



## EL REQUIEBRO DE LA REFERENCIALIDAD EN EL HORIZONTE *STEAMPUNK*: A VUELTAS CON SU CARACTERIZACIÓN

José Antonio Calzón García 

*Universidad de Cantabria*

**RESUMEN:** El artículo analiza la caracterización del *steampunk* y su problemática a partir del protagonismo otorgado a los criterios semánticos y referenciales en el análisis de la literatura no mimética. Para ello, reflexiona sobre la noción de ucronía y su adecuación a distintos ejemplos de obras *steampunk*, antes de ofrecer una propuesta de análisis de corte temático centrada en el protagonismo del artefacto tecnomecánico —y en la relación afectiva y fetichista con él— inspirado en la primera revolución industrial como rasgo definitorio del género.

**PALABRAS CLAVE:** *steampunk*, referencialidad, objeto, literatura no mimética, ucronía

### The Crack of Referentiality on the Steampunk Horizon: Around With Its Characterization

**ABSTRACT:** This article analyzes the characterization of steampunk and its problems based on the prominence given to semantic and referential criteria in the analysis of non-mimetic literature. To this end, the text reflects on the notion of uchronia and its adaptation to different examples of steampunk works, before offering a thematological analysis proposal focused on the prominence of the techno-mechanical artifact—and on the affective relationship and fetishistic with it—inspired by the First Industrial Revolution as a defining feature of the genre.

**KEYWORDS:** steampunk, referentiality, object, non-mimetic literature, uchronia

### La fissure de la référentialité à l'horizon du *steampunk* : autour de sa caractérisation

**RÉSUMÉ :** L'article analyse la caractérisation du *steampunk* et ses problèmes à partir de l'importance accordée aux critères sémantiques et référentiels dans l'analyse de la littérature non mimétique. À cette fin, il réfléchit à la notion d'uchronie et à son adéquation à différents exemples d'œuvres *steampunk*, avant de proposer une proposition d'analyse thématique centrée sur la prééminence de l'artefact techno-mécanique — et la relation affective et fétichiste avec lui — inspiré par la première révolution industrielle comme caractéristique déterminante du genre.

**MOTS-CLÉS :** *steampunk*, référentialité, objet, littérature non mimétique, uchronie

1. INTRODUCCIÓN. EL *STEAMPUNK* HOY: RASGOS Y DIFICULTADES DE CATEGORIZACIÓN

Cuando Luckhurst (2005, pp. 212-213) o Seed (2005, p. 217), en sus amplísimos repasos a la historia de la ciencia ficción, apenas destinaban unas pocas líneas para aludir, de manera directa o indirecta, a un género, el *steampunk*, que, solo tres años más tarde (LaFerla, 2008), consignaba 1,9 millones de entradas en los motores de búsqueda de Internet —cifra extendida en el momento de escribir estas páginas a más de 54 millones—, parecían ser incapaces de prever el impacto y desarrollo de un fenómeno no exclusivamente narrativo que, desde su surgimiento en los años 80 del pasado siglo,<sup>1</sup> ha planteado no pocos problemas en torno a su conceptualización. Así, esa pátina general, en virtud de la cual nos hallaríamos, en un extremo, ante una suerte de relato de corte neovictoriano, donde se nos ofrece una sociedad —generalmente inglesa— “alternativa en la cual la tecnología ha llegado a cotas más altas de las que realmente tuvieron lugar en aquella época”, en virtud de la cual “la fuente de energía principal continuará siendo el carbón y la parte mecánica primará en cualquier avance tecnológico sobre la electrónica” (Moreno, 2010, p. 264),<sup>2</sup> y en el otro —mucho más laxo— frente a una “retro-speculative aesthetic which transforms a variety of multi-genre narratives, combining Victorian ideals with a post-modern zeitgeist” (Esser, 2014, p. 18), no parece solucionar el problema de la definición. Tampoco ayudan las recientes dudas acerca del carácter netamente *steampunk* de varios de los textos o autores —Tim Powers, entre otros— considerados hasta no hace mucho como referentes fundacionales del género (Perschon, 2012, pp. 37, 72, 87 y 91; Perschon, 2016, pp. 155 y 170), o la naturaleza correosa y maleable de un género machaconamente posmoderno (Conte Imbert, 2011, p. 268), que bebe del pastiche, la intertextualidad y el guiño autorreferencial, con frecuencia, como señas de identidad.

Surgido terminológicamente en 1987 —a partir de una broma literaria urdida por Kevin W. Jeter—,<sup>3</sup> el *steampunk* ha aglutinado una serie de *topoi* o motivos —a saber, zepelines, globos aerostáticos, engranajes, autómatas, máquinas a vapor, relojes *skeleton*, gafas *goggles*, accesorios de latón... (Barratt, 2010, p. 175)— utilizados libérrimamente a gusto del consumidor, lo que ha devenido en “an intense semantic and philosophical battleground, albeit one whose combatants have little time for or interest in their opponents”, y donde los prescriptivistas —defensores del esencialismo del género, heredero del espíritu de los textos

---

<sup>1</sup> Para un repaso histórico del desarrollo del *steampunk*, así como de sus principales hitos, aconsejamos, entre otros, Bowser y Croxall (2010, pp. 12-15), Pund (2007), Janicz (2010) o García Costa (2013, pp. ii-iv).

<sup>2</sup> Véanse también, por ejemplo, las reformulaciones de Pho (2019, p. 118), LaFerla (2008), Csicsery-Ronay (2008, p. 108) o Smith (2013, pp. 13 y 36).

<sup>3</sup> En efecto, corría el año 1987 cuando Kevin W. Jeter, en respuesta a una reseña de Faren Miller, en el número de abril de la revista *Locus* (Klaw, 2015, p. 349), medio en serio, medio en broma, inventaba un término para aludir a una nueva corriente narrativa en la que incluía a Tim Powers, a James P. Blaylock y a sí mismo: “Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective for Powers, Blaylock and myself. Something based on the appropriate technology of that era; like ‘steampunks’, perhaps...” (Usher, 2011).

de los 80— se oponen al enfoque descriptivista —de corte más pragmático y que busca un acuerdo de mínimos, en consonancia con el devenir del *steampunk* en las últimas décadas— (Nevins, 2011, p. 513), en una polémica sin fin, hasta el día de hoy. A esto se suma que su propia definición —sin tener aún claro cuán útil pueda ser— se ve desafiada por la aproximación o el sesgo cultural del investigador (Perschon, 2012, p. II), lo que nos enfrenta a un “catchy term” (Carrott y Johnson, 2013, p. 14) enfangado, de igual manera, en el debate acerca de su inclusión dentro del género fantástico —como consecuencia de la ruptura de la verosimilitud racional o empírica— (Hall y Gunn, 2014, p. 4) o de la ciencia ficción (Langer, 2011, p. 166), encrucijada de la que se sale con frecuencia defendiendo una doble e inestable pertenencia del *steampunk* a ambas categorías, fruto de la confluencia de la lógica de la primera con el paradigma epistemológico de la segunda (Conte Imbert, 2011, p. 264), rompiendo así fronteras a través del uso de etiquetas como la de “technofantasy” o “science fantasy” (Esser, 2018, p. 1; Perschon, 2012, pp. II y 176). De este modo, el *steampunk* navega por las inciertas aguas de la indefinición conceptual y terminológica, al menos hasta el día de hoy.

