

Problemas y propuestas para una definición del *steampunk*

Problems and Proposals for a Definition of Steampunk

José Antonio Calzón García

Universidad de Cantabria

joseantoniocalzon@gmail.com

ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-5653-6192>

RESUMEN

El artículo analiza la evolución y la problemática inherente a la definición del *steampunk*, planteando un nuevo enfoque en torno a dicho concepto, más centrado en los componentes semiótico-pragmáticos de su naturaleza crítica y contestataria –a partir del eje emisión-recepción– que en los clichés temáticos y argumentales tradicionales (universo victoriano, formulación ucrónica, importancia del vapor, etc.), los cuales conceden protagonismo fundamentalmente a los elementos semánticos. En este sentido, se propone una relectura de algunos análisis clásicos en torno a los problemas de la industrialización del siglo XIX –fundamentalmente Karl Marx, William Morris y John Ruskin– como piedra de toque con la que buscar, en última instancia, una nueva definición del género, más centrada en la reformulación de las relaciones entre el hombre y la máquina, desde un prisma cercano a los estudios culturales y al postestructuralismo.

Palabras Clave: *steampunk*; estudios culturales; pragmática; marxismo.

ABSTRACT

This article analyses the evolution as well as the problems inherent to the definition of steampunk, by offering a new approach regarding this genre, focused on the pragmatic-semiotic components of its critical and rebellious nature –concentrated on the sender-receiver axis– rather than the typical themed and plot clichés (Victorian universe, uchronical vision, importance of steam and so on), which mainly highlight the semantic elements. In this sense, a review of several classic analysis about the problems with industrialization in the 19th Century –mainly Karl Marx, William Morris and John Ruskin– is offered, in order to try to find ultimately a new definition for this genre more concentrated on the reformulation of the relations between man and machine, from a perspective close to cultural studies and postestructuralism.

Key words: Steampunk; Cultural Studies; Pragmatics; Marxism.

1. INTRODUCCIÓN. EL *STEAMPUNK*. HISTORIA E IMPACTO

Goggles, corsés, relojes de cuerda, dirigibles, engranajes de toda clase... El barrio londinense de Camden se inunda de *oufits* retrofuturistas mientras distintas páginas web ofrecen decoración de inspiración victoriana¹ o asistimos al auge del porno² y la cerveza *steampunk*³. La cultura popular ha aprendido a convivir con una narrativa de incierta definición que impregna los aspectos más dispares de nuestro día a día, sin tener del todo claro cómo delimitar ese «aire de familia» que encontramos en común en novelas, películas, joyas o juegos de rol.

El *steampunk* se ha convertido en un género proteico⁴, predominantemente narrativo, en el que ha habido que incluir desde los seminales textos nostálgicos y ucrónicos de Ronald William Clark (*Queen Victoria's Bomb* 1967) o Michael Moorcock (*The Warlord of Air* 1971)⁵ hasta la antología –ya clásica– de Ann y Jeff VenderMeer (2015)⁶. Tampoco podemos olvidarnos de los relatos referenciales de su época dorada⁷, del salto al cómic o al cine, con el comienzo del siglo XXI, del creciente protagonismo de la mujer –gracias en parte a la narrativa de Cherie Priest, Gail Carriger o Ekaterina Sedya (VanderMeer y Chambers 2011, 63 y ss.)–, de su difusión social estos últimos años a través de Internet o del propio desarrollo del arte *steampunk* (Kiehlbauch 2015, 89-93).

De este modo, el siglo XXI ha asistido a una evolución del género⁸ que ha supuesto, por una parte, su conversión en «una pose, incluso un manierismo»

¹ <https://donpedrobrooklyn.com/steampunk-home-decor/>

² <https://es.pornhub.com/video/search?search=steampunk>

³ <https://steam-brew.com/en/>

⁴ En este sentido, asumimos con Schaeffer (2006, 56 y 120) la naturaleza semiótica, compleja –en esa suerte de red que traza la transtextualidad de Genette (1989, 9), y que conecta textos a través de categorías generales– y pluridimensional de las obras literarias y los actos discursivos en general, lo que lleva a aceptar la genericidad moduladora como una estrategia con la que aplicar de forma flexible reglas y criterios a la hora de categorizar diferentes obras más o menos desviadas de un patrón genérico.

⁵ Para un repaso sobre los orígenes del género, aconsejamos Beard (2014, XVI y ss.) y Nevins (2015, 9-12).

⁶ Véase un resumen de la producción literaria en Bowser y Croxall (2010, 12-15), en Costa (2013, ii-iv) y sobre todo en Janicz (2010).

⁷ A saber: *The Anubis Gates* (1983), de Tim Powers; *Homunculus* (1986), de James Blaylock; *Infernal Devices* (1987), de Kevin W. Jeter; *The Difference Engine* (1990), de William Gibson y Bruce Sterling; o, algo más tarde, *The Diamond Age* (1995), de Neal Stephenson.

⁸ Si bien el debate en torno a la noción de género escapa a los objetivos de este artículo, aceptamos la consideración del *steampunk* como tal, coincidiendo con Altman (1999, 174-177 y 210) en que es necesaria una «parole-based semiotics» más centrada en la audiencia y que asuma la variabilidad de los géneros de acuerdo a sus realizaciones individuales dentro de una comunidad. De este modo, el análisis pragmático abandonaría la linealidad del modelo lingüístico en el que está basado, reconociendo así la existencia de unos patrones

(Nevins 2015, 14), mientras rehúye el escapismo inicial y nostálgico de las obras de Moorcock (Womack 2014, 416) y se abre, ya desde hace varias décadas, a todo tipo de propuestas narrativas, en diferentes soportes y formatos: largometrajes como *Wild Wild West* (Sonnenfeld 1999)⁹, series de televisión como *The Adventures of Brisco County, Jr.* (Boam y Cuse 1993-1994), películas de animación –*Steamboy* (Otomo 2004)–, manga japonés –*Fullmetal Alchemist* (Arakawa 2001-2010)–, juegos de rol –*Castle Falkenstein* (Pondsmith 1994)–, propuestas transmedia –el universo de *Brasiliana Steampunk* (Soares Chaves 2019, 112)– o videojuegos –*City of Heroes* (Cryptic Studios 2004)–, por citar tan solo algún ejemplo. De igual modo, distintas artes se han visto impregnadas de esa pátina retrofuturista que parece haber alcanzado a todo tipo de disciplinas y creadores: desde la moda de Kit Stolen (Kiehlbauch 2015, 95) hasta la música de Vernian Process (Kiehlbauch 2015, 96), pasando por las propuestas *modding*¹⁰ de Jake von Slatt (Forlini 2010, 75-76), los diseños escultóricos de Tim Hawkinson y Arthur Ganson (Barratt 2010, 167 y ss.), las pinturas de Vladimir Gvozdez (VanderMeer y Chambers 2011, 113) o las joyas de Jema Hewitt (VanderMeer y Chambers 2011, 150). Junto con Estados Unidos o Inglaterra, el *steampunk* se extiende por países como Alemania, Japón (Fernández 2011), España o Brasil (Costa 2013, 35; Soares Chaves 2019, 102 y 105), a través de revistas de corte académico y/o militante del tipo de *Steampunk Magazine*¹¹ o *Neo-Victorian Studies*¹². Al mismo tiempo se convierte en un elemento identitario invocado en eventos como la Maker Faire o el Burning Man Festival (VanderMeer y Chambers 2011, 9), mientras sirve a sus acólitos tanto para organizar talleres amparados en la filosofía del *Do It Yourself*¹³ como para llevar a cabo toda clase de *cosplays*¹⁴, consiguiendo así, en palabras de Beard (2014, XXX), «to express their values and, sometimes, seek gratification through escape». El universo retrofuturista impregna así, hoy en día, a *steamers*

familiares que tienen su propia existencia dentro de la multiplicidad. Estos anclajes cognitivos por parte del usuario/receptor han de basarse, en suma, en la intuición de denominadores comunes dentro de formulaciones diferenciadas, tal y como sucede con el *steampunk*.

⁹ Respecto al cine *steampunk*, consúltense VanderMeer y Chambers (2011, 178-197) y Klaw (2015, 354-356).

¹⁰ Técnica que consiste en modificar, con propósitos fundamentalmente artísticos, diferentes componentes de un ordenador.

¹¹ <http://www.steampunkmagazine.com/>

¹² <http://neovictorianstudies.com/>

¹³ Conocido por las siglas DIY, la filosofía del *Do It Yourself* preconiza la autonomía del consumidor a la hora de elaborar, reparar o modificar toda suerte de objetos y dispositivos.

¹⁴ Fórmula contracta de *costume* y *play*, consiste en la práctica del transformismo para asumir diferentes roles –procedentes con frecuencia de la cultura pop– en eventos sociales donde se buscan refuerzos identitarios entre semejantes.

que beben de webs como Beyond Victoriana¹⁵ o The Steampunk Workshop¹⁶, y para quienes la literatura ha dejado de ser un referente, seducidos por la moda, la historia o los medios audiovisuales (VanderMeer y Chambers 2011, 9). De este modo, parece haberse pasado de un universo libresco urdido en los años 60 y 70 por autores de literatura no mimética nostálgicos de la atmósfera victoriana a una «vibrant culture of DIY crafters, writers, artists, and other creative types» (Collection of People 2007, 6), derivando hacia una práctica cultural y de consumo que condensa y genera memorias mientras emergen teatralidades (Ferrari Nunes y Bin 2018, 3). Esta comunidad, pues, no gira ya en torno a textos u obras de referencia, sino que está construida y estructurada por sus propios miembros, muchas veces en entornos virtuales (Cristofari y Guitton 2014, 375), a través de procesos a caballo entre la visibilización (Pho 2019, 120) y la (auto)marginación.

¿Qué es, pues, el *steampunk*? ¿Cómo asumir que lo que empezó siendo un mero juego literario entre amantes de la ficción especulativa ha acabado por convertirse en un fenómeno social, mediático y cultural¹⁷ de contornos cada vez más difusos? ¿Cabe plantearse una definición aglutinadora para todo tipo de manifestaciones discursivas de corte *steampunk*, al margen de formatos, épocas o nacionalidades? Este es el reto al que pretendemos enfrentarnos en las próximas páginas.

