



© José Antonio Calzón García

Aproximaciones *steampunk* en idiomas peninsulares minoritarios. *L'horru de vapor* y su reformulación del retrofuturismo desde la impronta asturiana

JOSÉ ANTONIO CALZÓN GARCÍA
Universidad de Cantabria

Resumen: La literatura *steampunk*, concebida como una fórmula retrofuturista de ficción especulativa sustentada en desarrollos ucrónicos más o menos amparados en el siglo XIX, y según los cuales determinadas fórmulas energéticas y técnicas sustentadas en el uso de la mecánica y el carbón se habrían impuesto

frente al protagonismo adquirido por los hidrocarburos y la electrónica, es aún una de las grandes desconocidas dentro de la denominada narrativa no mimética, en el ámbito peninsular. En este sentido, y ya en lo que concierne a la literatura en castellano, pocos estudios se adentran más allá del universo narrativo de

Félix J. Palma o Eduardo Vaquerizo, al tiempo que, desde la lusofonía, las miradas parecen dirigirse más a la producción brasileña de escritores como Enéias Tavares que al propio ámbito portugués. La situación no es mejor en el caso de los idiomas minorizados, horizonte este desde el que emerge la compilación *L'horru de vapor*, publicada en el año 2023, y que viene a inaugurar la producción conscientemente *steampunk* desde el ámbito de la literatura en asturiano.

Desde este prisma, el objetivo de estas páginas es ahondar en el imaginario trazado por la citada compilación, y en la lectura que del género y su universo se lleva a cabo en el volumen, dando este muestras de un evidente conocimiento por parte de sus autores de los clichés del género, al tiempo que se bebe de forma recurrente del imaginario asturiano de finales del XIX y comienzos del XX, sustentado en la problemática de la minería, la revolución obrera y la lucha sindical. La lectura en ocasiones sesgada ideológicamente de la industrialización, vista con una mirada muy negativa, alterna en la obra con referencias al idioma asturiano y al independentismo, al tiempo que lo narrativo se diluye con frecuencia entre lo lírico, lo fantasioso y lo evocador, sin abandonar por ello el imaginario revolucionario *ochobrista* asturiano.

Palabras clave: *steampunk*, asturiano, retrofuturismo, lenguas minoritarias, *L'horru de vapor*.

1. Introducción. El *steampunk*: caracterización, tipología e impacto

Sumergido en un universo de «zeppelins and hot air balloons, exposed gears and

clockwork gadgetry, steam engines, brass fittings, goggles and other apparatus¹» (Barratt, 2010: 175), el *steampunk* ha venido definiéndose como «un género cuyas historias suceden en una época alternativa presidida por la tecnología a vapor, generalmente localizadas en Inglaterra durante la época victoriana, y donde no es extraño encontrar [...] tecnología anacrónica, [y] toda suerte de inventos y *gadgets* mecánicos [...] futuristas» (Palma, 2014). A partir de aquí, subcategorías como el *teslapunk*, el *clockpunk*, etc. (Beard, 2014: xx) no han hecho sino volver más difuso e inasible un género de reciente presencia en la literatura (es difícil remontar sus orígenes más allá de medio siglo atrás), y que suele ofrecer como hilo conductor el desarrollo de un universo a todas luces ucrónico, gestando una suerte de «relación dialéctica implícita o expresa» (Martín Rodríguez, 2013: 70) con un pasado alternativo o un presente inesperado, fruto de una bifurcación temporal sustentada en el «¿qué hubiera ocurrido si...?», y donde la especulación tecnológica de corte *vintage* convive con la fantasía histórica y con cierta ambientación de corte más o menos neovictoriano (Hernández Sánchez, 2005: 127; Perschon, 2012: II).

Lo cierto es que entre las muchas dificultades de estudio que ofrece el *steampunk*, la cuestión de los límites genéricos es sin duda una de las más controvertidas. Así, y siguiendo a Nandorfy (2001: 261), la cada vez menos operativa distinción estructural y lógica entre lo mimético, lo fantástico y lo maravilloso no hace sino cimentar la afirmación de Conte Imbert (2011: 264) al respecto del *steampunk*, donde, en sus palabras, «la lógica de lo fantástico se inmiscuye en un paradigma epistemológico propio de la ciencia ficción, lo cual responde

¹ «Zeppelines y globos aerostáticos, engranajes visibles y artilugios de relojería, motores a vapor, accesorios de latón, gafas de conducción y otros aparatos». Las traducciones de las citas son nuestras.

de alguna forma a la disolución de categorías o fronteras». Así, si con Roas (2011: 9) asumimos que lo fantástico y, por ende, lo real, son construcciones culturales, pocos asideros semánticos y ontológicos nos quedan para desacreditar la afirmación de que el *steampunk* es una suerte de discurso tecnofantástico, donde ciencia y magia conviven con frecuencia sin disonancia alguna.

