse a frangollar y, en particular, a la creación de muebles nuevos con viejos. Se trataba de una expresión familiar: verkitschen, que significa “hacer pasar gato por liebre”, traducido al lenguaje capitalista, se trataría de vender algo diferente a lo que se demanda. Según Abraham Moles: “El kitsch es mecánico y funciona mediante fórmulas, comporta una experiencia indirecta y sensaciones falseadas. El kitsch cambia, según varía el estilo, pero permanece siempre igual. No pretende pedir nada a sus clientes, excepto su dinero, ni siquiera su tiempo”. Cfr. MOLES, A., *El kitsch. El arte de la felicidad*, p. 6.

221 MOLES, A., *Op. cit.*, p. 22.

222 *Ibidem*, pp. 9-28.

223 GREENBERG, C., *La pintura moderna y otros ensayos*, pp. 30-33.

sus juguetes bajo una estética antigua, remitiendo directamente a las figuras autómatas de los años sesenta impulsadas bajo mecanismos de cuerda. Podemos hallar otro ejemplo también podemos hallarlo en la cabecera de entrada de la serie de Televisión Española, *El ministerio del tiempo*, en la que encontramos referencias al juego de temporalidades, los engranajes, los relojes, la presencia de cerraduras y llaves antiguas como medio para expresar el evidente eclecticismo que surge al realizar verdaderos viajes temporales.



Fig. 61.- *Lyras's Lamp*, s.a. Jacke Von Slatt. Imagen cedida por Jacke Von Slatt.

6.2.3. *Ucronía y simulacro*

El carácter anacrónico del steampunk, también supone una problemática dentro del movimiento desde el momento en que ha conseguido hacerse un hueco en nuestra sociedad hasta tal punto que, en la población de Oamaru (Fig. 62) (Nueva Zelanda), ha logrado instalarse de una forma muy efectiva. Así, la fórmula ucrónica que inspiraba la regresión hacia un pasado que nunca fue y un futuro que podría haber sido, se ha hecho posible en esta ciudad de agricultores. Un hecho que no es de extrañar, pues los edificios de estilo victoriano ocupan gran parte de la ciudad, siendo el lugar idóneo para materializar ese pasado reinventado. Como es recogido por el artículo “How an ordinary New Zealand town became steampunk capital of the world” publicado por The Guardian y traducido por Juan Carlos Saloz para la revista online Playground, “Todo comenzó cuando se escogió a Oamaru para elaborar una gran exposición sobre steampunk, la cual consiguió congregarse a tantas personas que, finalmente, ha pasado a considerarse la capital del movimiento. En un principio, la llegada de turistas, “gente rara” y steampunks no fue fácil para los trabajadores de la zona, quienes se asustaban ante un fenómeno que no comprendían ni habían esperado”²²⁴. Finalmente, a través del progresivo y paulatino interés por la maquinaria agrícola, el poblado se fue acercando más al movimiento hasta que ellos mismos empezaron a experimentar con él. Así, la comunidad aceptó lo que les vino de fuera para, más tarde, acabar tomándolo como propio. De hecho, Kristen Murdoch, un trabajador local, en la entrevista realizada por el periódico The Guardian, publicada el 30 de agosto de 2016, dijo:

“Ha sido un elemento muy liberador para las personas creativas y artistas de la comunidad. Oamaru ha adoptado el steampunk como parte central de su identidad. Se ha convertido gradualmente en la aceptación de sí mismo. Es tan diferente y único que puede dividir a la gente, pero sin duda ha abierto más nuestras mentes y ha hecho que estemos orgullosos de nuestro hogar”²²⁵.

224 SALOZ, J.C. (30 de agosto de 2016) Era un tranquilo pueblo de Nueva Zelanda... hasta que se convirtió en la capital del steampunk. Playground. Recuperado de: http://www.playgroundmag.net/noticias/historias/manana-pueblo-convirtio-capital-steampunk_0_1819618037.html ((31/08/2016); AINGE, E. (29 de agosto de 2016). How an ordinary New Zealand town became steampunk capital of the world. The Guardian. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/world/2016/aug/30/new-zealand-town-oamaru-steampunk-capital-of-the-world> (31/08/2016).

225 SALOZ, J.C. (30 de agosto de 2016) Era un tranquilo pueblo de Nueva Zelanda... hasta que se convirtió en la capital del steampunk. Playground. Recuperado de: <http://www.playgroundmag.net/noticias/histo->



Fig. 62.- Sede steampunk en Oamaru, 2011.
Imagen extraída de Wikimedia y realizada por Andy King50.

Este acontecimiento marca un antes y un después en la historia del movimiento pues supone un cambio de paradigma: Garantizar la verosimilitud o cuestionarla, ya que, a través de sus producciones, los artistas steampunk han conseguido que éstas y los modos de vida han generado pasen a ser algo verosímil, en definitiva, algo “real” como si se tratara de una particular actitud *camp* adoptada y compartida por una generalidad.

Sin embargo, este fenómeno también puede ser entendido desde la óptica de Jean Baudrillard, a través de su obra *Cultura y simulacro* (1978). Si partimos de esta base, la actitud steampunk trataría de una simulación generalizada²²⁶.

rias/manana-pueblo-convirtio-capital steampunk_0_1819618037.html (31/08/2016).

226 Partiendo de Baudrillard, “la simulación surge del principio de liquidación de todos los referentes o, mejor dicho, de su resurrección artificial en los sistemas de signos. No se trata de imitación, ni reiteración, incluso ni parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo”. De esta forma, nos moveríamos en un terreno resbaladizo en el que se cuestionaría qué es lo “verdadero” y lo “falso”, lo “real” y lo “imaginario”. En

Así, en palabras de Baudrillard: “se viviría en una hiperrealidad en la que la realidad ha sido configurada a través de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo”²²⁷. Partiendo del concepto desarrollado por el autor, el proceso que se ha dado para que el steampunk se convierta en imagen perfecta de simulacro para la población se puede definir de las siguientes formas: el movimiento steampunk se convierte en reflejo de una realidad profunda; enmascara y desnaturaliza la realidad profunda; enmascara la ausencia de realidad profunda hasta que, finalmente, no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro²²⁸. Es así como se conseguirá pasar del juego de la verosimilitud a la materialización y configuración de una hiperrealidad.

