

Los nietos nostálgicos de Julio Verne

El movimiento *steampunk*, o retrofuturista, se abre hueco en España con su mezcla de ucronía, ciencia y estética fantástica

Por Carmen Mañana

DESARROLLA LA idea de futuro que se tenía en la época victoriana. Asumiendo que sería la máquina de vapor la que impulsaría la tecnología, ya que no contempla la existencia ni de la electrónica ni de la informática". Así define el *steampunk* (punk de vapor) Félix J. Palma, autor de la *Trilogía victoriana*, una de las primeras sagas en castellano catalogadas bajo esta etiqueta. Un subgénero de la ciencia ficción surgido a finales de los ochenta en Estados Unidos y que hoy se abre paso en España impulsado por títulos como *Leviathan* (Edebé), de Scott Westerfeld, y transformado en movimiento cultural. Porque aunque su origen sea netamente literario y hunda sus raíces en la obra de Julio Verne, H. G. Wells o Mary Shelley, debe casi todo su peso como tendencia a un creciente corpúsculo de seguidores que traslada esta filosofía retrofuturista hasta su armario y la tecnología que maneja. Defensores de una suerte de estética híbrida entre la corte eduardiana y *El gabinete del doctor Caligari* de la que surgen ordenadores con teclas de máquina de escribir o corsés mecánicos.

De hecho, los *makers* (fabricantes), que confieren el aspecto propio de un artífice de la segunda revolución industrial a los *gadgets* del siglo XXI son los verdaderos adalides de un fenómeno polidérido en el que la producción editorial es solo una de sus caras. Reverso cándido del *ciberpunk*, "el género *steampunk* surge en la misma época [década de los ochenta] y busca también ser una respuesta crítica a la sociedad hipertecnológica y posmodernista, protestar ante esa sensación de que cada vez estamos más dominados por la tecnología y no al revés. Pero mientras el *ciberpunk* muestra un futuro apocalíptico y sin esperanza, el *steampunk* vuelve a una época positivista comprendida entre 1850 y 1910 donde la ciencia todavía no tenía connotaciones negativas y todo era posible", explica Elisabeth Roselló, creadora de uno de los primeros blogs especializados (*Steampunkretrofuturismos*) y comisaria de la exposición *Steampunk* que acoge actualmente el Museo de las Ideas y los Inventos de Barcelona (MIBA).

La corriente retrofuturista fue abrazada primero por recreacionistas históricos, góticos que, como reza un chascarrillo *steampunk*, habían descubierto el marrón, y *cosplay* (personas a las que les gusta disfrazarse de personajes de ficción) para después dar el salto a un público más amplio.

¿La prueba? Ya en 2009, la exhibición de artilugios *steampunk* organizada por el Museo de la Historia de la Ciencia de

Oxford congregó a 80.000 visitantes, convirtiéndose en la más rentable de su historia hasta la fecha.

Junto a Reino Unido y Japón, Estados Unidos es uno de los países donde más tiempo lleva asentado el fenómeno. Allí, *Leviathan*, la trilogía cuya primera entrega acaba de publicar Edebé en España, entró directamente a la lista de los libros más vendidos. Quizá porque ejemplifica a la perfección la mezcla de aventura, historia y fantasía que seduce a los fanáticos del género. Su autor, Scott Westerfeld, responsable también de la saga *Tracción* y uno de los escritores juveniles más vendidos de la última década según *The New York Times*, no olvida tampoco otra de las máximas del *steampunk*: la ucronía. Es decir, la especulación sobre cómo sería el devenir histórico si un acontecimiento trascendente hubiese sido diferente de como en realidad fue. En este caso, la II Guerra Mundial. Mientras los alemanes combaten con monstruosas máquinas de vapor, el bando aliado, capitaneado por los darwinistas británicos, contraataca con animales rediseñados como



Ilustración de Keith Thomson para *Leviathan*, de Scott Westerfeld.

armas y cuyo representante más peligroso es una ballena dirigible. Todos meticulosamente ilustrados por Keith Thomson.

