

Steampunk: el futurisme vuitcentista

quaderndelesidees.press/steampunk-el-futurisme-vuitcentista/

March 4, 2016

Si les tribus urbanes sempre han estat associades a la música i la joventut, i s'han allunyat clarament de qualsevol cultura que no fos popular i urbana, la gènesi del moviment steampunk és ben diferent: l'estètica i la idiosincràsia d'aquest moviment cada cop més puixant es troba en la literatura de gènere del segle XIX que va idealitzar l'Anglaterra victoriana. L'expert en cultura popular i steampunk Xavi Quero ens introdueix en els seus preceptes.



Watch Video At: <https://youtu.be/rrrkWJ3rvfM>

A la dècada dels anys vuitanta del segle passat, la utilització de l'adjectiu *punk* era una constant. El suport comercial de l'etiqueta *cyberpunk* amb què es va publicar la novel·la de William Gibson *Neuromancer*, així com alguns èxits de taquilla cinematogràfica, van fer que aquest *punk* fos vehicular per a tota mena de gèneres o corrents artístics, fins i tot arribant al punt que, de manera irònica, l'autor de ciència-ficció i fantasia K.W. Jeter s'inventés el mot *steampunk* per definir certa novel·la de fantasia victoriana amb tocs de ciència-ficció publicada feia una dècada¹.



Imatge: *Elektroxoc* es la primera moto chopper elèctrica redissenyada íntegrament seguint

l'estètica steampunk. Imatge de capçalera: Foto de Candela Cuervo per a Madame Chocolat.

El que pocs imaginaren és que recuperar les figures icòniques de les novel·les de Jules Verne o d'H.G. Wells, l'imaginari romàntic i gòtic de la literatura del segle XIX, i la figura d'inventors oblidats com Nicola Tesla —així com tota mena de ginys mecànics impossibles i impracticables que es van desenvolupar al llarg d'aquest segle— donés tan bon resultat, no només a l'hora de desenvolupar un subgènere literari que gaudí de certa popularitat a la dècada dels noranta, sinó també un seguit de creacions artístiques i cinematogràfiques que van acaparar el mercat audiovisual i de l'oci de finals de la dècada passada i fins ara.

D'aleshores ençà i fins avui, hi ha hagut una certa *mainstreamització* de l'estètica *steampunk* i neovictoriana: adaptacions cinematogràfiques de la novel·la gràfica d'Alan Moore *The League of Extraordinary Gentlemen*, de la novel·la de Mathias Malzieu (líder de la banda francesa Dyonisos) *La Mécanique du coeur*, o la translació a la gran pantalla de la sèrie dels anys seixanta *Wild Wild West*; videoclips d'artistes com Nicki Minaj, Lady Gaga o Justin Bieber; l'alta costura de la mà d'Alexander McQueen; exitoses nissagues de videojocs com *Bioshock* o *Dishonored*, o el gran èxit editorial d'aquests darrers anys al nostre país de la mà de Félix J. Palma amb la seva Trilogia Victoriana (*El mapa del tiempo*, *El mapa del cielo* i *El mapa del caos*), que han fet arribar al *mainstream* el gènere de l'*steampunk*, que malgrat tot encara gaudeix d'una certa marginalitat que fa que qualsevol artesà o creador, aficionat o no, pugui dir la seva a l'hora de reinterpretar aquest utòpic segle XIX que mai va existir.



Watch Video At: <https://youtu.be/-WrPWFn7e2c>

Força mecànica impulsada pel vapor, precisos mecanismes de rellotgeria i una imaginació desbordant són les principals eines del gènere *steampunk*, que es nodreix principalment de la cultura nord-americana del *crafter*², així com el concepte més *punk* del DIY (*do it yourself*), en què és freqüent que els aficionats «customitzin»³ elements tecnològics actuals en clau vuitcentista, com podria ser el recentment desaparegut Datamancer, i també de la cultura del *cosplay* (la disfressa i reelaboració de personatges de l'animació, cinematogràfics i del còmic), molt popular a la majoria