Este logro, no solo será conseguido en Nueva Zelanda, sino que, gracias a la globalización, podremos apreciar este mismo interés por el steampunk en la cafetería *Truth*, como hemos tratado anteriormente. También, en Rumania, donde encontramos un ejemplo interesante en la decoración del *Enigma- Kinetic Steampunk café* (Figs. 63 y 64), elaborada por The 6th Sense Interiors²²⁹ en 2015. Dicho emplazamiento cuenta con un lema: “Todo lo que debemos decidir es qué hacer con el tiempo que se nos concede”. Alrededor de esta hipótesis, se reflejan en el bar los deseos de un viajero temporal de escapar del mismísimo tiempo alejándose lo más posible de él. Sin embargo, se percata de que él mismo está compuesto de tiempo y, por ende, necesitaría salir de sí mismo para poder escapar. El viajero será, por lo tanto, prisionero

definitiva, se trataría de imponer una realidad referencial interiorizada a una realidad exteriorizada. Cfr. BAUDRILLARD, J., *Cultura y simulacro*, pp. 7-8

227 *Ibidem*, pp. 7-8,

228 Palabras de Jean Baudrillard adaptadas a la casuística del movimiento steampunk. Cfr. *Ibidem*, pp. 5-21.

229 The 6th Sense Interiors se define como una agrupación de diseño de interiores cuyas reglas máximas son la creatividad, la funcionalidad y la capacidad de construir un espacio ergonómico. Los diseñadores, Alexandru Tohotan y Zoltan Zelenyak, conciben cada nuevo proyecto como un desafío, un nuevo espacio en el que crear diseños únicos y específicos, ya se trate de lugares residenciales o comerciales. Por lo tanto, intervendrán en clubes, restaurantes, bares, cafeterías, espacios comerciales, pero también en apartamentos, decorando salas de estar, dormitorios, cocinas, baños, estudios y habitaciones para niños. Esta empresa colaborará también en sus trabajos con muchos artistas expertos en hierro forjado, escultura, madera, pintura, cerámica o grafito, con el único fin de crear un espacio vanguardista y original. Para una mayor información se recomienda consultar la web de los diseñadores: <http://6sense.ro/WP/> (31/08/2016).

de su propia creación y de su esencia: El tiempo²³⁰. Esta historia se materializa en un café considerado el primer local cinético steampunk donde toda una maquinaria de relojería compuesta por engranajes no para de moverse en la pared, las luces del techo están formadas por bombillas que suben y bajan, al tiempo que un autómatas mecánico conduce una bicicleta y otras muchas esculturas cinéticas se mueven.

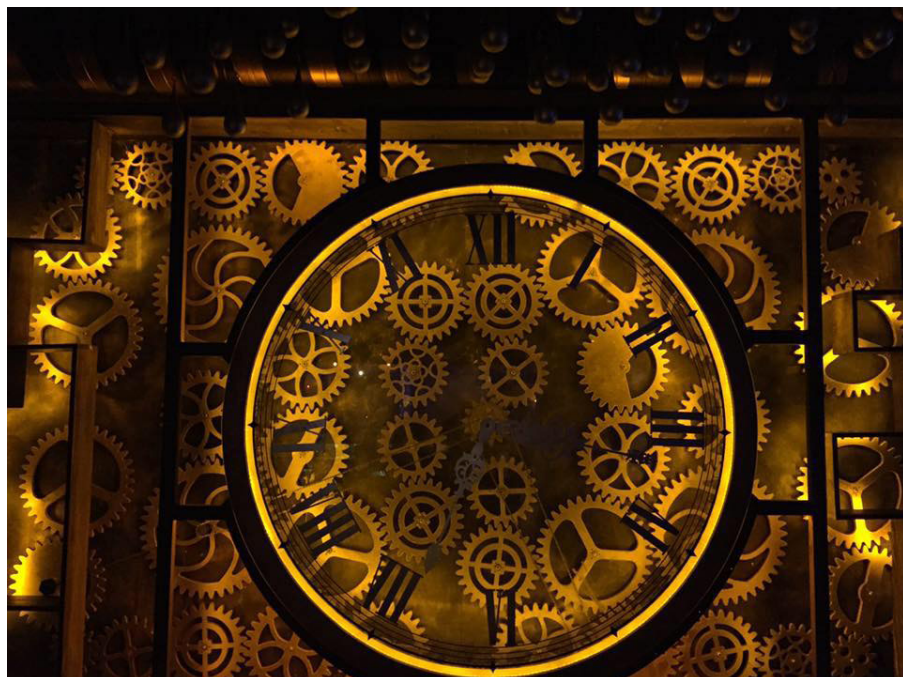


Fig. 63.- *Maquinaria de relojería en la pared del Enigma- Kinetic Steampunk café*, 2015. Decoración realizada por The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por Enigma- Kinetic Steampunk café.

230 Para profundizar más en la historia propuesta por Enigma Cluj: [https://www.youtube.com/watch?v=HS3X2Uj7BME\(31/08/2016\)](https://www.youtube.com/watch?v=HS3X2Uj7BME(31/08/2016)).



Fig. 64.- *Autómata del Enigma- Kinetic Steampunk café ubicado en Cluj-Napoca (Rumania), 2015. Decoración realizada por The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por Enigma- Kinetic Steampunk café.*

Otros ejemplos bastante peculiares de The 6th Sense Interiors podremos hallarlos en locales como *Bunker en Murska Sobota*, Eslovenia (2016) (Fig. 65-67), *Kaffeine en Grecia* (2016) (Fig. 68) o *Joben Bistro*²³¹ en Cluj Napoca,

231 El restaurante Joben, no estará acompañado de ninguna historia o “steamsonalidad” concreta. No obstante, resultará un espacio bastante interesante debido a una estructuración decorativa 60% steampunk, 30% estilo industrial y 10% de elementos elegantes con tinte clásico. El resultado final mostrará una decoración totalmente ecléctica y teatral que no dejará indiferente al visitante. Para mayor información Cfr. <http://6sense.ro/WP/joben-bistro/> (31/08/2016).

Rumanía (2014) (Figs. 69). En ambos podemos apreciar el aspecto más steampunk a través del uso de engranajes, tubos de ventilación, bielas, radios antiguas o autómatas presentando el aspecto de una fábrica de la época victoriana. Sin embargo, lo más importante es que cada una tendrá una personalidad, una “steamsionalidad”²³².

