

Una historia de la tecnología mal aplicada: historia y desarrollo del género steampunk

Por **Cory Gross**

Traducción de Roberto Frías



Una historia de la tecnología mal aplicada: historia y desarrollo del género steampunk

Título Original:

A history of misapplied technology: the history and development of the steampunk genre

Autor: Cory Gross

Traductor: Roberto Frías

El presente artículo fue publicado por primera vez en inglés en la revista Steampunk Magazine, #2, "A Journal of Misapplied Technology [Lifestyle, Mad Science, Theory & Fiction]", en enero de 2006, bajo la licencia Creative Commons 2.5, Atribución-NoComercial-Compartir igual, para cada artículo e ilustración del número.



Licencia Creative Commons 2.5



GOBIERNO DE
MÉXICO | **CULTURA**
SECRETARÍA DE CULTURA

Los orígenes de lo que conocemos hoy como «steampunk» se remontan, al igual que la ciencia ficción en su conjunto, a los primeros años de las novelas científicas, las revistas sensacionalistas victorianas y los viajes extraordinarios de Jules Verne. Un público cada vez más culto aprovechó las oportunidades de aventura y romance que le ofrecían Verne, H.G. Wells, H. Rider Haggard, Sir Arthur Conan Doyle y Edgar Rice Burroughs, así como los cuentos más macabros de Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne y otros. El steampunk, como lo conocemos en la actualidad, es una recuperación nostálgica de las novelas científicas victorianas y eduardianas, de las aventuras imperialistas, de los horrores góticos, de las edisonadas y los viajes extraordinarios que recuerda una época de la aventura más elegante que jamás existió.

Sin embargo, para Wells y para Verne, sus «fantasías científicas retrovictorianas» no tenían nada de «retrovictoriano». La época victoriana era su presente. Las novelas científicas llegaron a su fin con el gran experimento imperial y fueron incineradas por la conflagración de la primera guerra mundial, cediendo el paso a los aventureros del *pulp* y a los superhéroes de la época de la guerra: Doc Savage, Blackhawk, Superman, Batman, King Kong, *La guerra de los mundos* de Orson Welles e incluso los libros más tardíos de Tarzán (una época a

la que se le rinde homenaje en la cinta *Sky Captain y el mundo del mañana*).

Aunque el cine mudo y el primer cine sonoro recurrieron a las novelas científicas para hacerse de ideas para sus historias, a menudo las situaron en la actualidad de los años veinte y treinta. La inspirada *Viaje a la luna* de Georges Méliès era en sí misma una obra maestra de la novela científica, estrenada apenas un año después de la muerte de la Reina Victoria. De la misma manera, la primera adaptación de *20,000 leguas de viaje submarino* se estrenó en 1916, colándose apenas por debajo de la línea. La adaptación silente de *El mundo perdido*, de Sir Arthur Conan Doyle, escrita en 1912, parece ocurrir en el año mismo de su estreno, 1925. Y aunque la novela de Burroughs comparte fecha de publicación con *El mundo perdido*, la icónica cinta *Tarzán de los monos*, que protagonizaron Johnny Weismuller y Maureen O'Sullivan, tiene lugar, notoriamente, en 1932.

Como primera cinta para la que se eligió a propósito un periodo en el cual pudiera desentrañar su ciencia ficción, el periodista y editor de la difunta *Wonder Magazine*, Rod Bennett, menciona *La isla misteriosa*, de 1929. De esta adaptación de la obra verniana dice:

Las novelas de Verne eran especulativas cuando aparecieron, y la mayoría de ellas lo siguieron

siendo por casi un siglo. Eran historias de aventuras, sí, pero estaban construidas alrededor de elaboradas profecías de la tecnología futura. Cuando esas profecías se cumplieron (tal es el caso de *20,000 leguas de viaje submarino* y *La vuelta al mundo en 80 días*), las novelas de Verne ya no parecían futuristas, ni siquiera pintorescas, como nos lo parecen a nosotros actualmente, sino anticuadas... anticuadas sin remedio, lo más anticuadas que pueden llegar a ser las novelas. Algunas de ellas languidecieron en esta condición durante 40 años, eran curiosidades victorianas pasadas de moda, baratijas en las repisas de la tienda de antigüedades de la literatura. Pero a mitad de los años veinte, estos libros entraron en una nueva fase en la que lo anticuado se había vuelto fascinante. Esta fue la genialidad del golpe; creo que podemos decir con confianza que los productores de *La isla misteriosa* fueron los primeros cineastas en la historia que, con un arrebatador destello de invención, se atrevieron a NO actualizar un libro que parecía anticuado sin remedio. Tomaron las predicciones de Jules Verne sobre el pasado mañana y las convirtieron en algo por completo diferente, en la enorme y elaborada historia de

un universo alternativo. Crearon un siglo XIX de la imaginación, donde los imperialistas británicos alcanzan la luna 75 años antes que Neil Armstrong y los submarinos eléctricos rondan las profundidades mientras Buffalo Bill aún recorre el oeste.

Desafortunadamente, a pesar de un par de secuencias de sonido novedosas, la cinta fue un fracaso de taquilla. Pasarían muchos años antes de que otra de estas fantasías científicas retrovictorianas engalanara la pantalla. Mientras tanto, solo un puñado de películas hizo algún intento en ese sentido, como la cinta de época *El doble asesinato de la calle Morgue* (1932) con Bela Lugosi, *La novia de Frankenstein* (1935) con Boris Karloff y *Las minas del rey Salomón* (1937) con Paul Robeson.

Las dos décadas que siguieron al fin de la segunda guerra mundial, con el advenimiento del poder atómico, la carrera espacial y la guerra fría, constituyeron una época de oro de la ciencia ficción. El clima de infinitas posibilidades, mezclado con la xenofobia y la ansiedad apocalíptica de un futuro que había llegado, resultó tener una fertilidad increíble para cintas como *Cohete K-1*, *Ultimátum a la tierra*, *El enigma de otro mundo*, *Invasores de Marte*, las legendarias películas de cine *Z Robot Monster* y *Vampiros del espacio*, *La humanidad en peligro*, *Regreso a la tierra*,

Planeta prohibido, La invasión de los ladrones de cuerpos, La tierra contra los platillos volantes, A 20 millones de millas de la Tierra, El increíble hombre menguante, El ataque de la mujer de 50 pies y La mosca, así como La mujer y el monstruo, El monstruo de tiempos remotos y la mejor de todas, la japonesa Gojira, mejor conocida como Godzilla [Japón bajo el terror del monstruo].