Persuadida por el éxito que había conse-



Una de las creaciones de la diseñadora especializada en moda *steampunk* Alassie.

guido fuera de nuestras fronteras y el interés que percibió dentro, Elena Valencia, editora de Edebé, decidió lanzarlo en España, donde las dos primeras entregas de la *Trilogía victoriana*, la serie *steampunk* de Félix J. Palma, han vendido ya unos 100.000 ejemplares. *El mapa del tiempo*, que inaugura la saga, narra la historia de una agencia de viajes que ofrece al hombre victoriano la posibilidad de conocer el año 2000 y le ha valido el Premio Ateneo de Sevilla. Ha sido publicada en 24 países, despachado más de 150.000 ejemplares en Alemania y 30.000 en Japón y le ha hecho muy consciente del tirón que este subgénero tiene también España. Tanto que acaba de compilar 12 historias sobre autómatas y *zeppelins* firmadas por autores como Fernando Marías, José Carlos Somoza y Andrés Neuman en *Steampunk: Antología retrofuturista* (Fábulas de Albión).

Que esta corriente gana adeptos y funciona en España lo demuestra también iniciativas como la Primera Semana Retrofuturista que se celebrará en el Convento de Sant Agustí de Barcelona entre el 11 y el 16 de febrero. Pero aunque es ahora cuando empieza a ser conocido entre un público más amplio, el *steampunk* tiene más de tres décadas de historia.

El autor estadounidense de ciencia ficción K. W. Jeter acuñó el término en 1987 para tratar de englobar *Las Puertas de Anubis*, de Tim Powers; *Homínuculo*, de James Blaylock, y sus trabajos *Morlock night* e *Infernal devices*. Obras todas ellas ambientadas en el siglo XIX e inspiradas en *La máquina del tiempo* de H. G. Wells. Aunque, según Roselló, no sería hasta en 1991, con la publicación de *La máquina diferencial*, de William Gibson y Bruce Sterling, cuando la crítica reconoció al *steampunk* con la categoría de subgénero dentro del vasto universo de ciencia ficción. El cómic *La liga de los*

hombres extraordinarios, de Alan Moore, se convirtió en 1999 en uno de sus títulos de referencia y abrió la puerta de esta corriente al gran público. Con la ayuda —como no podría ser de otra forma en una sociedad audiovisual y sin vapor— de éxitos cinematográficos como *Wild, wild, west* (1999), *Van Helsing* (2004) o *Abraham Lincoln, cazavampiros* (2012). Sin olvidar títulos menos taquilleros como *Steamboy* (2004), de Katsuhiro O-tomo, o *Adèle y el misterio de la momia* (2010), de Luc Besson.

En estas tres décadas de historia ha dado incluso tiempo a que surjan subgéneros dentro del subgénero. El *weird west*, que toma como referencia el *western*, o el *steampunk-goth*, más siniestro, son dos de los más populares a la vez que bizarros.

"El mestizaje entra la alta y la baja tecnología resulta siempre muy atractivo. Sucede con *La guerra de las galaxias*, ambientada en un futuro hiperdesarrollado, pero donde terminan luchando con espadas, aunque sean láser. Además, ver cómo funciona una máquina de vapor tiene mucho encanto y si a eso le sumas la estética de la época victoriana, atractiva al mismo tiempo que alejada de la realidad, resulta exótico e irresistible", apunta Jordi Ojeda, profesor de la Universidad de Barcelona especializado en divulgación científica a través de la ficción literaria.

Así el *steampunk* ha llegado a todo tipo de productos de masas: desde la edición estadounidense de la revista *Vogue* al vídeo *Turn me on* del DJ David Gueta, saturando por el camino el taller de costura de Alassie. Especializada en vestuario para teatro y cine, no da abasto desde hace un par de años con tanto encargo retrofuturista. La quedadas de aficionados que visten esta estética son cada vez más frecuentes en España, según asegura, y fomentan la creación de foros analógicos y digitales que, a su vez, retroalimentan la producción literaria del género. "Frente a la producción textil a gran escala, los *steampunkers* reivindican lo hecho a mano, además de la filosofía *do it yourself* (hazlo tú mismo). Recorrer los mercadillos y los anticuarios en busca de cosas, como mecanismos de latón, que la sociedad de hoy día no valora, pero que para ti son un tesoro, resulta muy adictivo. Mante-



nemos esa mentalidad antigua de aprovechar y reciclar lo máximo posible, de no desechar nada", apunta la diseñadora.