En el bar y restaurante Bunker, por ejemplo, podremos encontrar una barra temática ambientada en un retrofuturo distópico con tintes steampunk y diéselpunk, donde apenas quedan referencias del mundo tal como lo conocemos hoy. Los territorios, envueltos en nubes de cenizas y gases tóxicos, estarían controlados por clanes, además los ríos quedarían contaminados y las ciudades destruidas. Bajo este panorama, un grupo de supervivientes habría creado un refugio seguro en el bar, donde las personas tienen acceso a petróleo, gas, armas, agua, medicamentos y un lugar donde escapar del estrés y los peligros cotidianos. Menos distópica será la atmósfera del café-restaurante Kaffeine, ya que evoca un tiempo moderno donde las invenciones generan una gran fascinación y novedad frente a un ritmo de vida rutinario. La cafetería pretendería servir a los inventores como punto de encuentro para debatir y presentar sus osadas invenciones. Por ello, las máquinas que podemos encontrar en el restaurante parecen remitir a producciones e inventores famosos, así como a las ilustraciones y obras que compondrán los escritores de ciencia ficción de antaño²³³.

232 Término desarrollado por Diana M. Pho, estudiosa del steampunk, para aludir a la atmósfera generada por la subcultura en una producción artística o en la decoración de un espacio. Así cada objeto realizado bajo esta estética estará revestido de una cierta teatralidad. Cada producción steampunk es portadora de dos historias: una historia técnica que detallaría su construcción y una historia fantástica que cuenta cómo un personaje, escenografía u objeto lo ha construido. Cfr. BOSKOVICH, D. y VANDERMEER, J., *Op. cit.*, p. 196.

233 Para una mayor información sobre la estética e ideas planteadas en los espacios Cfr. La página web de los artistas <http://6sense.ro/WP/bunker-restaurant-bar-slovenia-en/>; <http://6sense.ro/WP/kaffeine-bistro-cafe-grecia/> (31/08/2016).



Fig. 65.- Detalle del interior del bar-restaurant Bunker. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors.



Fig. 66.- Servicio del bar-restaurante *Bunker*. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors.



Fig. 67.- Exterior del bar-restaurante *Bunker* ubicado en Murska Sobota (Eslovenia), 2016. Decoración realizada por el grupo The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors.



Fig. 68.- Interior del café-bistró Kaffeine ubicado en Grecia, 2016. Decoración realizada por el grupo The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors.



Fig. 69.- Interior del bistró Joben ubicado en Cluj-Napoca (Rumanía), 2014. Decoración realizada por el grupo The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors.

7. LA UCROÑÍA LÍQUIDA EN UNA SOCIEDAD CAPITALISTA

Tras haber abordado la historia del steampunk, su ideario estético y su posicionamiento crítico en la actualidad, se hace necesario elaborar una serie de matizaciones, a modo de conclusión, que nos ayuden a seguir descubriendo nuevos campos por los que transitar en el conocimiento de esta subcultura retrofuturista.

Actualmente, nos encontramos en una sociedad cambiante y polifacética, una contemporaneidad que podríamos definir como líquida, desde el punto de vista de los estudios de Bauman. Vivimos en una sociedad permeable, en una continua adaptación ante los acontecimientos, no hay certezas, simplemente diferentes modos de actuar y roles por adquirir ante determinadas situaciones, de manera que estamos inmersos en una incesante performatividad²³⁴. A medida que el mercado, los avances tecnocientíficos de los *mass-media* y la Revolución Digital van avanzando e instalándose en nuestra vida cotidiana, nosotros vamos evolucionando con ellos. Cambiamos y mutamos continuamente como las cifras de las acciones de bolsa, por consiguiente, lo persistente, sólido e inmutable, se torna caduco.

Nuestra identidad se verá completamente transformada: Por un lado, actuaremos en un mundo físico estableciendo una comunicación personal y natural, viviendo como siempre se había hecho; Por otro, la Revolución Digital ha transformado todos nuestros lenguajes y comunicaciones en códigos binarios de ceros y unos, sumiéndonos en una sinergia online basada en actividades como mantener conversaciones con la propia familia por WhatsApp, hacer la compra en la página web del supermercado, ponerse al día con la renta, matricularse del grado que un día siempre quiso hacer o, simplemente, disfrutar con la vida virtual de algún amigo o amiga de Facebook a través de sus fotografías y vídeos. Estos tipos de relaciones, aunque en primera instancia generarán seguridad y comodidad, también entrañarán grandes riesgos. Los antiguos modelos de sociabilidad basados en encuentros físicos irán quedando obsoletos, surgirán diferencias sociales entre aquellos que dominan las tecnologías y entran dentro del sistema -dado que pueden hacer su vida online sin ninguna complicación- y “los otros” que se vuelven analfabetos tecnológicos al no saber desenvolverse en el mundo virtual y desconocer el

234 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 112.

fenómeno globalizador que puede abarcar. Progresivamente, irá generándose una sensación de incertidumbre e ignorancia, la cual irá acrecentándose a medida que todo se va volviendo más permeable y líquido, pues todo está escapándose del control; por ejemplo, la defensa del ciudadano quedará mermada ante una legislación cada vez más obsoleta que no protege al usuario de posibles estafas online, robo de identidad o archivos personales o, incluso, un terrorismo que también evoluciona de lo físico a lo virtual y que reside en los foros, en las redes sociales, en las cuentas personales de email, en definitiva, estará en todas partes a tan solo un click de ratón. Este vacío legal también será aplicado a fenómenos negativos como el cyberbullying, la pornografía infantil o la publicidad cada vez más engañosa del mundo virtual, entre otros.

Ante un panorama tan globalizado, la creatividad artística ya no conoce fronteras, será intercultural y ecléctica, ya que los diferentes creadores estarán en continua comunicación a través de Internet. Así se forman, ven, producen, reproducen, interpretan, reinterpretan, etc. La creación artística no está muerta, simplemente, al igual que la originalidad, se han transformado. La época de la reproductibilidad técnica ha quedado más que superada, ya no importa si una “obra de arte” posee o no posee aura, o si, por el contrario, el aura se ha enfriado, pasando la obra a ser un objeto común. La teoría institucional del arte y su mercado lo han abarcado todo, favoreciendo un arte *mainstream* y el surgimiento de otras vías de expresión artística “marginadas”²³⁵.

En esta espiral de cambios, se puede apreciar cómo el steampunk y otras vertientes retrofuturistas proponen superar el postmodernismo para abordar un posthumanismo donde los cambios radicales, al son de las revoluciones tecnológicas, sean acometidos desde un punto de vista artístico y crítico. Entonces, sus principales armas serán la adopción de un arte y ritmo de vida sostenibles, el apropiacionismo o el reciclaje, como medios capaces de evidenciar los efectos del consumo masivo y generar una concienciación que provoque en las masas un cuestionamiento del declive progresivo al que están sometidas.

