

Incursiones pragmáticas en el *steampunk*, o la recepción ibérica de un “no-género”

José Antonio Calzón García
Universidad de Cantabria

El análisis de una categoría literaria como la del *steampunk* ha de partir, para su incardinación dentro del horizonte hispánico, de la conclusión —desoladora— de que la recepción de la narrativa no mimética en el territorio español ha estado salpicada hasta no hace mucho de apriorismos e ignorancias. Como apuntan Roas y Casas (2008: 29), la escasa, o nula, trascendencia que la crítica ha otorgado por lo general a todo texto no realista, dentro de nuestras fronteras, ha llevado a un desconocimiento de la literatura fantástica que empobrece, en última instancia, nuestro propio acervo cultural, como consecuencia de un “cúmulo de prejuicios y lugares comunes” que ha supuesto el convencimiento, durante mucho tiempo, de que “lo fantástico es ajeno a la imaginación española”, fruto de un canon realista imperante que menospreciaba lo no mimético —excluyéndolo “del llamado *pensamiento culto*”— debido a su hipotética escasa “entidad estética e intelectual” (Merino 2009: 55 y 59).

Desde estas coordenadas, pues, es desde las que hemos de entender la incorporación de la producción *steampunk* a la literatura hispana. Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de *steampunk*? A fin de aquilatar el sentido del género dentro de nuestro ámbito geográfico, parece oportuno servirse tan solo de la voz de críticos y cultivadores españoles. Palma (2014) apunta que nos hallamos ante “un género cuyas historias suceden en una época alternativa presidida por la tecnología a vapor, generalmente localizadas en Inglaterra durante la época victoriana, y donde no es extraño encontrar elementos comunes de la ciencia ficción o la fantasía”. Martín Rodríguez (2013: 66), en una línea muy semejante, contempla el *steampunk* como “una rama de la ucronía, caracterizada por el desarrollo de la tecnología y de la cosmovisión victoriana en una línea histórica paralela a la real, hacia un futuro alternativo al nuestro”. De este modo, entre los componentes del género encontraríamos la tecnología anacrónica (Palma 2014), la ucronía y el protagonismo de invenciones derivadas de la Revolución Industrial (Conte Imbert 2011: 268), el universo victoriano, la importancia de la estética visual (Moreno Serrano 2018: 189), el componente humorístico o la imbricación entre lo mecánico y lo biológico, dentro de un largo etcétera. El *steampunk* quedaría protegido bajo la égida del retrofuturismo —a partir de un presente y un futuro imaginados,

fruto de una bifurcación temporal en el pasado, recogiendo así el testigo de los visionarios del XIX—, sufriendo un incierto baile epistemológico que le lleva a quebrar “la frontera entre el universo mágico de la *fantasy* y la lógica causal de la ciencia ficción” (Conte Imbert 2011: 264), en una constante alternancia entre lo científico y lo sobrenatural, que surge con frecuencia de una ausencia de explicaciones acerca del funcionamiento de los aparatos, lo que rompe “con la verosimilitud racional o empírica que caracteriza a la ciencia ficción” (Sancho Villar 2015: 9).

Así pues, desde el horizonte de la posmodernidad (Conte Imbert 2011: 268; Womack 2014: 411), el *steampunk* detenta un discurso abiertamente metaliterario, “consciente de su propia ficcionalidad, y cercano al pastiche, al *mash up*” (Womack 2014: 411), retomando las narrativas visionarias de Herbert G. Wells, Julio Verne o Edgar Allan Poe. Sus orígenes, como nos recuerda Palma (2014), se remontan a autores como Kevin W. Jeter, James P. Blaylock o Tim Powers. A partir de ahí, el género ha ido superando lo meramente estético, literario o artístico, convirtiéndose en un auténtico movimiento ideológico que ofrece un discurso crítico “contra la deshumanización de cierta ciencia ficción supratecnológica”, con una “vocación clara por retomar el control, tecnológico y artístico, sobre las máquinas que definen nuestra existencia”, a pesar del riesgo de convertirse en “un producto nostálgico y edulcorado, sin intención crítica” (Womack 2014: 412-413).

retomar el control, tecnológico y artístico, sobre las máquinas que definen nuestra existencia”, a pesar del riesgo de convertirse en “un producto nostálgico y edulcorado, sin intención crítica” (Womack 2014: 412-413).

r el control, tecnológico y artístico, sobre las máquinas que definen nuestra existencia”, a pesar del riesgo de convertirse en “un producto nostálgico y edulcorado, sin intención crítica” (Womack 2014: 412-413).

