

LITERATURA STEAMPUNK – HALCÓN DE HIERRO

Eje Temático:

- *Producción y edición de Ciencia Ficción latinoamericana.*

Autor: Máximo Damián Morales, cazadordelibros@yahoo.com.ar, editor egresado de la UBA, Profesor de Enseñanza Primaria, Especialista en Literatura Infantil y Juvenil, narrador oral, autor y editor.

RESUMEN:

La ponencia discurrirá entre los siguientes puntos:

- Origen del término Steampunk y principales características del subgénero.
- Ucronía y distopía.
- Temas principales de la literatura steampunk.
- Subgéneros a partir del steampunk: Greenpunk, Gaslamp Fantasy, Clockpunk, Dieselpunk, Atompunk, Weird West, Steamgoth y retrofuturismos en general.
- Edición de Halcón de Hierro, una novela en episodios de edición argentina. Motivos de los episodios, estética, temas, trama general y otras decisiones editoriales.

Palabras clave: literatura, steampunk, novelas, ciencia ficción, edición editorial.

DESARROLLO:

El término “steampunk” nació de una carta que le envió el escritor Kevin Wayne Jeter, más conocido como K. W. Jeter, a su editor Locus con respecto a su novela titulada *Morlock Night* y al estilo que la emparentaba con otras escritas por Tim Powers (*Las puertas de Anubis*, de 1983) y James Blaylock (*Homúculo*, de 1987).

La traducción que hace Wikipedia de esta carta dice:

«Estimado Locus.

Adjunto una copia de mi novela de 1979 *Morlock Night*; apreciaré que le llegue a Faren Miller, como primera evidencia sobre el interesante debate sobre quien dentro del "triumvirato de la fantasía formado por

Pórtico – Encuentro de Ciencia Ficción – 17 de Abril de 2015 – Facultad de Ingeniería UNLP



Powers/Blaylock/Jeter" escribió primero en este "extraño estilo histórico". Aunque, por supuesto, encontré su reseña en el Locus de marzo muy halagadora.

Personalmente, creo que las fantasías Victorianas serán el siguiente "bombazo", siempre y cuando podamos encontrar un término adecuado que nos englobe a Powers, Blaylock y a mí mismo. Algo basado en la tecnología apropiada de la época, como "steampunk", tal vez...»

K.W. Jeter, Abril de 1987

Como se puede ver en la carta, el subgénero se podría haber llamado *Fantasia Victoriana* o de cualquier otra manera. Pero el término "steampunk" prendió muy fuerte, tal vez por contraposición a otro subgénero de ciencia ficción llamado ciberpunk que comenzó a principios de los años ochenta.

¿Cuáles son las principales características de la literatura steampunk?

Por lo general, las historias steampunk se ubican en algún momento de la segunda mitad del siglo XIX. Entre 1850 y 1910 aproximadamente, época victoriana y eduardiana. Es decir, luego de la revolución industrial, con la idea de la máquina de vapor instalada en la sociedad.

Debido a su ubicación temporal, los relatos steampunk se establecen como ucronías, es decir, un pasado alternativo en el cual la historia que conocemos ha cambiado en todo o en parte debido a que en algún punto los hechos se han desarrollado de otra manera.

El steampunk tiene una visión romántica del progreso científico, tecnológico, cultural y social. Por lo que no necesariamente la ucronía es una distopía (un mundo alternativo indeseable).

La literatura steampunk se basa en las novelas de dos grandes de la ciencia ficción: Julio Verne y H. G. Wells. El viaje, la exploración del pasado o del futuro, del fondo del océano o del interior de la tierra. En líneas generales, la literatura de este subgénero se encuadra en la de aventuras y exploración. Aunque el romanticismo, como novela rosa, se infiltra en todos los géneros, como hemos visto con los vampiros de Crepúsculo.

La estética steampunk podría resumirse en: antiparras, engranajes, encaje, galeras, bigotes (especialmente mostachos), máscaras antigás, anteojos con artilugios ópticos, prótesis mecánicas y corsets. Mucho cuero y bronce. Gatos y pulpos. Dirigibles y alas desplegadas. Pero el steampunk no consiste en una estética sin sentido. Todo tiene que tener equilibrio y armonía. Los "steampunkers" detestan a quienes solo se ponen unas antiparras y dicen pertenecer al



steampunk.