Por lo tanto, nos encontramos ante un movimiento retrofuturista que es plenamente consciente de que, en la modernidad, aún pueden subsistir zonas residuales donde la naturaleza o el ser de lo viejo todavía tiene cabida y puede hacer frente a una sociedad permeable. Quizás, por este motivo, el enfoque cultural que propone acoge cada vez a más adeptos, ya que no modifican

235 PRIETO HAMES, P., *Op. cit.*, p. 113.

por completo los pocos referentes conocidos, sino que se valen de ellos para transformarlos y apropiárselos. De esta forma, los artistas retrofuturistas elaborarán nuevos tipos de significaciones con las que un colectivo de personas se verá identificada y familiarizada configurando un imaginario estético basado en idas y venidas en el tiempo en continua transformación. El steampunk es, sin lugar a dudas, postmoderno.

Como dice Fredric Jameson “La postmodernidad es lo que queda cuando el proceso de modernización ha concluido y la naturaleza se ha ido para siempre”²³⁶. Así el steampunk buscará su segunda naturaleza, su simulacro, a través de un pasado que nunca fue y un futuro que podría haber sido. En este caso, en su inicio, el steampunk se remonta al s. XIX y, más concretamente, al periodo victoriano, el cual le servirá como punto de partida para reflexionar sobre qué ocurriría si en esa cota contextual algunos inventos del presente hubieran sido fabricados. El steampunk recataloga, transcodifica y reescribe los significados de objetos que nos son familiares para, mediante una visión creativa, transferirles nuevas connotaciones que nos ayuden a percibirlos en otros contextos, con otras aplicaciones prácticas y bajo unas pautas de creación más responsables para con el creador y los consumidores de los mismos. Este modo de actuar hace que el movimiento sea paródico, pues retoma elementos del pasado para reversionarlos irónicamente, al tiempo que, mediante el distanciamiento temporal configura una atmósfera donde la crítica y el humor convergen. El mejor ejemplo se puede apreciar en la obra gráfica, que hemos abordado anteriormente, *Puppet Makers* que no se dirige al s. XIX, sino hacia un Versalles del s. XVII, en el que las mujeres cortesanas son robots, pues todo el engalanamiento a base de corsés, cosméticos y una vida tan pautada y reglamentada hubiera sido mejor llevada por la cinética y los mecanismos de un ser cibernético que por un ser humano.

Al situarse la génesis del movimiento en unos modos de vida y valores permeables, la esencia del steampunk estará llena de continuas tensiones. Por ejemplo, existirá una tensión entre “lo retro” y “lo nostálgico”; entre el lado “vanguardista e intelectual” y el lado “*mainstream* o *kitsch*”; entre “lo anacrónico” y “lo actual”, “lo nostálgico, lo retro y lo distópico”. Se genera así un campo de tensiones que, en la mayoría de los casos, interactuarán y se opondrán entre sí, como si se tratara de un campo de fuerzas opuestas que, paradójicamente, posibilita la creación de la obra al tiempo que favorece su

236 JAMESON, F., *Op. cit.*, pp. 9-10.

continua evolución. Por lo tanto, fruto de esta dialéctica establecida, mediante la oposición de tensiones, surgirá un espacio de creación interesante.

La ucronía jugará un papel esencial, pues será la que atraiga la atención del espectador ante la obra steampunk. Toda persona se ha preguntado alguna vez “¿Qué pasaría si...?” e incluso, ha imaginado como hubiera sido su vida si, en algún momento concreto, hubiera tomado una decisión diferente. De este recurso ficcional y voluntad de cambio se alimenta el movimiento a la hora de realizar sus producciones, por ello resulta siempre tan llamativo para el receptor, quien recodifica y rediseña nuevos objetos favoreciendo un tiempo en el que todo es posible si se tienen las herramientas y los conocimientos suficientes para ello.

Aunque, en su inicio el steampunk nace como una contracultura y es planteado como una alternativa a la obsolescencia de los objetos y al ritmo de vida que propician los *mass-media*, a través de la continua revolución tecnológica y digital, el movimiento ha conseguido extenderse como la pólvora, valiéndose también de los recursos mediáticos.

Este hecho hace que el steampunk resulte crítico con la sociedad en la que vivimos. Los artistas, a través de un instinto *craftivista* y *maker*, enfatizan el empoderamiento del ser humano sobre la tecnología y aquello que inventa. En este sentido, la tecnología no se sirve del ser humano, sino que el ser humano se sirve de ella. No nos convertimos en información virtual, nos valemos de la maquinaria tecnológica para hacer nuestra vida más sencilla. Sin embargo, encontramos un aspecto más banal a través de la venta de productos steampunk fabricados en serie que, al simplificarlos, enfatizan el aspecto más superficial y kitsch del movimiento, difundiendo como la pólvora una imagen más capitalista del mismo. La imaginación desplegada sobre un objeto concreto, la posible aplicación práctica de éste, si es que la tiene o su aspecto más teatral, quedarán relegados a un segundo plano, para manifestar solamente algún que otro elemento mecánico o forma de autómatas bajo una tonalidad sepia. No obstante, ambas facetas, tanto la vanguardista como la más comercial, harán que avance el movimiento, ya que suscitarán la curiosidad del espectador y, en concreto, la última ayudará a que se difunda su imaginario estético. Por lo que, se hace necesario reflexionar hasta dónde puede llegar el simulacro steampunk.

Como hemos podido apreciar en el capítulo anterior, partiendo de la época victoriana, se ha conseguido configurar un imaginario artístico que

ha conseguido traspasar la frontera del arte para instaurar un nuevo modo de vida. Una actitud en estrecha vinculación con el espíritu *camp*, pues los adeptos que se dejen llevar por este movimiento -hasta sus últimas consecuencias, estarían viviendo como si fueran obras de arte inspiradas en personajes y costumbres reinventadas del pasado -como deja evidenciar el manifiesto, preparándose para un futuro de carácter incierto. Quizás, la mejor forma de aproximarse al juego temporal sea a través del concepto rizomático de Deleuze donde no existe un concepto lineal del tiempo, sino que el mismo está lleno de pausas, idas y retrocesos. Por otro lado, hay una inclinación hacia el retroceso lo que supone una serie de asimilaciones y de influjos que nos llevan a optar por múltiples direcciones y a preguntarnos si estas inclinaciones, al repetirse siempre en las diferentes épocas, generan posibilidades nuevas, distintas o si, por el contrario, realmente nos dirigimos siempre hacia imágenes supervivientes, hacia viejas y, a la vez, renovadas vertientes de lo mismo.