## 2. LOS CRITERIOS REFERENCIALES COMO PIEDRA DE TOQUE DE LA LITERATURA (NO) MIMÉTICA

A la hora de caracterizar la denominada literatura (no) mimética, parece una absoluta obviedad recurrir al uso de criterios de naturaleza semántica o referencial para su diferenciación. Así, y al margen de quienes inciden en que el género fantástico y la ciencia ficción, *de facto*, no plantean diferenciaciones desde el punto de vista de la ficción literaria (Moreno, 2010, p. 74),<sup>4</sup> lo cierto es que, en lo tocante al primero, la apropiación particular que este hace de la realidad (Guhl, 2001, p. 52) parte de una concepción de lo real y lo literario como dos sistemas convencionales relacionados desde la transgresión (Campra, 2001, pp. 154 y 189), llevando a cabo una labor de crítica del universo de la representación anclado en el texto mimético (Bozzetto, 2001, p. 224). De este modo, lo fantástico acabaría por verse configurado por su relación intertextual “con ese otro discurso que es la realidad, entendida siempre como una construcción cultural” (Roas, 2011, p. 9), que pauta lo que sería concebido como “imposible y traumático” desde el punto de vista de aquello que hemos dado en llamar “la realidad cotidiana” (Moreno, 2010, p. 92). De este modo, en suma, el hecho/texto fantástico ha de transgredir el mundo real y sus leyes, abriéndonos la mente a “una realidad diferente e incomprensible” (Roas, 2001, pp. 7-9), en relación antinómica con el mundo empírico (Steimberg, 2016, pp. 112).

---

<sup>4</sup> Díez (2008, p. 5), a este respecto, considera a la ciencia ficción como literatura fantástica 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 en el futuro conforme a las leyes físicas o sociales que conocemos”.

Lo cierto es que, al margen de que apliquemos criterios estrictamente semánticos o de naturaleza más o menos epistemológica,<sup>5</sup> ontológica,<sup>6</sup> o incluso pragmática,<sup>7</sup> parece imposible escapar del ámbito de lo referencial a la hora de definir, o describir, el género fantástico, siempre en oposición o contraste con la idea de realidad.

Otro tanto parece darse cuando hablamos de la ciencia ficción, donde, a pesar de la relación ambivalente de esta con el universo extraliterario —Guhl (2001, p. 52) habla de una evolución del género desde el escapismo hasta una ubicación privilegiada desde donde tomar “distancia para permitir observar, recrear y hasta criticar la realidad”—, volvemos de nuevo a encontrar el grado de correspondencia para con el mundo conocido como criterio de categorización y análisis. Así, desde el “desajuste” respecto a la realidad posible (Hesles Sánchez, 2013, p. 76) hasta la “especulación imaginativa” (Mociño González, 2011, p. 43), pasando por la creación de mundos posibles (Steimberg, 2016, p. 38) o por la relación con lo imposible, lo sobrenatural y lo extraordinario (López-Pellisa, 2018, p. 11; Moreno, 2010, p. 106), la distancia, o la perspectiva, que se establece desde lo textual a lo extraliterario marca, una vez más, la mirada del género. También aquí tienen cabida, como veíamos anteriormente, aproximaciones de corte más epistemológico,<sup>8</sup> pragmático<sup>9</sup> u ontológico —en la medida en que no se resquebraja “ninguna estructura del universo” (Moreno, 2010, p. 88), “a base de efectos de realidad” (Bellemin-Noël, 2001, p. 109)—<sup>10</sup>, pero siempre desde una mirada puesta en el marco referencial, y en su mayor o menor adecuación a la realidad que conocemos.

Con lo hasta aquí expuesto cabe preguntarse si la investigación en torno a la literatura no mimética ha acabado por verse por sí misma abocada a un *cul-de-sac* al que ya la crítica tradicional la había encaminado, otorgando al criterio referencial un estatus taxonómico privilegiado para diferenciar las dos literaturas —esto es, la realista y la “otra”— y, en consecuencia, la “buena” de la “mala”, en consonancia —en el caso español— con el magisterio de Ramón Menéndez Pidal o Federico Carlos Sainz de Robles (Martín Rodríguez, 2018, p. 108), y de todos aquellos que crearon un férreo vínculo entre la autodenominada “idiosincrasia española” y el arte realista, demonizando así toda clase de creación artística no

---

<sup>5</sup> Torres Rabassa (2015, p. 201) habla de “otra forma de razón y de otro orden de los pensamientos” en el ámbito de lo fantástico, mientras que Rodríguez Hernández (2009-2010) cifra la transgresión en una ruptura de la “coherencia epistemológica de lo narrado”.

<sup>6</sup> Roas (2001, p. 26) alude a la inserción de una nueva realidad, superpuesta, sobre la cotidiana, en el artefacto fantástico, y Campra (2001, p. 153) y Reisz (2001, p. 194) consideran que lo que se produce es un cuestionamiento, o una negación, de la propia idea de realidad.

<sup>7</sup> Basta con echar un vistazo a la actitud de lectura mencionada por Campra (2008, p. 195), o a la celeberrima vacilación del receptor desarrollada por Todorov (1982, pp. 34, 41-43).

<sup>8</sup> Martín Rodríguez (2016, p. 31) habla de la creación de un mundo posible que dé la impresión de ser “racionalmente verosímil y coherente de acuerdo con los métodos y prácticas de cualquiera de las distintas (seudo)ciencias [...] de cuyas hipótesis y teorías procede [...] el universo conceptual de la obra”.

<sup>9</sup> En palabras de Moreno (2010, p. 83), el lector encuentra en la ciencia ficción un hecho imposible en la actualidad, pero aceptado como (im)probable.

<sup>10</sup> A este respecto, véase también, entre otras, la aproximación de Suvin (1979, p. 7-8).

mimética.<sup>11</sup> La pregunta, a estas alturas, es: ¿hasta qué punto los criterios referenciales han acabado por convertirse en un apriorismo —en ocasiones sin una base filosófica suficientemente contrastada— para el análisis y el estudio de la ciencia ficción o el género fantástico, y en qué medida es posible plantear otros enfoques, en consonancia con aproximaciones analíticas no necesariamente semánticas?