El steampunk creció para convertirse en una corriente y no solo en una estética. Una corriente incluye una gran cantidad de vertientes artísticas: música, pintura, fotografía, diseño de indumentaria, diseño industrial, escultura (una de las corrientes en la que el steampunk encontró mucha afinidad fueron los denominados *makers*, o chatarreros que soldaban y fundían desperdicios metálicos para crear obras de arte) literatura, cine, series, videojuegos, juegos de rol, etc. Lo que comenzó siendo un subgénero literario, terminó por convertirse en toda una corriente artística.

El steampunk tiene un lema: “hazlo tu mismo”. Los artilugios, antiparras y muchos otros detalles de los steampunkers son realizados por sus propias manos y en los que han volcado toda su imaginación. Hacen gala de sus creaciones en las ferias de ciencia ficción y eventos relacionados.

La revolución industrial fomentaba el consumo pero, a la vez, cada máquina era un complejo trabajo artesanal. Si se la cuidaba de forma adecuada, sus piezas podían ser reemplazadas por cualquiera que entendiera un poco de ingeniería, en contraposición del mundo consumista en el que nos hallamos inmersos que responde a la obsolescencia programada. Es decir, la idea de crear algo que se volverá obsoleto (por renovación tecnológica o por la debilidad de sus materiales) en un tiempo determinado. Las máquinas del entorno steampunk se creaban por su utilidad, se les confería diseño, arte y belleza, con lo que también había un deseo, por parte de su fabricante, para que su obra perdurara en el tiempo.

Muchas veces el steampunk es criticado por la falta de su componente “punk”. En realidad no es tan así. El género es revolucionario y contestatario. La exploración, el ir más allá de los límites y el nuevo rol de la mujer, que comienza a trabajar, a votar y a adquirir nuevas posiciones dentro de una sociedad europea extremadamente rígida. El steampunk es punk dentro del contexto histórico en el que se encuentra.

El steampunk dio vida a multitud de sub-subgéneros que, muchas veces, se encuentran menoscabados por aquellos que dicen seguir el “verdadero” steampunk.

Gaslamp fantasy o *gaslight*: fantasía de luz de gas. Término acuñado por la escritora y artista Kaja Foglio para diferenciar sus novelas de las de su marido, también escritor. Es una vertiente del steampunk donde la fantasía tiene mayor predominio que la ciencia ficción.

Weird west: extraño oeste. Aventuras ambientadas en el oeste norteamericano en



el que confluyen elementos del terror y de la ciencia ficción. Dos claros ejemplos son la película **Wild Wild West** y la serie animada de 1966 **El Llanero Solitario**.

Steamgoth: es la variante más tenebrosa y terrorífica del steampunk. Monstruos, vampiros y científicos locos que desatan toda clase de terrores con sus experimentos. Como ejemplo podemos citar la serie **Penny Dreadfull**.

Greenpunk: término creado por el publicista Matt Stagg para una ciencia ficción ecologista. La revolución industrial que propone el steampunk es el nacimiento del capitalismo y el consumismo. En esta vertiente, el cuidado de la naturaleza tiene la mayor reelevancia.

Clockpunk: vertiente de ciencia ficción ubicada antes de la revolución industrial y basada en la tecnología de la polea y la relojería.

Dieselpunk: vertiente que se ubica entre la primera y la segunda guerra mundial. Donde el diésel y el motor a combustión interna son la tecnología dominante. Películas como **Capitán Sky y el Mundo del Mañana** o **Capitán América, el primer vengador**, son dos claras muestras de esta corriente.

Atompunk: ubicada luego de la segunda guerra mundial, la ciencia ficción retro donde todo era atómico, desde la pistola hasta los motores del cohete espacial.

A toda esta variedad de sub-subgéneros se la denomina “retrofuturismo”.

Halcón de Hierro.

La Sociedad Steampunk Argentina celebraba por primera vez el Steampunk Day y para ello realizaría un evento con shows, música, videos y stands. Una amiga me llamó y me pidió que consiguiera libros steampunks. Y me sucedió lo que le sucede a la gran mayoría de las personas. En realidad, a uno siempre le gustó el steampunk pero no sabía que se llamaba de esa manera. Encontrar libros de esa temática todavía hoy es una tarea muy difícil. Se consiguieron los clásicos de Julio Verne y H. G. Wells, pero ninguno de autores contemporáneos. Así es que me sentí tentado como autor y escribí una historia autoconclusiva que fuera representativa del género: una extraña roca que late con una luz propia intenta ser robada de una gran mansión y para ello el ladrón utiliza una serie de artilugios sorprendentes. Autómatas, dirigibles, arañas mecánicas, una revolución de mineros y hasta alas desplegadas se condensaron en menos de treinta páginas.

