

Steampunk — podgatunek literatury science fiction, derywowany od cyberpunku. Podczas gdy cyberpunk opisuje przyszłościowe światy zaawansowanych technologii informatycznych i rozważa między innymi konsekwencje intensywnego rozwoju biotechnologii i cybernetyki dla rodzaju ludzkiego (meta- i posthumanizm), to steampunk eksploruje przeszłość, głównie wiek XIX, opisując i badając konsekwencje alternatywnego i shiperbolizowanego w stosunku do rzeczywistego przebiegu rewolucji przemysłowej (wiek pary: maszyna parowa i mechanika). Opisywana przez steampunk anachroniczna wynalazczość (np. maszyna różnicowa Ch. Babbage'a jako pierwszy komputer: *Maszyna różnicowa* B. Sterlinga i W. Gibsona, 1990; wehikul czasu: np. *Maszyna lorda Kelvina* J. Blylocka, 1992; automatomy, mechaniczni ludzie: *The Infernal Devices* K. W. Jetera; mechaborgi: *Aposiopesis* A. Sawickiego oraz twardochody — XIX-wieczne czołgi powstałe w oparciu o „pędnię Łukasńskiego” czyli napęd naftowy: *Orzeł bielszy niż gołębica* K. Lewandowskiego) radykalnie zmienia oblicze świata, powodując tym samym zmianę historii. Powieści steampunkowe zalicza się więc do nurtu historii alternatywnych. Z racji na fakt, że zainteresowanie

steampunku koncentruje się głównie na erze wiktoriańskiej, jest on gatunkiem powiązanym z tzw. neowiktorianizmem. Steampunk jest ściśle związany z fantastyką XIX-wieczną (głównie twórczością Juliusa Verne'a czy Herberta George'a Wellsa), w której odnajdziemy takie tematy, jak: wehikul czasu, genialny wynalazca, podróż do środka ziemi, podróż na inną planetę, problem odpowiedzialności za badania i odkrycia naukowe, eugenika, a także np. motyw automatów, mechanicznych ludzi, potwora Frankenstein (J. Verne'a — *20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi*, 1870; *Z ziemi na Księżyc*, 1865; *Podróż do wnętrza ziemi*, 1964; G. H. Wellsa — *Wyspa doktora Moreau*, 1896; *Wehikul czasu*, 1899; *Niewidzialny człowiek*, 1897; *Jankeś na dworze króla* Artura M. Twaina, 1899; *Frankenstein albo: Współczesny Prometeusz* M. Shelley, 1818; opowiadania grozy E. T. A. Hoffmana). Termin 'steampunk' ukuł w 1987 K. W. Jeter, amerykański pisarz, który szukał określenia dla twórczości Tima Powersa (*The Anubis Gates*, 1983), Jamesa Blylocka (*Homunculus*, 1986) i swej własnej (*Morlock Night*, 1979; *The Infernal Devices*, 1987). W liście do magazynu „Locus”, opublikowanym w numerze kwietniowym w roku 1987, Jeter wieszczył popularność fantastyki naukowej osadzonej

w erze wiktoriańskiej i zaproponował dla niej nazwę „steam-punk”, co miało być odpowiedzią na wcześniejsze, deprecjonujące określenia *quasi*-genologiczne jak „gonzo-historical manner” („*quasi*-historyczne dziwactwo”). Mimo iż wymienione wyżej fundacyjne dla gatunku utwory zostały opublikowane w latach 80/90-tych minionego wieku, to steampunk zdobył szerszą popularność dopiero u zarania nowego milenium, dzięki Internetowi. W 2002 roku pierwsza wzmianka o steampunku pojawiła się na blogu *Boing Boing* (por. Killjoy: 34). Tak rozpoczęła się eksplozja zainteresowania steampunkiem jako stylem życia i ideologią, a wraz z nią nastąpił zwrot w kierunku literatury, obejmujący zarówno lekturę wcześniejszych dokonań, jak i lawinowy przyrost nowych utworów. Obecnie steampunk uważany jest za jeden z najbardziej wpływowych gatunków SF, wprowadzający niezwykle ważne debaty dotyczące zagrożeń ze strony postępującej technicyzacji, sekularyzacji i dehumanizacji współczesnych społeczeństw (przybierające postać jeremiad, wieszczona „śmierci cywilizacji”, czy łagodniej mówiąc — „końca świata, jaki znamy”). Bruce Sterling w *Przewodniku użytkownika steampunku* (*The User's Guide to Steampunk*) (2009:30–32) twierdzi, że współcześni ludzie przypominają lunatyków, sterowanych przez zachłannych potentatów koncernów elektronicznych i farmaceutycznych, zamieniających konsumentów w zombie. Steampunk jest więc subwersywnym wystąpieniem wobec rosnącego konsumpcjonizmu, przeciwstawiającym mu postulaty DIY („do it yourself”), m.in. poprzez postulowanie przywrócenia maszynom piękna i długowieczności zamiast dyktatury wciąż „nowego modelu”. W manifestie (*What Then, Is Steampunk? Colonizing the Past, So We Can Dream the Future* “Steampunk Magazine” No 1, p. 5) kolektyw artystyczny Catastrophone Orchestra and Arts Collective z Nowego Yorku ujął rzecz następująco: „maszyny