### 3. LA SINGULARIDAD SEMÁNTICA DE LO NO MIMÉTICO Y SU CUESTIONAMIENTO DESDE ALGUNOS DEBATES FILOSÓFICOS

Al margen de que los estudios sobre lo no mimético han asentado hace ya tiempo la convicción de que la realidad no es más que “una construcción arbitraria (y por lo tanto subjetiva), elaborada e institucionalizada por una comunidad” (Torres Rabassa, 2015, p. 146), las últimas décadas han asistido al desarrollo de diversos debates filosóficos —por lo que nos concierne, sobre todo de naturaleza epistemológica y ontológica— que han acabado por desestabilizar la noción de realidad en contraposición a “algo” más. Dos son las posiciones encontradas en las que pretendemos centrarnos. Por un lado, la de quienes adoptan una postura kantiana extrema, que define la objetividad no en referencia al objeto en sí mismo, sino en relación con la posible universalidad de un juicio objetivo, y que plantea problemáticas como la del correlacionismo —¿cómo podemos entender el significado de un enunciado científico sobre una manifestación del mundo supuestamente anterior a cualquier forma humana de relación con el universo? (Meillassoux, 2008)— o la de los filósofos constructivistas, para quienes la naturaleza —en todas sus manifestaciones— es un espejo de procesos mentales en conflicto que otorgan sentido al mundo a través del discurso (Goodman, 1995, pp. 44, 60 y 74), vinculando así la noción de “verdad” a un determinado marco referencial donde la línea divisoria entre juicios artísticos y científicos se desdibuja (Goodman, 1990, pp. 19 y 188). Y, por otra parte, en abierta beligerancia para con la herencia del pensamiento kantiano, tendríamos recientes corrientes críticas con el antropocentrismo de la filosofía, como la del realismo especulativo y la ontología orientada a objetos (OOO) —sustentadas en la suposición de que no podemos distinguir entre las propiedades que pertenecen a un objeto y aquellas que pertenecen al acceso subjetivo al objeto (Willems, 2017, p. 21), cuestionando la posición privilegiada del ser humano y de su conocimiento de la realidad respecto a otras materialidades y subjetividades (Harmann, 2015)—, que acaban por establecer una relación de equidad ontológica entre todos los objetos —físicos, mentales, imaginarios...—, no mediada por el sujeto, borrando así el límite entre la realidad ideal y la física (Harmann, 2015, p. 145).<sup>12</sup> Entre una y otra postura encontraríamos

<sup>11</sup> Entre los muchos autores que han tratado esta cuestión sugerimos, entre otras, las reflexiones de Sánchez Trigos (2018, p. 313), Moreno y Pérez (2017, p. 218), Roas y Casas (2008, p. 29) o Barella (1994, p. 11), por citar algún ejemplo.

<sup>12</sup> Por limitaciones de espacio no entramos aquí a valorar las diferencias de matiz con otras escuelas más o menos cercanas al realismo especulativo, como es el caso del nuevo realismo, la cual incide en el

orientaciones de corte relativista, como la de Rorty (1991 y 1996), quien ve imposible el acceso a una noción de verdad que habría de existir independientemente de la mente humana, defendiendo un giro narrativo de la teoría del conocimiento que encontraría en el arte —y en particular en la literatura— un referente gnoseológico equiparable al que antes conformaban la religión, la ciencia o la filosofía.

Si algo podemos entresacar de estos debates es que la diferenciación entre sujeto, objeto y discurso —clave para poder hablar de literatura (no) mimética, en la medida en que esta presupone la noción de realidad— ha pasado a convertirse en un apriorismo que lastra, en ocasiones, las caracterizaciones de diversas (sub)tipologías que podemos encontrar en estos ámbitos, impidiéndonos avanzar en el estudio de, como veremos en el caso del *steampunk*, categorías respecto a las cuales la utilización de criterios semánticos —aquí, entre otras, podríamos encontrar diversas reformulaciones de la teoría de los mundos posibles (Moreno, 2010, p. 205; Bruner, 2004, p. 54; Lumbreras, 2023, p. 23; Rodríguez Pequeño, 2008, p. 127) aplicada a la literatura (no) mimética— ha tenido tradicionalmente un peso muy destacado. En particular y en lo que a nosotros concierne, este débito se vuelve crucial en el caso de la ucronía, en muy estrecha imbricación con la producción retrofuturista.<sup>13</sup>

#### 4. ¿ES EL *STEAMPUNK* REALMENTE UNA UCRONÍA?

La asunción generalizada de que las ucronías<sup>14</sup> plantean hipótesis plausibles, a partir de un hecho divergente —o, en palabras de Suvin (1983, p. 149), un “alternative locus”— que conlleva una bifurcación desde el punto de vista histórico, aunque manteniendo “cierta coherencia con las reglas impuestas por el propio pasado” (Moreno, 2010, p. 258), supone plantear la pregunta contrafactual del “What if...?”, que implica a su vez la creación de una falsa —aunque verosímil— relación causal a modo de desencadenante de la historia.<sup>15</sup> Este

---

hecho de que el objeto es independiente de los esquemas conceptuales del sujeto, y de la epistemología en general (Ferraris, 2012, p. 51), lo que lleva a la conclusión de que los pensamientos sobre los hechos tienen el mismo derecho de existencia que los hechos sobre los que pensamos, en abierta oposición tanto con el materialismo como con el fisicalismo (Gabriel, 2020, pp. 14 y 37). Gabriel (2020, pp. 62 y 216) concluye, en este sentido, que por objeto hemos de entender todo aquello que aparece en algún campo de sentido y respecto a lo cual “podemos desarrollar pensamientos capaces de verdad”.

<sup>13</sup> En lo tocante a este artículo manejamos el término *retrofuturismo* como sinónimo del *steampunk*, aun a sabiendas de tratarse de una categoría más amplia, por ser este último el principal ámbito de aplicación del vocablo, más allá de otras producciones hasta el día de hoy de naturaleza más residual, como el dieselpunk o el teslapunk, por ejemplo. Para un análisis de los orígenes del término, véase Sánchez Álvarez (2018, p. 14).

<sup>14</sup> Para un repaso histórico del uso de la palabra *ucronía*, consúltese Murcia (2014, pp. 139-145).

<sup>15</sup> En lo que atañe a las diversas propuestas de clasificación de las ucronías, sugerimos el exhaustivo repaso de Lumbreras (2023), al que el autor incorpora su propia taxonomía, dividiéndolas en realistas —las cuales “no se separan de las convenciones del mundo del lector”—, proyectivas —donde la divergencia surge por “la existencia de un *novum* plausible para el

resquebrajamiento de la noción unidireccional del tiempo heredada de Newton y Kant, y que conlleva una visión especular del mundo (Murcia, 2014, p. 132), atenta contra nuestra visión experiencial de este, devolviéndonos a la definición tradicional del *steampunk* —sustentada en un universo alternativo de corte más o menos decimonónico donde determinados desarrollos energéticos y tecnomecánicos se habrían impuesto sobre otros— y al debate acerca de si, en sentido estricto, es dable considerar al género<sup>16</sup> como una ucronía.

Lo cierto es que, tanto desde la categoría más o menos amplia del retrofuturismo (Martín Rodríguez, 2013, p. 70) como desde la del *steampunk* (Martín Rodríguez, 2013, p. 66; Prieto Hames, 2016, p. 96; Brummett, 2014, p. 80), son abundantísimos los ejemplos y las referencias que consideran estos universos de corte más o menos *retro* como muestras de ucronías. Sin embargo, una profundización más pormenorizada en casos concretos permite abrigar serias dudas al respecto, a partir de una propuesta taxonómica que hemos dado en denominar “gradiente semántica” y que, de forma un tanto tosca, podría plantear las siguientes tipologías: a) obras en absoluta consonancia con el universo conocido, sin bifurcación temporal alguna, como *The Invention of Hugo Cabret* (Selznick, 2007) —donde el universo *steampunk* emana del fetichismo hacia los relojes y del protagonismo de los autómatas (Silva Cordeiro y Delácio Fernandes, 2016)—, o incluso la historia *protosteampunk* *Mike Mulligan and His Steam Shovel* (Burton, 1939), ambientada en los años 30 del pasado siglo; b) textos no ucrónicos, pero con incorporación de elementos —*novum*— en disonancia con el universo conocido, tal y como sucede con los viajes temporales en la célebre *El mapa del tiempo* (Palma, 2009); c) obras con ucronías verosímiles y sin componentes fantásticos, como *The Difference Engine* (Gibson y Sterling, 1990) o *Danza de tinieblas* (Vaquerizo, 2005), donde claramente la irrupción de un hecho diferencial altera el devenir de la historia, tal y como la conocemos; d) ucronías circulares, como *Bring the Jubilee* (Moore, 1953), donde, desde el punto de partida que marca la victoria confederada en la Guerra de Secesión norteamericana, el viaje en el tiempo del protagonista devuelve la historia, irónicamente, a la línea temporal del desarrollo de los acontecimientos tal y como los conocemos; e) ucronías con cierta presencia de elementos inverosímiles/fantásticos, como el *mash-up* *Android Karenina* (Winters y Tolstói, 2010) —el cual, dada su condición

---

receptor”— e imposibles —sustentadas sobre la noción de un mundo que nunca podría haber pasado—.