2. ¿QUÉ ES EL *STEAMPUNK*? ORÍGENES, PROBLEMAS Y DESAFÍOS DEL TÉRMINO

2.1. *Las raíces de la definición y su incierta evolución*

Es ya un lugar común asociar la acuñación del vocablo *steampunk* al escritor Kevin W. Jeter, quien, respondiendo en la revista *Locus* a una reseña de Faren Miller, en 1987, se sirve del neologismo para plantear, medio en serio medio en broma, una nueva propuesta narrativa en la que incluiría también a James Blaylock y Tim Powers: «Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective for Powers, Blaylock and myself. Something based on the appropriate technology of that era; like *steampunks*, perhaps...» (Klaw 2015, 349).

¹⁵ <https://beyondvictoriana.com/>

¹⁶ <http://steampunkworkshop.com/>

¹⁷ En este sentido, coincidimos con Altman (1999, 166 y ss.) en que los géneros siempre sostienen, o dan apoyo, a alguna forma de comunidad –a través de un modelo comunicativo en el cual *un* emisor envía *un* mensaje a *una* comunidad de receptores–, lo que supone la estabilización de estos a través de la interacción directa o indirecta entre los miembros de su comunidad de receptores. En el caso del *steampunk*, y de su evolución, este fenómeno se hace a todas luces evidente, a juzgar por las dimensiones sociales del género en las últimas décadas.

A partir de aquí, y como apunta Rose (2009, 320-321), el término *steampunk* ha formado parte del discurso informal de la ciencia ficción durante más de veinte años, siendo usado en ocasiones de manera peyorativa. En cualquier caso, lo primero que llama la atención de la ya célebre cita de Jeter es que supone una serie de anclajes semánticos que han pasado a darse por supuestos, sin una escurpulsosa verificación: a) la conexión con el período victoriano; b) la naturaleza fantástica de los relatos; c) el valor referencial de Powers, Blaylock y Jeter como varas de medir el *steampunk*; d) el peso de la tecnología; e) el valor simbólico del vapor *-steam-* en cuanto fuente de energía, y f) el guiño más que evidente al género que se había apropiado de la partícula *-punk*: el ciberpunk.

Por otro lado, la naturaleza heterogénea del género, debido en gran medida a una lógica narrativa muy dispar que juega a combinar fantasía y ciencia ficción (Conte Imbert 2011, 264), hace que nos encontremos ante un paradigma que resiste a la definición: «it is a cyborgic phenomenon because of that resistance, but also because of the instability the resistance reveals» (Bowser y Croxall 2010, 29). A esto se suma que el eclecticismo y la naturaleza del género en cuanto pastiche, en cierto modo, hacen difícil categorizar algo como quintaesencialmente *steampunk* (Goh 2009, 19). Tampoco hay que descuidar la confluencia y distancia con otros géneros más o menos afines, como el *clockpunk*, el *dieselpunk* o el *teslapunk*¹⁸. Por otra parte, el salto de mero movimiento literario a propuesta cultural en sentido amplio, junto con su naturaleza dinámica y heterogénea (Costa 2013, 49), han hecho que, durante la última década, los contornos del género se difuminen aún más, dividiéndose los especialistas entre los que defienden la vigencia de la definición de Jeter –los *prescriptivistas*– y aquellos –los *descriptivistas*– que consideran que el concepto es más amplio y debería reflejar más la situación actual que su tradicional uso pasado, lo que ha llevado a que el término tenga poca utilidad crítica (Nevins 2011, 513)¹⁹. De este modo, todo parece encaminarse hacia la búsqueda

¹⁸ Véanse al respecto Costa (2013, 17-18), Beard (2014, XX) o VanderMeer y Chambers (2011, 54-55).

¹⁹ La tensión entre prescriptivistas y descriptivistas supone en cierto modo poner sobre la mesa diferentes estrategias de aproximación a la noción de género. Así, de acuerdo con los planteamientos de Schaeffer (2006, 77-82), sobre el nivel semántico –temas y motivos– y sintáctico –recursos formales y estilísticos– de la categorización genérica –enfoque defendido por el prescriptivismo– habría de superponerse un marco comunicacional más flexible y actualizado –en consonancia, en nuestro caso, con el planteamiento descriptivista–. A su vez, podría decirse que la pugna mencionada por Schaeffer (2006, 102-106) entre la genericidad autorial –estable y basada en el magisterio interpretativo y en la intencionalidad de los creadores– y la lectorial –consecuencia de la recepción, en sus diferentes y variables contextos– encuentra aquí una muy clara muestra desde el momento en el que compiten pautas interpretativas de los fundadores del género con nuevos mecanismos de aproximación planteados por comunidades de consumidores cada vez más alejados del primigenio referente autorial.

de una explicación que constituya un espectro de tópicos y motivos, en lugar de ofrecer el *steampunk* tan solo como un coherente y delimitado género literario (Nevins 2011, 517). El debate está en el aire.

2.2. Líneas definitorias. Defensores y problemáticas

Una nueva fórmula de aproximación pasaría por reflexionar sobre los habituales rasgos definitorios del género, a partir del comentario seminal de Jeter y de las valoraciones de la crítica, enjuiciando su vigencia y solidez a la luz de diferentes manifestaciones narrativas y culturales. De este modo, la ponderación de los habituales pilares del *steampunk* podría resultar de utilidad para avanzar en el estudio, refinando los aspectos que mejor resisten su contraste con ejemplificaciones concretas.

El primer elemento siempre destacado, y que aflora en el comentario de Jeter, es la importancia del *universo victoriano*, tanto desde un punto de vista estético (Fernández 2011) como narrativo. El objetivo sería incorporar una impronta contemporánea al universo inglés decimonónico, desde la caracterización retrofuturista. El motivo de la fijación fetichista en el mundo victoriano podría radicar en el hecho de ser el marco espacio-temporal que dio pie a la revolución industrial y la eclosión de la ficción científica (Pegoraro 2012, 90), lo que habría servido para un replanteamiento crítico e idealizado (Wright 2014, 98) de este período. En última instancia, habría una relación de analogía entre los tiempos actuales y el universo inglés del XIX que explicaría la fascinación por lo victoriano: «Steampunk focuses on the Victorian era not only because of its aesthetic and technology, but because it recognizes within that epoch issues similar to those facing society in the twenty-first century» (VanderMeer y Chambers 2011, 42). De igual modo, el rechazo por la tecnología actual llevaría a abrazar la mecánica del XIX con un fuerte sentimiento de nostalgia (VanderMeer y Chambers 2011, 99). Sin embargo, como admiten, entre otros, Nevins (2011, 517), cada vez hay más historias *steampunk* situadas fuera del XIX –*Leviathan* (Westerfeld 2009), *Howl no Ugoku Shiro* (Miyazaki 2004)– y de Gran Bretaña –*Wild, Wild West* (Sonnenfeld 1999)–, lo cual hace sembrar serias dudas sobre la validez de este rasgo.

En segundo lugar tendríamos la impronta del *tinkerer* –el inventor o reparador– *aventurero* y *explorador* que habría bebido fundamentalmente tanto de las figuras procedentes de los relatos de Julio Verne y Herbert G. Wells (Ferrari Nunes y Bin 2018, 2) como de las denominadas *edisonadas* (VanderMeer y Chambers 2011, 41; Goho 2018, 163-164). Respecto a las últimas, subrayadas con frecuencia por la crítica (VanderMeer y Chambers 2011, 41), habrían cimentado el culto norteamericano al científico y al inventor solitario (Nevins 2015, 9-12) que crean una nueva forma de transporte para viajar a diferentes lugares. Por otro lado, el valor de Wells y, sobre todo, Verne, derivaría hacia un interés

por la especulación científica (VanderMeer y Chambers 2011, 19) y el desarrollo de tecnologías avanzadas en la sociedad victoriana. Ahora bien, ni el componente aventurero –*The Invention of Hugo Cabret* (Selznick 2007) queda reducido al día a día de la vida de un niño en un contexto urbano, por ejemplo– ni la relevancia del *tinkerer* –en las ilustraciones de Einar Turkowski la estética *steampunk*, incuestionable (Calzón García 2019), aparece desvinculada de todo agente activo²⁰– definen siempre discursos adscritos al género que nos ocupa.

De la importancia del *vapor* –*steam*– nadie parece dudar, pues no en vano constituye uno de los dos elementos semánticos del término acuñado por Jeter. Así, el *steampunk* desarrollaría un discurso ucrónico donde el motor de combustión, la electrónica y los hidrocarburos quedarían relegados ante el protagonismo del carbón y el vapor (Fernández 2011; Brummett 2014, 80; Womack 2014, 411), pero de nuevo esto plantea problemas en historias donde, sencillamente, el *steam* no aparece por ningún lado, o carece de todo protagonismo, como la novela proto-*steampunk* *Worlds of the Imperium* (Laumer 1962)²¹, por no mencionar el caso de los diseños de joyas propuestos por Jema Hewitt (2011).