Hundiendo sus raíces en la narrativa decimonónica de Jules Verne y H.G. Wells, el *steampunk* combina las representaciones fantásticas del XIX con la ciencia ficción de la segunda mitad del XX (Beard, 2014: XVI)², a través de textos seminales, en la década de 1970 (Gross, 2007: 54-58), que culminan en la narrativa, ya clásica dentro del género, de Kevin W. Jeter, James Blaylock y Tim Powers en la década de 1980³. A partir de ahí, el género adquirirá una dimensión no solo literaria, sino también axiológica, concebido a partir de un entramado de ideas y valores que no desatiende buena parte de las cuestiones centrales de los estudios retóricos del siglo XXI (Beard, 2014: xv-xvi), y que presenta como elemento nuclear un profundo cuestionamiento de la relación contemporánea del hombre con la tecnología (Kiehlbauch, 2015: 85). No obstante, y lejos de quedarse tan solo ahí, el *steampunk* profundiza también en cuestiones de naturaleza política acerca de las dinámicas imperialistas y colonizadoras de la Inglaterra decimonónica (Stimpson, 2014), y en nuestra actitud ambivalente al respecto, a partir de lo que ha dado en denominarse como *steampunk* «nostálgico» o «melancólico», fruto de visiones condescendientes o críticas, respectivamente, para con la política exterior

británica del XIX. Esta misma ambigüedad se da a propósito del tratamiento de la figura femenina, sexualizada y sumisa desde un prisma y empoderada y con una muy notable agencialidad desde el contrario (Taylor, 2014 y Goh, 2009), o de los esencialismos étnicos y raciales, si bien en este último caso la crítica tiende a considerar que el *steampunk* aboga por un multiculturalismo de corte policéntrico (Pho, 2016: 128 y 145).

De cualquier manera, si algo define al *steampunk*, desde el punto de vista ideológico, es su claro posicionamiento crítico y subversivo a propósito de nuestras relaciones actuales con los objetos, partiendo de la premisa de que «objects carry meaning in various ways — they can rewrite the past, they can restructure power relationships, they can exhibit different kinds of social and cultural interactions⁴—» (Wright, 2014: 95-96). En efecto, a partir de tecnologías más o menos arcaicas basadas en el autodidactismo y en la elaboración artesanal (Sterling, 2009: 32), los *steamers* defienden la presencia de un componente afectivo en la relación sujeto-objeto (Onion, 2008: 138-139) que lo humanice fuera de un universo de obsolescencia continuada. El *steampunk*, en esta evolución de corte supraliterario, ha dado en convertirse también en un elemento conformador de identidades frente a la homogeneidad cultural, teniendo como elemento aglutinador no tanto la veneración hacia una obra literaria de referencia —no en vano, muchos reconocen no haber leído los textos clásicos del género (VanderMeer y Chambers, 2011: 9)— como la presencia de una fuerte interacción entre los miembros de

² Véase al respecto el repaso de Beard (2014: XVI y ss.).

³ Repárese, en este sentido, la línea del tiempo trazada por Pund (2007), entre otros.

⁴ «Los objetos incorporan significados de varias maneras: pueden reescribir el pasado, pueden reestructurar las relaciones de poder, pueden exhibir diferentes tipos de interacciones sociales y culturales».

su comunidad, conformando así un auténtico estilo de vida.

Desde el paradigma, si es que podemos usar este término, de la posmodernidad, el *steampunk* ha acabado por convertirse en un ejercicio de hibridez a todos los niveles, lo que dificulta no solo su categorización, sino también el reconocimiento de algo como «quintaesentially steampunk⁵» (Goh, 2009: 19). A su vez, su progresiva incorporación dentro de la cultura *mainstream* (Stimpson, 2014: 19) ha supuesto un creciente reconocimiento de su presencia, a través de distintas capas de naturaleza semántica y/o formal, en todas las formas de expresión contemporáneas (Bariller y Colson, 2014: 341), conllevando la identificación, entre otros hitos (y ya en un lejano año 2013), de más de 700 novelas con rasgos netamente *steampunk* (Roland, 2014: 67).