<sup>16</sup> Si bien ya lo hemos apuntado anteriormente, asumimos el *steampunk* como un género, a partir de la consideración de la obra literaria —y de todo acto discursivo— como realidad semiótica y pluridimensional desarrollada en un marco comunicacional donde la genericidad surge de la relación entre autor y destinatario (Schaeffer, 2006, pp. 56, 82 y 105) dentro de una determinada comunidad que interactúa (Altman, 1999, p. 169) asumiendo un pacto de ficción (Moreno, 2010, p. 68), y en consonancia con las nociones de “cultura de la convergencia” y de “prosumidor” de Jenkins (2008), según las cuales la comunidad de receptores de productos estéticos y narrativos desempeña un papel activo no solo en la conformación de las distintas categorías artísticas o literarias, sino también en la reelaboración de nuevos productos —mediante la perpetuación de unos patrones asumidos de forma más o menos (in)consciente—, a partir de dinámicas sustentadas en el pastiche, la reescritura, el *mash-up* o el *sampleado*.

de pastiche, adquiere también una naturaleza autorreferencial—, donde a la irrupción de alienígenas se suma la presencia de prácticas espiritistas, en un entorno de retrofuturismo dentro de la rusia zarista; f) obras con una creciente descontextualización respecto al universo referencial conocido, tal y como ocurre con el juego de rol *Castle Falkenstein* (Pondsmith, 1994), donde la época victoriana de corte *steampunk* queda desdibujada en un mundo cercano al *fantasy*, con la presencia de dragones y hadas; g) universos totalmente fantásticos, pero con elementos *steampunk* claramente reconocibles, como sucede en las recientes obras españolas *El orgullo del dragón* (Parente y Pascual, 2019) y *La historia triste de un hombre justo* (González Olmedo, 2022), o con el videojuego *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* (Mortimer, 2001); h) obras sin anclajes referenciales claros, como *Es war finster und merkwürdig still* (Turkowski, 2005), donde cuesta saber el grado de correspondencia entre el universo ofrecido en el álbum ilustrado y nuestro horizonte de conocimiento del mundo real, más allá de la existencia de viviendas o de individuos con aspecto antropomórfico, e i) producciones que, sin pertenecer al ámbito de la narrativa, son de imposible contextualización, a pesar del reconocimiento de una clara pátina *steampunk*, como ocurre con las pinturas de Vladimir Gvozdez (VanderMeer y Chambers, 2011, pp. 113) o con los diseños escultóricos de Tim Hawkinson y Arthur Ganson (Barratt, 2010, pp. 167 y ss.).

De toda esta compleja caracterización lo único que parece que puede concluirse es que la clásica adscripción del *steampunk* al ámbito de la ucronía —de nuevo a partir del uso de criterios semánticos y referenciales como fórmulas de categorización— plantea no pocos problemas, por la mayor presencia de excepciones que de ejemplos que confirmen el axioma de que nos hallamos ante obras que ofrecen un universo divergente, pero plausible, respecto a un marco temporal situado entre mediados del siglo XIX y las primeras décadas del XX.

##### 5. HACIA UNA PROPUESTA NO SEMÁNTICA PARA LA CARACTERIZACIÓN DEL *STEAMPUNK*: TEMATOLOGÍA DEL ARTEFACTO

La consideración del *steampunk* en cuanto discurso cultural y construcción retórica que permea las inquietudes posmodernas de las últimas décadas ha venido convirtiéndose en una estrategia para revitalizar los análisis en torno al género (Beard, 2014). Así, la potencialidad simbólica de la época victoriana no solo ha servido como fórmula identitaria para comunidades (Rivera, 2013; Garcia Costa, 2013, pp. 44 y 49) agrupadas en torno al fenómeno *fandom* o a eventos como los *cosplays* a través de una estética específica (Perschon, 2012, p. 64), sino como mecanismo para generar prácticas, memorias y teatralidades a través de un discurso crítico que reflexiona en torno a las nociones de género (Hall y Gunn, 2014, p. 7; Danahay, 2016, p. 124; Bergman, 2013) o imperio (Stimpson, 2014, pp. 20 y 24), y fundamentalmente acerca de la relación del sujeto con la tecnología, a través de estrategias de corte más o menos artesanal que acercan al individuo a las máquinas de maneras menos opacas y estandarizadas, y más físicas, táctiles y personalizadas (Sterling, 2009, p. 32; Sundén, 2015, p. 381; Tisera, 2020-2021, pp. 42-43). En efecto, es imposible —hasta donde hemos



podido contrastar fuentes directas e indirectas— encontrar tan solo un ejemplo de obra *steampunk* sin la presencia de algún tipo de dispositivo tecnomecánico de corte *retro* procedente, o heredero, de la primera revolución industrial.<sup>17</sup> Y es precisamente esa visión de la tecnología, y el deseo de regresar a “an age when [...] machines were visible, human, fallible, and, above all, accessible” (Onion, 2008, p. 145) lo que, entendemos, define al género, articulado en torno a la presencia de objetos sobre los cuales se desarrolla algún tipo de afectividad “inherente a la materialidad y a la factura manual”, que “funciona como un cuestionamiento hacia el principal modo de consumo actual basado en el veloz deshecho [*sic*] y recambio de productos iguales”, fortaleciendo una conexión “con los objetos, relacionada al logro, a la exclusividad y a la evocación del pasado” (Tisera, 2020-2021, pp. 32 y 40). El hombre, decía Baudrillard (2004, p. 28), está ligado a los objetos “con la misma intimidad visceral [...] que a los órganos de su propio cuerpo”, y de esos vínculos surgen unas narrativas personales (Carrott y Johnson, 2013, p. 32) con un valor identitario y evocador —y en ocasiones terapéutico (Baudrillard, 2004, p. 102)— que emanan de forma muy especial de las manufacturas (Norman, 2004, pp. 48 y 218) y del objeto antiguo (Baudrillard, 2004, p. 90), frente al objeto obsoleto y estandarizado contemporáneo, “sin memoria” (Manzini, 1992, p. 66).

