

Terrores retrofuturistas desde la mirada liminal *steampunk*: Especulación y fantasía en algunos relatos hispanos

JOSÉ ANTONIO CALZÓN GARCÍA
Universidad de Cantabria

Resumen: Desde su surgimiento en los años 70 y 80, el *steampunk* ha resistido todo intento por lograr su adscripción al ámbito de la ciencia ficción, enfrentándonos a la clásica vacilación de Todorov (1982), donde la percepción ambigua del lector ante una ruptura epistemológica de la realidad le lleva a dudar entre la explicación natural y la sobrenatural, entre lo especulativo y lo insólito. Desde este prisma, nuestro objetivo es ahondar en el discurso fantástico presente en la antología *Ácronos de acero y sangre. Relatos de terror steampunk* (Bonilla y Ramos, 2019), a través del análisis de unas narrativas donde el imaginario *steampunk* contextualiza una serie de historias en las que lo monstruoso emana del debate entre maquinismo y humanidad, mientras el subtexto de lo distópico introduce una fuerte crítica social en consonancia con los miedos actuales acerca de la deriva ultratecnificada de la sociedad.

Palabras clave: *steampunk*, antología, terror, retrofuturismo, maquinismo.

1. Introducción. El *steampunk* en la encrucijada de lo no mimético

La ya clásica pugna, dentro del ámbito de la llamada literatura especulativa o no mimética (identificación ya esta en sí misma problemática), entre el terreno de la ciencia ficción y de lo fantástico parece abocar en ocasiones a callejones sin salida, de donde críticos como Moreno (2010: 74) intentan hacernos salir a partir de un cuestionamiento semántico de la supuesta diferenciación, en términos literarios, entre el ámbito de lo *fantástico* y de lo *real*. Y así, cuando Kerslake (2007: 1) nos habla de que la ciencia ficción ha sido percibida históricamente como «a genre of the fabulous», no hace sino poner sobre la mesa el uso que el propio Moreno (2010: 93) hace del término *proyectivo* o *prospectivo*, y que entiende «en el sentido de que se nos obliga a reflexionar, a ahondar sobre cuestiones culturales». También Díez (2008: 5) arrima

el ascua de la ciencia ficción a la sardina de la literatura fantástica, y más particularmente de la verosímil, «en contraposición a la literatura fantástica global, que no tiene preocupación alguna por validarse ante el lector como una especulación con visos de llegar a producirse».

A la luz de estas premisas, no parece pues disonante releer las consideraciones de Bazán (2014: 54 y 56) en torno al género fantástico (es decir, la contemplación de este en cuanto «transgresión a un orden establecido» o, más bien, transgresión de la «realidad real») desde el prisma de la ciencia ficción, postura esta igualmente asumible cuando, a propósito del mismo asunto, Torres Rabassa (2015: 189) habla de la «relación intertextual con el discurso de lo real», lo que nos lleva, en última instancia, a la ya clásica vacilación todoroviana (Todorov, 1982: 42) en torno a las estrategias de lectura de estos textos epistemológicamente incómodos.

El objetivo de estas líneas es incardinar la literatura *steampunk* dentro de un paradigma de lectura cercano a las coordenadas de lo fantástico, a pesar de su tradicional adscripción al ámbito de la ciencia ficción. Recordemos muy someramente que nos hallamos ante una subcategoría de la llamada literatura retrofuturista, esto es, al decir de Matangrano (2016: 247-248), una tendencia estética surgida hace medio siglo, la cual ofrece una visión futurista del pasado histórico, en el cual ciertas tendencias tecnológicas habrían evolucionado de forma mucho más veloz de lo que realmente sucedió. Acuñado por el escritor Kevin W. Jeter en 1987, el término *steampunk* supuso, en un principio, una suerte de broma entre escritores articulada en torno a un modelo de discurso literario que hacía de las «Victorian fantasies» (Usher, 2011) un cajón de sastre donde parecía admisible encajar cualquier tipo de relato ambientado en la Inglaterra del XIX,

siempre y cuando surgiera de una formulación ucrónica sustentada en torno a una propuesta especulativa según la cual, desde un punto de vista energético, el carbón y el vapor se habrían impuesto al uso de los hidrocarburos y la electricidad. Esa combinación de tecnologías y estéticas con un innegable regusto retro rige, pues, el desarrollo de tramas donde la presencia continuada de dispositivos alternativos con un sabor añejo propicia la incursión en el ámbito de los relatos de aventuras, la crítica social o la reflexión histórica.