En lo que al caso español se refiere, la producción *steampunk*, sobre todo en los últimos quince años, está adquiriendo unas dimensiones —aún modestas, es cierto— que contrastan con la ignorancia casi completa en torno a esta categoría literaria (Moreno Serrano 2018: 189). Así, *Danza de tinieblas* (2005), de Eduardo Vaquerizo, o *El mapa del tiempo* (2009), de Félix J. Palma, conforman el grueso de novelas fundacionales del género en España, al que hemos de añadir antologías como *Y si lo contamos... steampunk* (Díez 2021), *Ácronos de acero y sangre. Relatos de terror steampunk* (Bonilla y Ramos 2019) o *Steampunk: antología retrofuturista* (Palma 2012), entre otras. Tampoco podemos olvidarnos de la última hornada de autores de novelas, como Josué Ramos (*Lendaria* 2013), Daniel Mares (*Los horrores del escalpelo* 2011) o Raúl Montesdeoca (*La Máquina del Juicio Final* 2013). Mención aparte

merecen la literatura juvenil, donde encontramos títulos con cierto impacto mediático, como *Las Eternas* (2012), de Victoria Álvarez, y los textos destinados a los más pequeños, como *Los descazadores de especies perdidas* (2015), de Diego Arboleda y Raúl Sagospe, o *Un tesoro* (2012), de Francisco Naranjo. Un caso muy particular en este sentido es el de la escritora Leticia Costas, que ha publicado ya varias obras de literatura infantil con una clara impronta *steampunk*, como *La balada de los unicornios* (2018a) o *La señorita Bubble* (2018b). Por último, conviene no olvidar el camino abierto por el cómic *Amura* (1995), de Sergio García, o curiosidades como *Brumas del Alba* (2012), un juego de rol creado por Rafael Ferrero Madriñán.

Desde el punto de vista de la crítica, las primeras investigaciones en español sobre el *steampunk* han incidido, bien en profundizar en el análisis y la valoración de alguna de las obras más señeras de esta producción en nuestro país, como *Danza de tinieblas* (Martín Rodríguez 2020; Sancho Villar 2015) o la mencionada antología retrofuturista de 2012 coordinada por Félix J. Palma (Martín Rodríguez 2013), bien en estudiar producciones foráneas al respecto, trátase de cine japonés (Fortes Guerrero 2022) o de videojuegos como *Final Fantasy IX* (Gisbert Cantó 2022). De cualquiera de las maneras, todo quedaría reducido —con las excepciones apuntadas— a señalar la creciente presencia social y editorial del género (Rivera 2014: 76), o a una mera indagación superficial acerca del impacto de esta propuesta estética en España a través de ámbitos como los blogs, los foros o incluso el diseño y la elaboración de joyas (Alfaya 2012).

No parece pertinente concluir esta breve aproximación a la recepción del *steampunk* en España sin comentar, aunque sea someramente, algunas de las más destacadas obras dentro de dicha producción. Aun a riesgo de ofrecer una selección necesariamente subjetiva, hemos optado por los siguientes títulos para ofrecer una paleta de aproximaciones lo más amplia posible: *Danza de tinieblas* (Vaquerizo 2005) —por constituir una de las primeras, si no la primera, novela del género dentro de nuestras fronteras—, *Y si lo contamos... steampunk* (Díez 2021) —muestra muy particular de un ejercicio de *mashup* o reescritura desde el architexto retrofuturista—, *Steampunk: antología retrofuturista* (Palma 2012) —donde plumas muy reconocibles ofrecen soluciones dispares ante la sugerencia del género—, y dos títulos de literatura infantil: *La señorita Bubble* (Costas 2018) —por la propia insistencia de la autora, Leticia Costas, en servirse de este universo en varias de sus obras— y *Un tesoro* (Naranjo 2012), por incorporar el lenguaje icónico dentro del discurso *steampunk*.