muszą zostać uwolnione od konieczności bezdusznej wydajności a projektować je mają marzenia i pożądanie”. Wg Sterlinga „przeszłość, to rodzaj przyszłości, która już się wydarzyła”, zatem tylko poprzez ścisły związek ze stale zgłębianą i na nowo rozumianą oraz odkrywaną przeszłością jesteśmy w stanie pojąć naszą własną sytuację. Takie jest więc zadanie steampunku: projektowanie i anachroniczne rzutowanie rozwoju technologicznego na wieki minione pozwala zrozumieć zagrożenia, jakie niesie on dla naszej teraźniejszości/przeszłości.

Inne nazwy tego gatunku, który wspólnie obejmuje już nie tylko literaturę, komiks, film czy gry ale i muzykę, modę, czy szerzej, styl życia w ramach wspomnianej wyżej ideologii DIY („do it yourself”) to m.in. fantastyka neo-wiktoriańska (*Neo Victorian SF*), retrofuturyzm (*retrofuturism*) fantastyka retro-wiktoriańska (*Retro-Victorian Scientific Fantasy*) romans (fantastyczno)-naukowy (*Scientific Romans*), fantastyka naukowa ery industrialnej (*Industrial Age Science Fiction*), fantasty industrialna (*Industrial Fantasy*). Podgatunkiem steampunku, bądź też gatunkiem osobnym, jest tzw. edisonada (ang. *edisonade* — eponim od genialnego wynalazcy Tomasza Alvy Edisona), opowiadająca dzieje młodego, genialnego wynalazcy. Wyróżnia się również inne odłamy steampunku, tj. *dieselpunk* — obejmujący powieści opisujące alternatywne wynalazki lat 30–40 XX wieku czy *gaslamp fantasy* — stanowiący mieszalinę steampunku i magii, łączący atmosferę grozy rodem z gotycyzmu i aurę XIX-wiecznych opowieści kryminalnych à la A. Conan Doyle i E. A. Poe (np. seria komiksowa *Girl Genius* autorstwa Kaji i Phila Foglio).

Dla Frederica Jamesona steampunk, jako gatunek hybrydowy, winien być zaliczany do modelowych przykładów literatury postmodernistycznej (Jameson 1991: 38). Termin steampunk, jak już wyżej powiedziano, jest derywowany od nazwy cyberpunk. Tym, co

łączy oba gatunki jest niewolna od krytycyzmu atencja (dialektyka utopii i dystopii) wobec rozwoju technologicznego, a także miejsce akcji podporządkowane futurystycznej zasadzie 3M — „Miasto, Masa, Maszyna”. Akcja utworów zarówno cyber- jak i steampunkowych rozgrywa się w wielkich, stechniczowanych, odpersonalizowanych metropoliach (Londyn jako miasto-matryca), które zamieszkują ludzie poddani ciśnieniu władzy, kontrolującej wszelkie aspekty życia. Badacze wskazują, że steampunk jest zawieszony pomiędzy nostalgią za wiktorianizmem jako epoką entuzjazmu społecznego, wynalazczości, eksploracji geograficznych i czytelnych kodów moralnych oraz subwersywnym sprzeciwem wobec wiktorianizmu jako epoki wyzysku robotników, niesprawiedliwości społecznej, kolonializmu, agresywnego, opresywnego etnocentryzmu, dyskryminacji kobiet, wyzysku dzieci oraz tłumienia wszelkich postępowych ideologii. „Steampunk spogląda z nostalgią na Wiek Pary (Steam), ale z przekornej, obrazoburczej perspektywy końca XX i początku XXI w. (punk)” (<http://steampunk.republika.pl/defin01.html>). Wydaje się, iż ta aporia występuje w samej nazwie. Jeśli bowiem nostalgii odpowiadał będzie człon „steam”, to za subwersywne, krytyczne strategie „odpowiedzialny” jest niewątpliwie „punk”, jako świadome nawiązanie do ideologii punk, przestrzegającej estetyczną i moralną odnowę w tym co brudne, zepchnięte na margines, moralnie podejrzane i alternatywne wobec dominującego paradygmatu (ang. *Punk* to m.in. ‘zgnily’, ‘śmiec’, ‘ prostytutka’). Steampunk obnaża więc zakłamanie wiktoriańskiego społeczeństwa i jako taki stanowi krytyczne prze-pisanie aprobatywnej postaci XIX-wiecznej powieści wiktoriańskiej, a tym samym kontynuację i rozwinięcie krytycznego potencjału powieści wiktoriańskiej pióra T. Hardy’ego czy Ch. Dickensa (por. J. Clayton 2003). Dość częstym motywem