Con el paso del tiempo, lo cierto es que el *steampunk* ha adquirido una serie de implicaciones semánticas que ha hecho de este un género cada vez más complejo e intangible, mientras se iba colando en diversas esferas de la realidad extraliteraria. Así, en primer lugar, no pocos especialistas han reparado en la naturaleza metaliteraria y autorreferencial del género (Soares Chaves, 2019: 111), donde la recurrente presencia de personajes ya conocidos por el lector y los guiños paródicos, en ocasiones, dejan en un segundo plano, con frecuencia, a la propia evolución de las sociedades humanas (Martín Rodríguez, 2013: 70-71). A esto se suma la naturaleza posmoderna de un discurso que hace del pastiche, del *mash-up* y del palimpsesto una seña de identidad, basada en no pocas ocasiones en el «reciclaje» literario de historias, personajes y motivos resignificados desde el prisma retrofuturista (Soares Chaves, 2019: 113). El *steampunk*, de este modo, desafía todo esfuerzo cohesivo (Stimpson, 2014: 25), mostrando una naturaleza crecientemente refractaria a la definición, mientras se convierte en una especie de «cyborgic phenomenon» debido no solo a su resistencia discursiva, sino también a la inestabilidad que dicha resistencia revela (Bowser y Croxall, 2010: 29). Todo esto lleva, en suma, a percibir más un «aire de familia», una constelación de rasgos más

o menos reconocibles por el lector, que a poder asumir de forma nítida una definición operativa, en un viaje, en palabras de Nevins (2011: 513), desde el prescriptivismo heredero de la jocosa definición de Jeter de los años 70 a un descriptivismo más serio, maduro y prudente, que busca hacer entroncar las manifestaciones actuales del *steampunk* con una batería de fórmulas lo más aglutinadora posible. De ahí que, cada vez con mayor frecuencia, se contemple este discurso retrofuturista como una estrategia de aproximación a las cuestiones centrales de los estudios retóricos del siglo veintiuno, en la medida en que se concibe, más allá de como un mero estilo, sistema u ornamento, como un conjunto de ideas y valores (Beard, 2014: xv).

En lo que atañe a la pugna semántica entre realidad, realismo y universos fantásticos o especulativos, el *steampunk* parece presentar una naturaleza camaleónica que le permite no solo desarrollar planos semánticos de difícil verificación, de acuerdo a nuestro conocimiento del mundo, sino también inmiscuirse, por el contrario, en fórmulas discursivas (sean estas series de televisión, novelas...) marcadamente miméticas (García Costa, 2013: 41-42), donde el retrofuturismo da más una pátina de estilo, o una batería de clichés (a saber, presencia de dirigibles, de relojes *skeleton*, de sucias máquinas salpicadas de poleas y engranajes...) que unas claras coordenadas ucrónicas. No obstante, de cualquiera de las maneras, a nadie se le escapa que la propia configuración del *steampunk* le acerca de forma incuestionable hacia universos no miméticos. Así pues, como apunta Rose (2009: 320), «steampunk is a term that has come to refer to a set of recent speculative fictions that are set in or engage with the nineteenth century in a variety of ways». Esa naturaleza especulativa, formulada a través de un desarrollo histórico alternativo, aproxima al género al terreno de la ciencia ficción, en la

medida en que «postulates a fictional event of vast consequences in the past and extrapolates from this event a fictional though historically contingent present of future» (Hantke, 1999: 246). De igual manera, el protagonismo del componente tecnológico desde el prisma victoriano, dentro de esta categoría retrofuturista (Hantke, 1999: 247), convierte al *steampunk* en una suerte de «puente» entre la contextualización de corte decimonónico y la ciencia ficción más actual (Cristofari y Guitton, 2014: 381), sirviéndose de la ucronía como mecanismo para el desarrollo de una narrativa especulativa tan indefinida como reconocible (Sancho Villar, 2015: 6). De forma paralela, el *steampunk* desarrolla también un fuerte discurso crítico contra ciertas derivas tecnológicas de la sociedad actual, a partir de una nostalgia retro de corte victoriano que parece rebelarse contra la producción en masa y la naturaleza críptica e inaccesible de buena parte de los dispositivos que nos rodean en la vida diaria (Kiehlbauch, 2015: 85 y 100), apostando, por contra, por una tecnología mucho más «táctil», imperfecta y comprensible (Esser, 2018: 5), en consonancia con cierta estética de corte posmoderno que presenta la «possessive technology as essentially antithetical to the old conception of humanity» (Frelik, 2002: 117), y apostando por ofrecer «una respuesta contra la deshumanización de cierta ciencia ficción supratecnológica [...] a esto se le debe añadir un espíritu contrario al consumismo, y una vocación clara por retomar el control tecnológico y artístico sobre las máquinas que definen nuestra existencia» (Womack, 2014: 412a).

