

Maciej Molenda*

Nostalgia za wiekiem pary

Longing for the Age of Steam

Roughly around 2007, the popularity of steampunk aesthetics has risen unexpectedly. It has transformed from a subcultural niche into a pop culture trend, and nowadays it is attracting fans from all over the world. In addition, steampunk aesthetics has not only been used in literature, films, comic books, video games and fashion, but it has also become a lifestyle and a worldview inspired by the ideas of the Victorians. The author argues that the popularity of steampunk is the result of some kind of nostalgia shared by many consumers of popular culture. This nostalgia for the nineteenth century may result from the nature of today's technology or from the condition of contemporary society. This theory is greatly inspired by Solange Kiehlbauch's and Rebecca Onion's studies. Finally, the author outlines general characteristics of steampunk philosophy, basing on common opinions shared by fans of this aesthetic trend.

steampunk, nostalgia, Victorian era, retro, vintage, impact of technology

* Maciej Molenda — mgr; Instytut Kulturoznawstwa, Wydział Nauk Pedagogicznych i Historycznych,
Uniwersytet Wrocławski.

Adres kontaktowy: maciekm777@gmail.com

W obliczu gwałtownego zainteresowania steampunkiem na szeroką skalę, powstania społeczności fanów tego nurtu w wielu krajach na całym świecie i przesiąkania jego estetyką¹ różnych dziedzin sztuki i życia, można mówić o pewnego rodzaju fenomenie. Nie wykluczone, że jest to tylko tymczasowy trend, jakich w obrębie popkultury było już wiele, jednak warto się zastanowić, dlaczego od dosyć niedawna przeżywa on okres swojego rozkwitu, skoro jego narodziny – przynajmniej jako gatunku literackiego – sięgają mniej więcej początku lat osiemdziesiątych.

Kluczem do zrozumienia fenomenu popularności nurtu steampunkowego jest kategoria nostalgii. Badania prowadzone na tym polu oraz liczne deklaracje fanów steampunku potwierdzają, że wzrost zainteresowania estetyką steampunkową, a także pewnymi związanymi ze steampunkiem ideami, takimi jak DIY², jest wynikiem ulegania szczególnego rodzaju nostalgii za wiekiem XIX, zwłaszcza za czasem, który w Wielkiej Brytanii zapisał się w dziejach pod nazwą epoki wiktoriańskiej. Czynnikiem wzniecającym ową nostalgię są w głównej mierze względy estetyczne. Nostalgia za wiekiem pary jest nietypowa, gdyż odznacza się brakiem doświadczenia – odnosi się do przeszłości, której miłośnicy steampunku nigdy bezpośrednio nie doświadczyli. Fani tego nurtu tęsknią za epoką wiktoriańską dysponując jedynie zapośredniczoną wiedzą na temat tego okresu. Arjun Appadurai nazywa to zjawisko *nostalgia fotelową* (*armchair nostalgia*)³. Nie jest ona wynikiem ani jednostkowej empirii, ani zbiorowej historycznej pamięci. Obecnie jest to dość

¹ Estetyka steampunkowa nawiązuje do epoki wiktoriańskiej oraz do fikcji literackiej pierwszych pisarzy fantastyki naukowej. Jej charakterystycznym elementem jest retrofuturyzm, czyli połączenie estetyki retro z futurystycznymi koncepcjami. Estetyka ta odwołuje się do przeszłości historycznej, lecz dodaje też elementy niehistoryczne, nowoczesne oraz fantastyczne.

² DIY (*Do It Yourself*) to idea nakłaniająca do majsterkowania i własnoręcznego wytwarzania różnych przedmiotów. DIY jest pewnego rodzaju formą buntu wymierzonego w masowy rynek, który wytwarza produkty fabrycznie.

³ A. Appadurai, *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, przekł. Z. Pucek, Kraków: Universitas 2005, s. 118.