Otro componente siempre apuntado en relación con el *steampunk* es su propuesta *ucrónica* de ofrecer un *universo alternativo*, una realidad paralela que toma como referencia el mundo decimonónico, pero impulsado tecnológicamente con la ayuda del vapor y la mecánica (Conte Imbert 2011, 268; Pegoraro 2013, 1852; Wright 2014, 98), a fin de crear un *mejor pasado* mediante un discurso utópico (Costa 2013, 25). Sin embargo, de nuevo nos encontramos con problemas, en aquellos casos en que la narración no se aleja del contexto histórico real, como sucede en la mencionada *The Invention of Hugo Cabret* (Selznick 2007), o simplemente la propuesta estética, *per se*, carece de contextualización, como sucede con las esculturas cinéticas de Arthur Ganson²². Por otra parte, el supuesto planteamiento ucrónico se suma a una planificación *retrofuturista* tanto de la sociedad como de los dispositivos mecánicos, según la cual ciertas tendencias tecnológicas habrían evolucionado de forma mucho más veloz de como realmente sucedió (Matangrano 2016, 247-248), creando así un nexo entre dos ejes temporales –pasado y presente-futuro–, sin que ninguno de los dos sea verdaderamente real. Esta fórmula del «what would have happened if...?» (Pegoraro 2013, 1853), basada en imaginar un futuro que no ocurrió para ese pasado (Pegoraro 2012, 87), a partir de un viaje en el tiempo con nuestro conocimiento actual (Wright 2014, 99), crea una temporalidad híbrida (Bowser y Croxall 2010, 2) que fusiona cronologías e, incluso, en palabras de Hantke (1999, 248), ontologías. Sin embargo, surgen también aquí dificultades, ya que, por ejemplo, algunas pinturas de Vladimir Gvozdez²³, lejos

²⁰ <https://einarturkowski.de/>

²¹ Véase Soares Chaves (2019, 106) para la adscripción de esta novela al género.

²² <https://www.arthurganson.com/>

²³ <http://gvozdariki.ru/gvzd/mech.htm>

de superponer «capas» tecno-cronológicas diferentes, articulan su propuesta *steampunk* a partir de dibujos en los cuales los dispositivos mecánicos son usados para conformar figuras con apariencia de animales, sin anclajes ni hibrideces temporales evidentes.

Otro elemento no pocas veces destacado es el referente a la *combinación de literatura fantástica y ciencia ficción* en el *steampunk* –apuntado por Jeter, en su comentario seminal, a través del guiño tanto a las «fantasías» como a la «technology»–, como señala Conte Imbert (2011, 264): «La lógica de lo fantástico se inmiscuye en un paradigma epistemológico propio de la ciencia ficción, lo cual responde, de alguna manera, a la disolución de categorías o fronteras a la que tiende [...] el *steampunk*». De este modo, nos encontraríamos con un género que aúna historia, tecnología y fantasía (Hernández Sánchez 2005, 127), también mediante la imbricación de personajes históricos y literarios (Matangrano 2016, 249 y 252; Soares Chaves 2019, 111). Así, igual que tenemos a autores como Michael Moorcock, quienes combinan en su producción la fantasía heroica con obras ya clásicas del *steampunk* –baste recordar *The Warlord of Air* (1971)–, es posible asistir también al desarrollo de narraciones adscritas al género sin titubeos, como la denominada «trilogía victoriana» de Félix J. Palma –integrada por *El mapa del tiempo* (2008), *El mapa del cielo* (2012) y *El mapa del caos* (2014)–, donde conviven escritores como Bram Stoker o H. G. Wells con Jack el Destripador u otros personajes puramente ficticios. E incluso, en juegos de rol como *Castle Falkenstein* (Pondsmith 1994), elfos, dragones y máquinas de vapor se entrecruzan sin disonancia alguna. Ahora bien, no es menos cierto que, sin ir más lejos, *The Invention of Hugo Cabret* (Selznick 2007) o *The Difference Engine* (Gibson y Sterling 1990), por citar un par de casos, se distancian de los cauces de la literatura fantástica –la primera desde un planteamiento puramente realista, alejado de la ficción especulativa, y la segunda desde los patrones de la ciencia ficción en clave retrofuturista–, rompiendo así la aparente hibridez que pudiera definir al género.

Así pues, en conclusión, no deja de llamar la atención que muchos de los rasgos generalmente atribuidos al *steampunk*²⁴ presentan no pocas excepciones en discursos y propuestas que, sin embargo, tienden a adscribirse al citado género. Queda, pues, por andar un camino que permita encontrar aquellos elementos que sirvan como anclajes para los diferentes tipos de propuestas, discursos, prácticas y formatos acogidos bajo la égida del *steampunk*.

²⁴ Podríamos añadir otros, como la fascinación *steampunk* por los dirigibles (Beard 2014, XVII), tan bien ejemplificada en el caso de los relatos de Moorcock o en la casi desconocida *Vilko Valanda*, del lituano Andrius Tapinas (2013), pero en este caso son más las excepciones que las pruebas a favor a la hora de añadir un rasgo que se aproxima más al cliché que a la descripción de una realidad omnipresente.

3. UNA NUEVA APROXIMACIÓN: CONTENIDO/FORMA *VERSUS* INTENCIÓN. *STEAMPUNK* Y MODERNIDAD

3.1. ¿Y si la clave estuviera en el «-punk»?

Un giro en el planteamiento de la definición pasaría por cargar las tintas no tanto en el *steam* –importancia del vapor, el universo victoriano, la ciencia ficción...– cuanto en el *punk*. En efecto, no es la primera vez que se incide en la noción de marginalidad que dicha partícula añade (Matangrano 2016, 247-248), a partir de un discurso crítico respecto a la contemporaneidad (Nevins 2015, 16), y en particular a propósito de nuestro rol como consumidores en el universo capitalista:

Punk, for some authors of this style, evokes the idea of rebellion against the aesthetic of modern manufacturing, which is the critique of the aspect of massification/industrialization of products. The steamers think these kind of products are made just to feed a circuit of consumption (Pegoraro 2013, 1852).

Esta inclinación, pues, por la rebeldía y la revolución (Womack 2014, 418), conlleva también una preocupación iconoclasta acerca de los orígenes y las convenciones de la ciencia ficción (Rose 2009, 321), en gran medida como consecuencia de un puente no poco intencionado que el propio Jeter creó entre el ciberpunk y ese género emergente²⁵ para el que pretendía, con cierta dosis de humor, encontrar un término de referencia. En efecto, uno y otro transfieren la sensibilidad contracultural del punk de los 70 a un mundo tecnológicamente transformado como medio para analizar el presente (Sussman 2011, 278). Sin embargo, las diferencias también son notables. Por un lado, el ciberpunk reflexiona a partir de la integración inminente entre hombre y máquina –entendida como dispositivo informático– a través de entornos virtuales –ciberespacio o metaverso– donde «el ser humano construye su vida de manera paralela con el entorno físico o real» (Hermann Acosta 2012, 108), en diversos grados de conexión con inteligencias artificiales. Los *hackers* se revelan como los personajes protagónicos, con frecuencia, y los sujetos aparecen sometidos «a grandes corporaciones mundiales que ejercen un dominio absoluto» (Areco 2011, 164), en un contexto postcapitalista degradado y visto desde una óptica pesimista. De igual modo, las identidades se vuelven difusas, y el cibernauta emerge como un híbrido de materia viva y componentes electrónicos que puebla universos naturales y artificiales a un tiempo, en camino hacia un posthumanismo líquido. Frente a ello, el *steampunk* aboga por lo general por propuestas de corte netamente optimista (Kiehlbauch 2015, 89), alejadas de la naturaleza distópica del

²⁵ No en vano, la diferencia en la aparición de los dos vocablos es de tan solo tres años, pues el origen del término *cyberpunk* –acuñado por Bruce Bethke– se remonta a 1984 (López Pellisa 2015, 59).

ciberpunk (Rivera 2014, 77), en entornos analógicos y mecánicos –donde la figura del *tinkerer* sirve de correlato a la del *hacker*–, sin la confusión ontológica que proporciona la virtualidad o la ciborgización, y en contextos económicos próximos muchas veces a la segunda revolución industrial. Sin embargo, uno y otro apuestan por un discurso crítico en torno a la realidad que nos rodea, aunque desde posturas estéticas, históricas o ideológicas diferenciadas. Por ello, no parece desdeñable que sea precisamente ese componente contestatario que emana de la partícula *-punk* el que nos sirva como hilo de Ariadna con el que hilvanar los denominadores comunes que aglutinan bajo un mismo paraguas a las distintas manifestaciones del discurso *steampunk*.

3.2. *El steampunk y la sublimación del objeto: hacia un discurso crítico*

No son pocos los especialistas que han apuntado el surgimiento del *steampunk* en el contexto posmoderno que da cierre al desarrollo de la ciencia y la tecnología (Conte Imbert 2011, 268). En efecto, la naturaleza posmoderna de este género (Womack 2014, 411) se basa no solo en la reflexión en torno a los avances técnicos, sino también en el análisis del propio discurso histórico que se nos ha entregado (Thompson 2014, 131), y que nos lleva a replantear tanto el pasado victoriano como el presente ultradigitalizado. En este sentido, el constante juego intertextual, irónico, autoparódico²⁶, anacrónico e híbrido que propone el *steampunk* parte de la deconstrucción de su propia ficcionalidad (Womack 2014, 411) desde un discurso excesivo, donde el uso del cliché (Womack 2014, 417) sirve para crear estrategias composicionales (Ferrari Nunes y Bin 2018, 16) que buscan reflexionar sobre las relaciones entre el hombre y la máquina desde nuestro prisma actual (Esser 2018, 4).

Desde esta perspectiva, lo cierto es que el *steampunk* ha pasado de ser un mero género literario a convertirse en una formulación retórica articulada en torno a un universo semiótico que busca comunicar ideas, valores y creencias (Beard 2014, XV) desde un punto de vista que rehúye la neutralidad (Stimpson 2014, 34), poniendo un especial énfasis en los roles socio-políticos de los objetos tecnológicos (Pho 2019, 118). En efecto, el *steampunk* incide en todas sus muestras, de forma muy particular, en representaciones tecnológicas articuladas a partir de dos ejes temporales –pasado y presente–, en una suerte de fantasía tecno-utópica (Hall y Gunn 2014, 4) que conlleva, al mismo tiempo, una fuerte carga crítica a partir de su elemento fetiche: el objeto. De este modo, el cliché por excelencia del género –«turbinas a presión, doradas bielas y engranajes, torcidas chimeneas, máquinas infernales, sirvientes automatizados, má-

²⁶ Así, la guía de supervivencia *steampunk* ante un escenario apocalíptico, de Killjoy y Foran (2011), no es sino un claro guiño (auto)paródico a la ya de por sí traviesa aventura textual de Max Brooks con su *The Zombie Survival Guide* (2003).

quinas del tiempo o el sempiterno dirigible» (Womack 2014, 411)– permite recalcar una alternancia y coexistencia entre texto y objeto (Hale 2013, 9) que lleva al desarrollo paralelo tanto de nuevos pastiches como de impensables dispositivos, creando así relaciones material-semióticas donde objetos e historias se retroalimentan:

This entanglement of expressive media, where text, object, and action meet –the material-semiotic– is of immense importance to understanding how individuals and communities produce, maintain, and modulate meaning through expressive forms and practices (Hale 2013, 31).