Desde el otro prisma, desde el del género fantástico, no es difícil encontrar un discurso académico que asume, como propio, el universo *steampunk* (Lemann, 2019: 523), definiéndolo unas veces como «fantasía tecnoutópica» (Hall y Gunn, 2014: 4), otras como

«postmodern Romanticism» (Wright, 2014: 100) o incluso como «fantasía histórica» (Hernández Sánchez, 2005: 126). Precisamente es esa naturaleza, digamos, «tecnofantástica» (Esser, 2018: 1), que la propia Esser (2014: 21) define como «the application of anachronistic, utopian, or even supernatural technology to the neo-Victorian collage», la que hace de un aparente oxímoron literario un constructo semántico al que se le da salida a través de un universo de *gadgets*, poleas, corsés y zepelines, fruto en gran medida de una conceptualización tan laxa de la ciencia que hace que «nunca se aporte una explicación sobre el funcionamiento de los aparatos y avances científicos presentados en estas narraciones, llegando casi a romper con la verosimilitud racional o empírica que caracteriza a la ciencia-ficción» (Sancho Villar, 2015: 9). A todo esto hemos de sumar una presencia de la magia en el funcionamiento de la tecnología (Fabeiro Rey, 2020: 17) que convierte la utilización de la alquimia en moneda de uso corriente (Perschon, 2012: 9), lo que permite concluir que la tecnología *steampunk*, en general, responde a un paradigma anclado en el universo de lo fantásticamente improbable (Perschon, 2012: 151).

Así pues, ese pasado inexistente y reinventado que encontramos en estas obras conlleva una compleja relación entre ficción y realidad, a partir de la combinación (o más bien reciclaje) de personajes y motivos históricos y literarios. Por ello, no es extraño considerar que el *steampunk* se mueve en una lógica narrativa muy dispar: «si nos atenemos a los que se suelen enmarcar bajo su etiqueta, el *steampunk* acaba quebrando la frontera entre el universo mágico de la *fantasy* y la lógica causal de la ciencia ficción [...] la lógica de lo fantástico se inmiscuye en un paradigma epistemológico propio de la ciencia ficción» (Conte Imbert, 2011: 264). De este modo, la tecnofantasia del

género yuxtapone conocimiento e ignorancia, lo irracional y lo racional y, por último, la magia y la ciencia, en una suerte de «science fantasy» (Perschon, 2012: 176 y 178). Para el propio Perschon (2012: 184), la estética *steampunk* es consecuencia de una tensión ambivalente entre empirismo y fe; mundos históricos y fantásticos son fusionados para crear universos retrofuturistas donde asistimos a una reacción frente al desequilibrio modernista entre los hechos físicos y los sentimientos. La precisión histórica y la documentación tecnocientífica pasan, así, a un segundo plano, mientras se cuele una visión romántica del presente, refractaria a la racionalidad y al iluminismo (Maiolino Herschmann *et al.*, 2013: 220) y crítica al mismo tiempo con nuestro día a día ultradigitalizado. La fusión del estilo victoriano y de la tecnología retrofuturista (Fabeiro Rey, 2020: 11) ahorman así una estética de difícil acomodo, pero de fácil ductilidad, donde la magia, irónicamente, parece explicada en términos científicos, a partir de una aparente pátina lógico-racional (Smith, 2013: 170-171) donde lo pseudocientífico otorga la misma credibilidad a la alquimia que a la mecánica ondulatoria (Price, 2018: 11).

2. *Ácronos de acero y sangre*, o el terror tecnofantástico en el horizonte del *steampunk* hispano

Una de las obras que sin duda mejor refleja este inestable equilibrio entre ciencia y fantasía, en el ámbito de las aún reducidas publicaciones españolas de *steampunk* es la reciente *Ácronos de acero y sangre. Relatos de terror steampunk* (Bonilla y Ramos, 2019), sobre la que nos centraremos a continuación. Recordemos, en este sentido, que *Danza de tinieblas* (2005), de Eduardo Vaquerizo, o la