Si ampliamos la mirada hacia nuestro alrededor, no es difícil entender el éxito y el impacto de una género abiertamente *vintage*, en un contexto en el cual, como han señalado, entre otros, Guffey (2006), Sax (2016), Reynolds (2011) o Boym (2001), recuperamos con añoranza tecnologías, objetos y formatos que se consideraban ya claramente superados. Esa nostalgia por un pasado donde los objetos estaban dotados de una mayor fisicidad y durabilidad entronca de forma muy nítida con la mirada retrofuturista⁶ del *steampunk*, fruto de una «estética del pasado nostálgico» que da lugar a «una escena vintage que juega con la ilusión de un pasado en el cual el futuro, hipotético y retro, había irrumpido más temprano de lo previsto» (Prieto Hames, 2017: 11). De este modo, la pátina *steampunk* ha salpicado a todas y cada una de las esferas

del mundo cultural e incluso académico, con revistas especializadas como *Gatehouse Gazette* o *SteamPunk Magazine*, videojuegos, novelas gráficas, juegos de mesa (Sánchez Álvarez, 2018: 23-33) o incluso ejercicios operísticos como *Dolls of New Albion*, dirigida en el 2012 por Paul Shapera (Prieto Hames, 2017: 106). De igual modo, podemos trasladarnos al ámbito del diseño o la escultura, encontrándonos con artistas como Bruce Rosenbaum (VanderMeer y Boskovich, 2014: 99), Eric Freitas, Art Donovan o Kris Kuksi (Prieto Hames, 2017), quienes se sirven, con distintas sensibilidades, del universo de resortes, poleas y engranajes que pueblan el mundo *steampunk*. Otro tanto podría decirse de la música, con grupos señeros como Abney Park (Roland, 2014: 85-89), o incluso la joyería, con creadores como Daniel Proulx (Roland, 2014: 117) o Ann Pedro (Donovan, 2013: 39-41).

2. El *steampunk* y su proyección internacional: situación en los idiomas peninsulares

Si bien ha tenido un origen netamente anglófono, el *steampunk* ha ido adquiriendo una proyección internacional de naturaleza policéntrica o, más bien descentralizada, que ha supuesto su progresiva incorporación desde diferentes dimensiones de la esfera cultural a ámbitos, países e idiomas de la más diversa procedencia y naturaleza. Así, desde los exhaustivos estudios en el mundo del academicismo francófono de Royere (2020), Gadafalch (2015) o Barillier y Colson (2014), analizando la producción del país galo, hasta el impacto del cine checo de Karel

⁵ «Netamente steampunk».

⁶ Para un repaso del término, véanse Prieto Hames (2017: 11) y Sánchez Álvarez (2018: 14).

Zeman (Mancebo Roca, 2022), pasando por la incorporación del imaginario *steampunk*, en cuanto rasgo identitario central, a algunas comunidades neozelandesas (Prieto Hames, 2017: 138), sin olvidarnos del cine chino (Barillier y Colson, 2014: 2012), de la decoración de cafeterías sudafricanas, griegas o rumanas (Prieto Hames, 2017: 117 y 140-142), de sitios web de la India (VanderMeer y Boskovich, 2014: 146-147) o, por supuesto, del anime japonés (Birmingham, 2014), si algo caracteriza al *steampunk* es el hecho de poder volverse extraordinariamente permeable y camaleónico en contextos culturales, geopolíticos y lingüísticos de la más diversa índole.

En el caso de las lenguas peninsulares, que son las que de forma más estrecha nos ocupan, es significativa la situación un tanto asimétrica que estas manifiestan, no solo en lo tocante a la producción *steampunk*, sino en lo que concierne a la actividad investigadora. Respecto a esta última sobresale el portugués, con los trabajos a uno y otro lado del Atlántico de, entre otros, Pegoraro (2012), García Costa (2013), Soares Chaves (2019), Matangrano (2016), Ferrari Nunes y Bin (2018) o Meireles da Silva (2020 y 2023). No muy alejada está la labor académica en castellano, con algunos artículos y monografías de, sobre todo, Martín Rodríguez (2019-2020), Sancho Villar (2015), Redwood (2008), Price (2018), Alfaya (quien, a pesar de centrarse en el *steampunk* español, escribe en inglés) (2012), Prieto Hames (2017), Conte Imbert (2011) o Calzón García (2023), sin olvidarnos de la muy interesante monografía sobre las veinticinco mejores películas *steampunk* de la historia (VV. AA., 2013). Poco más se puede añadir en lo referente a la nómina de investigadores con la excepción de, quizás,