En medio de esta explosión de óperas cósmicas y mutantes prehistóricos, los realizadores de la Era espacial dirigieron también su atención hacia la Era del vapor. En 1953, George Pal reclutó a las hordas marcianas de H.G. Wells en *La guerra de los mundos*. Sin embargo, tal como la adaptación de 1960 de *El mundo perdido* de Conan Doyle, esta también se ubicó en la época moderna, donde los OVNIs reemplazaban a los monstruosos trípodes. La verdadera apuesta la hizo Walt Disney con el estreno en 1954 de *20,000 leguas de viaje submarino*.

Con *20,000 leguas*, Disney se proponía demostrar el temple de su estudio. A pesar de los numerosos premios que recibió por su trabajo en las animaciones de cortos y largometrajes, Disney y su compañía eran considerados aún como productores de meros dibujos animados, de matinés para niños. Y, en cierto sentido, el público no lo vería de otro modo. Aunque era una obra maestra, a *Fantasia* no la vio nadie y no recibiría la acl-

mación merecida hasta que los críticos posteriores se acostumbraron al hecho de que Disney era una fuerza cultural que había llegado para quedarse y que, por lo tanto, era el momento de brindarle atención seria a sus producciones. Cuando comenzó la producción de *20,000 leguas* comenzaba también la construcción de Disneylandia en Anaheim, California. La miniserie de televisión *Davy Crockett: rey de la frontera*, estaba obligando a millones de padres estadounidenses a comprarle a sus hijos gorras de piel de mapache. Este éxito televisivo, junto con *La isla del tesoro*, el primer largometraje con actores reales del estudio, abrieron el apetito para establecer una división completa de películas con actores.

20,000 leguas era, por encima de todo, el intento de Disney para demostrar que podía hacer algo más que dibujos animados. Para sellar el éxito de esta aventura, Disney reconoció que requería un tema trascendente. A fin de cuentas, las épicas cintas históricas y a gran escala como *Espartaco* y *Los diez mandamientos* de DeMille eran más importantes que aquellas sobre extraterrestres de la Era atómica y monstruos que atacan los *drive-in*. Quizá sea imposible saber qué fue lo que motivó a Walt Disney para adaptar a uno de los autores de novelas científicas que fuera un favorito de su infancia, más allá del genio emprendedor del narrador laureado de Estados

Unidos. Es evidente que reconocía que la ciencia ficción podía ser un género serio, que podía ocuparse de temas serios y que valía la pena invertir millones de dólares en ella para ir más allá de los baratos efectos especiales de maquillaje y ganar los premios de la academia de 1955 por efectos especiales, dirección de arte y color. El mismo Kirk Douglas, fue contratado como el protagonista para enfrentarse al enigmático marinero encarnado por el actor británico James Mason. Quizá sin querer, Disney estaba poniendo a prueba no solo el temperamento de su estudio sino también el de la ciencia ficción.

Luego vino la elección crítica de no seguir los pasos de George Pal y adaptar *20,000 leguas* a los tiempos modernos. Como *La isla misteriosa* (de cuya historia se tomaron prestados varios elementos para *20,000 leguas*), este libro verniano se convirtió en una cinta de época. Otro de los rasgos de carácter muy conocidos de Walt Disney era su inagotable confianza en que el público consumidor de entretenimiento compartía sus intereses y sentimientos, incluso aunque ellos mismos no lo supieran. Su éxito se basaba casi por completo en esa confianza: «Hago solo lo que me gusta: historias reconfortantes y humanas, historias sobre eventos y personajes históricos, sobre animales. La buena sensibilidad no tiene nada de malo, no tiene nada de malo

el buen corazón. Los críticos piensan que soy un poco cursi. Bueno, soy cursi. Mientras la gente responda a ello, por mí está bien».

La misma Disneylandia estaría infundida con la nostalgia de Disney ante la llegada del siglo XX: al entrar al parque, el visitante debe recorrer una calle principal victoriana estadounidense o treparse a uno de los trenes de vapor de vía estrecha. Quizá, además de reconocer la capacidad de la ciencia ficción para convertirse en entretenimiento serio, reconocía que la Era victoriana estaba dejando de ser el pasado, al revés de nuestros padres, para convertirse en el dorado mundo mágico de nuestros ancestros. *20,000 leguas de viaje submarino* le apostaba a esto y su director de arte, Harper Goff, creó un Nautilus plagado de remaches en el cual se pudiera desarrollar el drama de la incertidumbre de la humanidad respecto al poder científicamente oculto e imparable.

La apuesta pagó magníficamente y las fantasías científicas retrovictorianas hicieron su entrada masiva en la Era atómica. Por supuesto, Disney ordeñó *20,000 leguas* hasta el límite anunciándose una y otra vez en las series de televisión *Disneyland*, utilizando su conclusión para introducir el documental *Nuestro amigo, el átomo* (incluyendo unos contrastantes modelos a escala del Nautilus de Goff, en comparación con el primer submarino

atómico de la Marina de Estados Unidos) y creando un una exposición de la utilería de *20,000 leguas* en Disneylandia. James Mason trazó nueva ruta en otra historia épica verniana, *Viaje al centro de la Tierra* (1959). Ray Harryhausen animó *La isla misteriosa* en 1961 y *La gran sorpresa* en 1964, rematando con el poderoso Talos de bronce de *Jasón y los argonautas* (1963) y la cinta de cowboys y dinosaurios *El valle de Gwangi* (1969). Vincent Price se alejó del horror con una versión aeronáutica de Nemo en *El amo del mundo* (1961) y regresó por una empresa gótico-steampunk en la cinta *La ciudad sumergida* (1965), inspirada muy vagamente en Poe. George Pal visitó el futuro distante en la versión original de *La máquina del tiempo*, conservando esta vez el contexto inicial del cuento de Wells. Disney se adentró de nuevo en el género con la película *Los robinsones de los mares del Sur*, también de excelente recepción y, no tan bien recibida, *Los hijos del capitán Grant*. Esta cinta, a diferencia de *20,000 leguas*, se salió aún más del molde de los viajes extraordinarios que la novela científica. No hay a la vista ninguna loca invención industrial (excepto el barco de vapor Persevero), aunque hay bastantes aventuras fantásticas alrededor del mundo. A esta excursión de 1962 se le unió *Cinco semanas en globo*, pero ya estaba trazado el camino para *La vuelta al mundo en 80 días* (1958).