trilogía conformada por *El mapa del tiempo* (2008), *El mapa del cielo* (2012a) y *El mapa del caos* (2014), 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* (VV. AA., 2021b), *Quasar 4, steampunk* (VV. AA., 2021a), *Retrofuturismos. Antología steampunk* (Womack, 2014b) o *Steampunk: antología retrofuturista* (Palma, 2012b), entre otras, y a las que habríamos de sumar la primera antología de autores *steampunk* españoles traducidos al inglés: *The Best of Spanish Steampunk* (Womack & Womack, 2015). Tampoco podemos olvidarnos de la última hornada de autores de novelas, como Josué Ramos (*Lendaria*, 2013), Joseph Remesar (*El dirigible*, 2013) o Raúl Montesdeoca (*La máquina del juicio final*, 2013), entre otros. De cualquiera de las maneras, buena parte de las antologías citadas (y *Ácronos de acero y sangre* no es una excepción) evidencian una naturaleza heterogénea en lo que a la propia concepción del cosmos *steampunk* atañe, a partir de una interpretación tremendamente laxa del género, y donde podemos incluir desde textos góticos hasta ucronías clásicas, pasando por relatos de corte más o menos costumbrista o incluso por narraciones con ribetes cercanos al wéstern (Martín Rodríguez, 2013), de manera que, si algo parece caracterizar al *steampunk* español, es su naturaleza camaleónica, fruto quizás de la iconoclasia o del desconocimiento de una tradición de origen marcadamente anglosajón. Sea como fuere, la antología que nos ocupa ofrece una selección de diez relatos donde se da un incierto maridaje, en palabras de su prologuista, Félix Goggles (organizador de la Eurosteamcon Barcelona), entre las «emociones más primarias» (el miedo y el terror), el relato fantástico y la ciencia ficción (Bonilla y Ramos, 2019: 10). Abre la

compilación «Mater amantissima», de Alicia Sánchez, la desasosegante historia de una madre frustrada ante el sucesivo fallecimiento de sus hijos. Solo la irrupción del doctor Giovanni Aldini, especialista en galvanismo, parece proporcionar algo de esperanza a la protagonista, ofreciéndole la prometeica esperanza de resucitar, mediante complejos procedimientos de electricidad muscular, a sus vástagos. Los intentos infructuosos de Aldini concluyen, sin embargo, con una escalofriante escena donde se recrea de nuevo el mito de Frankenstein (presente en todo el relato, entre otras alusiones, tanto por el guiño al apellido Shelley como por el recurso de la técnica del galvanismo) a través de la revivificación de todos los fallecidos en una criatura monstruosa que porta partes de cada uno de ellos.

Muy distinto es el tono de la segunda de las historias, «Oro de bruja», de R. G. Wittener, una historia ambientada en el Oeste con sabor a wéstern decadente y donde la presencia de motivos reconocibles del *steampunk* queda reducida a la brevísima alusión a ayudantes, juguetes y vigilantes autómatas (Bonilla y Ramos, 2019: 35 y 43), cocinas de hierro automatizadas (Bonilla y Ramos, 2019: 38) y poco más. El relato narra el reencuentro casual de dos antiguos compañeros de correrías, lo que da pie a que uno de ellos intente convencer al otro (pacíficamente radicado junto a su mujer *squaw* y sus hijos en un lugar indeterminado próximo al desierto de Sonora) para dar un nuevo «golpe». La llegada de la banda de delincuentes acelerará los acontecimientos, y con ello el descubrimiento de que la *squaw* es en realidad una bruja telúricamente vinculada a un misterioso árbol, y que tiene en su marido a un sanguinario cómplice:

¡Maldito idiota! Te lo dije. Te dije que su favor no se podía pagar con facilidad. El

oro puede comprar su magia, pero para ella la carne y la sangre valen mucho más, Francis. Mucho más. (Bonilla y Ramos, 2019: 49).

También encontramos guiños a Lovecraft, y a las fuerzas de la naturaleza, de forma aún más marcada, en «Las ventanas del alma», de Josué Ramos, donde el protagonista se traslada a una base ártica rusa en una isla del mar de Kara, a mediados del siglo XIX, para investigar unos misteriosos asesinatos donde a las víctimas se les extrae sin violencia alguna el cerebro y los ojos. La rudimentaria equipación científica y la presencia de submarinos, en un contexto decimonónico, parecen convertirse en las únicas concesiones al discurso retrofuturista, en un desarrollo argumental con claras concomitancias con *The Thing* (1982), de John Carpenter, y *Who Goes There?* (1938), de John W. Campbell, en una suerte de secular invasión extraterrestre que tiene en el zar a su última víctima...