El *steampunk*, en suma, conlleva un enorme componente ideológico del que nunca ha pretendido sustraerse (Beard 2014, XV)²⁷, sirviéndose del pasado por su crucial peso simbólico. En líneas generales, el punto de arranque es la renegociación de las relaciones con la tecnología, en la búsqueda de una mayor sencillez y sostenibilidad (Beard 2014, XXIV-XXV), mientras se cuestiona la creciente separación de los diferentes ámbitos del conocimiento científico (McKenzie 2014, 155). De este modo, bajo el *steampunk* subyace una más que evidente «rebellion against the mass-produced, cold, inaccessible technology that has infiltrated our lives and the apathetic society that it has contributed to» (Kiehlbauch 2015, 100). Así, la búsqueda de esas relaciones alternativas con los objetos, en nuestra realidad contemporánea, define un patrón de pensamiento que rechaza la obsolescencia y la inestabilidad de los tiempos actuales, mirando hacia el siglo XIX como una época que proporciona importantes lecciones acerca de cómo enfrentarse a tecnologías disruptivas a partir de formulaciones mecánicas descartadas en su momento como poco eficaces (VanderMeer y Chambers 2011, 13 y 218).

Nos encontramos, por tanto, ante un género que conlleva, de forma más o menos explícita, una crítica contundente hacia el mundo moderno, y hacia las implicaciones negativas de los avances tecnológicos actuales, a partir de la interacción entre el hombre y la máquina en un supuesto universo de racionalidad que nunca acabó de llegar (Pegoraro 2012, 102). La obsolescencia (Sterling 2009, 30) o el consumismo desmedido (Womack 2014, 412) plantean retos al hombre contemporáneo, quien ha perdido el control sobre la tecnología que maneja. Por todo ello, el *steampunk* reivindica una vuelta hacia la producción artesanal de bienes, sirviéndose de tecnologías arcaicas (Sterling 2009, 32) para recuperar el control en la fabricación y manipulación de los objetos de uso diario, rehuyendo

²⁷ Sobrepasa a los objetivos de este artículo la controvertida cuestión, por ejemplo, del posicionamiento del *steampunk* en torno a la idea de género, y a si perpetúa roles tradicionales y heteronormativos, o si subvierte los estereotipos masculinos y femeninos del universo victoriano. Véanse sobre esta cuestión Bergman (2013) o Casey (2009). De igual modo, aunque con menor impacto, el tema de la raza aflora en ocasiones en la bibliografía que analiza las implicaciones ideológicas de este género (Stimpson 2014, 34).

así la especialización contemporánea (Onion 2008, 151)²⁸. De este modo, la filosofía del *Do It Yourself* cobra un especial protagonismo, en el entorno de la era postindustrial, fusionando así *literary* y *maker culture* en el universo *steampunk* (Beard 2014, XIX), y promoviendo al mismo tiempo la reutilización y el reciclaje (Forlini 2010, 78), mientras se aleja al usuario/consumidor de una tecnología alienante que no entiende ni controla. Y así, las máquinas victorianas se contraponen a un universo digital²⁹ ultraespecializado, oscuro y críptico —«Digital technology [...] maintains a mystery about its functions. One can not see how a digital clock works the way one can see the moving parts of a wind-up watch» (Barratt 2010, 182)— que parece rodearnos a todas horas con productos estandarizados que hemos de comprar una y otra vez:

Steampunk want to buy something once and then pass it on to our children. Even better, we want to *make* something once, something that we will use every day for the rest of our lives. Something that will remind us each time we use it that we have skill and ability. Something that no one else in the world has (VanderMeer y Chambers 2011, 218).

A partir de ahí, el *steampunk* va desarrollando, en sus diferentes propuestas y formatos, una conexión íntima y afectiva (Onion 2008, 138-139) con los objetos que emana, en parte, del rechazo a la asepsia que envuelve la relación entre consumidor y producto en el mundo digital postindustrial, buscando así el retorno a una época en la cual las máquinas parecían «visible, human, fallible and, above all, accesible» (Onion 2008, 145). Esta suerte de «cultura de la memoria» (Ferrari Nunes y Bin 2018, 15) descansa, en última instancia, en una revalorización del componente físico, táctil (Sundén 2015, 381), a la hora de definir una relación con los objetos que casi raya en lo fetichista (Brummett 2014, 82) por el detallismo en las descripciones de las máquinas³⁰, de sus engranajes y mecanismos internos (McKenzie 2014, 145)³¹. De este modo se resignifica la relación entre objeto y sujeto, a partir de una relectura tecnológi-

²⁸ Activistas como Betsy Greer promueven el desarrollo del *craftivismo* como una forma de militancia que busca conocer en profundidad los objetos que usamos, así como ser capaces por nosotros mismos de arreglarlos, llegado el caso (Prieto Hames 2016, 108).

²⁹ En este sentido, no son pocos quienes han apuntado que el ascenso de la cultura *steampunk* tuvo lugar precisamente hacia el año 2007, coincidiendo con la salida al mercado de productos como Kindle o los iPhones (Kiehlbauch 2015, 84).

³⁰ «Common elements in the steampunk aesthetic include: zeppelins and hot air balloons, exposed gears and clockwork gadgetry, steam engines, brass fittings, goggles and other apparatus used to enhance human ability» (Barratt 2010, 175).

³¹ En este sentido, son conocidas las anécdotas de autores tan paradigmáticamente *steampunk* como Blaylock o Jeter. Y así, mientras que el primero llegó a confesar su absoluta fascinación por las maquinarias de los relojes, el segundo admitió verse inspirado por los engranajes antiguos encontrados en una tienda londinense (VanderMeer y Chambers 2011, 49 y 53).

ca –y ética (Forlini 2010, 74)– del pasado: «The relationship between the object and the object-user collapses and reasserts itself to reveal a new past, a history corrected» (Wright 2014, 108). Ante un universo tecnológico limpio, aséptico, ligero y casi invisible –como es el actual–, el *steampunk* contrapone toda una batería de dispositivos rudos, sucios e incluso en ocasiones de proporciones casi inabarcables (Bowser y Croxall 2010, 17), los cuales cobran un continuado protagonismo en novelas, películas, esculturas o dibujos, por proponer algunas muestras.

3.3. *Marx y Morris. Una lectura en clave de las posibles fuentes del steampunk*

En el camino hacia la búsqueda de una definición del *steampunk* que resulte operativa y aglutinadora cabe preguntarse por la fundamentación ideológica de esa actitud hacia los objetos tan característica en este género, y a la que no podemos permanecer ajenos. En este sentido, la propuesta a defender parte de la consideración de que la mirada nostálgica y rehumanizadora hacia los dispositivos tecnomecánicos es consecuencia, en gran medida, de dos grandes análisis hechos a lo largo del siglo XIX a la hora de enjuiciar la evolución de la relación entre el hombre y las máquinas en el contexto de la industrialización. Por un lado, Marx y su crítica a la alienación surgida como consecuencia del avance del modelo de producción capitalista. Por otra parte –y sin que en modo alguno sean compartimentos estancos–, William Morris y la visión que el movimiento *Arts and Crafts* tenía de la producción en serie, de forma industrial, de bienes y objetos.

Comenzando por Marx, este plantea, en *El capital*, la idea de que los objetos adquieren la condición de mercancía como consecuencia de su tratamiento fetichista por parte del capitalismo. En otras palabras:

El carácter misterioso de la forma mercancía estriba, por tanto, pura y simplemente, en que proyecta ante los hombres el carácter social del trabajo de éstos como si fuese un carácter material de los propios productos de su trabajo, un don natural social de estos objetos y como si, por tanto, la relación social que media entre los productores y el trabajo colectivo de la sociedad fuese una relación social establecida entre los mismos objetos, al margen de sus productores (Marx 1971, 37).

De este modo, los objetos se convierten en mercancía en el momento en que ven trasladados sobre ellos relaciones sociales que, en origen, surgían en realidad entre sus productores. El hombre desaparece así del proceso, se desvincula del objeto creado, con la consiguiente alienación del trabajador y la fetichización de una mercancía que asume como propias unas relaciones sociales que emanaban de sus productores. Así, el capitalismo finge establecer una relación entre los objetos que encubre la verdadera relación social entre los hombres (Marx 1971, 38). Como consecuencia, el proceso de producción se

impone sobre el individuo (Marx 1971, 45), lo que conlleva un «fetichismo adherido al mundo de las mercancías», creando la ilusión de la «aparición material de las condiciones sociales de trabajo» (Marx 1971, 46). Frente a todo ello, el *steampunk* plantea otro modelo de relación con el objeto, en el cual la elaboración individual, artesanal y no-económico de objetos logra mantener en todo momento un vínculo entre creador y producto que rehúye la alienación y fetichización del capitalismo. Lo que tenemos aquí, y contra lo que el *steampunk* se muestra como un mecanismo de resistencia, es el clásico «proceso de apropiación del trabajo ajeno en la forma de poder privado que es el capital» (Angulo Tarrancón 2017, 87). En otras palabras, nos hallamos ante una situación de enajenación del proletariado en el proceso productivo y en relación con sus creaciones –de las que se desliga como consecuencia de la percepción de un salario–, cosificando así a individuos que pierden todo vínculo con sus elaboraciones –y que es trasladado al propietario/patrón–, mientras estas se ven revestidas de propiedades casi metafísicas. De este modo, los objetos son intercambiados, en el mercado, generando una ilusión de relación social que permanece ajena a sus productores. El objeto pierde valor en cuanto algo útil o placentero, y en su lugar se transforma en un mero elemento de intercambio. Los objetos, al final, se imponen sobre los seres humanos, y las relaciones entre hombres quedan reducidas a relaciones entre cosas con apariencia humana (Ferme 2011, 49).