algún representante en catalán, como Quero (2016). Si nos centramos en la producción literaria, la situación es más o menos la misma, destacando el portugués y el español, tanto en tierras europeas como americanas. Respecto al primero, es de justicia aludir a los relatos de los brasileños Enéias Tavares o Nikelen Witter⁷ y, en el caso del castellano, y comenzando por la península ibérica, Félix J. Palma o Eduardo Vaquerizo son sin duda los nombres más significativos entre la literatura para adultos, junto con Josué Ramos, Joseph Remesar o Raúl Montesdeoca, pudiendo añadir, desde la nómina de autores para jóvenes y niños, a Victoria Álvarez o a Francisco Naranjo, entre otros. Al otro lado del océano, es de justicia recordar a Bernardo Fernández «Bef» en México (analizado por Price, 2018) y, en Chile, a Jorge Baradit, Sergio Meier, Francisco Ortega, Alberto Rojas (Laraway, 2013) y, sobre todo, la mediática Sascha Hannig. Respecto a las lenguas minoritarias peninsulares, es posible encontrar la antología *Vapor negre. Barcelona steampunk 1911* (VV. AA., 2023b) o la novela *La febre del vapor* (Font-Agustí, 2011) en catalán, *Jules Verne e a vida secreta das mulheres planta* (Costas, 2016), *A balada dos unicornios* (Costas, 2018) y la saga de la señorita Bubble en gallego (todas ellas de la pluma de Leticia Costas) o, ya en asturiano, *L'horru de vapor* (VV. AA., 2023a), antología a la que dedicaremos las siguientes páginas.

3. *L'horru de vapor: miradas steampunk desde el asturiano*

En *L'horru de vapor* nos hallamos ante una compilación de relatos de la editorial Radagast, conocida no solo por su clara militancia

⁷ Véase, al respecto de la producción *steampunk* brasileña, el repaso de Meireles da Silva (2020: 275 y ss.).

lingüística, sino también por su abierta apuesta por los géneros no miméticos, que ha dado inicio a la colección «Horru», construcción esta icónica dentro de la cultura tradicional asturiana, y con evidentes connotaciones simbólicas desde el punto de vista identitario, y que ha tenido continuidad en el 2024 con *L'horru máxicu* (VV. AA., 2024). Respecto a la compilación que nos ocupa, y tal y como se indica en el «Prólogo», es consecuencia esta de que «la lliteratura asturiana tien una delda histórica y una terrible falta de *Steampunk* que'l presente llibru tien l'envís de reparar» (VV. AA., 2023a: 7). La colección, compuesta por doce relatos de plumas reconocibles de la literatura en asturiano, hace gala de una enorme heterogeneidad estilística y narrativa, lo que se traduce en muy distintos grados de apropiación del universo *steampunk*, aunque siempre tomando como referencia la idiosincrasia del universo decimonónico asturiano, minero, proletario y de incipiente y problemática industrialización.

Así, el primero de los relatos, «Un pasu más», del conocido escritor Vicente García Oliva, deja bien a las claras el muy dispar conocimiento que del discurso retrofuturista tienen los creadores. No en vano, nos hallamos ante una historia literariamente intrascendente, limitándose el escritor a poco más que a fusionar *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* (Verne, 1872) con *De la Terre à la Lune* (Verne, 1865), sin añadido alguno digno de mención. No ocurre lo mismo con «Los Pirates del Aire», de Adrián Carbayales, donde se juega con lo pseudo-fantástico o maravilloso, combinando países reconocibles con la presencia de dinosaurios, a partir de una clara dialéctica político-social sustentada sobre dos mundos, el de los piratas regido por una especie de máquina-cerebro pensante de inspiración *steampunk* y el mundo exterior gobernado por la burguesía y