Una filosofía, que, más de un siglo después, está más vigente que nunca y sirve de concepto aglutinante tanto para los autores como para los miembros de la comunidad *steampunk* a través de su crítica a la obsolescencia programada (la planificación por parte del fabricante del fin de la vida útil de un producto). "Supone una inversión de la ciencia y un atentado a los logros del ingenio humano para ceder a

Este subgénero de la ciencia ficción defiende una visión positivista de la tecnología propia de la II Revolución Industrial

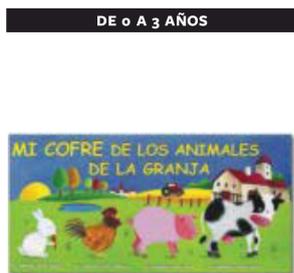
intereses capitalistas, que además han dañado la estructura social. En el siglo XIX nadie diseñaría una máquina buscando que se estropease a los cuatro años para obligar al consumidor a comprar una nueva", sentencia Roselló. ●

Trilogía victoriana. El mapa del tiempo. Félix J. Palma. Algaída. 628 páginas. 22,45 euros. **El mapa del cielo.** Félix J. Palma. Plaza & Janés. 744 páginas. 21,90 euros. **Leviathan.** Scott Westerfeld. Traducción de Raquel Solà. Ilustración de Keith Thomson. Edebé. 472 páginas. 16,50 euros. **Tracción.** Scott Westerfeld. Traducción de Nieves Nueno. Montena. 440 páginas. 15,95 euros. **Steampunk: antología retrofuturista.** Varios autores. Fábulas de Albión. 320 páginas. 21,15 euros. **La máquina del tiempo.** H. G. Wells. Traducción de Nellie Manso. Alianza Editorial. 114 páginas. 7,69 euros. **La máquina diferencial.** William Gibson y Bruce Sterling. Traducción de Carlos Lacasa. La Factoría de Ideas. 352 páginas. 15,00 euros. **La liga de los hombres extraordinarios.** Alan Moore. Ilustración de Kevin O'Neill. Planeta De Agostini. 416 páginas. 30 euros.



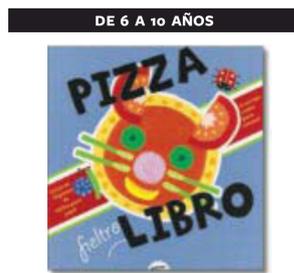
¡Cuidado con el lobo!
Varios autores
MacMillan. Madrid, 2012
24 páginas. 14,90 euros

CERDITO VALIENTE sospecha que Lobo anda cerca. Lo va buscando en diferentes lugares de la granja y el niño lector se ve obligado a meter la mano en bolsillos en los que aguardan extrañas sensaciones: algo peludo, algo áspero, algo... raro. Un libro que estimula los sentidos de los más pequeños. La historia está basada en la idea del viejo cuento del pastorcito mentiroso y el lobo. Por lo tanto, la sorpresa *pop-up* aparece al final. Sí, Cerdito Valiente tenía razón. **F. J.**



Mi cofre de los animales de la granja
Ilustraciones de Christophe Boncens
Macmillan. Madrid, 2012. 18,90 euros

PAVOS, GATOS, vacas o cabras. Animales en el gallinero, en la granja, en el establo o en el corral. Este cofre incluye cuatro libros en los que los niños pueden descubrir no solo aquellos animales más cercanos y reconocibles, a través de fotos y de dibujos, sino también el tacto de la piel de cada uno de ellos. De buen tamaño y cartón duro, el libro muestra particularidades de los animales elegidos; la leche de las vacas, la vigilancia de los perros pastores o el arado de los bueyes. **R. G.**



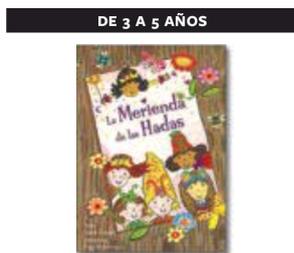
Pizza libro
Varios autores
Edebé. Barcelona, 2012
20 despletables. 13,90 euros

¿QUÉ PREFERIR: pizza de insectos o una tradicional Margarita? Este *Pizza libro* combina juego, lectura y cocina, tanto imaginaria como real. El despletable tiene por un lado bases de pizza de fieltro a la que se pueden pegar los ingredientes de cartón que vienen en un sobre. El reverso forma un despletable donde se dan las recetas. Pero en serio. La elaboración de la masa, por ejemplo, le costará a algún padre o madre algún fracaso culinario o, por el contrario, un ahorro en pizzería. **F. J.**