Sea como fuere, el steampunk, a pesar de las contradicciones -que le definen y le vuelven único- se hace destacar como movimiento retrofuturista al acentuar, ya sea en sus producciones artísticas o en su estilo de vida, una vertiente ficticia y ucrónica que, finalmente, se muestra abierta y permeable ante el mundo globalizado en el que vivimos. Como consecuencia, cada vez con mayor frecuencia, se encuentran ucronías que no toman como punto de partida la época victoriana, sino que, por ejemplo, desde una perspectiva histórica china, el steampunk se puede remontar a un pasado en el que la emperatriz viuda Cixí -de la dinastía Qing- siguiera viva y en la que China hubiera sido la primera ciudad en modernizarse y vivir la Revolución Industrial o, desde una perspectiva hindú, cómo se pueden abordar las relaciones económicas y sociales con Gran Bretaña a través de las travesías a vapor que recorrían los navegantes. Nos encontramos así ante diferentes senderos ucrónicos por los que poder transitar, cada cual más permeable que el anterior, simplemente debemos suavizar las tensiones que envuelven al movimiento y expandir nuestra imaginación hacia mundos inexplicables.

8. BIBLIOGRAFIA

- AGUIRRE BATZÁN, Ángel: *Diccionario temático de antropología*, Barcelona, Boixareu Universitaria, 1993.
- ARTOLA, Miguel y PÉREZ LEDESMA, Manuel: *Contemporánea. La historia desde 1776*, Madrid, Alianza, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1987.
- BENJAMIN, Walter: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México D.F., Ítaca, 2003.
- BOSKOVICH, Desirina y VANDERMEER, Jeff: *The Steampunk User's Manual: An Illustrated Practical and Whimsical Guide to Creating Retro-futurist Dreams*, United States of America, Abrams Image, 2014.
- CADAFALCH, Antoni: *Steampunk : Visions d'un autre futur, 31 portraits d'artistes à travers le monde*, Londres, Le Pré aux Clercs, 2015.
- CARROT, James H. y JOHNSON, Brian David: *Vintage Tomorrows: A historian and a futurist journey through steampunk into the future of technology*, United States of America, O'Reilly, 2013.
- CLELLON HOLMES, John: *Esta es la generación Beat: La filosofía de la generación beat*, Leon, Universidad de León, 1997.
- COLSON, Raphaël et alii: *Retro-Futur ! Demain s'est déjà produit*, Lyon, Les moutons électriques, 2012.
- CRATON, Lillian: *The Victorian Freak Show: The signifiacnce of disability and Physical Differences in 19th- Century Fiction*, Amherst, Cambria Press, 2009.
- DE MICHELI, Mario: *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Madrid, Alianza, 1979.
- DICKENS, Charles: *Oliver Twist*, Madrid, Alianza, 2008.
- DONOVAN, Art: *The Art of Steampunk: Extraordinary and Ingenious Contraptions from the Leading Artists of the Steampunk Movement*, East Petersburg, Fox Chapel (Revised Second Edition), 2013.
- DUNCAN, Alastair: *El Art Deco*, Barcelona, Ediciones Destino, 1994.
- GIBSON, William y STERLING, Bruce: *La máquina diferencial*, Madrid, La factoría de ideas, 2010.

- GLEASON, Katherine: *Anatomy of Steampunk: The Fashion of Victorian Futurism*, New York Race Point, 2013.
- GREENBERG, Clement: *La pintura moderna y otros ensayos*, Madrid, Siruela, 2006.
- HANS, Sarah: *Steampunk World*, Dayton, Alliteration Ink, 2014.
- HATCH, Mark: *The Maker Movement Manifesto*, New York, McGraw-Hill, 2014.
- HEBDIGE, Dick: *Subcultura, el significado del estilo*, Barcelona, Paidós, 2004.
- HESS, Alan: *Googie: Fifties Coffee Shop Architecture*, San Francisco, Chronicle Books, 1988.
- HOBBSAWN, Eric: *Industria e imperio. Una historia económica de Gran Bretaña desde 1750*, Barcelona, Ariel, 1988.
- HUMPHREYS, Richard: *Futurismo*, Madrid, Ediciones Encuentro, 2000.
- HUTCHEON, Linda: *A theory of parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, New York, University of Illinois, 2000.
- HUTCHEON, Linda: “Ironie et parodie: stratégie et structure”, nº36, *Poétique*, 1978.
- HUTCHEON, Linda: “Ironía, sátira, parodia. Una aproximación pragmática a la ironía”, *Poétique*, nº45, 1981.
- JAMESON, Fredric: *Teoría de la postmodernidad*, Madrid, Trotta, 1996.
- KILLJOY, Margaret: *A steampunk's Guide to The Apocalypse*, San Bernardino, Combustion Books, 2014.
- LACOMBA, Juan Antonio et alii: *Historia Contemporánea 2: El s. XX (1914-1980)*, Madrid, Pearson Educación, 1988.
- MAESOCCHI, Joey y DEBLASIO, Allison: *Cómo dibujar y pintar steampunk: Crear sorprendentes ilustraciones de ciencia ficción en la Era Victoriana*, Barcelona, Norma, 2013.
- MOLES, Abraham: *El kitsch. El arte de la felicidad*, Barcelona, Barcelona, Paidós, 1990.
- PALMA, Félix Jesús et alii: *Steampunk: Antología Retrofuturista*, Madrid, Fábulas de Albión, 2012.
- PALMER ROSWELL, Robert y COLTON, Joel: *Historia contemporánea*, Madrid, Akal, 1980.