el capitalismo explotador, finalmente atacado por aquellos, en un ejercicio metafórico de corte claramente revolucionario y donde las concesiones ideológicas se llevan a cabo sin ambages, en una muestra de proselitismo tan explícita que merma las cualidades narrativas del texto. El ámbito de la minería, como se ha apuntado, es un constante *leitmotiv* de la colección, con soluciones tan variopintas como las que evidencian «Arnáu», que es un enredo político donde Isabel II es secuestrada por unos carlistas tras su descenso a un pozo mecanizado con autómatas y donde encontramos un claro guiño a la máquina analítica de Charles Babbage, presente en uno de los textos clásicos del *steampunk*, *The Difference Engine* (1990), de William Gibson y Bruce Sterling, o «Desastre'l pozu Candín ensin falta ser l'añu 2013», historia esta compleja, breve y de un difícil lirismo, y donde el protagonista viaja en el tiempo a través de la jaula, de nuevo, de un pozo minero, con el objetivo de que la historia de Asturias permanezca intacta. El mundo del terror gótico puebla también la colección, por ejemplo en «La Nueche del Home de Fueu», una historia sobre la investigación de unos asesinatos (cometidos por un hombre-lobo con atributos también vampíricos) en el ovetense campo de San Francisco, y donde el uso de una especie de armadura a vapor como mecanismo de protección ante la bestia convive con algún que otro debate filosófico-lingüístico en torno a la existencia del asturiano, la llegada del tren y con él del progreso, etc. De igual manera, y continuando con el imaginario *steampunk*, el lector encuentra también en la colección dispositivos tecnomecánicos de corte retrofuturista de gran tamaño, como colosales perforadoras utilizadas en contextos bélicos (en «El Furador de Mosaya», protagonizada por otro arquetipo habitual en el *steampunk*, un relojero) y calamares gigantes (el *kraken*

reconocible en los relatos de Jules Verne) artificiales en «O Gran Peludín», historia que presenta la singularidad de estar escrita en la *fala* de la zona de los ríos Eo-Navia, y donde encontramos referencias a localizaciones del occidente costero asturiano, como Luarca o Castropol, en un contexto de lucha entre el hombre y la bestia marina que nos retrotrae también al *Moby Dick* de Melville (1851). El relato que encontramos a continuación, «La Cuntadora», de Ana Pereira, merece una especial atención, tanto por el hecho de contar con una expansión narrativa en forma de novela como por el ejercicio de espejos identitarios que supone, ofreciendo la historia de una mujer que, en un entorno más o menos retrofuturista, ofrece consuelo a enfermos (básicamente mineros) a través de la lectura de historias, conflicto ético este que se ve traumáticamente suprimido mediante el «reseteo» de la protagonista, que se ve a sí misma como una suerte de dispensadora de «opio del pueblo», tras la constatación por el lector de hallarse ante un droide retrofuturista.

La industrialización en cuanto entorno alienante, deshumanizado y opresivo es asumida, como se ha apuntado, de forma recurrente a lo largo de la antología. En este sentido, el inicio de «La Pega» quizás sea uno de los ejemplos más paradigmáticos, creando una atmósfera, literal y metafórica, absolutamente dickensiana —«La xente de M taba demasiaio ocupao en preocupase polos pulmones de la ciudá como pa dase cuenta de que los suyos propios taben podres pol fumu de los estómagos industriales» (VV. AA., 2023a: 115)—, a partir de la cual el foco narrativo oscila entre la mirada de una pega o urraca, quien curioseosa desde el aire y observa la conversación entre dos hombres, y estos mismos, respecto a quienes se desvela, finalmente, su rol como diseñadores de animales autómatas, siendo la

pega uno más de estos, en un nuevo ejercicio de desmantelamiento ontológico que desposee de elementos orgánicos a uno de los protagonistas del relato, tal y como había sucedido con «La cuntadora». Avanzando en la antología llegamos hasta «La conseña del Supremu», donde una vez más el entorno bélico, al igual que en «El furador de Mosaya», da pie para la incorporación de toda clase de vehículos y artefactos de corte retrofuturista. Así, caminantes autómatas o carros de combate se sirven del imaginario de turbinas, calderas o manivelas para poblar la historia en términos tecnomecánicos, incorporando la pátina *steampunk* a través de la contextualización y el uso de los socorridos clichés, renunciando sin embargo al potencial filosófico de este género no mimético.