Comenzando por la obra de Eduardo Vaquerizo, *Danza de tinieblas* (2005), nos hallamos ante una ucronía sustentada por la bifurcación histórica que marca el fallecimiento

de Felipe II durante una cacería, y que supone el ascenso al trono de su hermano bastardo Juan de Austria, lo que desencadena un giro copernicano en la evolución ideológica de España, pasando a convertirse en un imperio multicultural que reniega del papado y de un fundamentalismo católico ajeno al credo protestante de la “Iglesia Reformada Hispana”. La acción se centra en la investigación llevada a cabo por el alguacil Joannes Salamanca en torno a los asesinatos en serie de un grupo de judíos que desempeñan altos cargos funcionariales. Junto con la ucronía y la ambientación —cercana al simbólico poder referencial del siglo XIX—, la obra incorpora toda clase de dispositivos retrofuturistas —autoarpas, camaroscopios, autocoches...— que tienen en la “cábala automática” su máxima expresión, a través de la conjunción entre lo tecnológico y lo fantástico mediante máquinas de adivinación que, junto con los gólems-autómatas, pueblan la obra de componentes tecnomágicos, jugando así con la hibridez ontológica característica del género. De este modo, Vaquerizo resquebraja la historia oficial de España para ofrecer un discurso crítico contra purezas y fundamentalismos que encuentra en el *steampunk* una poderosa herramienta subversiva que deconstruye la imagen épica de nuestro pasado imperial.

Muy distinta es la intención en el caso de *Y si lo contamos... steampunk* (Diez 2021), donde encontramos de forma continuada una gamberra estrategia metaliteraria consistente en hacernos reflexionar en torno a la idea de canon a partir de la reescritura pop, mediante *mashups*, de textos clásicos de la literatura universal a los que se incorpora el architexto *steampunk*. La obra ofrece una abigarrada gama de reinterpretaciones de obras reconocibles por todos, donde las estrategias de incorporación a los moldes retrofuturistas pasan, unas veces, por una mera traslación al ámbito espacial de las ambientaciones —tal y como sucede con las versiones de *La isla del tesoro* o *Moby Dick*—, otras por el uso de patrones marcadamente góticos —tal es el caso de *Mujercitas*—, en ocasiones por la automatización de sus protagonistas —así lo vemos en los *mashups* de *Blancanieves y los siete enanitos* o *Pinocho*— o la traslación genérica —como en la versión de *Alicia en el país de las maravillas*, donde de la tipología de lo fantástico “saltamos” a la de la ficción especulativa—, sin olvidarnos del valor otorgado al arquetipo del robot humanoide en reescrituras como la de *Peter Pan* o *Los tres mosqueteros*.

Esta misma naturaleza miscelánea sacude las páginas de *Steampunk: antología retrofuturista* (Palma 2012), coordinada por Félix J. Palma, donde cierta sensación de confusión conceptual sobrevuela las intuiciones de los creadores a la hora de asumir el reto de contar una historia *steampunk*. Al lector avezado al género no deja de sorprenderle, por ejemplo, la especial insistencia —véanse como muestras *Lapis infernalis*, de Pilar Vera, o

That way madness lies, de José Carlos Somoza— en el motivo de las fotografías decimonónicas pobladas de seres fantásticos o espíritus, como si esto por sí solo sostuviera un relato *steampunk*, a lo que se añade una confluencia de subgéneros —desde el gótico prometeico inspirado en Víctor Frankenstein de *El arpa eólica*, de Óscar Esquivias, hasta el *spaghetti western* retrofuturista de *Gringo Clint*, de Fernando Marías— o ideologías —como sucede en el alegato *slow life* de *Prisa*, de José María Merino, o en la reflexión anarcoprimitivista de *Fahrenheit.com*, de Andrés Neuman— que no hacen sino confirmar la impresión de que el *steampunk* hispano, al menos en sus primeras andaduras, se movía en un clima de confusión e indeterminación que actuó de rémora para la consolidación y legitimación del género.