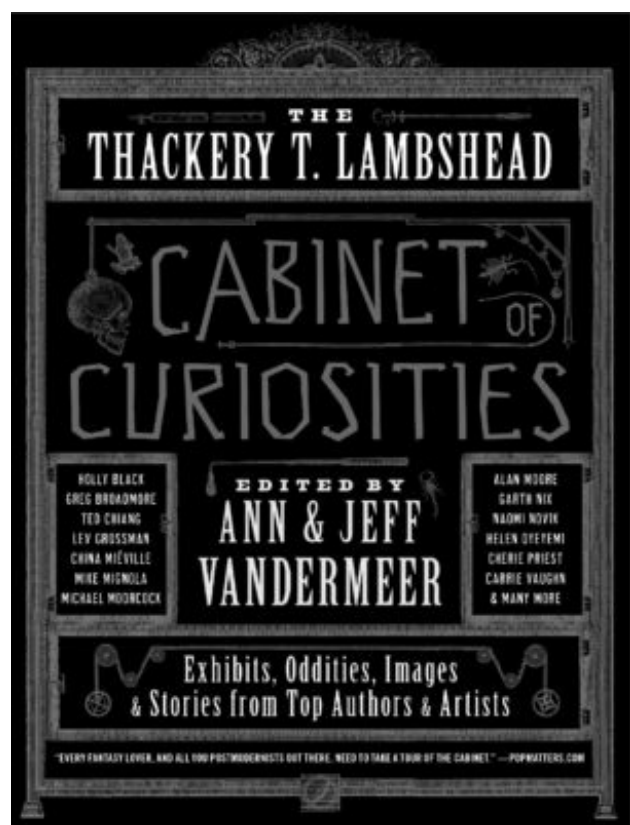
d'esdeveniments «frikis» nord-americans i d'arreu del món, barrejant-ho també amb la literatura de gènere o fins i tot música, que hom troba en esdeveniments d'aficionats d'arreu del globus, amb especial rellevància (com a eix vertebrador) dels Estats Units.



Imatge: Abney Park és una banda steampunk de Seattle que barreja diferents estils musicals amb lletres influenciades per aquest corrent.

Així doncs, trobem en l'*steampunk* una manera lliure de poder reinterpretar un passat que mai va succeir o un futur neovictorià, sovint en clau pulp⁴, on qualsevol prou capaç pot confeccionar o combinar peces de roba per crear una mena de personatge amb què sentir-se còmode en una convenció o un concert d'Abney Park, un dels grups més famosos del gènere musical de l'*steampunk*, que barreja rock industrial amb músiques aràbigues i balcàniques, i que ha sabut capitalitzar com ningú la seva música publicant jocs de rol, jocs de taula, novel·les i tota mena de marxandatge del seu imaginari món neovictorià postapolític.

La clau de l'*steampunk* és una certa transversalitat del moviment, no només quedant-se en una estètica juvenil, ja que trobem des d'adolescents fins a gent ben entrada en la maduresa que comparteixen gustos estètics i afinitats, fent de l'estètica i el gust per altres èpoques un punt de trobada per compartir l'afició per productes i subproductes que van des de les sèries de ciència-ficció, com *Sanctuary* o *Warehouse 13*, al canal Syfy, *realities* de *crafters* com *Steampunk'd* a la cadena americana GSNTV, adaptacions cinematogràfiques de clàssics de la literatura del segle XIX amb l'addició d'elements futuristes a la direcció d'art, jocs de rol i de taula com *Castle Falkenstein* o *Warmachine*, i nissagues



de videojocs que han trobat en l'estètica retrofuturista un mercat per explotar, així com música de bandes que passen des del folk fins a l'electrònica, moda i bijuteria —que trobem des de la vessant de la subcultura gòtica i la reelaboració japonesa en clau «pop» de la moda del XIX de «lolita» a dissenyadors amb fort rigor històric a l'hora de desenvolupar els seus dissenys.

Imatge: L'estiu de 2011, Ann i Jeff VanderMeer van fer una ruta amb el seu gabinet de curiositats per promocionar el llibre The Thackery T. Lambshead Cabinet of Curiosities.