El tono de comedia de la viajera *La vuelta al mundo* también preparó el escenario para una serie de películas satíricas hacia el final de la Era atómica de las fantasías victorianas. Blake Edwards, famoso por *La pantera rosa*, le dio inicio en 1965 con *La carrera del siglo*, a la que se sumó ese mismo año *Los intrépidos hombres en sus máquinas voladoras*, o *Cómo volé de Londres a París en 25 horas y 11 minutos*. Hay mucho para divertirse en los excesos victorianos pero *La carrera del siglo* y *Los intrépidos hombres* obtuvieron su humor de distintas fuentes. En el caso de *La carrera del siglo*, sus protagonistas, Tony Curtis y Jack Lemmon, son un par de artistas del escape en competencia en el marco de una carrera de autos real que ocurrió en 1908 y que iba de Nueva York a París. La historicidad era un mero artefacto y la carrera quedó aumentada por una serie de extrañas invenciones vernianas en contraste con una graciosa comedia de política de género de los años sesenta y, en la segunda mitad de la película, una trama sacada de *El prisionero de Zenda*. *Los intrépidos hombres* presentaba una falsa carrera de Londres a París para enmarcar una historia alternativa donde los británicos eran los primeros en dominar el vuelo. Aunque había algunos guiños a inventos raros, la mayoría de los aeroplanos eran legítimos y el humor estaba cargado de estereotipos raciales sobre

los franceses libidinosos, los alemanes autoritarios, los escoceses borrachos, los italianos mafiosos con enormes familias, los estadounidenses cowboys y diversos tipos de británicos. 1967 vio una cinta similar al aparecer *Chiflados del espacio* y, en 1969, *Los intrépidos hombres* tuvo una secuela conceptual directa con *El rally de Montecarlo y los locos del volante*.

El humor y la longitud de las comedias victorianas (tanto *La carrera del siglo* como *Aquellos hombres* duraban un promedio de tres horas, intermedios incluidos) fueron una de las fuentes de inspiración para la película de 1968 *Chitty chitty bang bang*. El éxito del musical victoriano de Disney, *Mary Poppins*, fue otra. United Artists era metódico en sus intentos de replicar el éxito de Disney, al grado de contratar a Dick Van Dyke (quien, según cuenta la historia apócrifa, fue vetado por un tiempo para trabajar con Disney después de decir que *Chitty chitty bang bang* sería «más Disney que Disney»), intentar contratar a Julie Andrews y emplear a los compositores Richard y Robert Sherman. Escrita por el autor de James Bond, Ian Fleming, la cinta contenía varios nombres flemingsianos, como aquellos de los protagonistas: Caracatus Potts y Truly Scrumptious, y la música tenía típicos shermanismos, incluyendo la palabra sin sentido de nuevo cuño *phantasmagorical*.

Lejos de los círculos del cine de Hollywood, e incluso de Londres, detrás de la cortina de hierro, se encontraba el realizador checo Karel Zeman. Su distancia respecto a los motores de Walt Disney y de George Pal le dio una perspectiva única sobre la obra de Jules Verne, creando las que quizá sean las películas más inspiradas que se hayan basado en ella. Los elementos visuales eran muy ventajosos; mientras que Harper Goff había mantenido un aspecto victoriano para su *Nautilus*, Zeman procuró un aspecto de grabado en acero para *Una invención diabólica* (1958). Reseñistas de la revista de ciencia ficción *Locus* la describen así:

Zeman se deja ir por completo. Esta es una película con actores, en blanco y negro, pero usa todos los trucos de cámara y todos los tipos de animación conocidos en 1958... Los métodos incluyen *stop-motion*, siluetas de papel, animación de dibujos y de pinturas, fondos y frentes dibujados, disoluciones, miniaturas y modelos, doble exposición (probablemente realizada con el rollo mismo de la cámara y mediante sobreimposiciones), imágenes fijas, máscaras en movimiento y fijas, todo está aquí. Había por lo menos siete personas mirando la cinta, en algún punto alguien gritó: «¡Pasan siete cosas distintas a la vez en esta escena!» (Yo

conté ocho). Y todo antes de la invención del *blue screen*. Hay líneas trazadas sobre los escenarios, incluso sobre algunos personajes, para mantener la sensación original de grabado sobre acero. Las escenas de las embarcaciones en el agua han sido tratadas con algún tipo de cortina de luz (quizá con tela, o quizá con doble exposición) con líneas que hace que el movimiento de las olas de agua real tomen la apariencia de líneas de un grabado en un dibujo del mar del siglo XIX. Hay una escena en la que un tren recorre una vía, el tren está dibujado, las vías y las ruedas animadas; el ingeniero (real) se encuentra en una plataforma abierta en la cabina de la locomotora y la gente (real) se asoma por el vagón de pasajeros (dibujado). Es tan sencillo y poderoso que te roba el aliento. Los actores caminan por escenarios de retroproyección al mismo tiempo que caminan detrás de siluetas recortadas de papel (de tamaño natural y animadas), de volantes y engranes que se articulan. Y todo esto frente a un escenario pintado a la mitad del fondo. Esto es lo que ocurre quizá durante cinco segundos en pantalla. Hay una escena animada de un tiburón atacando a un buzo real en una maqueta arreglada con agua pintada.

Esta mezcla maestra de técnicas de animación resultó en películas que no solo acercaron a Verne a los públicos modernos sino que también daban la impresión de que las ilustraciones originales de sus novelas cobraban vida. A menudo se han referido a Zeman, con justa razón, como el heredero de Georges Méliès. Al igual que Méliès, Zeman no creó la ciencia ficción sino que recreó auténticas novelas científicas.

Una invención diabólica, la magnum opus de estas películas, no estaba basada en ninguna de las novelas de Verne sino que, hasta cierto punto, estaba basada en todas. La combinación de aventuras que ocurren en tierra, en el mar y en el cielo es exactamente el tipo de suceso que ocurriría en un cosmos poblado por las creaciones de Verne. A *Una invención diabólica* le siguieron dos adaptaciones vernianas en forma, *La aeronave robada* (1967) y *En el cometa* (1970). Elementos retrovictorianos de fantasía científica también aparecieron en otras de sus obras, como *El barón fantástico* (1961).