La evolución del *steampunk* —al margen de su consideración en cuanto género— de categoría literaria a discurso cultural viene amparada en gran medida por su crítica continuada de la transformación del objeto industrial desde la perspectiva actual. No son pocos los especialistas, en este sentido, que lo vinculan con el espíritu del movimiento *Arts and Crafts* y con las figuras de John Ruskin y William Morris y su oposición a la desaparición de la figura del artesano —alienado, como obrero, dentro de los modos de producción industriales, monótonos y castradores de la creatividad— y del valor estético en las nuevas invenciones tecnomecánicas (Prieto Hames, 2016, p. 108), de las cuales, en última instancia, seríamos prisioneros (Morris, 2004, p. 80), por la dependencia que genera su naturaleza opaca. La ironía radica en que sean precisamente dispositivos derivados de la primera revolución industrial —o, en palabras de Mumford (1992, p. 174), de la fase paleotécnica, que tendría como momento culminante la Exposición Universal de Hyde Park de 1851— los que sirvan como referente simbólico para trasladar unas reivindicaciones de la época victoriana a la sociedad digital actual. Sin embargo, lo cierto es que el *steampunk* actualiza problemáticas ya denunciadas por Ruskin y Morris, entre otros, resignificando las reflexiones sobre la tecnología deshumanizada —desde la doble perspectiva del productor y del usuario—, su inaccesibilidad y la cultura del consumo, incluyendo en sus narrativas —o en sus elaboraciones llevadas a cabo por los *modders* o los artesanos— producciones inspiradas en la revolución industrial, pero subvertidas, a fin de incorporar una impronta original —marcada por la

---

<sup>17</sup> No obstante, y en aras de la verdad, recogemos aquí las dudas de Perschon (2016, p. 170) acerca de que *The Anubis Gates* (Powers, 1983), por ejemplo, pertenezca realmente al *steampunk*, si no fuera por el interés del propio Jeter —responsable, no lo olvidemos, de la invención del término— por incluir a Powers en la lista de autores. Aunque Perschon no alude a ello, en este caso nos hallamos ante una novela donde, ciertamente, lo tecnomecánico tiene una muy escasa presencia.

experiencia táctil, física y emocional—, que aleja al objeto de la fabricación en serie y de la estandarización (Sussman, 2011, p. 283).

Lo cierto es que el objeto contemporáneo, procedente de la revolución industrial, pareció ofrecer una fe en el futuro, y en sus creaciones, frustrada por la creciente complejidad e inaccesibilidad de estas, cada vez más emancipadas respecto al sujeto (Mumford, 1992, p. 24), ofreciendo así una especie de “automagia” (Norman, 2007, p. 38). Este componente casi esotérico de la tecnología moderna —léase aquí *smartphones*, iPads o portátiles— no haría sino retomar el concepto marxista del fetichismo de la mercancía, según el cual los productos de la mente humana “semejan seres dotados de vida propia, de existencia independiente, y relacionados entre sí y con los hombres. Así acontece en el mundo de las mercancías con los productos de la mano del hombre” (Marx, 1971, p. 38). De este modo, “las relaciones sociales que se establecen entre sus [los de los hombres] trabajos privados aparecen como lo que son [...] como relaciones materiales entre personas y relaciones sociales entre cosas” (Marx, 1971, p. 38), haciendo así de los objetos mercancías “cuya única finalidad era ser vendidas y contribuir al incremento de los beneficios” (Calvera, 2015, p. VII).

La fetichización del objeto, en el contexto *steampunk*, lejos de retomar el análisis marxista de los circuitos comerciales en entornos capitalistas, sirve para llevar a cabo una subversión de este, a partir de una fijación por el producto tecnomecánico que no solo se mantiene alejado por lo general de dinámicas economicistas —el *tinkerer*, inventor o científico raramente pone a la venta sus creaciones—, sino que manifiesta una íntima conexión más o menos afectiva y personal con su creador y/o usuario, reflejada a través de una casi patológica representación de sus partes y componentes. Si bien es verdad que ya se ha llevado a cabo algún repaso de la fetichización del objeto tecnomecánico, a partir de la presencia obsesiva de este —describiendo toda clase de manivelas, resortes y engranajes, con frecuencia teniendo como referente la figura del *tinkerer* o inventor—, en relatos *steampunk* (Calzón García, 2021, pp. 403-410),<sup>18</sup> es de destacar que siempre sobresalga, de forma muy marcada, el protagonismo del reloj y de su anatomía interna —a veces a través de la descripción de dispositivos *skeleton*— en buena parte de estas historias (Calzón García, 2021, pp. 404-409).<sup>19</sup> En este sentido, el valor simbólico del reloj mecánico está fuera de toda duda, como ya apuntaba Manzini (1992, pp. 188-189) al señalar su tradicional naturaleza duradera —“objetos que podían heredarse o que en cualquier caso podían acompañar durante toda una vida”—, frente a la obsolescencia del reloj actual: “el aspecto más significativo del reloj de plástico es el predominio de la imagen, y de su transitoriedad sobre la materialidad del objeto”.

<sup>18</sup> La lista de ejemplos es tan amplia —desde la máquina del tiempo de *El mapa del tiempo* (Palma, 2009) hasta las arpas de muñeca de *La historia triste de un hombre justo* (González Olmedo, 2022), pasando por las paleocomputadoras de *The Difference Engine* (Gibson y Sterling, 1990), los autómatas de *Las eternas* (Álvarez, 2012) o los vehículos a vapor de *Danza de tinieblas* (Vaquerizo, 2005)— que consideramos preferible remitir a algún repaso previo sobre la cuestión (Calzón García, 2021, pp. 404-409).

<sup>19</sup> Quizás los ejemplos paradigmáticos sean, entre otros, *The Invention of Hugo Cabret* (Selznick, 2007) o *Clockwork or All Wound Up* (Pullman, 1996).

De igual modo, Baudrillard (2004, pp. 23-24) llama también la atención sobre el sentido de la cronometría —y lo que conlleva de sujeción sociolaboral— en entornos (pos)capitalistas e industrializados. El reloj tradicional —surgido ya en el siglo XIV (Muensterberger, 1994, p. 167)—, de este modo, adquiere una doble dimensión crítica, al denunciar tanto la creciente obsesión por la medición del tiempo como la obsolescencia de artefactos tecnológicos contemporáneos —difícilmente reparables y de breve presencia en nuestras vidas—, mientras encarna al mismo tiempo una de las primeras formas del maquinismo/automatismo preciso en la civilización moderna (Mumford, 1992, pp. 29, 32, 77 y 151).

En resumen, el protagonismo del objeto tecnomecánico derivado de la primera revolución industrial —aunque resignificado en clave *retro*— en el universo *steampunk* no parece ofrecer dudas ni desde el punto de vista de la crítica ni desde el de la producción, ofreciéndose así como una alternativa tematólogica al protagonismo semántico de la ucronía —con más excepciones, como se ha visto, que argumentos— dentro del horizonte de la caracterización del género. En este sentido, el poder simbólico del objeto retrofuturista ofrece una enorme potencialidad crítica para subvertir la naturaleza obsolescente, estandarizada y críptica del objeto digital ultratecnificado, mientras se reflexiona acerca de la relación contemporánea del individuo con la máquina.