L'*steampunk* ha facilitat que tota mena d'ucronies (història alternativa a la coneguda) es desenvolupin en diferents vessants, com podria ser el *dieselpunk*, amb tecnologia ultradesenvolupada del període d'entreguerres i la Segona Guerra Mundial, i amb una forta influència de les revistes dels anys vint i trenta *Weird Tales* i *Amazing Mask*; el *clockpunk*, que té com a punt de partida els ginys de Leonardo da Vinci a la Itàlia del Renaixement; el romàntic i ecologista *greenpunk*, com a la novel·la del gallec Josué Ramos, *Páramos lejanos*; fins i tot ucronies basades en la història antiga, com *La república pneumàtica* del barceloní J. Valor Montero, on trobem una Barcino romana molt diferent a la que coneixem dels llibres d'història.



Imatge: L'estètica steampunk també arriba als telèfons mòbils.

A casa nostra trobem botigues com Madame Chocolat, especialitzada en moda alternativa japonesa com el «lolita», i també de *steampunk*; dissenyadors com El Costurero Real, que s'iniciaren en la moda medieval i de fantasia; *atrezzo* i *props* com Prop Corn, La Cámara del Alquimista i Factoria Goggles; editorials com Tyrannosaurus, Nevsky, Gigamesh o Kelonia, que porten anys publicant recopilacions de relats i obres d'autors nacionals i internacionals; il·lustradors i artistes digitals com Nekro; interiorisme com Arte-Facto; joieria i bijuteria de Miss Nebel i el britànic establert a Espanya Steam Retro, així com la tasca del veterà programa de ràdio Cabaret de Medianoche, que porta des de l'any 2011 divulgant música *steampunk* i neoretro a les

ones i en esdeveniments temàtics *steampunk*, balls de màscares i altres celebracions d'inspiració retro i fantasiosa. I tot això sense oblidar l'esdeveniment *steampunk* més gran a casa nostra, l'[Eurosteamcon](#), que se celebra a Barcelona des del 2013 i que aplega molts d'aquests artistes.

El que podem deduir del perquè de la popularització de l'*steampunk* és que té un fort seguiment en cercles «frikis», del *fandom*⁵ i alternatius, a causa del rebuig que provoca actualment la societat de consum i la dictadura de la moda, ja que la hipercustomització i el reflex d'èpoques passades ofereixen una confortable manera de viure en aquest món tan globalitzat, en què els productes són extrets constantment d'un motllo i sempre són iguals. Així doncs, l'*steampunk* és una manera de poder continuar vivint en el nostre món procurant que els nostres elements quotidians gaudeixin d'un estil artesà més confortable, conjugant-lo amb l'elegància de dècades passades i idealitzades.

XAVI QUERO

1. Locus Magazine, abril de 1987. ↵
2. Artesà o persona que fa treballs manuals. ↵
3. Manipular i/o modificar l'aparença d'un aparell pel propi usuari perquè sigui més del seu grat. Relacionat amb la cultura *craftier*. ↵
4. Novel·les de consum ràpid i barates, populars entre els anys 1920 i 1940. Reben aquest nom perquè eren editades en pasta de cel·lulosa (pulp, en anglès). ↵
5. Cultura del fan. Relacionat amb pel·lícules o sèries de culte o jocs. ↵

Si t'ha agradat aquest article i vols rebre informació dels pròxims que publiquem, envia'ns el teu nom i el teu correu electrònic.

He llegit i acceptat les condicions establertes en l'[avís legal](#) i [política de privacitat](#).

Xavier Quero Cárcel

Sabadell, 1983. És estudiant de Dramatúrgia i Direcció a l'ESAD Eòlia de Barcelona. Compagina la seva feina com a DJ i traductor de jocs de rol amb la direcció de la seva companyia teatral, G3 Teatre, amb la qual ha estrenat tres textos d'autoria pròpia: Stronghold (2018), Metalhammer (2019) i Escrit en [...]

[Llegir més](#)