Conforme la década de los años sesenta llegaba a su fin, así también lo hacían las ansiedades y la cultura que dieron nacimiento a la Era atómica de la ciencia ficción. El Sputnik y la crisis cubana de los misiles vinieron y se fueron. El campo de batalla ya no era el espacio y

no se peleaba con rayos láser y armas atómicas. Eran las junglas de Vietnam, donde la guerrilla y las masacres resultantes de My Lai pusieron en duda el estatus de Estados Unidos como el faro moral del mundo. En 1967 fue el verano del amor y en 1969 Woodstock (y las revueltas de Stonewall). 1969 fue también el año en el que la carrera espacial culminó con el impresionante alunizaje sin paralelo para luego chisporrotear hacia la irrelevancia. Para una sociedad enmarañada en las más grandes revoluciones sociales y militares desde el fin de la segunda guerra mundial, tanto el optimismo científico como las acuciantes advertencias atómicas de *20,000 leguas de viaje submarino* eran tan anticuadas como lo parecían los escritos de Verne al comienzo de la Gran Depresión. Aun así, no era posible escapar por completo del romance de la Era victoriana, varios de sus cabos sueltos se estaban fermentando y, hacia el final de los años setenta, marcarían el renacimiento y la eventual solidificación de lo que habría de conocerse como *steampunk*.

El término mismo, steampunk, vino de uno de esos cabos, como una extensión del pujante género del cyberpunk. La culpa o las palmas por el término van para el pionero del cyberpunk, el autor K.W. Jeter, quien escribió la siguiente carta a *Locus* en 1987:

Querida Locus:

Envío adjunta una copia de mi novela de 1979 *Morlock Night*. Apreciaría que fueran tan amables de enviarla a Faren Miller, ya que es una evidencia destacada en el gran debate sobre quién del «trivirato de la fantasía Powers/Blaylock/Jeter» fue el primero en escribir «en el estilo gonzo-histórico». Aunque, por supuesto, su reseña en el número de marzo de Locus me pareció muy halagadora.

En lo personal, creo que las fantasías victorianas van a ser la siguiente gran sensación, siempre y cuando se nos ocurra un término colectivo adecuado para Powers, Blaylock y para mí mismo. Algo basado en la tecnología apropiada para la época, algo como «steampunks», quizá...

Michael Berry lo confirma al escribir en el San Francisco Chronicle en 1987:

Jeter, junto a sus colegas novelistas Tim Powers y James Blaylock, parece estar labrando un nuevo subgénero de la ciencia ficción con su nuevo libro. Ahí donde otros autores como William Gibson, Michael Swanwick y Walter Jon Williams han explorado la amalgama futurista del ser humano y la computadora en sus novelas y cuentos

«cyberpunk», Jeter y sus compatriotas, a quienes un tanto en broma ha nombrado «steampunks», se la están pasando de maravilla creando alocadas fantasías históricas.

Esta anticuada reimaginación del cyberpunk, situada 100 años en el pasado, en lugar de 100 años en el futuro, tuvo sus antecedentes en los trabajos de Ronald Clark, Christopher Priest, Philip José Farmer y Michael Moorcock. *Warlord of the Air* (1971), de Moorcock, comenzó a trazar el mapa del territorio, seguida de sus secuelas en el ciclo titulado *A Nomad of the Time Streams*. Harry Harrison siguió el ejemplo con *A Transatlantic Tunnel Hurrah* (1972), así como el artista y escritor de comics Bryan Talbot, en el mismo año, con *Las aventuras de Luther Arkwright* (a lo que regresaría en 1999 con *El corazón del imperio*) y, en parte, en *Nemesis the Warlock*, a mediados de los ochenta. Philip José Farmer presentó su «Familia Wold Newton» (un pastiche que vincula un buen número de personajes victorianos y del pulp con el impacto ficticio de un meteorito en Wold Newton) con las pseudobiografías de personajes ficticios *Tarzan Alive*, en 1972, y *Doc Savage: His Apocalyptic Life* y *The Other Log of Phileas Fogg*, ambas en 1973. Ya en 1967, durante la Era atómica del cine retrovictoriano, el biógrafo histórico

Ronald W. Clark llevó varias de las figuras sobre las que escribía la realidad alternativa de un cuento sobre una bomba atómica del siglo XIX en *Queen Victoria's Bomb*.

La obra por la cual Jeter acuñó el término steampunk, y que Moorcock et al. prefiguraron, era aquella suya y la de sus amigos y colegas escritores James Blaylock y Tim Powers. Jeter, como se indicó en su carta a *Locus*, comenzó con un pastiche wellesiano titulado *Morlock Night*, en 1979, a la que siguió con *Infernal Devices* (1987). Powers contribuyó con *Las puertas de Anubis* (1983), *En costas extrañas* (1987) y *La fuerza de su mirada* (1989). Blaylock publicó *Homúnculo* (1986) y *Lord Kelvin's Machine* (1992). A este triunvirato inicial le siguieron *La trilogía steampunk* de Paul Di Filippo, *Antihielo* de Stephen Baxter y *To Visit the Queen* de Diane Duane (que también trataba sobre armas nucleares en manos del imperio británico victoriano), entre otros libros.

Quizá la más popular y más conocida de estas novelas también legitimó sin proponérselo la etiqueta steampunk. En 1990, los celebrados fornidos del cyberpunk, William Gibson y Bruce Sterling, coescribieron *La máquina diferencial*. Al trabajar con los tropos del cyberpunk de manera aún más febril de la que ellos mismos habían establecido, Gibson y Sterling crearon un mundo crudo de mediados de la época victoriana en el que

Charles Babbage, el matemático e ingeniero británico de la vida real, lograba llevar a cabo sus planes para construir una computadora análoga, mecánica y programable. La Era de la información se encuentra con la Era de vapor cuando la revolución de las computadoras ocurre un siglo antes de lo que ocurrió en nuestro mundo, con los efectos nocivos consiguientes en la sociedad, la política y los individuos. Aunque Gibson exclamó: «Me quedaré contento si no etiquetan esta novela. Se ha hablado seriamente de “steampunk” pero no creo que eso pegue», el término sí pegó. Steampunk ya era tan oficial como si tuviera el sello de la reina misma.