- POE, Allan Edgard: *El escarabajo de oro*, Barcelona, Juventud (España), 1934.
- PRIETO HAMES, Pablo: “La poética del tiempo. Una aproximación al imaginario steampunk”. *Ucoarte. Revista de Teoría e Historia del Arte*, nº5, 2016, pp.95-115.
- REVENGA DOMÍNGUEZ, Paula: “Un alboroto magnífico” en Sáenz González, María Olga (Coord.): *Palas y las musas: Diálogos entre la ciencia y el arte*, México, Siglo XXI editores, 2016, Vol. 2, pp. 17-18.
- REYNOLDS, Simon: *Postpunk. Romper con todo y empezar de nuevo*, Buenos Aires, Caja Negra, 2014.
- REYNOLDS, Simon: *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*, Buenos Aires, Caja Negra, 2012.
- ROBIDA, Albert: *Le vingtième siècle*, París, Georges Decaux, 1883.
- ROBIDA, Albert: *La guerre au vingtième siècle*, París, Georges Decaux, 1887.
- ROBIDA, Albert: *La vie électrique: le vingtième siècle*. París, Librairie illustrée, 1892.
- RODRÍGUEZ, Jose: *Steampunk Cinema. Un repaso a las 25 mejores películas Steampunk de la historia*, Barcelona, Tyrannosaurus Books, 2013.
- ROLAND, Paul: *Steampunk: Back to the Future with the New Victorians*, Herts, Oldcastle Books, 2014.
- ROSELLÓ Román, Elisabet: *Nostalgia, Retrofuturismos y Futuros imaginados*, Barcelona, Edición electrónica, 2013.
- ROSELLÓ Román, Elisabet: *Crafts, Makers y III Revolución Industrial*, Barcelona, Edición Electrónica, 2013.
- SANZ, Jean-François et alii: *Futur Antérieur*, Bressons, Le mot et le reste, 2012.
- SCOPA, Oscar: *Nostálgicos de aristocracia: El s. XX a través de la moda, el arte y la sociedad*, Barcelona, Taller de Mario Muchnik, 2005.
- SONTAG, Susan: *Contra la interpretación y otros ensayos*, Barcelona, Penguin Random House, 2007.
- STERLING, Bruce: *Mirrorshades: Una antología cyberpunk*, Madrid, Siruela, 1988.
- STROGMAN, Jay: *Steampunk: The art of Victorian Futurism*, Londres, Korero Books, 2011.

VANDERMEER, Jeff y CHAMBERS, Selena: *La biblia steampunk*, Sevilla, Edge, 2013.

WEISS, Alexander y LÜFTENEGGER, Dominic: *Googie*, Books on Demand, Edición Electrónica, 2014.

ENLACES WEB CONSULTADOS

- Libros de Albert Robida:
Le vingtième siècle (1883):
<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k57466170?rk=64378;0> (22/12/2015).
La guerre au vingtième siècle (1887):
<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3120885?rk=21459;2> (22/12/2015).
La vie électrique: le vingtième siècle (1892):
<http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb31227432p> (22/12/2015).
- Entrevista a Sean Orlando:
<http://egophobia.ro/19/experiment.html#3> (18/01/2016).
- Asociación Airpusher:
<http://www.airpushercollective.com/the-art/#thecar> (01/02/2016).
- Video presentación del Enigma Cluj:
<https://www.youtube.com/watch?v=HS3X2Uj7BME> (31/08/2016).
- Página web del artista Tim Wetherell:
http://www.wetherellart.co.uk/pages/sculpture_clockwork.html
(19/01/2016).
- Página web del artista Jake von Slatt:
<http://steampunkworkshop.com/about-jake-von-slatt-and-the-steam-punk-workshop/> / (19/01/2016).
- Página web del artista Datamancer:
<http://datamancer.com/about/> (22/01/2016).
- Página Web de los músicos Pepe Deluxe:
<http://pepedeluxe.com/> (22/01/2016).

- Página Web del grupo Kinetic Steamworks
<http://kineticsteamworks.org/wp3.5/> (24/01/2016).
- Página Web del artista Mike Liby:
<http://insectlabstudio.com/statement/> (24/01/2016).
- Manifiesto Futurista:
<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k2883730/f1.item.zoom> (03/02/16).
- Manifiesto Punk:
<http://www.allidoispunk.com/about/greg-graffin-a-punk-manifesto/>
(14/01/16).
- Acerca del Cyberpunk:
<http://www.mutaciones.pe/2010/02/15/punk-cyberpunk-y-steampunk/>
(14/01/16).
http://project.cyberpunk.ru/idb/manifiesto_es.html (14/01/16).
- Acerca del Greenpunk:
<http://www.cuevadelobo.com/que-es-el-greenpunk/> (16/02/2016).
- Acerca del Burning Man Festival:
<http://www.dusttoashes.com/about-burning-man/> (16/01/16).
- National Register of historic places of USA:
https://www.nps.gov/nr/feature/weekly_features/10_06_25_Niagara_Hudson_Building.html (09/02/2016).
- Diccionario Oxford Reference:
<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100454805> (14/12/2015).
- Museo Smithsonian:
<http://www.smithsonianmag.com/history/googie-architecture-of-the-space-age-122837470/?no-ist> () (14/01/16).
<http://www.smithsonianmag.com/history/googie-architecture-of-the-space-age-122837470/?no-ist> (14/01/16).

- Páginas web de Paleofuture:
<http://paleofuture.com/blog/2007/5/15/american-version-of-postcards-showing-the-year-2000-circa-19.html> (14/01/16).
<http://paleofuture.com/blog/tag/architecture> (14/01/16).
<http://paleofuture.com/blog/2007/5/15/american-version-of-postcards-showing-the-year-2000-circa-19.html> (14/01/16).
<http://paleofuture.com/blog/2011/8/18/new-yorks-tallest-building-of-the-future-1881.html> (14/01/16).
- Página web del artista Kris Kuksi:
<http://www.kuksi.com/bio> (29/01/2016).
- Página web del artista Eric Freitas:
<http://ericfreitas.com/blog/> (30/1/2016).
- Página Web de Playground:
http://www.playgroundmag.net/noticias/historias/manana-pueblo-con-virtio-capitalsteampunk_0_1819618037.html (31/08/2016).
- Página Web The Guardian:
<https://www.theguardian.com/world/2016/aug/30/new-zealand-town-oamaru-steampunk-capital-of-the-world> (31/08/2016).
- Página Web del grupo de diseñadores The 6th sense interiors:
<http://6sense.ro/WP/> (31/08/2016).
- Página Web del artista Kazuhiko Nakamura:
<http://www.mechanicalmirage.com/bio> (28/01/2016).
- Página Web del artista Sam Van Olffen:
<http://samvanolffen.com/> (28/01/2016).
- Página Web de la artista Anna Dabrowska:
<http://tworzysko.blogspot.com.es/p/resume.html> (06/02/2016).
- Página Web del fotógrafo Mike Hume:
<http://www.mikehume.com/default.aspx> (06/02/2016).
- Página Web del artista Vladimir Gvozdariki:
<http://gvozdariki.ru/> (06/02/2016).

- Página Web del artista James Ng:
<http://jamesngart.com/> (24/01/2016).
- Página web del artista Doktor A:
<http://mechtorians.com/> (25/01/2016).