La penúltima historia de la antología, «El cantu del cisne», quintaesencia, por otra parte, el maridaje entre lo fantástico y lo especulativo tan reconocible en esta narrativa, a través de nuevo de una historia con tintes dickensianos, salpicada de humo y chimeneas. La historia nos enfrenta a un caso de venganza ante un episodio de tortura y violación. La protagonista, y su enigmático salvador, resultarán ser respectivamente una *xana* y un *busgosu* (este último con cuerpo de autómatas), criaturas estas del folclore asturiano, y pobladoras de ríos y bosques, que se ven sumergidas en un entorno de industrialización apocalíptica y decadente, en un ejercicio de estilo con una fuerte carga crítica desde la concienciación medioambiental. Por último, el volumen concluye con «Lalalí», cuento un tanto lírico y difuso, donde la historia de amor entre una bailarina y una chatarrera (relojera más bien) navega por una narración donde se produce cierta confluencia entre la figura del títere movido por hilos y el autómatas *steampunk*. El entorno, claramente industrializado, contribuye a la creación de una

atmósfera de cuento de hadas retrofuturista, donde la llegada de las doce de la noche parece resquebrajar un sortilegio, en función del cual buena parte de los protagonistas de la historia estarían accionados por agencialidades externas y misteriosas, no siendo realmente dueños de sus actos, lo que propicia la analogía entre la figura de la marioneta y la del robot.

4. Conclusiones

La antología en asturiano *L'horru de vapor* (VV. AA., 2023a) muestra una abigarrada mezcla de elementos (*krakens*, hombres-lobo, referencias de diversa índole al universo de Jules Verne, batallas de todo tipo con artefactos militares retrofuturistas, viajes en el tiempo, secuestros de personajes históricos del XIX, etc.) que permiten en última instancia evidenciar que los autores conocen los clichés y las referencias más obvias del género retrofuturista. A partir de ahí, y con mayor o menor grado de originalidad, los relatos muestran una impronta netamente asturiana, no solo desde el punto de vista lingüístico ya que el asturiano más o menos normativo convive con alguna muestra de la *fala* conaviega, sino también folklórico, con la reconocible presencia de personajes del folclore asturiano y, sobre todo, ideológico, con debates en torno al uso del idioma local, a la cuestión identitaria, etc. En este último sentido, el poder simbólico de la minería, la incipiente y desbocada industrialización y la revolución obrera aún presentes en el imaginario colectivo de hoy en día, desde una mirada de izquierdas, sacrifican todo esfuerzo por construir ucronías constructivas retrofuturistas ambientadas en el XIX, y con una reflexión social positiva, desde la mirada *steampunk*, en aras de una abierta crítica hacia las consecuencias medioambientales y personales de la industrialización sin

control, incidiendo en la contaminación, en la degradación social y en la explotación laboral (sobre todo en las minas), en cuanto inevitables daños colaterales de eso que hemos dado en denominar «progreso». Desde la mirada del imaginario *ochobrista*, y en este sentido es inevitable constatar en ocasiones las analogías para con el relato aún épico, hoy en día, de la revolución asturiana de octubre de 1934, *L'horru de vapor* es una auténtica *rara avis* dentro de la producción *steampunk*, y no solo por servirse de un idioma peninsular minoritario, sino por combinar la especificidad de la zona geográfica de referencia con los *leitmotivs* del universo retrofuturista, alternando entre los relatos de corte lírico, las evocaciones fantasiosas o las divagaciones filosóficas acerca de la propia noción de existencia, desde el prisma que proporciona el arquetipo del autómatas autoconsciente. En suma, la antología juega a revitalizar un género especulativo marginal, evidenciando no solo la ductilidad y las propias contradicciones internas del *steampunk*, sino la juventud y rebeldía de un idioma que se niega a desaparecer a través, entre otras, de estrategias «gamberras» como la que supone servirse de un género rabiosamente actual en cuanto fórmula reivindicativa dentro del panorama lingüístico peninsular.

Obras citadas

- ALFAYA, Jose F. (2012). «Spanish Steampunk 2012 AD», *Gatehouse Gazette*, 22: 24-28. <https://neverwasmag.com/2012/08/steampunk-in-spain/> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- BARILLIER, Étienne, y Raphaël COLSON (2014). *Tout le steampunk (avec la participation d'Arthur Morgan)*. Montélimar: Les Moutons électriques.