Uno de los lemas del steampunk es “hazlo tu mismo” y por eso el episodio fue encuadernado artesanalmente y lleva un dije, un pequeño halcón haciendo alusión



al título.

El Halcón de Hierro tuvo una muy buena repercusión en ese ámbito. Entonces lo llevé a otras ferias que poco y nada tenían que ver con el steampunk y continuó vendiéndose. Gustaba. Y gustaba tanto que, gracias a las redes sociales, los lectores comenzaron a pedir una continuación.

Como editor independiente soy muy reacio a las sagas y series anunciadas. El peligro de que la obra quede inconclusa es demasiado grande. Pero aquí, al tratarse de una edición artesanal, podía permitirme que sucediera.

Entonces recordé que la época en la que se ubica el Halcón de Hierro y toda la literatura steampunk es la misma donde el folletín se convierte en furor. Emilio Salgari con *Sandokán*; Gastón Leroux con *El Fantasma de la ópera*; Alejandro Dumas con *Los tres mosqueteros*; Víctor Hugo con *Los Miserables*; Louis Stevenson con *Flecha Negra* y la lista se volvería demasiado extensa.

El segundo episodio continúa la historia aunque el final, a partir de ese momento, siempre termina en una situación de peligro inminente y la última frase es “continuará en el próximo episodio”.

A partir del episodio seis se hace explícito el miedo que tiene todo lector de una saga en idioma español: que la historia quede inconclusa. Se refuerza la idea de continuidad anunciando que la novela constará de diez episodios encuadernados artesanalmente y se agregan dos direcciones de correo electrónico.

Los episodios nueve y diez serán publicados en el 2016 y se tiene la intención de publicar la novela en formato libro industrial en el 2017 con una estrategia de marketing que es la siguiente: por cada episodio de encuadernación artesanal presentado, que será sellado, se le hará un diez por ciento de descuento. Si el lector tiene los diez episodios, se llevará el libro gratis como premio por el esfuerzo y por haber confiado en la edición artesanal.

Los episodios también responden a determinados temas del steampunk: el reloj de la torre, la tierras inhóspitas, el engranaje perdido, la araña mecánica, rumbo al norte, el pulpo de bruma, la prisión de Greyrock y baile de máscaras.

Como autor steampunk me veo obligado a estudiar historia. ¿Existía el matafuego en esa época? ¿Cómo era? ¿Cómo funciona un reloj? ¿Cómo se mueve un dirigible? Así se llega a encontrar fotografías históricas de dirigibles en la Ciudad de Buenos Aires.

Otro dato para resaltar es que intensifiqué la cuestión “punk” en la historia. El ritmo es vertiginoso, los personajes son revolucionarios y contestatarios. Si



bien el componente “steam” suaviza la violencia, hay mucha acción casi todo el tiempo.

Existe un movimiento mundial llamado Steampunk Around The World, en el que cada grupo, en cada país, sube a la red lo que han producido o lo que más les ha llamado la atención de esta corriente artística. Un grupo chileno bautizado como Cetáceo Negro me hizo una entrevista sobre el steampunk en general y sobre la novela Halcón de Hierro.

Habiendo participado del Primer Encuentro de Ciencia Ficción en la Biblioteca Popular Manuel Gálvez titulado *A la caza de la realidad (el 2000 ya es ayer)*, recuerdo que se habló mucho sobre el tema de que la ciencia ficción había entrado en decadencia. No había lectores jóvenes y las librerías, quienes antes ostentaban un sector denominado “ciencia ficción” llevaba varios años desaparecido. Las obras de los autores de mayor renombre como Asimov o Dick empezaron a convivir en el sector “fantasía” junto a Tolkien y a Le Guin. Sin embargo, tanto en nuestro país como en el mundo, el steampunk continúa creciendo.

Uno de los integrantes de la Sociedad Argentina Steampunk que viajó recientemente a Inglaterra le sacó una fotografía a un sector de una librería, casi diez estantes repleto de literatura que lucía un simple cartel que decía: “steampunk”.

El steampunk atrae a gente de toda edad y estrato social. ¿Será el steampunk o el retrofuturismo en general, la renovación que la ciencia ficción estaba esperando? ¿Esa mirada romántica hacia el pasado generará la revolución del presente y del futuro?

Solo el tiempo podrá revelarlo.