Al margen de que otros teóricos del marxismo, como Benjamin, hayan visto el fetichismo de la mercancía no tanto como consecuencia de su circulación en el mercado sino como fruto de su propia exhibición (Pérez Díaz 2018, 183), adquiriendo casi un sentido religioso (Lomeli 2019, 94; Benjamin 1985), lo cierto es que desde cualquiera de las dos perspectivas la producción de objetos adquiere, con la modernidad, un carácter deshumanizador y alienante³². Desde otro prisma, pero con fuertes denominadores comunes, el movimiento *Arts and Crafts*, acaudillado por la figura de William Morris, planteará también, algo más tarde que Marx, una visión crítica en torno a la relación entre sujeto y objeto con la llegada de la industrialización. Ya la crítica ha apuntado los vínculos que unen a esta corriente regeneracionista con el *steampunk* (Sterling 2009, 33)³³, pero es una cuestión esta probablemente aún en desarrollo y con necesidad de estudio. Así, Prieto Hames (2016, 108) considera que esta corriente retrofuturista retoma del *Arts and Crafts* el cuestionamiento de los productos

³² Para una aproximación a la posible influencia del marxismo en el *steampunk*, véase Calzón García (2021, 398-399 y 401).

³³ En este sentido, es de interés hacer notar, por ejemplo, cómo ediciones de la *Historia de la llanura esplendente*, de William Morris (2014), apuntan la influencia que este habría tenido en la narrativa de autores clásicos del *steampunk*, sobre todo en Michael Moorcock. El propio Moorcock (1987, 45) reconocerá, en este sentido, sus deudas para con Morris, aunque aluda fundamentalmente a sus narraciones de corte *fantasy*.

industriales y el retorno a la producción artesanal, debido a la desaparición del valor estético y a la situación de subordinación del productor respecto al objeto: «Much like the Arts and Crafts movement, steampunk recognizes manufacture and craftsmanship as domains of human agency and dignity, and utilizes a historical aesthetic to resist *the factory*, here contemporary consumer culture and the mass market» (Esser 2018, 4).

En efecto, la defensa de Morris y del *Arts and Crafts* de la artesanía les acerca al *steampunk* en su crítica al surgimiento de la estandarización industrializada (Whitson 2017, 18), recuperando así el placer del trabajo manual mediante fórmulas premodernas (Sussman 2001, 283). El capitalismo, frente a la producción artesanal, otorga un valor puramente instrumental a los objetos (Ferme 2011, 38), lo que ha supuesto que «la capacidad de disfrute de la materialidad de las cosas independientemente de su valor de cambio se haya perdido a todas vistas» (Zamora 1999, 139)³⁴. El objeto, desvinculado de su creador, y carente al mismo tiempo de individualidad, se convierte en «una cosa muerta» (Morales Bonilla 2018, 265), ahistórica, un producto, en suma, que no es más que una copia sin alma de otro.

Para Morris, el arte consistía en la realización individual y autónoma de objetos bellos y útiles que supusieran la combinación de trabajo, estética y placer (Morris 2004, 20 y 34). Incapaz de concebir la desvinculación de arte y artesanía, considera que lo intelectual, lo funcional, lo estético y lo decorativo han de fundirse, a diferencia de lo que ocurre en la sociedad industrial (Morris 2004, 90-91 y 166). Para él, los sistemas competitivos basados en el intercambio de productos y las manifestaciones artísticas son excluyentes (Morris 2004, 101). El arte ha ido por un camino que ha dejado a un lado tanto al pueblo y al público como la propia funcionalidad de las cosas de uso diario (Morris 2015, VI y 8), lo que lleva a este autor a reivindicar un pasado medieval «donde se mantenía el equilibrio entre arte y artesanía» (Morris 1985, 9), sin que las distinciones sociales marcasen una brecha insalvable en lo que a la percepción de la experiencia estética se refería. En ese mundo medieval la especialización aún no habría llegado, y el artesano «no trabajaba para ningún amo sino para el público, él mismo hacía sus mercancías de principio a fin y las vendía al hombre que iba a usarlas» (Morris 2015, 91), mientras aportaba su creatividad en una elaboración lenta y minuciosa (Morris 2015, 70).

Morris, de este modo, encarna el «odio hacia la civilización moderna» (Morris 2016, 16), en un esfuerzo por recuperar un placer por la manufactura

³⁴ A este respecto, es interesante hacer notar, sin embargo, cómo en estadios posteriores del capitalismo, este ha creado fórmulas de hiperconsumo centradas en modos de producción estéticos, regidos precisamente por la importancia del diseño y la seducción, logrando así «la estetización de la vida cotidiana», en una suerte de «capitalismo artístico» que explota «las dimensiones estético-imaginario-emocionales con fines de ganancia y conquista de mercados» (Lipovetsky y Serroy 2015, 9-10).

perdido con la producción industrial en serie, repetitiva y alienante. Su interés se vuelve hacia el objeto en sí mismo, sacrificado por el intercambio comercial y el beneficio económico con el capitalismo, derivando en un sucedáneo del objeto original, donde la tangibilidad, lo físico, pierde importancia en favor de su rédito como mercancía (Morris 2016, 86 y 88). De este modo, se suma a Marx, aunque desde una perspectiva diferente, a la hora de criticar un capitalismo intrínsecamente feo y vulgar y que ha desencadenado tanto un mecanismo de explotación social como una forma corrupta de producción artística (Morris 2004, 15 y 20). Productor y consumidor se ven así engañados por un sistema que falsea la relación sujeto-objeto (Morris 2004, 52): desde el prisma del trabajador, este ve la creación de objetos como un mero mecanismo de supervivencia, una forma de ganarse la vida (Morris 2016, 85-86); desde la perspectiva del comprador, los bienes obtenidos se fabrican desvinculados de la voluntad o la vida de quienes los usan (Morris 2015, 161).

¿Supone todo ello una actitud ludita por parte de Morris? No necesariamente. Si bien critica la opacidad en la creación de nuevos objetos (Morris 2004, 8), en el mundo moderno, sus condenas se centran en lo que él mismo llama «maquinaria vacía» (2004, 36), con la que la creatividad manual y la realización profesional del productor habrían sido escamoteadas por el propio sistema. Ni siquiera se habría producido una reducción en el número de horas trabajadas³⁵, como consecuencia del uso de las invenciones técnicas (Morris 2004, 71), sino un aumento del beneficio para el patrón, lo que no aligeraría, por tanto, la explotación del obrero. De este modo, y diferenciando entre máquinas antiguas –«la herramienta perfeccionada, que es accesoria para el hombre y sólo opera en tanto en cuanto la mano de este piense» (Morris 2015, 111)– y modernas –«es como si estuviera viva y para la cual el hombre es accesorio» (Morris 2015, 111)–, Morris acaba por condenar, no tanto las máquinas *per se*, sino la oportunidad perdida de usarlas para emancipar al trabajador y dotar al ser humano de mejores condiciones de vida:

La maquinaria podría emplearse libremente para evitar a los hombres el aspecto más mecánico y repugnante del trabajo necesario [...] lo que tanto perjudica a la belleza de la vida es el hecho de permitir que las máquinas nos dominen en lugar de servirnos. En otras palabras, es indicio del terrible crimen que hemos cometido al utilizar el control de las fuerzas de la naturaleza para esclavizar a la gente (Morris 2004, 80).

³⁵ Así ve Morris desaprovechada la oportunidad que otorgarían las nuevas máquinas: «Las maravillosas máquinas que en manos de hombres justos y previsores habrían sido usadas para reducir el trabajo repugnante y para proporcionar placer (o, en otras palabras, aumentar la vida) a la raza humana se han usado, por el contrario, de forma que han llevado a todos los hombres a una precipitación y una prisa frenéticas, destrozando de esa forma el placer, es decir, la vida, en todos lados» (Morris 2015, 122).

Morris, así, no hace sino retomar en gran medida las asunciones que ya John Ruskin había planteado años antes, si bien pasadas por el tamiz del socialismo y con un mayor grado de mesura y ponderamiento. Así, para Ruskin –quien sí veía en el maquinismo una desgraciada vía para la extinción de todas las industrias de naturaleza manual–, toda forma de mecánica era intrínsecamente nociva (Ruskin 1956, 12-13)³⁶, y la perfección de los objetos que usamos³⁷ es una muestra de la esclavitud de los tiempos modernos, carentes de inventiva y ajenos a los auténticos propósitos del arte (Ruskin 1892, 19, 26 y 31). Como Morris, Ruskin buscará recuperar la afición popular hacia las artes, gracias en parte al propio ejercicio de las actividades laborales, y teniendo en el gótico, y en su arquitectura, la quintaesencia de la libertad creadora (Ruskin 1956, 11-12 y 16-17). El trabajo, por tanto, había de servir, en opinión de Ruskin, para dar rienda suelta a «los poderes creativos del hombre», convirtiendo así al arte en «la expresión del gozo del hombre en su trabajo» (Morris 2004, 19-20 y 103), algo que, sin embargo, los tiempos modernos no permitían, los cuales habrían hecho del hombre una máquina, una simple herramienta inanimada (Ruskin 1892, 17).

¿A dónde nos lleva todo esto? A la conclusión de que, en mayor o menor medida, los análisis llevados a cabo tanto por Marx como por Morris –también por Ruskin, aunque en este caso con menor impacto, por su talante abiertamente ludita³⁸– han influido, de forma consciente o inconsciente, en el desarrollo del *steampunk* en todas y cada una de sus etapas. Así, como apunta Esser (2018, 5), «much like Marx or Ruskin, steampunk buffs seek to be less alienated from the technology they use and produce». En efecto, Marx denuncia la fetichización de una mercancía que ha dejado a su productor a un lado, adquiriendo una autonomía que no solo comporta una situación de alienación por parte de su elaborador,

³⁶ Así, para Ruskin, los tiempos modernos conllevan una conversión degradante de todo aquello que es operativo en un dispositivo mecánico, «which, more than any other evil of the times, is leading the mass of the nations everywhere into vain, incoherent, destructive struggling for a freedom of which they cannot explain the nature of themselves» (Ruskin 1892, 20).