## 6. CONCLUSIONES

El *steampunk* ha venido ofreciendo una serie de desafíos anclados en las dificultades para su caracterización, a medida que ha ido evolucionando hacia un género más y más poliédrico, cada vez más alejado de las definiciones reduccionistas amparadas en clichés y lugares comunes procedentes de su imaginaria más recurrente. En este sentido, y puesto que es constatable su naturaleza fronteriza —a caballo entre la ciencia ficción y lo fantástico— dentro de la llamada literatura no mimética, la obviedad de que esta última sea estudiada la mayoría de las veces —desde el academicismo— a partir de criterios de naturaleza semántica lleva a la formulación de, al menos, dos preguntas: ¿en qué medida el protagonismo otorgado a lo referencial no ha contribuido a desprestigiar unos géneros demonizados ya precisamente por su supuesta relación antagónica, o diferencial, respecto a eso que hemos dado en denominar como “realidad”, siguiendo la estela de quienes se mofaban de la naturaleza escapista de la literatura proyectiva?, y ¿es filosóficamente sostenible establecer una relación de complementariedad entre lo real y “algo” más? Si bien la primera de las cuestiones parece casi adquirir la condición de una interrogación retórica, la segunda —desde posturas como el constructivismo, el realismo especulativo, etc.— plantea incómodas reflexiones en torno a si la idea de realidad no deja de ser un ejercicio de especulación epistemológica lastrado, o condicionado, por la tradición kantiana y la prelación otorgada por esta al rol del sujeto en cuanto observador. De cualquiera de las maneras, el cuestionamiento de los criterios semánticos o referenciales como fórmulas de análisis dentro de la literatura no mimética adquiere una especial relevancia en un caso como el del *steampunk*, caracterizado tradicionalmente como un ejercicio de ucronía —un “What would have happened if...?”— del

que, sin embargo, como hemos tenido oportunidad de constatar a partir de un gradiente de ejemplos progresivamente más y más alejados de lo que convencionalmente asumimos como realidad, es más fácil encontrar excepciones que confirmaciones entre su amplia lista de muestras.

Descartada la ucronía como rasgo diferenciador del *steampunk*, nuestra propuesta ha pasado por un enfoque de corte, diríase, más tematólogo, poniendo el dispositivo tecnomecánico de inspiración industrial y corte *retro* en el centro de la mirada. En este sentido, y desde el falsacionismo de Popper, no nos ha sido posible encontrar ni un solo caso, hasta este momento, de producciones categorizadas como *steampunk* en las que los artefactos derivados de los avances de la primera revolución industrial no tengan un especial protagonismo o una destacada presencia. Así pues, el *novum* del *steampunk* (Suvin, 1979) no sería tanto consecuencia de una divergencia temporal como del uso y la presencia fetichista de elementos tecnomecánicos ajenos con frecuencia a la producción industrial en serie —muchos de ellos son únicos y excepcionales— y a los circuitos comerciales —resulta poco frecuente su puesta en venta, dentro de las distintas historias—. Este uso del objeto industrial, no obstante, adquiere un guiño irónico por su aproximación escapista a la realidad ultradigitalizada actual, persiguiendo una fantasía tecnológica que nos permite huir del presente (Tisera, 2020-2021, pp. 42) y que nos refugia en la nostalgia (Boym, 2001), y en un sentimiento de pérdida que probablemente entronque con esa mirada decadentista de crisis y rechazo hacia la contemporaneidad (Uzcátegui Moncada, 2012, p. 158), asociando de algún modo el progreso actual y su deriva tecnológica con el mal (García Sánchez, 2015, pp. 27 y 29). De este modo, el *steampunk* parece jugar con la noción posmoderna de la hauntología, y de la persistencia de “fantasmas” o ausencias (Gómez Gabriel, 2020, p. 161), en un futuro que se nos ha dado como perdido y que contemplamos como un espectro —un “presente no presente”, en palabras de Derrida (1998, p. 20)— de lo que nunca llegó a ser (Fisher, 2018, pp. 15 y 44), a partir de una fe perdida en el futuro que el capitalismo y el modelo productivo burgués habrían prometido (Berardi, 2011, p. 17). El objeto, de este modo, detentaría el valor simbólico de la mirada nostálgica hacia un pasado que nunca fue —ofreciendo una imagen manierista de aquel y de la tecnología victoriana— y que acabó por ser sustituido por un presente que terminó de arrebatar nos cualquier tipo de relación duradera, afectiva, personal y no mediada con los artefactos.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTMAN, R. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute.
- ÁLVAREZ, V. (2012). *Las eternas*. Versátil.
- BARELLA, J. (1994). La literatura fantástica en España. *Anthropos*, (154-155), 11-18.
- BARRATT, C. C. (2010). Time machines: Steampunk in contemporary art. *Neo-Victorian Studies*, 3(1), 167-188. <https://neovictorianstudies.com/article/view/254/243>.
- BAUDRILLARD, J. (2004). *El sistema de los objetos* (F. González Aramburu, trad.). Siglo XXI.

- BEARD, D. (2014). A rhetoric of steam. En B. Brummett (ed.), *Clockwork rhetoric. The language and style of steampunk* (pp. XIV-XXXII). University of Mississippi.
- BELLEMIN-NOËL, J. (2001). Notas sobre lo fantástico (textos de Théophile Gautier). En D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico* (pp. 107-140). Arco/Libros.
- BERARDI, F. (2011). *After the future*. AK.
- BERGMAN, C. N. (2013). *Clockwork heroines: Female characters in steampunk literature*. Western Kentucky University.
- BOWSER, R. A., y CROXALL, B. (2010). Introduction: Industrial evolution. *Neo-Victorian Studies*, 3(1), 1-45. <https://neovictorianstudies.com/article/view/249/238>.
- BOYM, S. (2001). *The future of nostalgia*. Basic Books.
- BOZZETTO, R. (2001). ¿Un discurso de lo fantástico? En D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico* (pp. 223-242). Arco/Libros.
- BRUMMETT, B. (2014). Jumping scale in steampunk. One gear makes you larger; one duct makes you small. En B. Brummett (ed.), *Clockwork rhetoric: The language and style of steampunk* (pp. 80-93). University of Mississippi.
- BRUNER, J. (2004). *Realidad mental y mundos posibles: Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia* (B. López, trad.). Gedisa.
- BURTON, V. L. (1939). *Mike Mulligan and his steam shovel*. Houghton Mifflin.
- CALVERA, A. (2015). Introducción. El pensamiento de William Morris a través de las conferencias. En W. Morris, *Escritos sobre arte, diseño y política* (A. Calvera, introd., J. I. Guijarro, trad.; pp. I-X). Doble J.
- CALZÓN GARCÍA, J. A. (2021). El *steampunk* y su resignificación del objeto desde la óptica posmoderna. *Signa*, 30, 391-418. <https://doi.org/10.5944/signa.vol30.2021.26430>.
- CAMPRA, R. (2001). Lo fantástico: una isotopía de la transgresión. En D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico* (pp. 153-192). Arco/Libros.
- CAMPRA, R. (2008). *Territorios de la ficción: Lo fantástico*. Renacimiento.
- CARROTT, J. H., y JOHNSON, B. D. (2013). *Steampunking our future: An embedded historian's notebook*. O'Reilly.
- CONTE IMBERT, D. (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](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/27739/mundo_conte_AR_2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- CSICSERY-RONAY, I. (2008). *The seven beauties of science fiction*. Wesleyan University.
- DANAHAY, M. (2016). Steampunk and the performance of gender and sexuality. *Neo-Victorian Studies*, 9(1), 123-150. <https://neovictorianstudies.com/article/view/99/94>.
- DERRIDA, J. (1998). *Espectros de Marx: El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional* (J. M. Alarcón y C. de Peretti, trads.). Trotta.
- DÍEZ, J. (2008). Secesión. *Hélice: Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*, (10), 5-11.
- ESSER, H. (2014). Yesterday's tomorrows: Retrofuturist visions of London's alternative pasts in steampunk fiction. *The Literary London Journal*, 11(2), 18-34. <http://www.literarylondon.org/london-journal/autumn2014/esser.pdf>.
- ESSER, H. (2018). Re-assembling the Victorians: Steampunk, cyborgs, and the ethics of industry. *Cahiers Victoriens et Édouardiens*, (87), 1-18. <https://doi.org/10.4000/cve.3480>.