Al reseñar *Las puertas de Anubis*, el crítico de ciencia ficción, John Clute, acertó en que la inspiración de este steampunk literario no venía tanto de Jules Verne como de Charles Dickens (y de sus imitadores postreros) quien escribió del Londres industrializado y urbano. Vale la pena ahondar en su comentario:

No se puede escapar del hombre que inventó el steampunk. Quizá no se mencione el nombre de Charles Dickens (1812-1870) en ninguna parte de *Las puertas de Anubis* (1983) pero su presencia conformadora puede sentirse en todos lados en las populosas y carcajeantes sombras de la ciudad de Londres de 1810 al que el héroe del siglo veinte

de esta fantasía de Tim Powers viaja para nunca volver. No importa mucho que Powers sitúe su historia en un tiempo que Dickens jamás habría podido experimentar de forma directa, y del que nunca escribió, porque novelas como *Oliver Twist* (1837-1839), que retrata un Londres no muy distinto al explorado por Brendan Doyle, son una especie de apoteosis del melodrama sobrenatural popular al principio del siglo, de tal manera que el Fagin de Dickens y el Horrabin de Powers comparten una fuente de gran guñol. De forma similar, puede verse cómo los góticos sueños febriles de escritores como Monk Lewis o Charles Maturin apuntalan los paisajes internos oníricos de los grandes logros de Dickens: *Casa desolada* (1852-53) o *La pequeña Dorrit* (1855-1857) o *Nuestro amigo común* (1864-65), esas novelas en las que la pesadilla de Londres alcanza una forma horrible y duradera, aunque casi sin duda es cierto que *Los misterios de París*, de Eugène Sue, desarrolló la trama de «misterios» (donde la ciudad alcanza la cualidad de un edificio casi animado y profundamente teatral) de forma más directa útil y definitiva. Quizá para Dickens esa pesadilla de Londres era una visión profética de la humanidad enredada en las entra-

ñas subterráneas de la ciudad-máquina, mientras que para Powers, Londres de 1810 puede ser una especie de nostalgia, un teatro de los sueños en el que actúan, inmunes y en tono de tragedia, los elegidos, pero en el corazón del trabajo de ambos escritores brillan los lineamientos de la última ciudad del mundo.

Por supuesto, entre Dickens y Powers ha corrido mucha agua por el sucio Támesis. Entre el steampunk (un término que puede utilizarse para describir cualquier novela de ciencia ficción situada en cualquier versión del siglo pasado, del cual se ha erradicado la entropía como metáfora gobernante de la revolución industrial alternativa de elección) y el desolador expresionismo de su verdadero fundador se extiende a lo que podríamos llamar Babylon-upon-Thames-punk. Escritores del *fin de siècle* como Robert Louis Stevenson, Arthur Conan Doyle y G.K. Chesterton trataron de domesticar el Londres de Dickens transformándolo en una especie de parque temático de *Las mil y una noches*, capaz de abarcar (y dominar) toda la extrañeza posible que un imperio en pululante declive puede importar. Incluso H.G. Wells fue a veces capaz de expresar sentimientos casi dicken-

sianos (en novelas como *Love and Mr. Lewisham*, de 1900) por el Londres que normalmente deseaba destruir por completo. Que esta empresa de domesticación fuera profundamente sospechosa, lo sabían muy bien la mayor parte de los escritores del Babylon-upon-Thames-punk y, como resultado, mucho de lo que escribieron emanaba un aire de complacencia de mala fe, de nostalgia incómoda, de extraño desmayo. Es de la empresa perdida de estos últimos (y de otras fuentes también) que los autores de steampunk contemporáneos como K.W. Jeter, Powers, Blaylock y otros tomaron prestada no solo la visión de la ciudad como talismán sino también (es justo decirlo) algo de la complacencia y de la nostalgia morbosa de los que pensaron en domar a Dickens.

Aunque Clute elogió burlón a Gibson y a Sterling por «la difícil tarea» de «hacer que el Londres de 1855 se vea peor de lo que era en realidad», él y su coautor de la *Enciclopedia de Ciencia Ficción*, Peter Nicholls, captaron tempranamente que el steampunk siempre tiene un tono de nostalgia. El dorado mundo mágico de nuestros ancestros al que le había apostado Walt Disney aún estaba presente debajo de las capas dickensianas de suciedad y hollín. Clute prosigue:

Powers ha creado una historia sobre el paraíso, donde la entropía yace con el cordero y los yates de vapor siempre llegan a tiempo. Con *Las puertas de Anubis* ha logrado escribir un libro de una genialidad casi sobrenatural, un libro que (raro elogio) es posible querer. Habitemos todos, sugiere, el Londres navideño de Brendan Doyle, y asombrémonos como niños ante el desfile de sus triunfos en el escenario mundial. Lo hacemos. Está pasando el mejor momento de su vida. Nos unimos a él.

Nicholls articuló lo que este fantástico Londres significó para los escritores de steampunk:

...en esencia el steampunk es un fenómeno estadounidense, situado casi siempre en Londres, Inglaterra, que es vista, a la vez, como profundamente extraña e íntimamente familiar, una especie de cuerpo ajeno enquistado en el inconsciente estadounidense. Es como si, por unos cuantos escritores de ciencia ficción, el Londres victoriano hubiese llegado a significar uno de esos puntos de quiebre en la historia donde las cosas pueden tomar un rumbo o el otro, un punto de quiebre de peculiar relevancia para la ciencia ficción. Era una

ciudad de industria, de ciencia y de tecnología en la que el mundo moderno estaba naciendo, y una ciudad de pesadilla donde el costo de este crecimiento se registraba a través de la suciedad y la miseria.

Tat Wood, escritor de la serie de televisión *Dr. Who*, que a veces prefigura el steampunk, sugirió que «los americanos, en especial en la era de Reagan, creían que el tiempo y el espacio eran intercambiables y que Oeste = Futuro, de ahí la creencia genuina de los turistas americanos de que la Gran Bretaña se encuentra aún, físicamente, en el siglo XIX». Londres, y por extensión el Imperio Británico y la Era victoriana, eran una zona cero en lo temporal, lo histórico y lo físico, en la que las épocas industrial y preindustrial se encontraban, ya fuera en las hordas de otrora granjeros en migración a Londres o en los ricos londinenses que vacacionaban a lo largo de las montañosas líneas ferroviarias de India o de Canadá.

Un colaborador de la plana de mensajes de la *CyberpunkReview.com* opinó:

Me parece que el steampunk denigra al cyberpunk tan solo por su asociación con este. El cyberpunk se halla en el extremo duro de la ciencia ficción, ofrece retratos realistas y se centra con intensidad

en la tecnología del futuro. El steampunk se ubica a tal grado en el extremo suave que está a punto de caer del género de la ciencia ficción y filtrarse en el de la fantasía.