En el caso de «Los engranajes de la locura», de Alejandro Morales Mariaca, la historia juega con el binomio ya utilizado anteriormente en la literatura española, sin ir más lejos en *Danza de tinieblas*, de Eduardo Vaquerizo (2005), y conformado a partir del universo monstruoso del gólem (en el caso de Morales Mariaca, con evidentes referencias al contexto checo) y la imaginería inventiva del *steampunk*. El relato narra el enfrentamiento amoroso entre el protagonista, Emil Čurda, y Andrej Dvořák, por lograr los favores de Malena. Emil acude a una cita en el Museo Real Checo, con el objetivo de declararse, pero antes de que se pueda dar cuenta se ve inmerso en una estratagema de su rival para apartarlo de su camino. El museo, así, pasa a convertirse en una ratonera para Emil, quien no solo ha de escapar de los secuaces de Andrej, sino también de un inesperado gólem, cuya creación se ve unida

a la leyenda de la construcción del legendario reloj astral de la capital checa a manos del excéntrico Hanuš y de su ayudante Jakub Čech. El encuentro entre Emil y Jakub, aún vivo tras varios siglos, acelera el creciente episodio de locura del primero, quien introduce su brazo derecho entre los engranajes del reloj (claro guiño, una vez más, al fetichismo *steampunk* hacia los dispositivos mecánicos), tal y como tiempo atrás había hecho Hanuš, al tiempo que golpea a Jakub, cuya muerte desencadena la extinción del gólem, presumiblemente creado por este y unido a la naturaleza prodigiosa del célebre reloj.

«El corazón de las máquinas no late», de Eva García Guerrero, la siguiente historia de la antología, es la asfixiante crónica del rodaje en bucle de un película que atrapa a su directora, Miranda, en un perverso *flash-back* orquestado por Crono, un rudimentario cinematógrafo cuyo simbólico nombre deja bien a las claras el baile temporal al que somete a la protagonista, quien tendrá como única estrategia mnemotécnica la elaboración de cartas-testimonio que encontrará una y otra vez, recordándole la pesadilla cíclica que la atrapa, y de la que solo logrará escapar encarándose con el artefacto, simbióticamente unido a su creador, Horace Smith, de nuevo a través de una perversa y retrofuturista conjunción maquinaria-organismo.

En el caso de «La torre del relojero», de José A. Bonilla, nos hallamos probablemente con uno de los ejemplos que de forma más palpable manifiesta sus débitos hacia el universo *steampunk*. Así, la ambientación victoriana, la alusión a personajes populares del imaginario británico, como Jack el Destripador, o el desarrollo de una investigación policial que una y otra vez nos recuerda las aventuras del famoso detective de Arthur Conan Doyle se suman a la puesta en escena de un decimonónico dispositivo de conexión neuronal con el que

entrar en la mente de «el Relojero», un psicópata que chantajea al gobierno inglés, pidiendo un astronómico rescate a cambio de la libertad del heredero al trono de Inglaterra. El relato, de este modo, ofrece una especie de ciberarcaica realidad virtual, adentrándonos en la mente del criminal a través de un viaje de pesadilla más cercano a *The Silence of the Lambs* (Demme, 1991) que a las clásicas aventuras de Sherlock Holmes. Las máquinas volverán a cobrar este ambivalente protagonismo en «Las lunas de sangre», de Miriam Alonso, donde asistimos a un enfrentamiento entre clanes gitanos avivado por la muerte de varios familiares, cuyo esclarecimiento descansa sobre las capacidades adivinatorias de una misteriosa máquina. La presencia de diversos monstruos y protocíborgs (una vez más, el imaginario del gólem/autómata se incorpora a la narrativa de la antología) alterna con la incorporación de dispositivos retrofuturistas donde lo científico queda desdibujado a manos de alusiones tecnofantásticas [«Alma probaba la diminuta máquina de vapor, que accionaba el mecanismo de localización instalado en la Máquina para Detectar Almas, conectada también al microgenerador» (Bonilla y Ramos, 2019: 161)], dentro de un escenario de venganzas y deudas de sangre en el que, una vez más, se juega a desconcertar al lector por la vía de la indefinición ontológica, llevándole a un desenlace donde Darío, el hermano de Fedra, una de las protagonistas, se ve transmutado en un humano-excavadora que escapa a toda categorización orgánica: «la máquina reaccionó, encontró vida en él [...] nuestro monstruo no era un monstruo» (Bonilla y Ramos, 2019: 173). De este modo, la tecnología, desde el prisma *steampunk*, se ve convertida en una ambivalente herramienta que no solo resquebraja la distancia entre seres vivos y materia inerte, sino también entre el

bien y el mal o lo científico y lo fantástico. Precisamente, esta misma ambigüedad moral y epistemológica aflorará en «El libro», de Júlia Díez, historia centrada en este objeto, diseñado con propósitos medicinales, pero que acabará por convertirse en una herramienta al servicio de las más bajas pasiones:

Cuando tu tío y yo lo creamos, queríamos que tuviera una utilidad terapéutica. Al menos yo. Estaba dirigido a enfermedades mentales, pero en algún momento todo se torció. Nunca imaginé que él quisiera utilizarlo para someter a su voluntad a tu madre. (Bonilla y Ramos, 2019: 192).