La noche de los piratas
Varios autores
Combel. Barcelona, 2012
14 páginas. 18,90 euros

LA FACHADA de casa de Tom se convierte en tapadera de un barco gobernado por cuatro niñas piratas que lo invitan a acompañarlas. La aventura de navegar hasta la isla donde holgazanea el capitán Parche y su tripulación para arrebatarles el cofre del tesoro se resuelve en siete divertidos escenarios. Un *pop-up* que permiten detenerse en cada imagen, observarla, alejarse o acercarse un poco y descubrir nuevos detalles. El texto tiene algo de música y de poesía al dibujarse como un fluido rítmico. **F. J.**



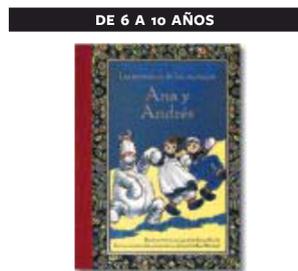
La merienda de las hadas
Susie Foster. Ilustraciones de Kay Widdowson. Traducción de Núria García Lidá. Galera. Barcelona, 2012. 14,90 euros

¿QUÉ COCINAN LAS HADAS? Pasteles, helados y hasta magdalenas. Con sus varitas mágicas, van componiendo sus manjares, con néctares, especias, mieles y semillas. El libro ofrece además del relato de ese encuentro de hadas en torno a una florida merienda, un libro de sencillas recetas y unas figuritas de cartón para preparar la mesa mágica, con platitos, bandejas, teteras y un sinfín de utensilios. Por supuesto, las propias hadas en cartón para disfrutar de tan suculentos platos. **R. G.**



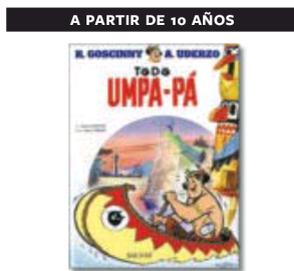
El pequeño teatro de Rébecca
Rébecca Duatremer
Traducción de Elena Gallo Krahe
Edelvives. Madrid, 2012
186 páginas. 33 euros

UNA JOYA para los seguidores de esta ilustradora francesa. El delicado libro, un prodigio de orfebrería troquelada, rinde homenaje a 88 personajes con los que Dautremer ha alcanzado la fama mundial. A medida que pasan las páginas, van sumándose o desapareciendo protagonistas en un agujero que simula ser el escenario. Cyrano enamorado de su prima Roxana, Pulgarcito y sus hermanos, Alicia en el País de las Maravillas... **E. S.**



Ana y Andrés
Johnny Gruelle
Ilustraciones de Kees Moerbeek
Traducción de José Tellechea SM. Madrid, 2012. 19,75 euros

RECUPERACIÓN EN *pop-up* de un cuento inglés de maravillosos dibujos. Los protagonistas son dos pequeños muñecos de trapo sin más recursos que su imaginación. Ana y Andrés viven su particular aventura, en la que hadas, brujas y piratas ocupan un papel destacado. La búsqueda de Babette, la muñeca francesa, que les ha sido robada, les obliga a emprender un largo viaje al que se irán uniendo otros personajes. **A. C.**



Todo Umpa-pá
René Goscinny y Albert Uderzo
Traducción de Isabel Soto y Xavier Senín Salvat. Barcelona, 2012
192 páginas. 19,95 euros

EL GUIONISTA René Goscinny y el dibujante Albert Uderzo crearon en 1951 al indio Umpa-pá, cuyas andanzas verían la luz en 1958, o sea, un año antes de que lo hiciera su criatura más famosa: Asterix. Este volumen reúne los cinco álbumes que protagonizó un personaje con vida propia, pero imposible de leer hoy sin pensar en los ilustres galos: el humor y el choque entre dos culturas ya estaban allí. **J. R. M.**



Tomek. El río al revés
Jean-Claude Mourlevat
Ilustraciones de Clara Luna
Traducción de Sofía Rhei
Demipage. Madrid, 2012
272 páginas. 20 euros

TOMEK —13 años, huérfano, tendero— abandona un día su negocio y su pueblo para lanzarse a la búsqueda del río Qjar, que corre al revés y cuya agua evita la muerte. Eso es lo que le ha dicho Hannah, la muchacha que un día entra en su tienda y despierta en él una curiosidad que le lleva a conocer lugares como el Bosque del Olvido o la Isla Inexistente. **J. R. M.**