RECURSOS MULTIMEDIA CONSULTADOS

Mcnamara, Emmery, Hutchinson, Sean y Winston, Alan (productores) y Mcdonald, Byrd (director). (2016). *Vintage Tomorrows* [Documental]. USA: Samuel Goldwyn Films.

Abney Park (2012). *Ancient World* [CD]. Estados Unidos: Not On Label records.

Levine, Ken (2007). *Bioshock* [Videojuego. Blu-ray Disc]. Estados Unidos: 2K Games.

Thomas, Jordan (2010). *Bioshock 2* [Videojuego. Blu-ray Disc]. Estados Unidos: 2K Games.

CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS

Todos los derechos de autor pertenecen a sus respectivos creadores. Las imágenes de la presente publicación son usadas exclusivamente bajo fines académicos y científicos.

All copyrights belong to their respective owners. For educational purposes only.

Fig. 1: *Rain, Steam, and Speed The Great Western Railway*, 1844. Joseph Mallord William Turner. Extraída de Wikimedia y subida por la National Gallery de Londres. Dominio Público. {{PD-US}}.

Fig. 2: *Réplica de la Máquina diferencial*, construida y expuesta por el Computer History Museum (California). Charles Babbage. Extraída de Wikimedia y subida por Jordiipa. (CC BY-SA 3.0). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CHM_Babbage.JPG.

- Fig. 3: *Publicación del Manifiesto futurista en el periódico Le Figaro, 20 de abril de 1909*. Filippo Tommaso Marinetti. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. (CC0 1.0).
- Fig. 4: *Aeropuerto y estación de ferrocarril con ascensores y funiculares sobre una calle de tres niveles, 1914*. Antonio Sant'Elia. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio Público. {{PD-US}}.
- Fig. 5: *Bloque de pisos con ascensor externo, túnel, balizas y telegrafía, 1914*. Antonio Sant'Elia. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 6: *New York's tallest building of the future, 1881*. Thomas Nast. Cedida por Matt Novak ©.
- Fig. 7: *Aviator police, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 8: *Aerial Firemen, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.{{PD-US}}.
- Fig. 9: *Aviator police, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 10: *Aerial Firemen, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 9: *Aérobús, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 10: *A model kitchen, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 11: *Une Maison roulante de Villégature, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig.12: *Correspondance Cinéma-Phono-Télégraphique, 1900-1910*. Jean Marc Côté. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 13: *Verbesserte buntgenstrohfeuer Jahre 2000, circa 1900*. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. {{PD-US}}.
- Fig. 14: *One Hundred years hence, Rooted citties fine weather insured, circa 1900*. Cedida por Matt Novak ©. Under autor permission.
- Fig. 15: *Decoración de interior art déco realizada en 1916 para la casa nº 78 de Derngate, Northampton*. Fotografía cedida por Steve James ©. Under autor permission.

- Fig. 16: *Wiltern Theatre*, Wiltshire Boulevard, Los Ángeles, 1929-1931. S. Charles Lee. Cedita por Mike Hume © Under autor permission.
- Fig. 17: *Health Department Building*, Nueva York, 1935. Henry C. Pelton. Imagen extraída de Wikimedia, con modificaciones. Dominio público.
- Fig. 18: *Film Center*, Nueva York, 1929. Ely Jacques Kahn. Imagen extraída de Wikimedia y realizada por Americasroof. (CC BY-SA 3.0). <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Film-center-entrance.jpg> N° del edificio en el Registro de Lugares Históricos de Estados Unidos de America: 84002768.
- Fig. 19: *Diseño en bronce dorado*, 1930. Ely Jacques Kahn y Albert. http://3.bp.blogspot.com/-j_Lb44Ef_Gw/Te6sBO07WjI/AAAAAAAAAMFw/TQorApKhnxI/s1600/buchman+%2526+kahn++Gilded+Bronze+Grill+-+Art+Deco+-+Elements+of+Design+-+Peter+Crawford.jpg
- Fig. 20: *Detalle de Niagara Mohawk Building*, Syracuse, 1932. Bley & Lyman arquitectos. Imagen extraída de Wikimedia y realizada por Jean-Paul Richard. (CC BY-SA 3.0). https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Niagara_Mohawk_Building_-_Detail_of_facade.jpg, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Niagara_Mohawk_Building_-_Detail_of_facade.jpg
- Fig. 21: *Fábrica de Coca-Cola Bottling Company*, 1939. Robert V. Derrah. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público. Colección Carol M. Highsmith Archive de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos.
- Fig. 22: *Esbozo de la cafetería Googie's*, actualmente demolida, California, 1949. John Lautner. Fotografía de Alissa Walker. (CC BY-SA 2.0). <https://flic.kr/p/e9QY93>.
- Fig. 23: *Restaurante Norm's en California*, circa 1960. Eldon Davis of Armet y Newlove. Imagen extraída de Wikimedia. (CC BY-SA 3.0). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NormsRestaurant_LaCienega.JPG.
- Fig. 24: *24-Hour daylight! Serie: Closer than we think!*, circa 1963. Arthur Radebaugh. Imagen cedida por Matt Novak ©. Under autor permission.
- Fig. 25: *Burning Man 2014: Caravansary*, 2014. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Rob Bunkal. (CC BY-SA 2.0). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burning_Man_2014-_Caravansary_\(14953641017\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burning_Man_2014-_Caravansary_(14953641017).jpg).

- Fig. 26: *Burning Man 2009: evolution*, 2009. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Christopher Michel. (CC BY-SA 2.0). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mother_\(3899745506\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mother_(3899745506).jpg)
- Fig. 27: *Burning Man 2009: evolution*, 2009. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Christopher Michel. (CC BY-SA 2.0) https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Burning_Man_2009#/media/File:Rocket_ship_at_2009_Burning_Man.jpg.
- Fig. 28: *Burning Man 2016: DaVinci's Workshop*, 2016. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Ellie Pritts. Dominio público. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Black_Rock_City,_United_States_\(Unsplash\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Black_Rock_City,_United_States_(Unsplash).jpg).
- Fig. 29: *Burning Man 2014: Caravansary*, 2014. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Dana Wilson. (CC BY-SA 2.0). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burning_Man_2014_-_Caravansary_\(15137201031\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burning_Man_2014_-_Caravansary_(15137201031).jpg).
- Fig. 30: *The Neverwas Haul*, aparecida en el Burning Man Festival de 2009. Shannon & Kathy O'Hare, Kimric Smythe. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Christopher Michel. (CC BY-SA 2.0) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Neverwas_haul_\(3898088288\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Neverwas_haul_(3898088288).jpg).
- Fig. 31: *The Steampunk Tree House*. Proyecto coordinado por Sean Orlando. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada en 2010 por Chris Potako. (CC BY-SA 2.0). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dogfish_Head_Tree_House.jpg
- Fig. 32: *Telectroscopio*, 2008. Paul St. George. Imagen extraída de Wikimedia y subida por Colonel Warden. (CC BY-SA 3.0). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Telectroscope_aperture_at_London_City_Hall_showing_Tower_Bridge_and_Canary_Wharf.jpg.
- Fig. 33: *Estación de tubo de París*, ilustración para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.
- Fig. 34: *Interior de un tubo*, ilustración para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.
- Fig. 35: *Tubo*, ilustración para *Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.