w powieściach steampunkowych jest alternatywizacja literatury i kultury (m.in. w: *Maszynie różnicowej* Sterlinga i Gibsona J. Keats żyje dłużej i jest właścicielem kinotropu (kinematografu), poeci lakiści W. Wordsworth i S. Taylor Coleridge stoją na czele utopijnego społeczeństwa na terenach Ameryki; we *Wrotach Anubisa* T. Powersa dzięki wehikulo-wi czasu specjalista od Coleridge’a uczestniczy w jego wykładzie i *de facto* podsuwa mu pomysł *Kubla Kahna*). Bezustanne i szerokie odwoływanie się do spuścizny kultury XIX wieku widać doskonale w komiksowej serii Alana Moore’a *Liga Niezwykłych Dżentelmenów* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, od 1999), będącej na pozór prostą, flirtującą z estetyką kiczu kontynuacją XIX-wiecznej fantastyki rozrywkowej, w istocie jednak stanowiącej ironiczny głos w dyskusji dotyczącej spuścizny XIX wieku, a zarazem najnowszej kultury popularnej. *Liga* to tzw. *crossover* (kontynuacja łącząca wątki z różnych dzieł), w którym na kształt komiksu *Avengers* spotykają się wszystkie najważniejsze postaci fantastyki XIX wieku, które anachronicznie (stosując termin XX-wiecznej kultury popularnej) nazwać by można mianem „superbohaterów”: Alain Quatermain (postać wykreowana przez H. R. Haggarda); dr Jekyll i Mr Hyde, kapitan Nemo, Wilhelmina Murray-Harker (postać z *Draculi* B. Stokera), van Helsing Hawley Griffin (*Niewidzialny człowiek* G. H. Wellsa), Profesor Moriarty (arcywróg Sherlocka Holmesa) czy Orlando (postać wykreowana przez V. Woolf). Poprzez osadzenie wyżej wymienionych, nie zawsze pozytywnie waloryzowanych (np. Mr Hyde czy wampirza oblubienica Mina) postaci z XIX-wiecznej kultury w roli superbohaterów (jak Superman czy kapitan Ameryka), dokonuje się wewnętrzna dyskusja ze stygmatyzacją Inności w XIX wieku. *Liga* to modelowy przykład postmodernistycznych, intertekstualnych zabaw z literaturą i kulturą XIX wieku (sty-

lizacja języka i narracji na modłę literatury fantastycznej, popularnej, młodzieżowej itd. ery wiktoriańskiej), o charakterze tyleż rozrywkowym co krytycznym, będący jednakże znaczącą dydaktycznie skarbnicą wiedzy o kulturze wiktoriańskiej. Steampunk jest więc równocześnie tyleż próbą eksploracji czy wskrzeszenia przeszłości, co pozycjonowaniem się we współczesności. Jeden z manifestów steampunku ujmuje rzecz następująco: “We are archeologist of the present, reanimating a hallucinatory history” (Catastrophone Orchestra and Arts Collective, *What Then, Is Steampunk? Colonizing the Past, So We Can Dream the Future* “Steampunk Magazine” No 1, p. 5). Steampunk otwarty jest równocześnie na wszelkie ideologiczne próby przepracowania historii i spuścizny XIX wieku, tj. wyjście poza kulturę patriarchalną, euroatlantycki postkolonializm i etnocentryzm, postulując w zamian otwarcie na szeroko pojętą Inność. Dodać jednak należy, że postkolonialna refleksja steampunku jest dość kontrowersyjna ze względu na stereotypowe umiejscawianie akcji w imperialnym Londynie i opisywanie „złotej ery imperialnej wielkości”. Wydaje się, że w steampunku wpisana jest nieusuwalna aporia pomiędzy nostalgią a krytycyzmem i ironią wobec przeszłości. Próbami wyjścia poza wiktorianizm *sensu stricto* są m.in. polskie powieści steampunkowe, które z racji na specyfikę sytuacji politycznej Polski w XIX wieku (zabory) dużo uwagi poświęcają kwestiom powstań narodowych (*Orzeł bielszy niż gołębicą* K. T. Lewandowskiego, *Gambit Wielopolskiego* A. Przechrztzy, *Zadra Krzysztof Piskorskiego*), pozycjonują się wobec spuścizny polskiego romantyzmu (mesjanizm, kwestia polska) a także kanonicznej literatury polskiej ery zaborów (*Pana Tadeusza* A. Mickiewicza, *Anhellego* J. Słowackiego — *Lód* Jacka Dukaja; *Lalki* Prusa — *Alkaloid*, powieść anonimowa, opublikowana pod pseudonimem Aleksander Głowacki; *Popio-*