Pasando a la literatura infantil, *La señorita Bubble*, de Leticia Costas (2018), juega con el proceso de seducción de la pareja de niñas protagonistas —Noa y Sofi— a través del imaginario *steampunk* de la vecina, una enigmática señorita Bubble vestida al modo victoriano, fabricante de autómatas y que conduce un vehículo a vapor. La historia, ambientada más o menos en fechas actuales —encontramos hasta teléfonos móviles—, recurre a guiños extraídos de la literatura infantil, desde, sin ir más lejos, el proceso de cautivación del infante a través de una fantástica fábrica de dulces hasta el gris retrato del padre de familia. En una línea muy semejante, *Un tesoro*, de Francisco Naranjo (2012), muestra un muy significativo número de concomitancias con la mencionada obra de Costas¹, si bien en la obra de Naranjo la preeminencia del lenguaje icónico dota al relato de una atmósfera marcadamente gótica, mientras los vínculos familiares biológicos se muestran aún con mayor acritud, como consecuencia de un descarnado retrato del maltrato infantil.

A modo de conclusión, debemos recordar que los prejuicios —hasta fechas recientes— del academicismo hispano en torno a lo no mimético han sido un auténtico lastre a la hora de asumir la riqueza productiva de la literatura especulativa dentro de nuestras fronteras. En el caso concreto del *steampunk*, la proliferación de clichés y lugares comunes en el mejor de los casos, y de incomprensiones, lagunas y desintereses la mayoría de las veces, han llevado a un casi absoluto desconocimiento de una muy notable producción de novelas, relatos cortos, cómics, juegos de rol u obras de la literatura infantil y juvenil a lo largo de las dos últimas décadas. Como consecuencia de ello, la actividad crítica —aún muy reducida— se ha visto

¹ Sin ir más lejos, la incorporación de un joven personaje femenino solitario caracterizado con la habitual parafernalia *steampunk* de bielas, resortes y manivelas, su habilidad para dotar de vida, mediante tecnología retrofuturista, a niños enfermos o fallecidos, la actitud de exclusión social por parte de la comunidad a la que pertenece, o el proceso de seducción y cautivación de los infantes por parte de la protagonista, a partir de vínculos emocionales sustentados en gran medida en la condición de *outsiders* de una y otros.

limitada al análisis de los textos más señeros del género en España —fundamentalmente las novelas de Eduardo Vaquerizo y Félix J. Palma— o a breves incursiones en el comentario fugaz de otras muestras retrofuturistas, tendiendo con frecuencia a la localización de elementos *steampunk* más en producciones foráneas que en las propias. En lo que a estas últimas respecta, hay con frecuencia una enorme confusión conceptual —sin duda consecuencia de la ausencia de tradición propia y del desconocimiento de los modelos extranjeros— que revierte de forma negativa en la consolidación del género en el contexto hispano, a pesar de la significativa producción, sin ir más lejos, en el ámbito de la literatura infantil y juvenil. Sigue echándose en falta un mayor esfuerzo por desarrollar, sobre todo en las novelas, universos ucrónicos que beban del espíritu original del género —Vaquerizo y su *Danza de tinieblas* (2005) sigue siendo una de las más dignas excepciones—, pero es de esperar y desear que a lo largo de los próximos años se produzca una fértil retroalimentación entre una creciente actividad crítica —a la que aportamos esta anecdótica semilla—, que mire hacia las propuestas desarrolladas en España de manera desprejuiciada, y la segunda y tercera generación de narradores *steampunk*, consumidores habituales ya del género y por ello, confiamos, ambiciosos a la hora de ofrecer universos retrofuturistas coherentes, complejos y con calidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALFAYA, José F. (2012): “Spanish Steampunk 2012 AD”, en *Gatehouse Gazette*, vol. 22, pp. 24-28.
- ÁLVAREZ, Victoria (2012): *Las Eternas*. Barcelona: Ediciones Versátil.
- ARBOLEDA, Diego, y SAGOSPE, Raúl (2015): *Los descazadores de especies perdidas*. Madrid: Anaya.
- BONILLA, José A., y RAMOS, Josué (2019): *Ácronos de acero y sangre. Relatos de terror steampunk*. Madrid: Apache Libros.
- CONTE IMBERT, David (2011): “El mundo de las ciudades oscuras, de Schuiten y Peeters: una topografía de la desubicación”, en *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 3, n.º 2, pp. 247-277.
- COSTAS, Leticia (2018a): *La balada de los unicornios*. Madrid: Anaya.
- (2018b): *La señorita Bubble*. Madrid: Anaya.
- DÍEZ, Júlia (2021): *Y si lo contamos... steampunk*. Madrid: Apache Libros.
- FERRERO MADRIÑÁN, Rafael (2012): *Brumas del Alba*. Barcelona: Fullcolor Printcolor.
- FORTES GUERRERO, Raúl (2022): “Retrofuturismo y *steampunk* en el cine de Hayao Miyazaki”, en Mario-Paul Martínez, Fran Mateu y Miguel Herrero Herrero (eds. y coords.), *Retrofantástico. Perspectivas de un pasado imaginado*. Alicante: Cinestesia, pp. 75-84.
- GARCÍA, Sergio (1995): *Amura*. Barcelona: Ediciones Glénat.