Buena parte de la literatura reciente del género, como las aclamadas *La estación de la calle perdida*, *La cicatriz* y *El consejo de hierro* de China Miéville o la trilogía antiC.S. Lewis de Phillip Pullman, *La materia oscura*, explora las fronteras del género fantasía steampunk. A ellos se ha unido el pintor James Gurney con su saga de la Dinotopía, incluyendo *Dinotopia: A Land Apart from Time* y *Dinotopia: The World Beneath* (así como una precuela, una serie de libros para niños, dos novelas para adultos de Alan Dean Foster, una película animada y una película y serie de TV con actores).

Aún más suavizado, encontramos otra rama de la fantasía científica retrovictoriana en el circuito de los juegos de rol. En 1988, Frank Chadwick creó *Space: 1889*, un escenario de juego de rol en el que Thomas Alva Edison se aventura en Marte gracias a una nave que puede volar en el éter y abre el sistema solar interior a la exploración colonial. La pretensión principal del juego, que se expandió a través de varios suplementos, juegos de mesa y un videojuego, era que las teorías victorianas sobre el

cosmos en general, y el sistema solar en particular, eran correctas, así que los exploradores podían volar en corrientes de éter entre el mundo primitivo de Venus y el mundo moribundo de Marte, apretados entre un Mercurio recién formado y el planeta desintegrado del cinturón de asteroides. *Space: 1889* dejó de publicarse en 1991 pero el juego de fantasía steampunk *Castillo Falkenstein* (nombrado así por el castillo del rey Ludwig II de Bavaria que nunca se construyó) tomó la estafeta. Situado en la Era del vapor del mundo alternativo de Nueva Europa, *Falkenstein* mezclaba hadas, criaturas mágicas y míticas, con su locura a vapor.

Esta nostalgia, este «extremo suave» de la ciencia ficción, encontró un mayor florecimiento en el lento goteo, mucho más público, de fantasías científicas retrovictorianas de los cines. Estas películas estaban desconectadas del desarrollo paralelo del steampunk en la literatura de ciencia ficción y miraban, sin complejos, hacia Jules Verne, más que hacia Charles Dickens. En una cinta de 1972 titulada *El espíritu de la muerte*, cada personaje tiene su espíritu de muerte atrapado en un extraño artilugio victoriano. A pesar de los cuestionables efectos de dinosaurios, la adaptación de 1975 de la novela de Edgar Rice Burroughs, *La tierra olvidada por el tiempo* fue un éxito sorprendente que inspiró a la misma compañía a

producir sus obras *En el corazón de la tierra*, en 1976, y *La gente olvidada por el tiempo*, en 1977. En el mismo año en que se publicó *Morlock Night*, H.G. Wells y Jack El Destripador visitan el San Francisco fiestero de los años setenta en *Escape al futuro* y Disney lo intentó de nuevo con *La isla del fin del mundo*. La técnica de Will Vinton, Claymation, se aplicó en la brillante, hermosa, melancólica y sensible película para niños *Las aventuras de Mark Twain*, en 1982. Steven Spielberg jugó con el género con su cinta *El joven Sherlock Holmes* (1985) y Terry Gilliam siguió los pasos de Karel Zeman con *Las aventuras del Barón Munchausen* (1988). Michael J. Fox como Marty McFly y Christopher Lloyd como Doc Brown, volvieron al viejo oeste en *Volver al futuro 3* (1990), con un tren de vapor que viajaba en el tiempo y muchos homenajes directos a Jules Verne en fila.

Irónicamente, esta segunda ola de cine retrovictoriano llegó a su pico en el cambio de milenio, comenzando con una película que fue criticada tanto por la crítica como por los admiradores pero que se convirtió en el rostro público más conocido del género por un tiempo. Para 1999, Will Smith, rapero y estrella de la serie *El príncipe del rap*, se había vuelto un producto sensación para las películas de acción del verano, al importar el personaje del «príncipe», concededor de las calles, a las películas

policíacas de acción (*Dos policías rebeldes*), cintas de acción con extraterrestres (*Día de la independencia* y *Hombres de negro*) y películas de acción política (*Enemigo público*). Warner Brothers estaba buscando otro hit millonario de verano para Smith y este llegó en la forma de una adaptación de la serie de TV de los años sesenta *Espías con espuelas*. Las adaptaciones cinematográficas de las series televisivas de la época de los *baby boomers* eran populares en ese momento.

Desafortunadamente, aunque Smith era grande, las adaptaciones de los programas de los años sesenta eran aún más grandes y el presupuesto fue el más grande en la historia de Warner, hasta ese momento, *Wild Wild West* fue un fracaso para la crítica. Roger Ebert declaró que era «una zona muerta de la comedia. Uno mira con incredulidad cómo las escenas fracasan y mueren. La película es puro concepto y nada de contenido; los elaborados efectos especiales son como mirar la quema de dinero en pantalla». A pesar de los mejores esfuerzos de Smith, la presencia de Salma Hayek, y las actuaciones de Kevin Kline y Kenneth Branagh, este éxito de taquilla veraniega dependía por completo del concepto.

Sin embargo, como concepto (una aventura cargada de efectos especiales situada en el viejo oeste y que gira alrededor de científicos locos que se salen de

control), encapsulaba la estética del género. Muchos admiradores del steampunk se tragaron su orgullo y se obligaron a responder, con una mueca, a la gente que les preguntaba qué era el steampunk: «es un mal ejemplo pero algo así como *Wild Wild West*». Al mismo tiempo, Disney volvió a la arena con una versión de *Tarzán* en 1999, la aventura eduardiana de *2001 Atlantis: el imperio perdido* y, en 2002, una inventiva fusión de la vida marinera del siglo XVIII, al estilo de Robert Louis Stevenson, con la ciencia ficción de punta en *El planeta del tesoro*.

En la pantalla de TV, surgían programas baratos de ciencia ficción y de fantasía a partir de la semilla plantada por *Hércules: sus viajes legendarios* y su *spin-off*, *Xena: Warrior Princess*. Con una serie situada en la primera guerra mundial, se le dio el tratamiento a *El mundo perdido* de Sir Arthur Conan Doyle mientras el maestro del cine B, Bruce Campbell se empleó tanto en la napoleónica *El rey de los tramposos* como en *Las aventuras de Brisco County*. Por lo común, estas series no eran muy buenas, la mejor de ellas era la producción canadiense *The Secret Adventures of Jules Verne*. A la serie *Dr. Who* se le dio una corrida de prueba mediante una película para televisión que daba razón a la objeción de Tat Wood al hacer del buen doctor y de su máquina del tiempo, TARDIS, una

creación victoriana.