La penúltima historia de la colección es «Érase una vez una bruja», de Pepa Mayo, protagonizada por Xanat, una especie de bruja aparentemente nacida del vientre de un árbol y que gusta de coleccionar y diseñar objetos y dispositivos claramente *steampunk*, por ejemplo, gafas *goggles*, cadenas, piezas de engranajes... (Bonilla y Ramos, 2019: 196), mientras asuela la ciudad de Hollytown, secuestrando y asesinando a niños. El pertinente *flashback* nos llevará a la conclusión de que el relato es la historia de una venganza perpetrada contra John Salter, responsable de la muerte de su verdadera madre, acusada de brujería. La estampa final de la historia nos muestra el rostro deforme de Xanat, oculto tras unas gafas *goggles* y unos cabellos que son, en realidad, tubos de cobre, monstruosa recreación retrofuturista de una diabólica deidad del bosque. Por último, «Engranajes familiares», de Santiago Eximeno, cierra el libro, donde de algún modo se recupera el espíritu de la primera de las historias, «Mater amantissima», a través de la temática de la maternidad frustrada. En el caso de Eximeno, el Doctor de Almas servirá como catalizador para las aspiraciones de Diana, haciendo gestar en su

vientre a un autómeta, en un aberrante desafío a las limitaciones de la medicina:

Entonces vi su cuerpo, grotescamente hinchado desde las caderas hasta los pies. Olí el tufo del combustible que impregnaba su piel, el ronroneo de las máquinas y los engranajes, el suspiro de los fuelles [...] cogió mi mano y la colocó sobre su barriga. (Bonilla y Ramos, 2019: 232).

Finalmente, la historia se ofrece como castigo final, en respuesta al quebranto de las leyes de la naturaleza, la muerte de la protagonista.

3. Conclusiones

El *steampunk*, desde sus orígenes en los años 70 del pasado siglo, ha venido ofreciendo una ambigua actitud respecto a la dicotomía sostenida por la aparente oposición entre la ciencia ficción y el discurso de lo fantástico. Si ya clásicos del género como *The Anubis Gates* (1983), de Tim Powers, ofrecían un claro entrecruzamiento de ciencia y magia, no es de extrañar que sea posible trazar una línea continuista que llega hasta nuestros días, atravesando juegos de rol como *Castle Falkenstein* (Pondsmith, 1994) o recientes representantes del *new weird*, como *Perdido Street Station* (2000), de China Miéville. De este modo, la antología aquí comentada desarrolla los estertores de este difícil equilibrio epistemológico que el *steampunk* ofrece, acrecentado, en el caso que nos ocupa, por una muy laxa interpretación del género, en consonancia con su aún dubitativa presencia en el contexto español. Esto lleva, en algunos casos, a reconocer una clara pátina de los clichés y motivos del retrofuturismo y, en otros, a

justificar la inclusión en la antología por poco más que la rápida e intrascendente mención de algún *gadget* con sabor retrofuturista. De cualquiera de las maneras, es de reseñar que esta colección de relatos de terror juega a conciliar por la vía de la crítica la relación entre maquinismo y humanidad. En efecto, la presencia de autómetas despiadados, de inventores devorados por la enajenación y de aberraciones de la naturaleza permite construir una reflexión en torno al progreso abiertamente hostil a la deriva ultratecnificada de la sociedad actual, alentando miedos que subyacen en el inconsciente colectivo, y que afloran cuando el uso irracional y amoral de la ciencia y la técnica alimenta fantasmas desde el plano de la biomedicina, la modificación genética o la robótica, por citar algún ejemplo. En este mismo sentido, la colección preparada por Bonilla y Ramos reflexiona de forma muy marcada sobre la hibridez surgida de la interacción entre el organismo y la máquina, quintaesenciada en la figura del autómeta humanoide o del protocíborg, figuras estas teñidas de connotaciones amenazantes y en clara situación de alteridad a lo largo de la antología. En suma, *Ácronos de acero y sangre*, sin ofrecer horizontes narrativos inéditos dentro del panorama del *steampunk* español, acierta a la hora de darle un baño *vintage* a la conformación de nuestros miedos en un escenario de experimentación desenfrenada, sin perder de vista ese mundo fantástico que suspende toda posibilidad de verificación del universo especulativo desarrollado. De este modo, inventores, médicos y científicos de toda clase conviven con brujas, hechiceros y charlatanes de circo sin disonancia alguna, suspendiendo la incredulidad del lector a través de un discurso oscuro y opresivo, donde la ucronía se acerca más a la pesadilla que al paraíso, fruto de una lectura pesimista del