- GISBERT CANTÓ, Raúl (2022): “La combinación del concepto *retro* y *steampunk medieval* en *Final Fantasy IX*: un enfoque desde la semiótica”, en Mario-Paul Martínez, Fran Mateu y Miguel Herrero Herrero (eds. y coords.), *Retrofantástico. Perspectivas de un pasado imaginado*. Alicante: Cinestesia, pp. 171-180.
- MARES, Daniel (2011): *Los horrores del escarpelo*. Almería: Ajec.
- MARTÍN, Sara (2016): “La ciencia ficción en la universidad española: las barreras que deben caer”, en Hélice. *Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, vol. III, n.º 7, pp. 12-30.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013): “El retrofuturismo literario. En torno a *Steampunk: Antología retrofuturista*”, en Hélice. *Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, vol. II, n.º 2, pp. 64-72.
- (2019): “La ucronía en España: las dos primeras novelas del ciclo de *Tinieblas*, de Eduardo Vaquerizo, en su contexto literario”, en Hélice. *Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, vol. V, n.º 2, pp. 59-74.
- MERINO, José María (2009): “Reflexiones sobre la literatura fantástica en España”, en Teresa López-Pellisa y Fernando Ángel Moreno (eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Madrid: Asociación cultural Xatafi/Universidad Carlos III, pp. 55-64.
- MONTESDEOCA, Raúl (2013): *La máquina del Juicio Final*. Salamanca: Dlocean Ediciones.
- MORENO SERRANO, Fernando Ángel (2018): “Narrativa 2000-2015”, en Teresa López-Pellisa (ed.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert, pp. 177-194.
- NARANJO, Francisco (2012): *Un tesoro*. Madrid: Dibbuku.
- PALMA, Félix J. (2009): *El mapa del tiempo*. Madrid: Alianza Editorial.
- (2012): *Steampunk: antología retrofuturista*. Madrid: Fábulas de Albión.
- (2014): “El mapa de los mapas” [conferencia plenaria], en Congreso Internacional “Figuraciones de lo Insólito en las Literaturas española e hispanoamericana”. Universidad de León, <<https://acortar.link/kh7LE6>> (28-02-2023).
- QUERO, Xavi (2016): “Steampunk: el futurismo vuitcentista”, en *Quadern de les idees, les arts i les lletres*, vol. 203, pp. 1-6.
- RAMOS, Josué (2013): *Lendaria*. Salamanca: Dlocean Ediciones.
- RIVERA, Maica (2014): “Vivir como ciber, soñar como steamer”, en *Leer*, vol. 30, n.º 251, pp. 76-77.
- ROAS, David, y CASAS, Ana (2008): “Introducción”, en *La realidad oculta: Cuentos fantásticos españoles del siglo XX*. Palencia: MenosCuarto, pp. 9-56.
- RUS, Miguel Ángel de (2008): “La ciencia ficción en España tras la muerte de Arthur C. Clarke”, en *Escritura pública*, vol. 53, pp. 54-57.
- SANCHO VILLAR, Antonio (2015): *Entre el steampunk y el hibridismo: Danza de tinieblas*, de Eduardo Vaquerizo. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- VAQUERIZO, Eduardo (2005): *Danza de tinieblas*. Barcelona: Ediciones Minotauro.
- WOMACK, Marian (2014): “Postfacio”, en *Retrofuturismos. Antología Steampunk*. Zaragoza: Ediciones Nevsky, pp. 411-419.