

Expuesto

Tendencias: Steampunk

Llene sus pulmones de vapor

Steampunk: Futuros que nunca fueron
MUSEO DE IDEAS E INVENTOS DE BARCELONA, MIBA
BARCELONA

Comisaria: Elisabet Roselló
Ciutat, 7
Tel. 93-332-79-30
<http://www.mibamuseum.com>
Hasta el 9 de abril

MERY CUESTA

En el año 2000, los submarinos serían impulsados por una ballena y los bomberos apagarían fuegos desde el aire dotados de unas alas mecánicas. Son sólo dos de los vaticinios que el dibujante Jean Marc Côté fabuló en 1898 en una serie de estampas titulada *En el año 2000*. El apego que experimentamos hoy por estas imágenes cándidas y optimistas del pasado que proyectaban un futuro que caducó por el camino es la sustancia de lo que llamamos Retrofuturismo.

El Retrofuturismo, así como una de sus vertientes específicas, el Steampunk, está viviendo hoy un auge espectacular. Este hecho tiene relación con la crisis de los imaginarios sobre futuro: la ciencia y la tecnología avanzan hoy a un ritmo más rápido que nuestra propia imaginación sobre posibles formas de vida futuras. Ante esta situación de incertidumbre, se hace lógico el rescate de aquellos proyectos de futuro realizados en el pasado que aún mantenían vivos el optimismo por la ciencia y el idealismo por la raza humana.

Las citadas estampas de Côté abren *Steampunk: Futuros que nunca fueron*, una pequeña exposición en el MIBA que tiene el objetivo de sumariar los conceptos básicos del Steampunk como fenómeno cultural de actualidad. ¿Y qué es el Steampunk? Un movimiento retrofuturista estético y social. Nacido como un fenómeno literario en los 80, su influencia estética se ha ido ampliando hasta dejarse ver en pasarelas de moda, videojuegos, ani-



Corneliu Sagan: 'Virus Steampunk 1'



Corneliu Sagan: 'Virus Steampunk 2'

mación o cine. Pero además del impacto estético, ha mutado en una activa subcultura que pondera valores socialmente constructivos: es también un estilo de vida.

El Steampunk se centra en las ficciones futuristas nacidas entre el siglo XIX y XX como las que firmaron Julio Verne o H.G. Wells, caracterizadas por el uso de mecanismos, ingenios y audacia en la exploración de nuevos mundos. Estamos en la Segunda Revolución Industrial (1850-1914), edad de oro de los inventores como Edison, Watt o Tesla. El Steampunk idealiza estas coordenadas e imagina cómo podría haber sido la sociedad si no se hubiera abandonado la tecnología a vapor (de aquí el término *Steam*), y lamenta la pérdida de procedimientos constructivos atávicos y tradicionales como la costura y las artesanías (en cuero, metal, madera...). Sugestivo, ¿verdad? El Steampunk está ligado genéticamente a movimientos más amplios como el *Do it yourself* por su personalidad crítica ante la sociedad consumista.

El mecanismo es la médula formal del universo Steampunk: artistas y creadores enfatizan en sus piezas el mecanismo desnudo. La atmósfera estética que empapa estas creaciones remite a los contextos artísticos y sociales de entresiglos: los de la Inglaterra victoriana y eduardiana, el modernismo y el Art Nouveau. La fijación por estos periodos y la sensibilidad Steampunk ha calado tremendamente en moda, como muestran los diseños de Nicolas Ghesquière

Zepelines, relojes, mapas del tiempo, mujeres eternas...

CARINA FARRERAS

Victoria Álvarez
Las eternas

VERSÁTIL
416 PÁGINAS
17,90 EUROS

Jordi Font-Agustí
La febre del vapor

PÀGES EDITORS
224 PÁGINAS
14,58 EUROS

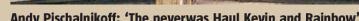
Scott Westerfeld
Leviathan
Traducción de Raquel Solà

Como una ráfaga de suave viento entró en los entresijos literarios españoles el elegante fenómeno steampunk gracias a la pluma de un narrador original, Félix J. Palma (Sanlúcar de Barrameda, 1968), que en el 2008 publicó el primer libro de una trilogía victoriana, *El mapa del tiempo* (Algaída editores), que ya ha dado la vuelta al mundo. De inmediato conectó con una juventud inquieta sobre el futuro de la humanidad, pero al tiempo soñadora con épocas pasadas cuando el romanticismo se fundía con el vitalismo,

allá por el XIX, cuando los inventos (el vapor, la electricidad, la navegación aérea, la fotografía...) se sucedían a gran ritmo dando al hombre esa sensación de poder, de dominio sobre la naturaleza, de optimismo arrollador de una sociedad que terminaría estamándose con la realidad de las grandes guerras del siglo XX. *El mapa del tiempo* arranca en Londres del 1896 con la agencia Viajes Temporales Murray que promete, gracias a una máquina, viajes al futuro (Claire vive una historia de amor con un hombre del

siglo XXI) y al pasado (Andrew vuela a 1888, para salvar a su amada de las garras de Jack el Destripador). A modo de guiño aparece H.G. Wells que deberá huir, saltando por los siglos, escapando de un misterioso viajero que llega a su época para robar su obra. Como Wells en *La máquina del tiempo* el steampunk reflexiona sobre la responsabilidad del ser humano sobre el futuro.

Al parecer, Palma, que el año pasado publicó la segunda novela de su trilogía, *El mapa del cielo*, no fue el primero que jugó en



HARRY N. ABRAMS
224 PÁGINAS
24,35 EUROS