³⁷ Para Ruskin (1892, 24), la producción de objetos ha de cumplir tres reglas: a) «never encourage the manufacture of any article not absolutely necessary, in the production of which invention has no share»; b) «never demand an exact finish for its own sake, but only for some practical and noble end», y c) «never encourage imitation or copying of any kind, except for the sake of preserving records of great works».

³⁸ No en vano, las críticas de Ruskin hacia la tecnología a vapor son subvertidas por los *steamers*, resignificando unos avances que, desde nuestra óptica actual, tienen el mismo sabor nostálgico que las defensas del universo medieval por parte de Ruskin: «Where Ruskin reverted to organic Gothic and Medieval aesthetics to oppose the inelegance of steam technology, steampunk aficionados revive the Victorian design aesthetic with its heavy, tangible materials and its ornamentation in order to rediscover the inherent dignity of created objects in contrast with the increasingly invisible devices of the digital age» (Esser 2018, 4).

sino un escamoteo de las relaciones sociales entre los hombres. Morris, por otro lado, asume estos postulados y los desarrolla desde el prisma del arte, concluyendo que la llegada del capitalismo y de la industrialización han supuesto una desvinculación entre sujeto y objeto desde la perspectiva del consumidor y del productor. Con la mirada puesta en los gremios medievales, Morris se lamenta de que los trabajadores, en el siglo XIX, vean truncadas sus capacidades creativas a la hora de elaborar productos, adoleciendo de una especialización repetitiva y alienante que bloquea la autosuficiencia del creador a la hora de dar a luz a nuevas creaciones y toda iniciativa encaminada a insuflar aliento estético a los objetos creados. Por ello, la estandarización en la producción elimina de esta todo componente artístico, al tiempo que desindividualiza unos objetos repetidos, feos y asépticos, para resignación de su comprador, que no ve en ellos sino sucedáneos, meras copias de un original inexistente.

Cuesta entender cómo puede sumarse el *steampunk* a unos planteamientos que, en realidad, no hacen sino criticar una época —a caballo entre la primera y la segunda revolución industrial— vista precisamente con mirada nostálgica por este género retrofuturista. Sin embargo, el *steampunk* no emerge de la sociedad victoriana, sino de un mundo digital, hipertecnológico y ultraspecializado que tiene en el universo informático de los últimos cincuenta años su referente contextual. Y desde ese caldo de cultivo es desde donde los *steamers* miran hacia el mundo pre-electrónico con la misma añoranza con la que Morris o Ruskin dirigían los ojos hacia el gótico y la sociedad medieval. Pero el mundo recreado por el *steampunk* no es el del mundo dickensiano, deshumanizado y brutal, sino una reformulación de este en clave retrofuturista, y es ahí donde las advertencias de Marx y Morris parecen haber servido para ahormar un nuevo modelo de relación entre el hombre y la máquina. En efecto, el universo *steampunk* —hablemos de películas como *Wild, Wild West* o de las esculturas de Arthur Ganson, de las propuestas *modding* de Jake von Slatt o de novelas como *The Difference Engine*— plantea propuestas donde el *individuo* —no el proletariado como colectivo o masa indiferenciada— saca a relucir tecnologías codificadas como primitivas, visibles —con sus engranajes y resortes a la vista—, rústicas, originales y falibles. Todo ello supone un esfuerzo por reivindicar un universo tecnológico predigital y acapitalista, donde las creaciones no surgen como consecuencia de su rédito comercial, sino del esfuerzo creativo de sujetos particulares —tengan estos o no visibilidad en la propuesta— y del poder de cautivación que generan en quienes se apropian de productos vistos como anacrónicos, rudimentarios y originales. Lo tangible, lo físico y lo mecánico regresan con el mismo aliento con el que Ruskin o Morris miraban hacia las creaciones preindustriales, dotadas de un alma y de una belleza que veían ya perdidas en la producción en serie, y que el *steampunk* rescata gracias al uso de construcciones *vintage* que reformulan la revolución industrial con una mirada artesanal, aunque suene a oxímoron. En esta contradicción, precisamente, radica la clave del género que nos ocupa.

3.4. *Hacia una propuesta de definición*

Recordemos que el punto de arranque del artículo era el intento de formular una definición del *steampunk* lo más operativa y aglutinante posible. Una vez vistos los problemas que plantean determinados clichés asumidos de forma tácita, quedaría por resolver qué permanece en pie, esto es, qué elementos aguantan con robustez ante las distintas propuestas adscritas de una u otra manera a esta fórmula retrofuturista.

El primero de ellos es, sin duda, el doble eje temporal que siempre envuelve al *steampunk*. Por un lado, tenemos un marco de referencia codificado como *pasado*, de forma histórica o fantástica, respecto al momento de la creación *steampunk*. Esto no implica que esas coordenadas cronológicas se expliciten o concreten, puesto que puede bastar con la percepción de hallarse ante un universo *retro*. Por otra parte, tenemos un *presente*, una contemporaneidad sumergida en un mundo digital, desde la que la propuesta se lleva a cabo, y que deforma ese pasado y lo sume en una relectura desde el ahora.

En este sentido, quedaría por dilucidar, pues, el marco de referencia temporal desde el que la creación de estos dispositivos vistos hoy como antiguos resulta verosímil. Si analizamos las diferentes revoluciones industriales, y una vez descartada por cuestiones obvias la tercera –centrada en el uso de redes inteligentes, energías renovables, etc.–, no queda otra que omitir también la segunda, pues esta supone una serie de invenciones y recursos –petróleo, electricidad, gas...– que no codificamos dentro del universo *steampunk*.³⁹ Por tanto, es en realidad la primera revolución industrial, con la primacía otorgada a la mecanización pre-eléctrica y al uso de la máquina de vapor como fuente de energía, el eje cronológico desde el que las creaciones *steampunk* parecen salir a la luz, a pesar de que, irónicamente, muchas de las historias transcurran, en realidad, en el contexto de la segunda revolución industrial.

El segundo de los elementos guarda relación con el componente crítico en torno a la relación entre objeto y sujeto o, dicho en otras palabras, entre máquina e individuo. El *steampunk* ressignifica, desde el prisma de la crítica, una relación que surge de la revolución industrial, y que tuvo a teóricos como Marx, Ruskin o Morris entre sus más acerbos detractores. Y así, mientras Marx critica la fetichización de una mercancía que subordina a su creador, mientras le sume en una alienación surgida del escamoteamiento de las relaciones sociales que verdaderamente vertebran los intercambios comerciales, Morris incide en la condena hacia un modelo de trabajo que ha tendido hacia la especialización, lo feísta y la elaboración en serie, y de forma rutinaria, de productos asépticos y estandarizados. Por último, Ruskin reivindica la obtención de productos tan únicos como imperfectos, impensables en el universo industrial que está vien-

³⁹ De hecho, existen diversos géneros vinculados estrechamente con estas fuentes de energía: teslapunk (electricidad), dieselpunk (hidrocarburos), etc.

do crecer. Para este, solo la artesanía perdida de la época gótica permitía al hombre conjugar estética con producción y funcionalidad.

Por todo ello, el enfoque *punk* del género retrofuturista que nos ocupa reformula las relaciones entre creador y producto, desde un contexto industrial. En este sentido, los artefactos *steampunk* –desarrollados desde la mirada de un mundo digital, no lo olvidemos– suelen permanecer ajenos al intercambio comercial denunciado por Marx –simplemente, se fabrican o elaboran *para no ser vendidos*– y, salvo en los casos en los cuales nos encontramos ante sucedáneos *kitsch* de las creaciones *steampunk* –mercadillos con venta de relojes *skeleton*, etc.–, el producto tiende a permanecer en manos de su creador, quien se siente orgulloso de la elaboración, la cual manipula y modifica a voluntad. Por otro lado, las técnicas del DIY o del *modding*, presentes en la artesanía *steampunk*, reivindican las ideas de Morris acerca de la autonomía del productor y de su anhelo por proyectar su capacidad creativa y estética en diversas elaboraciones manuales, las cuales cobran una especial unicidad sin perder su componente funcional. Por último, los objetos *steampunk* tienen ese sabor a viejo, a imperfecto, a sucio y a rústico que nos recuerda la nostalgia de Ruskin hacia un universo gótico donde los hombres combinaban en sus creaciones estética y excepcionalidad. Y todo esto es localizable en películas, novelas, pinturas o páginas web, donde asistimos a la representación de creaciones mecánicas novedosas, arcaicas, excéntricas, funcionales, desprovistas de valor económico y elaboradas con voluntad de estilo, mientras hacen a su creador sentirse orgulloso del objeto gestado, que conjuga a la vez funcionalidad y estética.

Esser (2018, 1) define como elemento crucial, en el *steampunk*, el mantra «love the machine, hate de factory», que, creemos, plantea de forma muy sintética uno de los dos pilares del género. Este parte, en efecto, en cualquiera de sus manifestaciones, del hecho de otorgar a las máquinas, y a la relación de estas con el hombre, un especial protagonismo. El binomio sujeto-objeto siempre está ahí, en todas las modalidades del discurso *steampunk*. El otro componente, como se ha mencionado, sería el doble pivote pasado-presente que resignifica lo retro desde una mirada contemporánea. De este modo, el *steampunk* «reescribiría» invenciones de la primera revolución industrial –cuando se consolidó la especialización en el trabajo, la alienación ante los productos o la elaboración en serie–, a través de la reapropiación del objeto por parte de su creador. Así pues, en suma, una posible fórmula para definir el género podría ser la siguiente:

El «steampunk» es un modo de discurso⁴⁰ que fetichiza, con propósitos nostálgicos o contestatarios, desarrollos tecnomecánicos derivados de la primera revolu-

⁴⁰ Adoptamos la expresión «modo de discurso» a fin, no ya de adscribir el *steampunk* a una tipología textual al modo como lo hace la lingüística, sino con el propósito de anudar dos tradiciones que, entendemos, pueden contribuir a refinar el sentido de este concepto.

ción industrial, sublimando la fisicidad de la creación como medio de emancipación, libertad, autonomía o autorrealización, desde un posicionamiento con frecuencia contracapitalista y antimercantilista.