- FERRARIS, M. (2012). *Manifiesto del nuevo realismo* (J. Blanco Jiménez, trad.). Priadna.
- FISHER, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida: Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos* (F. Bruno, trad.). Caja Negra.
- GABRIEL, M. (2020). *Por qué el mundo no existe*. Pasado & Presente.
- GARCIA COSTA, J. (2013). 'Steampunk': *Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI* [Tesis de máster, Universidade Nova de Lisboa]. RUN. <https://run.unl.pt/bitstream/10362/11930/1/Steampunk%20Utopismo%20e%20Neovitorianismo%20nos%20s%20c%20a%20culos%20XX%20e%20XXI.pdf>.
- GARCÍA SÁNCHEZ, E. (2015). 'Tres novelas inmorales': *La estética decadente en Enrique Gómez Carrillo*. Universidad de Salamanca.
- GIBSON, W., y STERLING, B. (1990). *The difference engine*. Victor Gollancz Ltd.
- GÓMEZ GABRIEL, N. (2020). Espectropolítica: imagen y hauntología en la cultura visual contemporánea. *Contratexto*, (34), 153-176. <https://doi.org/10.26439/contratexto2020.n034.4871>.
- GONZÁLEZ OLMEDO, Á. (2022). *La historia triste de un hombre justo*. Red Key.
- GOODMAN, N. (1990). *Maneras de hacer mundos* (C. Thiebaut, trad.). Visor.
- GOODMAN, N. (1995). *De la mente y otras materias* (R. Guardiola, trad.). Visor.
- GUHL, M. (2001). Ciencia-ficción para niños "Made in América Latina". *CLIJ: Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 14(139), 49-57. [https://prensahistorica.mcu.es/es/catalogo\\_imagenes/grupo.do?path=2000628004](https://prensahistorica.mcu.es/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=2000628004).
- HALL, M. M., y GUNN, J. (2014). "There is hope for the future". The (dis)enchantment of the technician-hero in *steampunk*. En B. Brummett (ed.), *Clockwork rhetoric: The language and style of steampunk* (pp. 3-18). University of Mississippi. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781628460919.003.0002>.
- HARMANN, G. (2015). *Hacia el realismo especulativo* (C. Iglesias, trad.). Caja Negra.
- HESLES SÁNCHEZ, G. J. (2013). *El viaje en el tiempo en la literatura de ciencia ficción* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Docta Complutense. <https://docta.ucm.es/entities/publication/4176f3c9-c117-459e-abe2-93c5a9676cf2>.
- JANICZ, K. (comp.). (2010). *Steampunkopedia. analogue collection MMIII-MMX*. Efanazines. <https://efanazines.com/SAC/Steampunkopedia.pdf>.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida, trad.). Paidós.
- KLAW, R. (2015). La máquina del tiempo de vapor: un estudio de la cultura popular. En A. VanderMeer y J. VanderMeer (eds.), *Steampunk* (pp. 349-358). Edge Entertainment.
- LAFERLA, R. (2008, 8 de mayo). Steampunk moves between 2 worlds. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2008/05/08/fashion/08PUNK.html>.
- LANGER, J. (2011). *Postcolonialism and science fiction*. Palgrave MacMillan.
- LÓPEZ-PELLISA, T. (2018). Introducción: del inicio a la naturalización. En T. López-Pellisa (ed.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española* (pp. 9-46). Iberoamericana/Vervuert. <https://doi.org/10.31819/9783954877102-001>.
- LUCKHURST, R. (2005). *Science fiction*. Polity.
- LUMBRERAS MARTÍNEZ, D. (2023). Los mundos posibles de la ucronía: una proposición de subgéneros. *Impossibilia*, (25), 19-31. <https://doi.org/10.30827/impossibilia.252023.27118>.

- MANZINI, E. (1992). *Artefactos: Hacia una nueva ecología del ambiente artificial* (C. Ordóñez y P. Cattermole, trads.). Celeste.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, M. (2013). “El retrofuturismo literario”. En torno a *Steampunk: Antología retrofuturista*. *Hélice. Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*, 2(2), 64-72. [https://www.revistahelice.com/revista/Helice\\_2\\_vol\\_II.pdf](https://www.revistahelice.com/revista/Helice_2_vol_II.pdf).
- MARTÍN RODRÍGUEZ, M. (2016). Estudios sobre literatura especulativa. *Hélice. Reflexiones Críticas sobre Ficción Especulativa*, 3(6), 31-62. [https://www.revistahelice.com/revista/Helice\\_6\\_vol\\_III.pdf](https://www.revistahelice.com/revista/Helice_6_vol_III.pdf).
- MARTÍN RODRÍGUEZ, M. (2018). Narrativa 1990-1953. En T. López-Pellisa (ed.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española* (pp. 71-122). Vervuert/Iberoamericana. <https://doi.org/10.31819/9783954877102-003>.
- MARX, K. (1971). *El capital: Crítica de la economía política. Antología* (C. Rendueles, sel., M. Sacristán Luzón, trad.; vol. 1). Fondo de Cultura Económica.
- MEILLASSOUX, Q. (2008). *After finitude: An essay on the necessity of contingency*. Continuum.
- MOCIÑO GONZÁLEZ, I. (2011). Estudio comparado de la narrativa infantil de ciencia ficción en las literaturas gallega y portuguesa. *Ocnos*, (7), 43-55. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2011.07.04](https://doi.org/10.18239/ocnos_2011.07.04).
- MOORE, W. (1953). *Bring the Jubilee*. Ballantine.
- MORENO, F. Á. (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*. Portal. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/4cec99b6-afb4-4ba8-adff-28945d50b49e/content>.
- MORENO, F. Á., y PÉREZ, C. (2017). An overview of Spanish science fiction. *Science Fiction Studies*, 44(2), 216-228. <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.44.2.0216>.
- MORRIS, W. (2004). *Cómo vivimos y cómo podríamos vivir. Trabajo útil o esfuerzo inútil. El arte bajo la plutocracia* (E. Schindel, pról., F. Corriente Basús, trad.). Pepitas de Calabaza.
- MORTIMER, E. R. G. (2001). *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura*. Troika Games.
- MUENSTERBERGER, W. (1994). *Collecting: An unruly passion*. Princeton University.
- MUMFORD, L. (1992). *Técnica y civilización* (C. Aznar de Acevedo, trad.). Alianza.
- MURCIA, A. (2014). *El sentido de un comienzo: Pensamiento contrafactual, ucronía e imaginación histórica* [Tesis doctoral, Universidad Carlos III]. e-Archivo uc3m. [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/18884/tesis\\_murcia\\_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/18884/tesis_murcia_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- NEVINS, J. (2011). Prescriptivist vs. descriptivist: Defining steampunk. *Science Fiction Studies*, 38(3), 513-518. <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.38.3.0513>.
- NORMAN, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- NORMAN, D. A. (2007). *The design of future things*. Basic Books.
- ONION, R. (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>.
- PALMA, F. J. (2009). *El mapa del tiempo*. Alianza.
- PARENTE, I. G., y PASCUAL, S. M. (2019). *El orgullo del dragón*. Nocturna.
- PERSCHON, M. D. (2012). *The steampunk aesthetic: Technofantasies in a neo-Victorian retrofuture*. University of Alberta.