diálogo del hombre con la máquina y de la creciente tecnificación del universo que nos rodea. Y así, esta suerte de *steampunk* gótico pone sobre la mesa, sin ambages, una lectura en absoluto naif de un género, el retrofuturista, con crecientes tentáculos literarios, dentro del panorama actual.

Obras citadas

- BAZÁN, Nadia Juliana (2014). «Apuntes preliminares en torno a la relación literatura fantástica y contexto», (*Pensamiento*), (*palabra*) y *obra*, 11: 52-62. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/revistafba/article/view/2312/2172> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- BONILLA, José Antonio, y Josué RAMOS (2019). *Ácronos de acero y sangre. Relatos de terror steampunk*. Madrid: Apache Libros.
- BOWSER, Rachel & Brian CROXALL (2010). «Introduction: Industrial Evolution», *Neo-Victorian Studies*, 3.1: 1-45.
- CAMPBELL, John Wood (1938). «Who Goes There?», *Astounding Science-Fiction*, 21.6: 60-97.
- CARPENTER, John (dir.) (1982). *The Thing*. The Turman-Foster Company.
- CONTE IMBERT, David (2011). «El mundo de las ciudades oscuras, de Schuiten y Peeters: una topografía de la desubicación», *Ángulo recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 3.2: 247-277. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/27739/mundo_conte_AR_2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- CRISTOFARI, Cécile y Mathieu GUITTON (2014). «Mapping virtual communities by their visual productions: The example of the Second Life Steampunk community», *Computers in Human Behavior*, 41: 374-383. <https://cecilecristofari.files.wordpress.com/2014/11/cristofariguitton-second-life-steampunk-community.pdf> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- DEMME, Jonathan (dir.) (1991). *The Silence of the Lambs*. Orion Pictures.
- DÍEZ, Julián (2008). «Secesión», *Hélice: Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, 10: 5-11. https://www.revistahelice.com/revista/Helice_10.pdf (Acceso: 29 de mayo de 2023).
- ESSER, Helena (2014). «Yesterday's Tomorrows: Retrofuturist Visions of London's Alternative Pasts in Steampunk Fiction», *The Literary London Journal*, 11.2: 18-34.
- ____ (2018). «“Re-assembling the Victorians.” Steampunk, Cyborgs, and the Ethics of Industry», *Cahiers victoriens et édouardiens*, 87: 1-18. <https://journals.openedition.org/cve/3480> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- FABEIRO REY, Erea (2020). *An Approach to Steampunk: Literature, Cinema and Comic*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.
- FRELİK, Paweł (2002). *Man in the World of Technology in Postmodern American Science Fiction*. Lublin: Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej.
- GARCIA COSTA, Joana (2013). *Steampunk: Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.

- HALL, Mirko & Joshua GUNN (2014). «“There Is Hope for the Future.” The (Dis) Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk», B. Brummett (ed.), *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson (MS): University Press of Mississippi, 3-18.
- HANTKE, Steffen (1999). «Difference Engines and Other Infernal Devices: History According to Steampunk», *Extrapolation*, 40.3: 244-254. <https://www.liverpooluniversitypress.co.uk/doi/10.3828/extr.1999.40.3.244> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo (2005). «Steampunk romántico», A. Notario Ruiz (ed.), *Contrapuntos Estéticos*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 121-134.
- KERSLAKE, Patricia (2007). *Science Fiction and Empire*. Liverpool: Liverpool University Press.
- KIEHLBAUCH, Solange (2015). «Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomenon», *The Forum: Journal of History*, 7.1: 83-104. <https://digitalcommons.calpoly.edu/forum/vol7/iss1/10/> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- LEMANN, Natalia (2019). *Historie alternatywne i steampunk w literaturze*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- MAIOLINO HERSCHMANN, Micael, Everly PEGORARO y Cíntia SANMARTIN FERNANDES (2013). «Steampunk e retrofuturismo: reflexos de inquietações sociotemporais contemporâneas», *Comunicação, Mídia e Consumo*, 10.28: 209-228.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013). «El retrofuturismo literario». En torno a *Steampunk: Antología retrofuturista*, *Hélice. Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, II.2: 64-72. https://www.revistahelice.com/revista/Helice_2_vol_II.pdf (Acceso: 29 de mayo de 2023).
- MATANGRANO, Bruno Anselmi (2016). «O olhar contemporâneo na releitura do moderno: A lição de anatomia do temível Dr. Louison», *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, 48: 247-280. <https://www.scielo.br/j/elbc/a/PK5dLRnV6BrRSpYjRH46n/?lang=pt> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- MIÉVILLE, China (2000). *Perdido Street Station*. New York (NY): Macmillan.
- MONTESDEOCA, Raúl (2013). *La máquina del juicio final*. Salamanca: Dlorean Ediciones.
- MORENO, Fernando Ángel (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: PortalEditions.
- NEVINS, Jess (2011). «Prescriptivist vs. Descriptivist: Defining Steampunk», *Science Fiction Studies*, 38.3: 513-518. <https://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.38.3.0513> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- PALMA, Félix Jesús (2008). *El mapa del tiempo*. Sevilla: Algaida Ediciones.
- _____ (2012a). *El mapa del cielo*. Barcelona: Plaza y Janés.
- _____ (2012b). *Steampunk: antología retrofuturista*. Madrid: Fábulas de Albión.
- _____ (2014). *El mapa del caos*. Barcelona: Plaza y Janés.
- PERSCHON, Mike Dieter (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Edmonton: University of Alberta.