częste zjawisko. Wielu ludzi znajduje szczególne upodobanie, czy nawet fascynację, bardziej lub mniej odległymi okresami historycznymi. Pragną oni znaleźć się w rzeczywistości minionego czasu i utożsamiają się w jakiś wyobrażony sposób z żyjącymi wtedy postaciami. Towarzyszy temu przekonanie, że urodzili się w niewłaściwym momencie historycznym i że przeszłość była pod pewnym względem lepsza od teraźniejszości. Niezgoda na zastaną rzeczywistość i nadmierne zainteresowanie światem wyobrażonym może mieć charakter eskapistyczny. Nostalgicy mogą podejmować wysiłki utrzymania przy życiu przeszłości⁴. Uwidacznia się to na przykład w praktykach kolekcjonerskich. Przeżytki, rupiecie, starocie, wszelkie sprzęty i przedmioty z minionego stulecia pełniące funkcję sentymentalną zaczynają znikać z domów, zastępowane przez nowoczesne zamienniki. W niewielu przypadkach rzeczy z innej epoki ratowane są przez wrażliwe jednostki, które twierdzą, że odnajdują w nich duszę i osobowość. Większość miłośników steampunku postępuje w ten sposób. Szukają oni antyków, starych fotografii i innych znaków przemijającej przeszłości nie tylko na zakurzonych strychach, ale także na pchlich targach, w sklepach z antykami i w innych możliwych miejscach ochraniając je przed zniszczeniem i zapomnieniem. Osoby ulegające nostalgii podejmują także próby reanimacji przeszłości. W przypadku fanów steampunku próby te polegają na konstruowaniu różnego rodzaju przedmiotów i urządzeń wzorowanych na dziewiętnastowiecznych lub na przerabianiu nowoczesnych sprzętów tak, aby wyglądały na przestarzałe.

Choć można sądzić, że wiek XIX nie jest odległy historycznie od XXI, jego obraz coraz bardziej różni się od obrazu współczesności i z dzisiejszej perspektywy staje się on czymś coraz bardziej obcym, co jednocześnie czyni go ciekawym i atrakcyjnym. Popularność zyskują sobie style takie jak *retro* czy *vintage*. Tęsknota za wiekiem pary w steampunku obejmuje wybrane aspekty wieku XIX, które są dla fanów bardzo istotne. Nie chodzi więc tutaj o chęć przeniesienia się w czasie, lecz o pragnienie przywrócenia wyszczególnionych elementów przeszłości, które w przekonaniu fanów zostały utracone. Należy mieć na uwadze fakt, że jest to strata nigdy nie doznana, w wielkim stopniu wykreowana i wyimaginowana, bazująca raczej na wyobrażaniu sobie tego, co mogło mieć miejsce, a nie na wiedzy o tym, co rzeczywiście się wydarzyło. Charakterystyczne dla nostalgii jest to, że ulegające jej osoby posiadają wyidealizowaną i selektywną wizję przeszłości. Nostalgicy skłonni są do ignoro-

⁴ A. Różycka, *Współczesna nostalgia w obliczu globalizacji*, „Kultura, Historia, Globalizacja” 2014, nr 16, http://www.khg.uni.wroc.pl/files/14_khg_16_Rozycka_t.pdf [dostęp: 26.06.2015], s.183.

wania i naginania faktów, co jest wynikiem tego, że nostalgia ma nie racjonalny, lecz uczuciowy charakter⁵. Kierując się uczuciem nierzadko popadają oni w eskapizm, nie zważając na realia życia codziennego. Warto jednak w większym stopniu skupić się na przyczynach nostalgii niż na jej objawach, ponieważ „choć przedmiotem nostalgii jest przeszłość, mówi ona dużo na temat teraźniejszości”⁶.

Według danych zebranych przez historyka Jamesa H. Carrott'a i futurystę Briana Davida Johnsona, opublikowanych w książce *Vintage Tomorrows*, badana od 1987 roku aktywność kulturowa związana ze steampunkiem, obejmująca utwory pisane prozą, komiksy, powieści graficzne, telewizję, film, gry i muzykę, pozostawała na niskim poziomie aż do 2007 roku, kiedy to nastąpił jej gwałtowny i nieoczekiwany wzrost, który trwa do dzisiaj⁷. Nagły skok zainteresowania tym nurtem jest dość zastanawiający, nie należy jednak lekceważyć faktu, na który zwróciła uwagę Solange Kiehlbauch, że „zmiana ta nastąpiła w czasie, kiedy wyszły iPfony, Kindle i Android – wynalazki, które radykalnie zmieniły nasz sposób życia i postrzegania technologii [*This change occurred around the time the iPhone, Kindle, and Android came out — inventions that dramatically altered our way of life and perception of technology*]”⁸. Wielu badaczy, w tym historyczka Rebecca Onion, dowodzi, że wzrost popularności steampunku jest reakcją na współczesną technologię⁹, która w codziennym użytku stała się dla wielu ludzi nudna i otepiająca. Niektórzy odczuwają potrzebę oderwania się od jej przytłaczającego oddziaływania i z nutą nostalgii spoglądają w kierunku czasów, w których była ona inna – prostsza, ale bardziej ludzka i intrygująca. Solange Kiehlbauch twierdzi, że „steampunk jest buntem nie tylko przeciwko współczesnej technologii, ale także przeciwko społeczeństwu, które staje się tak nudne i odłączone jak urządzenia, które produkuje [*steampunk represents a rebellion not only against contemporary technology, but also against a society that is becoming just as dull and disconnected as the devices it produces*]”¹⁰. Postęp technologiczny nie zachwyca już tak bardzo jak kiedyś, stał się czymś

⁵ Tamże, s. 193.