- PERSCHON, M. D. (2016). Seminal steampunk: Proper and true. En R. A. Bowser y B. Croxall (eds.), *Like clockwork. Steampunk: Pasts, presents, and futures* (pp. 153-178). University of Minnesota.
- PHO, D. M. (2019). Analog incarnations: Steampunk performance across time. *Neo-Victorian Studies*, 11(2), 118-152. <https://neovictorianstudies.com/article/view/41/39>.
- PONDSMITH, M. (1994). *Castle Falkenstein*. R. Talsorian Games.
- POWERS, T. (1983). *The Anubis gates*. Ace.
- PRIETO HAMES, P. (2016). La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk. *UcoArte. Revista de Teoría e Historia del Arte*, 5, 95-115. <https://doi.org/10.21071/ucoarte.v5i0.9555>.
- PULLMAN, P. (1996). *Clockwork or all wound up*. Double Day.
- PUND, H. (2007). On the “validity” of steampunk. *Steampunk Magazine*, (3), 34-35.
- REISZ, S. (2001). Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales. En D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico* (pp. 193-222). Arco/Libros.
- RIVERA, M. (2013). Steampunk: regreso al (retro)futuro. *Leer*, 29(245), 74-77.
- ROAS, D. (2001). La amenaza de lo fantástico. En D. Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico* (pp. 7-46). Arco/Libros.
- ROAS, D. (2011). *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*. Páginas de Espuma.
- ROAS, D., y CASAS, A. (2008). Introducción. En *La realidad oculta: Cuentos fantásticos españoles del siglo XX* (pp. 9-56). MenosCuarto.
- RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ, T. (2009-2010). La conspiración fantástica: una aproximación lingüístico-cognitiva a la evolución del género. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, (43). <https://biblioteca.org.ar/libros/151522.pdf>.
- RODRÍGUEZ PEQUEÑO, J. (2008). *Géneros literarios y mundos posibles*. Eneida.
- RORTY, R. (1991). *Contingencia, ironía y solidaridad* (A. E. Sinnot, trad.). Paidós.
- RORTY, R. (1996). *Consecuencias del pragmatismo* (J. M. Esteban Cloquell, trad.). Tecnos.
- SÁNCHEZ ÁLVAREZ, P. (2018). *El género steampunk: contextualización e implementación artística en un cortometraje* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Miguel Hernández de Elche]. RediUMH. <http://dspace.umh.es/handle/11000/6445>.
- SÁNCHEZ TRIGOS, R. (2018). Cine 1980-2015. En T. López-Pellisa (ed.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española* (pp. 301-326). Iberoamericana/Vervuert. <https://doi.org/10.31819/9783954877102-011>.
- SCHAEFFER, J.-M. (2006). *¿Qué es un género literario?* (N. Campos Plaza y J. Bravo Castillo, trads.). Akal.
- SEED, D (ed.). (2005). *A companion to science fiction*. Blackwell.
- SELZNICK, B. (2007). *The invention of Hugo Cabret*. Scholastic Press.
- SILVA CORDEIRO, M. B. da, y DELÁCIO FERNANDES, C. R. (2016). A invenção de Hugo Cabret: ilustração e cinema na literatura juvenil. *Anuário de literatura*, 21(2), 145-161. <https://doi.org/10.5007/2175-7917.2016v21n2p145>.
- SMITH, G. (2013). *Steampunk: The inner workings*. The University of Waikato.
- STEIMBERG, A. (2016). *La realidad bajo ataque: La resurrección de lo fantástico en la ciencia ficción ontológica de Philip K. Dick* [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura]. Dehesa. [https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/3884/4/TDUEX\\_2016\\_Steimberg.pdf](https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/3884/4/TDUEX_2016_Steimberg.pdf).



- STERLING, B. (2009). The user's guide to steampunk. *Steampunk Magazine*, (5), 30-33.
- STIMPSON, K. (2014). Victorians, machines, and exotic others: Steampunk and the aesthetic of empire. En B. Brummett (ed.), *Clockwork rhetoric: The language and style of steampunk* (pp. 19-37). University of Mississippi. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781628460919.003.0003>.
- SUNDÉN, J. (2015). Clockwork corsets: Pressed against the past. *International Journal of Cultural Studies*, 18(3), 379-383. <https://doi.org/10.1177/1367877913513697>.
- SUSSMAN, H. (2011). Steampunk at Oxford. *Victorian Literature and Culture*, 39(1), 278-284. <https://www.jstor.org/stable/41307864>.
- SUVIN, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction*. Yale University.
- SUVIN, D. (1983). *Victorian science fiction in the UK: The discourses of knowledge and of power*. G. K. Hall.
- TISERA, M. (2020-2021). Steampunk: análisis del carácter crítico de sus producciones objetuales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (119), 31-45. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi119.4292>.
- TODOROV, T. (1982). *Introducción a la literatura fantástica* (S. Delpy, trad.). Buenos Aires.
- TORRES RABASSA, G. (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*, 3(1), 185-205. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.164>.
- TURKOWSKI, E. (2005). *Es war finster und merkwürdig still*. Atlantis.
- USHER, S. (2011). *The birth of steampunk*. Letters of Note. <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>.
- UZCÁTEGUI MONCADA, L. B. (2012). La *Décadence* y el *Décadisme* en Francia: Origen y evolución de una concepción estética. *Núcleo*, 24(29), 155-178. <http://ve.scielo.org/pdf/nu/v24n29/arto7.pdf>.
- VANDERMEER, J., y CHAMBERS, S. J. (2011). *Steampunk Bible*. Abrams Image.
- VAQUERIZO, E. (2005). *Danza de tinieblas*. Minotauro.
- WILLEMS, B. (2017). *Speculative realism and science fiction*. Edinburgh University.
- WINTERS, B. H., y TOLSTÓI, L. (2010). *Android Karenina*. Quirk.

## NOTA SOBRE EL AUTOR

José Antonio Calzón García es licenciado en Filología Hispánica y en Antropología Social y Cultural y doctor por la Universidad de Oviedo. En la actualidad es profesor contratado doctor del Departamento de Filología de la Universidad de Cantabria. Anteriormente ejerció la docencia, entre otras instituciones, en la Universidad de Oviedo, en la Universidad Camilo José Cela, en la Universidad Internacional de La Rioja y en la Vilniaus Universitetas, así como en diversos institutos de enseñanza secundaria. Autor de más de medio centenar de publicaciones —entre artículos, monografías o capítulos de libros—, sus ámbitos principales de investigación abarcan la novela picaresca, la ciencia ficción, la narrativa posmoderna, la autoficción o la didáctica de la literatura no mimética.