- PONDSMITH, Mike (1994). *Castle Falkenstein*. Renton: R. Talsorian Games,.
- POWERS, Tim (1983). *The Anubis Gates*. New York (NY): Ace Books.
- PRICE, Brian (2018). «Historias que no fueron: La ucronía, el steampunk y la reinención del Segundo Imperio Mexicano en *La bestia ha muerto* de Bernardo Fernández (Bef)», *Alambique. Revista Académica de ciencia ficción y fantasía*, 5.2: 1-19. <https://digitalcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1146&context=alambique> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- RAMOS, Josué (2013). *Lendaria*. Salamanca: Dlorean Ediciones.
- REMESAR, Joseph (2013). *El dirigible*. Salamanca: Dlorean Ediciones.
- ROSE, Margaret (2009). «Extraordinary Pasts: Steampunk as a Mode of Historical Representation», *Journal of the Fantastic in the Arts*, 20.3: 319-333.
- SANCHO VILLAR, Antonio (2015). *Entre el steampunk y el hibridismo: Danza de tinieblas, de Eduardo Vaquerizo*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- SMITH, Garth (2013). *Steampunk: The Inner Workings*. Hamilton: The University of Waikato.
- SOARES CHAVES, Jayme (2019). «Ficção científica retrofuturista e fantasismo brasileiro», *Études Romanes de Brno*, 40.2: 101-119. <https://digilib.phil.muni.cz/handle/11222.digilib/141595> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- STIMPSON, Kristin (2014). «Victorians, Machines, and Exotic Others. Steampunk and the Aesthetic of Empire», B. Brummett (ed.), *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson (MS): University Press of Mississippi, 19-37.
- TODOROV, Tzvetan (1972, 1982). *Introducción a la literatura fantástica*. Barcelona: Ediciones Buenos Aires.
- TORRES RABASSA, Gerard (2015). «“Otra manera de mirar”. Género fantástico y literatura del absurdo: hacia una impugnación del orden de lo real», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, III.1: 185-205. <https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v3-n1-torres/164-pdf-es> (Acceso: 28 de mayo de 2023).
- USHER, Shaun (2011). «The Birth of Steampunk», *Letters of Note*. <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html> (Acceso: 25 de octubre de 2019).
- VAQUERIZO, Eduardo (2005). *Danza de tinieblas*. Barcelona: Minotauro.
- VV. AA. (2021a). *Quasar 4, steampunk*. Guadalajara: Nowevolution.
- VV. AA. (2021b). *Y si lo contamos... steampunk*. Madrid: Apache Libros.
- WOMACK, Marian (2014a). «Postfacio», M. Womack (ed.), *Retrofuturismos. Antología Steampunk*. Zaragoza: Ediciones Nevsky, 411-419.
- WOMACK, Marian (2014b). *Retrofuturismos. Antología Steampunk*. Zaragoza: Ediciones Nevsky.
- WOMACK, Marian y James WOMACK (2015). *The Best of Spanish Steampunk*. Madrid: Ediciones Nevsky.
- WRIGHT, Jaime (2014). «Steampunk and Sherlock Holmes. Performing Post-Marxism», B. Brummett (ed.), *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson (MS): University Press of Mississippi, 94-114.