- Fig. 36: *Art car* en el Burning Man Festival de 2015. Airpusher. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por Anne Gomez. (CC BY-SA 4.0) https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Airpusher_art_car_at_Burning_Man_2015_vertical.jpg.
- Fig. 37: *Aéronef omnibus de la compagnie Générale para Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.
- Fig. 38: *Le nuage-Palace* para Le vingtième siècle, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.
- Fig. 39: *Sur les toits* para Le vingtième siècle, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.
- Fig. 40: *Station centrale des aéronefs à Notre-Dame para Le vingtième siècle*, 1883. Albert Robida. Imagen extraída de Wikimedia. Dominio público.
- Fig. 41: *Clockwork Universe*, 2009. Tim Wetherell. Fotografía extraída de Wikimedia y realizada por OpheliaO. (CC BY-SA 3.0). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Clockwork_universe_by_Tim_Wetherell.jpg
- Fig. 42: *Taller de Jake Von Slatt*. Fotografía cedida por Jake Von Slatt ©. Under autor permission.
- Fig. 43: *Cerebro Bassington*, s.a. Jake Von Slatt. Fotografía cedida por Jake Von Slatt ©. Under autor permission.
- Fig. 44: *All in one computer*, s.a. Jake Von Slatt. Fotografía cedida por Jake Von Slatt © Under autor permission.
- Fig. 45: *Portátil steampunk*, 2007. Datamancer. Cedida por los gestores de la web de Datamancer.com ©. Under autor permission.
- Fig. 46: *Hortense*, 2007. Kinetic Steam Works. Cedida por Kinetic Steam Works ©. Under autor permission.
- Fig. 47: *Automatom serie Automatom*, 2006. Kazuhiko Nakamura. Imagen cedida por Kazuhiko Nakamura ©. Under autor permission.
- Fig. 48: *Brain Tower*, serie Automatom, 2006. Kazuhiko Nakamura. Imagen cedida por Kazuhiko Nakamura ©. Under autor permission.
- Fig. 49: serie *Automatom*, 2006. Kazuhiko Nakamura. Imagen cedida por Kazuhiko Nakamura © Under autor permission.
- Fig. 50: *Les Vieux Amants*, 2008. Sam Van Olffen. Cedida por Sam Van Olffen © Under autor permission.

- Fig. 51: *Machine*, 2008. Sam Van Olffen. Cedida por Sam Van Olffen © Under autor permission.
- Fig. 52: *Captura de pantalla del videojuego Bioshock*. Todos los derechos reservados para 2K Games ©.
- Fig. 53: *Captura de pantalla del videojuego Bioshock*. Todos los derechos reservados para 2K Games ©.
- Fig. 54: *Forevertron*, Prairie Du Sac, Wisconsin, 1980. Dr. Evermor. Fotografía extraída de wikimedia y realizada por Jeremy Faludi. (CC BY-SA 3.0). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Forevertron_Panoramic_2.jpg
- Fig. 55: *Detalle de Forevertron*, Prairie Du Sac, Wisconsin, 1980. Dr. Evermor. Fotografía extraída de wikimedia y realizada por Jeremy Faludi. (CC BY-SA 3.0). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Forevertron_Bridge.jpg
- Fig. 56: *Truth Coffe*, 2010. Haldane Martin. Fotografía extraída de Wikimedia y subida por el portal web Yatzer. (CC BY-SA 4.0). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shanna-jones-photography-yatzer-truth-coffee-shop-cape-town-11_\(1\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shanna-jones-photography-yatzer-truth-coffee-shop-cape-town-11_(1).jpg)
- Fig. 57: *Juguetes*, s.a. Doktor A. Imagen cedida por Bruce Whsitlecraft © Under autor permission.
- Fig. 58: *Fragmentation*, 2012. Anna Dabrowska. Imagen cedida por Anna Dabrowska © Under autor permission.
- Fig. 59: *Tigre mécanique*, 2014. Sam Van Olffen. Imagen cedida por Sam Van Olffen ©. Under autor permission.
- Fig. 60: *Reloj*, 2016. Eric Freitas. Imagen cedida por Eric Freitas © Under autor permission.
- Fig. 61: *Lyras's Lamp*, s.a. Jacke Von Slatt. Imagen cedida por Jacke Von Slatt © Under autor permission.
- Fig. 62: *Sede steampunk en Oamaru*, 2011. Imagen extraída de Wikimedia y realizada por Andy King50.
- Fig. 63: *Autómata del Enigma Cluj*, 2015. Decoración realizada por The 6th sense interiors. Imagen cedida por Enigma Cluj © Under autor permission.
- Fig. 64: *Maquinaria de relojería en la pared del Enigma Cluj*, 2015. Decoración realizada por The 6th sense interiors. Imagen cedida por Enigma Cluj © Under autor permission.

- Fig. 65: *Detalle del interior del bar-restaurante Bunker*. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors © Under autor permission.
- Fig. 66: *Exterior del bar-restaurante Bunker ubicado en Murska Sobota (Eslovenia)*, 2016. Decoración realizada por el grupo The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors © Under autor permission.
- Fig. 67: *Servicio del bar-restaurante Bunker*. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors © Under autor permission.
- Fig. 68: *Interior del café-bistró Kaffeine ubicado en Grecia*, 2016. Decoración realizada por el grupo The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors © Under autor permission.
- Fig. 69: *Interior del bistró Joben en Cluj-Napoca (Rumanía)*, 2014. Decoración realizada por el grupo The 6th Sense Interiors. Imagen cedida por The 6th Sense Interiors ©. Under autor permission.

COLECCIÓN ARCA VERDE



UCOPress
Editorial Universidad
de Córdoba



EL GRUPO
ARCA