Wild Wild West era el rostro público de lo que llegaría a ser conocido como el steampunk. No obstante, dentro de los círculos de admiradores, el trabajo de ficción steampunk más significativo llegó a ser *La liga de los hombres extraordinarios*. Nada anterior o posterior ha creado tanto alboroto o interés por el género como esta creación del escritor Alan Moore y el artista Kevin O'Neil. *La liga* presentaba un pastiche de varios personajes victorianos reunidos por el Gobierno Británico para derrotar todas las amenazas en su contra. Mina Murray (cuya fama proviene de *Drácula*), Allan Quatermain, el capitán Nemo, el Hombre Invisible, el Doctor Jekyll y el Señor Hyde, bajo la tutela de Campion Bond y el misterioso «M» (una típica referencia ricamente velada a James Bond) rescatan primero el metal antigravitacional «cavorita» (familiar por la novela de H.G. Wells *Los primeros hombres en la Luna*) de Fu-Manchú. En la segunda serie, que dio fin a este ciclo victoriano inicial (Moore promete más aventuras con ligas de diferentes épocas), se enfrentó a los Caballeros Extraordinarios contra los invasores marcianos de *La guerra de los mundos*, con un poco de ayuda del Doctor Moreau.

El nombre de Moore, ya legendario entre los admiradores de los cómics, aseguró el éxito de *La liga*. Pero pocos pensaron que sería uno de los mayores éxi-

tos de su carrera y que catapultaría el género que los reseñistas relacionaban a su obra, steampunk, de una atracción secundaria a un espectáculo estelar. La serie en sí misma fue una proeza destacable: entre los cómics mismos y las obras suplementarias en prosa (un pulp protagonizado por Alan Quatermain, el Randolph Carter de H.P. Lovecraft, el Carter de Marte de Edgar Rice Burroughs y, de Wells, el Viajero del Tiempo para lo primero y un diccionario geográfico global para lo segundo), las referencias enciclopédicas exhaustivas relacionadas con la ficción británica la hicieron una verdadera biblia del steampunk. Aunque los cómics empleaban algo de sarcasmo, aun así tejían una historia de tempo alto que conjuntaba las vetas británica y americana de la fantasía científica retrovictoriana.

La liga llegó también en el momento justo; esta masa crítica de retrovictorianismo coincidió con el crecimiento del más grande instrumento para el intercambio cultural que jamás hubiera desarrollado la humanidad: el internet. El internet, con su plétora de plantillas de anuncios, sitios web y grupos de correo electrónico, permitió que el steampunk uniera sus diversas ramas, al permitir que personas de todas las procedencias y grupos de admiradores encontraran un terreno común, en lo que, en última instancia, era un amor compartido por las fantasías

científicas retrovictorianas, fuera cual fuera su forma. En cuanto a sus propios intereses literarios, los cyberpunks ya estaban considerando al steampunk como un género muerto pero el nombre mismo servía como término de sencillez elegante (de un vanguardismo placentero y de sonido alternativo) para lo que Clute había descrito como «cualquier novela de ciencia ficción situada en cualquier versión del siglo pasado, de la que se ha erradicado la entropía como metáfora gobernante de la revolución industrial alternativa de elección». Los admiradores persistentes del verdadero steampunk de corte cyberpunk se juntaron con los jugadores duros de matar de *Space: 1889*, quienes compartieron ideas con los baby boomers admiradores de las películas de la Era atómica y con los recién llegados al género, quienes venían atraídos por *Wild Wild West* y por *La liga de los hombres extraordinarios*.

La creciente popularidad y disponibilidad del anime hizo que llegaran los otaku, que estaban cautivados con muchas y variadas franquicias del steampunk como *El castillo en el cielo*, *El increíble castillo vagabundo*, *Robot Carnival*, *Sakura Wars*, *Last Exile*, *El misterio de la piedra azul* y *Escaflowne*, así como las modas japonesas de la Elegant Gothic Lolita y la Elegant Gothic Aristocrat. El creciente perfil público y la presencia en internet del steampunk atrajeron más personas de los estilos de vida

gótico, cyberpunk y rivethead, quienes, a su vez, aportaron su interés en la música y en la moda. Estas ramas del steampunk, que se entretajan, de pronto adquirirían un aspecto y un sonido gracias a los autodidactas de la moda y de la música como Abney Park y Vernian Process (quienes seguían los pasos de artistas de los años ochenta como Thomas Dolby, Paul Roland y de la electrónica pionera como Kraftwerk y Front 242). Inventores y artistas como Crabfu Steamworks y los creadores de Neverwas Haul también estaban descubriendo el steampunk.

Hasta el momento, este género floreciente del steampunk no ha sido capaz de saltar hacia la corriente dominante de la misma manera que lo hiciera la ciencia ficción victoriana de la Era atómica. *Wild Wild West* fue muy criticada y el público en general reaccionó con un bostezo ante el *Tarzán* y la *Atlantis* de Disney. Esas películas hicieron bastante más de lo que hizo *El planeta del tesoro*, que fue admirada por la crítica pero se convirtió en la mayor pérdida financiera de Disney desde *Fantasia*. Por lo menos *Tarzán* inspiró varias secuelas directas a video y una serie de televisión de una temporada, *Tarzán: la serie animada*, que incorporaba varios aspectos del libro de Burroughs, incluyendo Pellucidar y Opar. Mientras que esas cintas por lo menos aparecieron en el radar, el remake de *La máquina del tiempo* (2002), la moderniza-

ción de monstruos de Universal Studios *Van Helsing* y la adaptación de *La liga de hombres extraordinarios (LHE)*, fueron ignoradas con eficacia. Desafortunadamente para *LHE*, un guión de mala calidad que se alejaba de manera significativa del cómic original sirvió para ofender tanto a un público que no tenía ningún interés como a los admiradores del trabajo de Moore.

A finales de los años noventa, John «Q» de Lancie y Leonard «Spock» Nimoy reclutaron a otros alumnos de Star Trek para grabar una serie de dramatizaciones de clásicos victorianos bajo el manto de *Alien Voices*. La compañía produjo dramatizaciones de *La máquina del tiempo*, *Viaje al centro de la tierra*, *El mundo perdido*, *El hombre invisible* y *Los primeros hombres en la luna* para Simon and Schuster Audio y la Sci-Fi Network, antes de admitir la derrota con *Spock Vs. Q* y *Spock Vs. Q: The Sequel*. La serie de cómics *Steampunk*, de Chris Bachalo y Joe Kelly, publicada simultáneamente con *La liga de hombres extraordinarios*, recibió algo de notoriedad pero fue cortada a medio camino por atraer pocos lectores.