- BARRATT, Carolina Cason (2010). «Time Machines: Steampunk in Contemporary Art», *Neo-Victorian Studies*, 3.1: 167-188. <https://neovictorianstudies.com/article/view/254/243> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- BEARD, David (2014). «A Rhetoric of Steam», B. Brummett (ed.), *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson: University Press of Mississippi, XIV-XXXII.
- BIRMINGHAM, Elizabeth (2014). «Antimodernism as the Rhetoric of Steampunk Anime. Fullmetal Alchemist, Technological Anxieties, and Controlling the Machine», B. Brummett (ed.), *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson: University Press of Mississippi, 61-79.
- BOYM, Svetlana (2001). *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- CALZÓN GARCÍA, José Antonio (2023). «Problemas y propuestas para una definición del *steampunk*», *Revista de Literatura*, 85.169: 27-52. <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2023.01.002> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- CONTE IMBERT, David (2011). «El mundo de las ciudades oscuras, de Schuiten y Peeters: una topología de la desubicación», *Ángulo Recto. Revista de Estudios sobre la Ciudad como Espacio Plural*, 3.2: 247-277. https://doi.org/10.5209/rev_ANRE.2011.v3.n2.37588 (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- COSTAS, Leticia (2016). *Jules Verne e a vida secreta das mulheres planta*. Vigo: Xerais.
- _____ (2018). *A balada dos unicornios*. Vigo: Xerais.
- DONOVAN, Art (2013). *The Art of Steampunk*. East Petersburg: Fox Chapel Publishing Company.
- FERRARI NUNES, Mônica Rebecca, y Marco Antonio BIN (2018). «Retrofuturismo, espaço e corpomídia: *steampunk* e a memória do futuro», *Revista Famecos. Midia, Cultura e Tecnologia*, 25.2: 1-21. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2018.2.29017> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- FONT-AGUSTÍ, Jordi (2011). *La febre del vapor*. Lleida: Pagès editors.
- GADAFALCH, Antoni (2015). *Steampunk. Visions d'un autre futur. 31 portraits d'artistes à travers le monde*. Chine: Le pré aux clercs.
- GARCÍA COSTA, Joana (2013). «*Steampunk*»: *Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- GIBSON, William, y Bruce STERLING (1990). *The Difference Engine*. London: Victor Gollancz Ltd.
- GOH, Jaymee (2009). «On Race and Steampunk», *Steampunk Magazine*, 7: 16-21.
- GROSS, Cory (2007). «A History of Misapplied Technology», *Steampunk Magazine*, 2: 54-61.
- GUFFEY, Elizabeth E. (2006). *Retro. The culture of revival*. Wiltshire: Reaktion Books.
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo (2005). «*Steampunk* romántico», A. Notario Ruiz (ed.), *Contrapuntos estéticos*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 121-134.
- 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://doi.org/10.15368/forum.2015v7n1.5> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- LARAWAY, David (2013). «Back to the future: Salvador Allende's Steampunk Chile», *A Contracorriente. A Journal on Social History and Literature in Latin America*, 11.1: 152-169. <https://acontracorriente.chass.ncsu.edu/index.php/acontracorriente/article/view/708> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- MANCEBO ROCA, Juan Agustín (2022). «El retrofantástico en el cine de Karel Zeman», M.-P. Martínez, F. Mateu y M. Herrero Herrero (eds. y coords.), *Retrofantástico. Perspectivas de un pasado imaginado*. Alicante: Cinestesia, 109-121.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013). «El retrofuturismo literario». En torno a *Steampunk: antología retrofuturista*», *Hélice. Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*, 11.2: 64-72. https://www.revistahelice.com/revista/Helice_2_vol_II.pdf (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- (2019-2020). «La ucronía en España: las dos primeras novelas del ciclo de *Tinieblas*, de Eduardo Vaquerizo, en su contexto literario», *Hélice. Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*, v.2: 59-74. https://www.revistahelice.com/revista_textos/n_27/Helice%2027%202019%20Oto%3b1o-Invierno%20MARTIN%20RODRIGUEZ%20LA%20UCRONIA%20EN%20ESPA%c3%91A.pdf (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- 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://doi.org/10.1590/2316-40184813> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- MEIRELES DA SILVA, Alexander (2020). «Entendendo o presente pelo passado: o steampunk de *A alcova da morte* como resgate de tradição da ficção científica brasileira», *Abusões*, 11.11: 256-287. <https://doi.org/10.12957/abusoes.2020.46469> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- (2023). «Muito além do cyberpunk: reflexões sobre a ficção retrofuturista», *Literartes*, 18: 120-142. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9826.literartes.2023.196188> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- MELVILLE, Herman, (1851). *Moby-Dick; or, The Whale*. New York: Harper & Brothers.
- NANDORFY, Martha J. (2001). «La literatura fantástica y la representación de la realidad», D. Roas (comp.), *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros, 243-264.
- ONION, Rebecca (2008). «Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice», *Neo-Victorian Studies*, 1.1: 138-163. <https://neovictorianstudies.com/article/view/314/301> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- PALMA, Félix J. (2014). «El mapa de los mapas», Conferencia plenaria impartida en el Congreso Internacional «Figuraciones de lo insólito en las literaturas española e hispanoamericana», Universidad de