łów S. Żeromskiego — *Aposiopesis* A. Sawickiego; warto przywołać także komiks *Pierwszą brygadę*, polską mutację *Ligi Niezwykłych Dżentelmenów* A. Moore’a).

Do najsłynniejszych i modelowych utworów steampunkowych należy m.in. *Maszyna różnicowa* B. Sterlinga i W. Gibsona (1991). Tytułowa maszyna różnicowa to wynalazek Ch. Babbage’a (1791–1871), który umożliwił erę komputeryzacji i społecznego panoptyzmu już w pierwszej połowie XIX wieku. Jedną z głównych postaci książki jest Ada Byron, córka lorda Byrona, genialna matematyczka, zwana „matką maszyn”. Inną „klasyczną” powieścią steampunkową są *Wrota Anubisa* T. Powersa (*The Anubis Gates*, 1983), przedstawiające próbę zniszczenia Imperium Brytyjskiego za pomocą artefaktu egipskiego boga Anubisa (motyw podróży w czasie). Steampunk jako gatunek hybrydyczny i wciąż produktywny podlega żywiołowym i dynamicznym zmianom, wchodząc w kolejne interakcje z innymi gatunkami prozy fantastycznej. Najsłynniejszymi realizacjami steampunku połączonego z fantasy czy romansem paranormalnym są m.in.: cykl *Protektorat parasola* G. Carriger (od 2009 — *Soulless: Bezduśzna*, *Changelles: Bezżmienne*, *Blameless: Bezgrzeszna*, *Heartless: Bezwygodna*, *Timeless*) o Alexii Macon, wiktoriańskiej lady uwikłanej w skomplikowane układy z wilkołakami i wampirami; czy *Wiek światła* (*The Light Ages*, 2003), *Dom burz* (*The House of Storms*, 2005) I. MacLeoda (powieści rozgrywają się w alternatywnej rzeczywistości, w której na skutek wykorzystywania w przemyśle eteru kontrolowanego umysłem, społeczeństwo podzielilo się na prawdziwych ludzi i tych eterycznie zmienionych. Odmianę steampunku, który nie eksploruje przeszłości a przyszłość, zatem nie może być zaliczany do historii alternatywnych, reprezentuje *Diamondowy wiek* N. Stephensona (*The Diamond Age*, 1995). Powieść tę lokuje się niekiedy w obrębie tzw. postcyberpunku. Utwór opi-

suje świat niedalekiej przyszłości, niezwykle zaawansowany technologicznie i bioinżynierijnie, który zachował jednak wiktoriańską spuściznę kulturową: normy moralne, język, zasady podziału ról płciowych czy wychowania dzieci. Również *Dworzec Perdido* (*Perdido Street Station*, 2000) Chiny Miévillea eksploruje pomysł alternatywnej rzeczywistości świata Bas-Lag, pełnego najdziwniejszych ras i rozwiniętej bioinżynierii i magii, wymieszanej ze steampunkowymi motywami i wynalazkami — główny bohater to zbuntowany naukowiec, komputer to maszyna różnicowa na karty perforowane, w świecie tym obowiązuje surowa *à la* wiktoriańska moralność i system penalizacji (często zasądzaną karą jest prze-tworzenie, tj. połączenie człowieka z elementami mechanicznymi; sposób prze-tworzenia zawiera pewne elementy dantejskiego *contrapasso*).