CONCLUSIONES

El *steampunk* se ha convertido en una fórmula de discurso que, sin alcanzar las cotas de popularidad y difusión de otras propuestas artísticas, ha venido ofreciendo una continuada y creciente presencia en el ámbito de la literatura, el cine y la sociedad en general desde los años setenta del pasado siglo hasta la actualidad. El género, por su propia naturaleza ecléctica y multidisciplinar, se ha mostrado esquivo a la formulación de una definición que resulte operativa para todas y cada una de sus manifestaciones. Por si esto fuera poco, la definición «oficial», acuñada por Jeter hace más de treinta años, ha pesado como una losa, planteando como dogmas incuestionables las referencias e implicaturas que dicha explicación pretendía dejar asentadas, a saber: la contextualización victoriana, el peso de la fantasía, el protagonismo de las máquinas a vapor o el valor como referentes de las producciones de Powers, Blaylock o el propio Jeter. Como se ha visto, existe una pugna entre la tendencia prescriptivista –fiel a los postulados de Jeter– y la descriptivista, que aboga por replantear la definición a la luz de propuestas más actuales del género. En consonancia con esta segunda línea, en el artículo se han dado muestras y ejemplos que problematizan las asunciones derivadas de la definición de Jeter, donde habría que incluir igualmente el protagonismo otorgado al *tinkerer/aventurero/explorador*, el supuesto planteamiento ucrónico y retrofuturista y la combinación de la fantasía con la ciencia ficción.

Una propuesta alternativa pasa por centrar el análisis del género no tanto en el *steam* –universo victoriano, máquinas a vapor, ciencia ficción...– como en el *punk*, en cuanto partícula que apunta a un posible contenido crítico en este tipo de discurso, en consonancia con lo que encontramos en el ciberpunk, a pesar de las distancias que son localizables entre ambos modelos artísticos. En este sentido, el *steampunk* parece desarrollar una semiótica propia, que

Así, por un lado nos servimos de la noción de *modo*, más a la manera como Ceserani (2008, 155) la entiende –en cuanto conjunto de «procedimientos retórico-formales, actitudes cognitivas y agregaciones temáticas, que pueden ser utilizables por varios códigos, géneros y formas»– que en el sentido, ya clásico y más restringido, de Frye (1991, 53-96). Por otro lado, recurrimos al concepto de «discurso» al modo postestructuralista y foucaultiano –en cuanto mecanismo de conocimiento de las relaciones y las prácticas sociales (Alonso y Callejo 1999)–, perspectiva esta imprescindible a la hora de entender la evolución y la dimensión social del *steampunk*.

surge en gran medida de su posicionamiento en torno a los problemas y desafíos del actual universo capitalista y digital.

Echando la vista hacia atrás, y como ya se ha apuntado en algún caso, nos encontramos con un género que parece haber retomado postulados de diferentes teóricos y críticos del siglo XIX a la hora de enjuiciar la deriva de los procesos de producción industriales. En este sentido, el *steampunk*, como Marx, muestra una postura abiertamente hostil hacia mecanismos de intercambio comerciales que suponen el escamoteo de la presencia del productor sobre el objeto creado, con el componente alienante que ello comporta. De igual modo, es constatable la sintonía con los postulados de William Morris, a la hora de reivindicar procesos de fabricación de naturaleza artesanal, donde el trabajador controle todo el proceso de elaboración y no se vea condenado a rutinarias y repetitivas labores desprovistas de creatividad. Por último, tanto el *steampunk* como John Ruskin parecen añorar objetos del pasado elaborados de forma individual, imperfecta y tosca, en un esfuerzo por dotar de individualidad a las producciones hechas a fin de aunar funcionalidad y estética.

Por todo ello, parece razonable considerar que una nueva orientación en la definición del *steampunk* ha de partir de su claro componente crítico, subversivo y contestatario, fruto de un discurso que condena los excesos económicos, sociales y psicológicos de la industrialización y que vuelve la mirada al pasado. De este modo, se otorga todo el protagonismo a la relación sujeto-objeto –al margen del circuito comercial, tal y como lo conocemos en entornos (post) capitalistas–, sustentada sobre el canto a la individualidad creativa, al arte y a la autorrealización. Bajo esta nostalgia hacia maquinarias del pasado subyace una clara hostilidad contra ese universo digital carente de fisicidad, y que deja a creador y consumidor en manos de empresas centradas en producir objetos tan perfectos como clónicos y despersonalizados. Aquí, pensamos, radica la clave del *steampunk* en todas sus perspectivas, teniendo siempre bien presente que, en última instancia, no es más que una nostálgica mirada hacia el pasado desde un presente que no nos gusta, y que querríamos adaptar a un universo imaginario donde dispositivos retro logren la emancipación y la realización del ser humano. El vapor, la fantasía o la sociedad victoriana no son más que juegos de artificio ante el auténtico propósito del género: volver a hacernos dueños de las máquinas.

Confíemos, pues, en que diversas investigaciones futuras ahonden en nuevas aproximaciones al género, a fin de hacerle escapar de clichés y reduccionismos, contemplando así la riqueza de una propuesta en constante renovación, que no hace sino reflexionar sobre nuestro lugar en el mundo en la era digital.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Fuentes primarias

- Arakawa, Hiromu. 2001-2010. *Fullmetal Alchemist*. Tokyo: Square Enix.
- Blaylock, James. 1986. *Homunculus*. Nueva York: Ace Books.
- Boam, Jeffrey y Carlton Cuse. 1993-1994. *The Adventures of Brisco County, Jr.* Estados Unidos: Warner Bros.
- Brooks, Max. 2003. *The Zombie Survival Guide*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Clark, Ronald. 1967. *Queen Victoria's Bomb*. Londres: Panther Books.
- Cryptic Studios. 2004. *City of Heroes*. Pango: NCSoft.
- Gibson, William y Bruce Sterling. 1990. *The Difference Engine*. Londres: Victor Gollancz Ltd.
- Jeter, Kevin. 1987. *Infernal Devices*. Nueva York: St. Martin's Press.
- Killjoy, Margaret y Colin Foran. 2011. *A Steampunk's Guide to the Apocalypse*. Nueva York: Combustion Books.
- Laumer, Keith. 1962. *Worlds of the Imperium*. Nueva York: Ace Books.
- Miyazaki, Hayao. 2004. *Howl no Ugoku Shiro*. Japón: Studio Ghibli.
- Moorcock, Michael. 1971. *The Warlord of Air*. Nueva York: Ace Books.
- Morris, William. 2014. *Historia de la llanura esplendente*. Editado por Javier Martín Lalandá. Madrid: Cátedra.
- Otomo, Katsuhiro. 2004. *Steamboy*. Japón: Sunrise.
- Palma, Félix. 2008. *El mapa del tiempo*. Sevilla: Algaida Ediciones.
- Palma, Félix. 2012. *El mapa del cielo*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Palma, Félix. 2014. *El mapa del caos*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Pondsmith, Mike. 1994. *Castle Falkenstein*. Renton: R. Talsorian Games.
- Powers, Tim. 1983. *The Anubis Gates*. Nueva York: Ace Books.
- Selznick, Brian. 2007. *The Invention of Hugo Cabret*. Nueva York: Scholastic Corporation.
- Sonnenfeld, Barry. 1999. *Wild Wild West*. Warner Bros: Estados Unidos: Warner Bros.
- Stephenson, Neal. 1995. *The Diamond Age*. Nueva York: Bantam Spectra.
- Tapinas, Andrius. 2013. *Vilko valanda*. Vilnius: Alma littera.
- Westerfeld, Scott. 2009. *Leviathan*. Nueva York: Simon Pulse.

Fuentes teóricas secundarias

- Alonso, Luis Enrique y Javier Callejo. 1999. «El análisis del discurso: del posmodernismo a las razones prácticas». *REIS. Revista Española de Investigaciones Sociológicas* 88: 37-74.
- Altman, Rick. 1999. *Film/Genre*. Londres: British Film Institute.
- Angulo Tarracón, Mikel. 2018. «La dictadura del fetiche: de la objetividad del valor a la dominación sin sujeto». *Éndoxa: Series Filosóficas* 40: 77-102.
- Areco, Macarena. 2011. «Bestiario ciberpunk: sobre el imbucho y otros monstruos en *Ygdrasil* de Jorge Baradit». *Aisthesis* 49: 163-174.
- Barratt, Caroline. 2010. «Time Machines: Steampunk in Contemporary Art». *Neo-Victorian Studies* 3, 1: 167-188. <http://www.neovictorianstudies.com/>