- León. [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/4374/F % c 3 % 8 9 L I X % 2 0 J . % 2 0 PALMA.%20EL%20MAPA%20 DE % 2 0 L O S % 2 0 M A P A S . pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/4374/F%20c%203%208%209%20L%20I%20X%20J.%20PALMA.%20EL%20MAPA%20DE%20LOS%20MAPAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- PEGORARO, Éverly (2012). «Steampunk: as transgressões temporais negociadas de uma cultura retrofuturista», *Cadernos de Comunicação*, 16.2: 389-400. <https://doi.org/10.5902/2316882X8236> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- PERSCHON, Mike Dieter (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Edmonton: University of Alberta.
- PHO, Diana M. (2016). «Punking the Other. On the Performance of Racial and National Identities in Steampunk», R. A. Bowser y B. Croxall (eds.), *Like Clockwork. Steampunk: Pasts, Presents, and Futures*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press, 127-152.
- 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://doi.org/10.5038/2167-6577.5.2.2> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- PRIETO HAMES, Pablo (2017). *La nostalgia de lo imposible: steampunk, ucronía y postmodernidad*. Córdoba: Editorial Universidad de Córdoba.
- PUND, Heather (2007). «On the ‘Validity’ of Steampunk», *Steampunk Magazine*, 3: 34-35.
- QUERO, Xavi (2016). «Steampunk: el futurisme vuitcentista», *Quadern de les idees, les arts i les lletres*, 203: 1-6. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7577221.pdf> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- REDWOOD, Steve (2008). «Volateros, teleaudios y steampunk en Madrid: *Danza de tinieblas*, de Eduardo Vaquerizo», *Hélice. Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*, 10: 33-34. https://www.revistahelice.com/revista/Helice_10.pdf (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- REYNOLDS, Simon (2011). *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber.
- ROAS, David (2011). *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid: Páginas de Espuma.
- ROLAND, Paul (2014). *Steampunk. Back to the Future with the New Victorians*. Harpenden: Oldcastle Books.
- ROYERE, Juliette (2020). *Uchronie de la liberté: les romans steampunk français et l'émancipation féminine*. Lyon: Université de Lyon.
- SÁNCHEZ ÁLVAREZ, Paula (2018). *El género steampunk: contextualización e implementación artística en un cortometraje*. Elche: Universidad Miguel Hernández.
- SANCHO VILLAR, Antonio (2015). *Entre el steampunk y el hibridismo: Danza de tinieblas*, de Eduardo Vaquerizo. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- SAX, David (2016). *The Revenge of Analog. Real Things and Why They Matter*. New York: Public Affairs.

- SOARES CHAVES, Jayme (2019). «Ficção científica retrofuturista e fantasma brasileiro», *Études Romanes de Brno*, 40.2: 101-119. <https://doi.org/10.5817/ERB2019-2-9> (Acceso: 7 de octubre de 2024).
- STERLING, Bruce (2009). «The User's Guide to Steampunk», *Steampunk Magazine*, 5: 30-33.
- 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: University Press of Mississippi, 19-37.
- TAYLOR, Mary Anne (2014). «Liberation and a Corset. Examining False Feminism in Steampunk», B. Brummett (ed.), *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson: University Press of Mississippi, 38-60.
- VANDERMEER, Jeff, y Desirina BOSKOVICH (2014). *The Steampunk User's Manual*. New York: Abrams Image.
- _____, y Selena J. CHAMBERS (2011). *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image.
- VERNE, Jules (1865). *De la Terre à la Lune. Trajet direct en 97 heures 20 minutes*. Paris: Pierre-Jules Hetzel.
- _____. (1872). *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*. Paris: Pierre-Jules Hetzel.
- VV. AA. (2013). *Steampunk cinema. Un repaso a las 25 mejores películas steampunk de la historia*. España: Tyrannosaurus Books.
- _____. (2023a). *L'horru de vapor*. Uviéu: Radagast.
- _____. (2023b). *Vapor negre. Barcelona steampunk 1911*. Barcelona: Clandestina.
- _____. (2024). *L'horru máxicu*. Uviéu: Radagast.
- WRIGHT, Jaime (2014). «Steampunk and Sherlock Holmes. Performing Post-Marxism», B. Brummett (ed.), *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson: University Press of Mississippi, 94-114.