Quizá es aún más revelador que nuevas películas que se podrían describir legítimamente como steampunk están evadiendo esa designación. La novela de Christopher Priest *The Prestige* (1995) se adaptó en una de las dos

cintas de época estrenadas en 2006 que versaban sobre magos teatrales victorianos (siendo la otra la muy inferior *El ilusionista*). La publicidad, que la presentaba como la historia de dos magos rivales (interpretados por Hugh Jackman y Christian Bale) que se disputaban los afectos de una asistente (Scarlett Johansson), le hizo un flaco favor. En realidad, *El truco final* es una exploración excepcional de la obsesión y la revancha, que lleva a uno de los magos a la puerta de Nikola Tesla (David Bowie). Con dos nominaciones al Oscar por dirección de arte y fotografía, fue quizá la mejor película del género que haya producido Hollywood desde *20,000 leguas de viaje submarino*, de Disney.

De manera muy similar a los predecesores del steampunk literario, buena parte de la presencia pública del steampunk se encuentra en influencias que se enfrentan a otros géneros. Así es la más reciente moda del steampunk en desarrollo, donde el steampunk y lo victoriano influyen (o se convierten en variantes) de lo que, por lo demás, es el estilo estándar de los estilos gothic, cyber o rivet. Los videojuegos son otra gran área: se explota el steampunk, de una u otra forma, en numerosos juegos, incluyendo *Final Fantasy*, *Thief*, *Tomb Raider*, *City of Heroes*, *Breath of Fire*, *Magic*, *The Gathering*, *The Elder Scrolls*, *Warcraft*, *Ultima*, *Myst*, *Castlevania*, *Ragnarok*

Online y las franquicias de *Second Life*. Un juego propiamente steampunk era *Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura*, que la tira cómica resumía con humor como «¡Enanos con pistolas!»

Sin embargo, en la escena underground, el steampunk cumplió al menos con algunas de las predicciones de Jeter. Que músicos como Vernian Process y Abney Park estén intentando lograr algo semejante a «música steampunk» da cuenta de ello. La película francesa de gran alcance artístico *La ciudad de los niños perdidos* (1995) apareció en la tradición europea del steampunk y preparó el escenario para otros experimentos del cine de arte, como la serie australiana de cortos animados *Mysterious Geographical Explorations of Jasper Morello*, ganadora de varios premios (y nominada por la Academia estadounidense). Blur Studios creó un corto generado por computadora acerca de un aristócrata británico y uno francés que pelean mediante robots accionados a vapor para ganar el afecto de una joven voluptuosa en *Un duelo entre caballeros*. Mike Mignola, cuyos cómics *Hellboy* y *Batman: Gotham a luz de gas* tienen influencias steampunk, escribió y dibujó *The Amazing Screw-On Head*, que luego fuera elegido por Sci-Fi Network para crear un piloto. El steampunk ha resultado un favorito perenne de la línea Elseworlds, de DC Comics, que coloca a varios superhé-

roes en realidades alternativas. La editorial de cómics IDW eligió el steampunk como el escenario para *Corazones de acero*, la primera serie de *Transformers Evolutions*, que convertía a los populares personajes de juguetes y dibujos animados en trenes de vapor y zepelines. El cómic de Studio Foglio, *Girl Genius* ha mantenido su popularidad, aún después de su transición de impreso a online.

En los juegos de rol, Heliograph Inc. obtuvo los derechos para volver a publicar *Space: 1889*, así como su boletín de novedades *Transactions of the Royal Martian Geographical Society, the Journal of Victorian Era Role Playing* y el shareware de Marcus Roland *Forgotten Futures*. Heliograph, en conexión con *Forgotten Futures*, ha publicado de nuevo varias novelas científicas victorianas de dominio público y se propone publicar novelas y libros de referencia para *Zeppelin Age*, basado en varias pulp. Steve Jackson Games obtuvo la licencia para publicar de nuevo *Castillo Falkenstein* como un suplemento a su sistema de juegos de rol GURPS, al que agregó el libro de referencia de *Steampunk. GURPS Steampunk* ganó el Origins Award a Mejor suplemento de juegos de rol del año 2000, se agotó y fue seguido por el libro *Steam-Tech*, de extrañas invenciones y armas, y un suplemento de horror steampunk titulado *Screampunk*. Los juegos online también entraron al numerito, siendo *Steam Trek*

uno de los más conocidos, que sugiere lo que hubiera podido ser *Star Trek* en la Era victoriana. En un creciente número de juegos de fantasía, las proclividades mineras y herreras de los enanos se han trasladado a la tecnología del género de fantasía steampunk.

Con el steampunk donde se encuentra en la actualidad, una historia del género debe permanecer abierta. Dos preguntas que aún esperan respuesta son si el steampunk será algún día capaz de hacer irrupción como un fenómeno de la corriente dominante y cuándo, o si acaso alguna vez, esta base de admiradores unificada, postinternet, se desarrollará hasta convertirse, de alguna manera, en una subcultura o en un estilo de vida steampunk legítimo.

BIBLIOGRAFÍA

Bennett, Rohd. *Voyages Extraordinaires on Film: A Survey of Fireside Science Fiction*, Part One—to 1965. <http://www.cornerstonemag.com/imaginarium/fest/2004/firesidesf/index.htm>

Clute, John. *Look at the Evidence*. Liverpool University Press 1996.

Clute, John and Nicholls, Peter. *Encyclopedia of Science Fiction*. Orbit 1999.

CyberpunkReview.com. “Steampunk?” <http://www.cyberpunkreview.com/forums/viewtopic.php?t=21&highlight=steampunk>

Person, Lawrence and Waldrop, Howard. “Fabulous World of Jules Verne”, Locus Online. http://locusmag.com/2004/Reviews/10_WaldropPerson_Verne.html

Cory Gross Museógrafo experto en patrimonio cultural, originario de Calgary en Alberta, Canadá. Ha colaborado en distintas organizaciones de ciencia, naturaleza e historia cultural en la ciudad, y dirige el blog Voyages Extraordinaires dedicado a los romances científicos victoriano-eduardianos y al retrofuturismo. Se puede visitar en <http://voyagesextraordinaires.blogspot.com>

Roberto Frías Escritor, traductor, editor y crítico literario. Fue por más de una década lector de varias editoriales españolas, entre las que se cuentan Anagrama, Penguin Random House España o Acantilado.