- Beard, David. 2014. «A Rhetoric of Steam». En *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, editado por Barry Brummett, XIV-XXXII. Jackson: University Press of Mississippi.
- Benjamin, Walter. 1985. «Kapitalismus als Religion». En *Gesammelte Schriften*, editado por Rolf Tiedemann y Hermann Schweppenhäuser, 100-103, VI.I. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bergman, Cassie. 2013. *Clockwork Heroines: Female Characters in Steampunk Literature*. Bowling Green: Western Kentucky University.
- Bowser, Rachel y Brian Croxall. 2010. «Introduction: Industrial Evolution». *Neo-Victorian Studies* 3, 1: 1-45. <http://www.neovictorianstudies.com/>
- Brummett, Barry. 2014. «Jumping Scale in Steampunk. One Gear Makes You Larger; One Duct Makes You Small». En *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, editado por Barry Brummett, 80-93. Jackson: University Press of Mississippi.
- Calzón García, José Antonio. 2019. «Retrofuturismos literarios y recepción infantil: una aproximación al universo steampunk en clave didáctica». En *Repensando la didáctica de la lengua y la literatura: paradigmas y nuevas líneas de investigación*, editado por Mar Campos Fernández-Figares y M.^a del Carmen Quiles Cabrera, 255-268. Madrid: Visor.
- Calzón García, José Antonio. 2021. «El steampunk y su resignificación del objeto desde la óptica posmoderna». *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica* 30: 391-418.
- Casey, Katherine. 2009. «A Corset Manifesto». *Steampunk Magazine* 6: 62-63.
- Ceserani, Remo. 2008. «De nuevo sobre lo fantástico». *ConNotas. Revista de Crítica y Teoría Literarias* VI, 11: 155-166.
- Collection of People. 2007. «What then, is steampunk? Steampunk is awesome». *Steampunk Magazine* 3: 6-7.
- Conte Imbert, David. 2011. «El mundo de las ciudades oscuras, de Schuiten y Peeters: una topografía de la desubicación». *Ángulo recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural* 3, 2: 247-277.
- Costa, Joana Garcia. 2013. «Steampunk»: *Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- Cristofari, Cécile y Mathieu Guitton. 2014. «Mapping Virtual Communities by their Visual Productions: The Example of the Second Life Steampunk Community». *Computers in Human Behavior* 41: 374-383.
- Esser, Helena. 2018. «Re-assembling the Victorians: Steampunk, Cyborgs, and the Ethics of Industry». *Cahiers victoriens et édouardiens* 87: 1-18.
- Ferre, Federico. 2011. «Autonomía y cosificación: “El carácter imaginario de la mercancía o su secreto”». *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico* 5, 2: 35-61.
- Fernández, Laura. 2011. «Llega por fin a España la novela “steampunk”». *El Mundo*, 6 de diciembre: 43.
- Ferrari Nunes, Mônica Rebecca y Marco Antônio Bin. 2018. «Retrofuturismo, espaço e corpomídia: steampunk e a memória do futuro». *Revista Famecos. Midia, Cultura e Tecnologia* 25, 2: 1-21.
- Forlini, Stefania. 2010. «Technology and Morality: The Stuff of Steampunk». *Neo-Victorian Studies* 3, 1: 72-98. <http://www.neovictorianstudies.com/>
- Frye, Northrop. 1991. *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monteávila Latinoamericana.
- Genette, Gérard. 1989. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Goh, Jaymee. 2009. «On Race and Steampunk». *Steampunk Magazine* 7: 16-21.
- Goho, James. 2018. «Retruthing Steampunk. Caitlin R. Kiernan Rewrites American West Steampunk». *Extrapolation* 59, 2: 163-185.

- Hale, Mathew. 2013. «Airship Captains, Pith Helmets & Other Assorted Brassy Bits: Steampunk Personas and Material-Semiotic Production». *New Directions in Folklore* 11, 1: 3-34.
- Hall, Mirko y Joshua Gunn. 2014. «“There Is Hope for the Future”. The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk». En *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, editado por Barry Brummet, 3-18. Jackson: University Press of Mississippi.
- Hantke, Steffen. 1999. «Difference Engines and Other Infernal Devices: History According to Steampunk». *Extrapolation* 40, 3: 244-254.
- Hermann Acosta, Andrés. 2012. «Ficcionalización, pensamiento, lenguaje y nuevas narrativas virtuales». *Sophia* 12: 105-121.
- Hernández Sánchez, Domingo. 2005. «Steampunk romántico». En *Contrapuntos Estéticos*, editado por Antonio Notario Ruiz, 121-134. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hewitt, Jema. 2011. *Steampunk Emporium: Creating Fantastical Jewelry, Devices and Oddments from Assorted Cogs, Gears and Curios*. Cincinnati: North Light Books.
- Janicz, Krzysztof. 2010. *Steampunkopedia Analogue Collection MMIII-MMX*. <https://efanzines.com/SAC/>
- Kiehlbauch, Solange. 2015. «Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomenon». *The Forum: Journal of History* 7, 1: 83-104.
- Klaw, Rick. 2015. «La máquina del tiempo de vapor: un estudio de la cultura popular». En *Steampunk*, editado por Ann VanderMeer y Jeff VanderMeer, 349-358. Sevilla: Edge Entertainment.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy. 2015. *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Lomeli, Sergio. 2019. «Weber y Benjamin: religión y capitalismo». *Aufklärung: revista de filosofía* 6, 2: 85-102.
- López Pellisa, Teresa. 2015. *Patologías de la realidad virtual*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Marx, Carlos. 1971. *El capital. Crítica de la Economía Política*. México: Fondo de Cultura Económica, vol. 1.
- Matangrano, Bruno Anselmi. 2016. «O olhar contemporâneo na releitura do moderno: A lição de anatomia do temível Dr. Louison». *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea* 48: 247-280.
- McKenzie, John. 2014. «Clockwork Counterfactuals Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry». En *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, editado por Barry Brummet, 135-158. Jackson: University Press of Mississippi.
- Moorcock, Michael. 1987. *Wizardry and Wild Romance. A Study of Epic Fantasy*. Londres: Victor Gollancz.
- Morales Bonilla, Christopher. 2018. «Rastros del tiempo. Fetichismo de la mercancía, cosificación y sociedad de la mercancía, cosificación y sociedad del espectáculo». *Oximoron. Revista Internacional de Ética y Política* 13: 255-271.
- Morris, William. 1985. *Arte y sociedad industrial*. La Habana: Editorial Arte y Literatura.
- Morris, William. 2004. *Cómo vivimos y cómo podríamos vivir. Trabajo útil o esfuerzo inútil. El arte bajo la plutocracia*. Logroño: Pepitas de Calabaza.
- Morris, William. 2015. *Escritos sobre arte, diseño y política*. Sevilla: Editorial Doble.
- Morris, William. 2016. *La era del sucedáneo, y otros textos contra la civilización moderna*. Logroño: Pepitas de Calabaza.
- Nevins, Jess. 2011. «Prescriptivist vs. Descriptivist: Defining Steampunk». *Science Fiction Studies* 38, 3: 513-518.

- Nevins, Jess. 2015. «Introducción: Las raíces del siglo XIX del *steampunk*». En *Steampunk*, editado por Ann VanderMeer y Jeff VanderMeer, 9-16. Sevilla: Edge Entertainment.
- Onion, Rebecca. 2008. «Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice». *Neo-Victorian Studies* 1, 1: 138-163. <http://www.neovictorianstudies.com/>
- Pegoraro, Everly. 2012. «Os steampunks e a cultura de mídia: apropriações de uma proposta retrofuturista no cenário brasileiro». *Mediações Sociais* 11: 83-106.
- Pegoraro, Everly. 2013. «Steampunk in Brazil: Visuality and Sociability in an Urban Retro-futuristic Culture». *International Journal of Communication* 7: 1852-1863.
- Pérez Díaz, Pedro. 2018. «Una imagen fantasmagórica: modernidad, capitalismo y religión en Walter Benjamin». *Revista de Humanidades de Valparaíso* 6, 12: 169-186.
- Pho, Diana. 2019. «Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time». *Neo-Victorian Studies* 11, 2: 118-152. <http://www.neovictorianstudies.com/>
- Prieto Hames, Pablo. 2016. «La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk». *Ucoarte. Revista de Teoría e Historia del Arte* 5: 95-115.
- Rivera, Maica. 2014. «Vivir como ciber, soñar como steamer». *Leer* 30, 251: 76-77.
- Rose, Margaret. 2009. «Extraordinary Pasts: Steampunk as a Mode of Historical Representation». *Journal of the Fantastic in the Arts* 20, 3: 319-333.
- Ruskin, John. 1892. *The nature of Gothic: a chapter of «The Stones of Venice»*. Londres: Kelmescott Press.
- Ruskin, John. 1956. *Las siete lámparas de la arquitectura*. Buenos Aires: Librería «El Ateneo».
- Schaeffer, Jean-Marie. 2006. *¿Qué es un género literario?* Madrid: Akal.
- Soares Chaves, Jayme. 2019. «Ficção científica retrofuturista e fantasma brasileiro». *Études Romanes de Brno* 40, 2: 101-119.
- Sterling, Bruce. 2009. «The user's guide to steampunk». *Steampunk Magazine* 5: 30-33.
- Stimpson, Kristin. 2014. «Victorians, Machines, and Exotic Others. Steampunk and the Aesthetic of Empire». En *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, editado por Barry Brummett, 19-37. Jackson: University Press of Mississippi.
- Sundén, Jenny. 2015. «Clockwork corsets: Pressed against the past». *International Journal of Cultural Studies* 18, 3: 379-383.
- Sussman, Herbert. 2011. «Steampunk at Oxford». *Victorian Literature and Culture* 39, 1: 278-284.
- Thompson, John. 2014. «Kenneth Burke Meets a Time Lord. Steampunk's Grammatical Disruption». En *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, editado por Barry Brummett, 115-134. Jackson: University Press of Mississippi.
- VanderMeer, Jeff y Ann VanderMeer. 2015. *Steampunk*. Sevilla: Edge Entertainment.
- VanderMeer, Jeff y Selena J. Chambers. 2011. *Steampunk Bible*. Nueva York: Abrams Image.
- Whitson, Roger. 2017. *Steampunk and Nineteenth-Century Digital Humanities: Literary Retrofuturisms, Media Archaeologies, Alternate Histories*. Londres – Nueva York: Routledge.
- Womack, Marian. 2014. «Postfaccio». En *Retrofuturismos. Antología Steampunk*, 411-419. Zaragoza: Ediciones Nevsky.
- Wright, Jaime. 2014. «Steampunk and Sherlock Holmes. Performing Post-Marxism». En *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*, editado por Barry Brummett, 94-114. Jackson: University Press of Mississippi.
- Zamora, José. 1999. «El concepto de fantasmagoría sobre una controversia entre W. Benjamin y Th. Adorno». *Taula, quaderns de pensament* 31-32: 129-151.

Fecha de recepción: 17 de marzo de 2021.

Fecha de aceptación: 29 de junio de 2021.