Mike Perschon obserwując niebywałą dynamikę steampunk, uznał go swoistą estetykę, nakładkę na inne gatunki, pozwalającą poddać steampunkowej obróbce niemal wszystko, przykładowo: western (*Bardzo dżiki Zachód*, reż. B. Sonnenfeld, 1999), komiks o superbohaterach (*Liga Niezwykłych Dżentelmenów* oraz polska *Piemśza brygada. Warszawski pacjent*, 2007, T. Piątkowskiego, K. Janicza, J. Wyrzykowskiego — *crossover* o Józefie Piłsudskim, Stasiu Tarkowskim i Nel Rowlison, dr Judymie) (Perschon, <http://steampunk-scholar.blogspot.com/p/aesthetic-101.html>). Biorąc to pod uwagę, można stwierdzić, że steampunk to jeden z najciekawszych gatunków literatury fantastycznej, który zachował swą początkową dynamikę i nie grozi mu rychłe odejście do literackiego i kulturowego lamusa.

BIBLIOGRAFIA

- Barratt C.C. (2010), *Time Machines: Steampunk I Contemporary Art*, „Neo-Victorian Studies” 3:1, p. 167–188.; Bowser R. A., Croxal B. (2010), *Introduction: Industrial Evolution*, „Neo-Victorian Studies” 3:1, p. 1–45.; Brake M. L., Hook N. (2008), *Different Engines: How Science Drives Fiction and Fiction Drives Science*, MacMillan, London, New York.; Bullof L., *Steamgear: A Fashionable Approach to the Lifestyle*, „Steampunk Magazine”, No 2, p. 8–13; *Catastrophone Orchestra and Arts Collective*, *What Then, Is Steampunk? Colonizing the Past, So We Can Dream the Future*, „Steampunk Magazine”, No 1, p. 4–5.; Clyton J (2003), *Charles Dickens in Cyberspace. The Afterlife of Nineteenth Century in Post-modern Culture*, Oxford University Press, Oxford.; D’Amassa (2005), *Encyclopedia of Science Fiction*, Facts On File Publishing, New York.; Forlini S. (2010), *Technology and Morality: The Stuff of Steampunk*, „Neo-Victorian Studies” 3:1, p. 72–98.; Goh J., *On race and Steampunk*, „Steampunk Magazine”, No 7, p. 16–31.; Gross C., *A History of Misapplied Technology: the History and Development of Steampunk Genre*, „Steampunk Magazine”, No 2, p. 54–61.; Gross C., *Varieties of Steampunk Experience*, „Steampunk Magazine”, No 2, p. 60–63.; Hantke S (1999), *Difference Engine and Other Infernal Devices: History According to Steampunk*, „Extrapolation” 40, No 3 (Fall), p. 244–254.; Hills M. (2009), *Time, Possible Worlds and Counterfactuals* [in:] *The Routledge Companion Science-Fiction*, eds. Bould M., Butler A., Roberts A., Vint S., Routledge Publishing, New York, p. 433–441.; Clute J., Nichols P. (1993), *The Encyclopedia of Science Fiction*, Orbit Fiction, London.; Jagoda P. (2010), *Clacking Control Societies: Steampunk, History and the Difference Engine of Escape*, „Neo-Victorian Studies” 3:1, p. 46–71.; Jameson F. (1991), *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso Publishing, London&New York.; Jones J. B. (2010), *Betrayed by Time: Steampunk and Neo-Victorian in Alan Moore “Lost Girls” and “The League of Extraordinary Gentlemen”*, „Neo-Victorian Studies” 3:1, p. 99–126.; Killjoy M., *Selected Timeline of Steampunk Events, Past & Future*, „Steampunk Magazine”, No 5, p. 34; Nevins J. (2005), *Encyclopedia of Fantastic Victoriana*, MonkeyBrain; Frelik P. (2013), *The Future of the Past: Science Fiction, Retro and Retrofuturism* [in:] *Parabolas of Science Fiction*, eds. Atterby B., Hollinger V., Wesleyan University Press, Middletown, p. 205–224.; Schafer J., Franklin K. *Why Steampunk (Still) Matters?*, „Steampunk Magazine”, No 8, p. 10–15.; *A Companion to Science-Fiction* (2005), ed. Seed D, Blackwell Publishing, Oxford.; Stableford B. (2006), *Science*

Fact and Science Fiction. An Encyclopedia, Routledge Publishing, New York; Sterling B. (2009), *The User's Guide to Steampunk*, „Steampunk Magazine” No 5, p. 30–32; Szleszyński B. (2011), *Komiksowe gry z wiekiem XIX* [w:] *Przerabianie XIX wieku*, red. E. Paczoska, B. Szleszyński, PIW, Warszawa, s. 246–270; *The Steampunk Bible. An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature* (2011), eds. Vandermeer J., Chambers S. J., Abrams Image-New York; <http://steampunk.republika.pl/defin01.html>; Perschon M., Steampunk Aesthetic <http://steampunkscholar.blogspot.com/p/aesthetic-101.html>.

NATALIA LEMANN