⁶ Tamże, s. 192.

⁷ J. H. Carrott, B. D. Johnson, *Vintage Tomorrows. A Historian And A Futurist Journey Through Steampunk Into The Future of Technology*, Sebastopol: Maker Media, Inc, 2013, s. 9.

⁸ S. Kiehlbauch, *Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomenon*, „The Forum: Journal of History” 2015, tom 7, nr 1, <http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1114&context=forum> [dostęp 08.06.2015], s. 84.

⁹ Zob. R. Onion, *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice*, „Neo-Victorian Studies” 2008, nr 1, http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS%201-1%20R-Onion.pdf [dostęp: 08.06.2015].

¹⁰ Tamże, s. 85.

powszechnym i oczywistym. Steampunk stara się odzyskać poczucie grozy i zdumienia, które ludzie epoki wiktoriańskiej odczuwali podczas pierwszej rewolucji przemysłowej¹¹.

Aby zrozumieć atrakcyjność technologii steampunkowej, należy porównać ją do technologii współczesnej i wskazać na znaczącą różnicę między nimi. Technologia XXI wieku charakteryzuje się tym, że jej produkty są gładkie, lśniąco, znormalizowane, ustandaryzowane, małe, niedostępne i trudne do zrozumienia. Wewnątrz skrzętnie zapieczętowanych pudełek odbywają się niewidoczne procesy. Części składowe technologii nawiązującej do wieku pary są zaś duże, oryginalne, ekscentryczne i dostępne. Odślaniają zasady działania urządzeń, niczego nie ukrywając i nie miniaturyzując. Poruszające się przekładnie, zębatki i tłoki można dostrzec bez przyrządów optycznych. Miłośnikami steampunku bardzo często są majsterkowicze, którym niebywałą satysfakcją sprawia konstruowanie urządzeń, reperowanie ich lub manipulowanie przy nich. Są oni niezadowoleni z faktu, że obecna technologia jest skonstruowana tak, że jej użytkownicy nie są w stanie obcować z nią w analogiczny sposób¹². Coraz większa złożoność i zaawansowanie najnowszej technologii doprowadza do tego, że dla przeciętnego człowieka naprawa lub modyfikacja urządzeń, z których korzysta, nie jest łatwa, a „nawet zadanie tak proste, jak wymiana baterii iPhone’a wymaga wycieczki do sklepu firmy Apple [*even a task as simple as changing an iPhone battery requires a trip to the Apple store*]”¹³. W tym sensie ludzie stali się wyobcowani ze swojej technologii, a co za tym idzie – pozbawieni pełnej władzy nad nią, co tylko mogło wzmocnić nostalgię za prostszymi rozwiązaniami technologicznymi z wieków minionych. W steampunku to „indywidualne jednostki są panami swoich narzędzi, a nie na odwrót [*individuals are masters of their tools rather than the other way around*]”¹⁴. Idea ta dla niektórych osób – przyzwyczajonych do niemożności zgłębienia tajemnic działania urządzeń, których używa się na co dzień – jawi się jako świeża i atrakcyjna. Rebecca Onion twierdzi, że:

[...] zwolennicy steampunku postrzegają nowoczesną technologię jako agresywnie nieprzeniknioną dla przeciętnej osoby i pragną powrotu do wieku, kiedy – ich zdaniem – maszyny były uchwytnie, dostrzegalne, widoczne, omylne, a przede wszystkim dostępne¹⁵.

¹¹ Tamże.

¹² Tamże, s. 86.

¹³ Tamże.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Przekład własny za: „steampunks see modern technology as offensively impermeable to the everyday person, and desire to return to an age when, they believe, machines were visible, human, fallible, and above all, accessible”. Tamże.

Miłośnicy steampunku cenią sobie coś, co można by nazwać „czystą przyjemnością zrozumienia [*the pure pleasure of understanding*]” maszyny w akcie obcowania z nią¹⁶. Przyjemności tego rodzaju można doświadczyć, gdy mechanizm urządzenia jest dla człowieka w pełni poznawalny, a więc nie skrywa w sobie mglistych tajemnic osiągalnych tylko dla nielicznych. Dążenie do pełnego zrozumienia, jak i wiara w to, że jest ono rzeczywiście możliwe, wyraźnie współgra z aspektami myśli wiktoriańskiej. Fani steampunku zwracają też uwagę na fakt, że niemal wszyscy ludzie są dziś zależni od udogodnień technicznych. Sytuacja taka sprawia, że zanika w ludziach pomysłowość, a życie codzienne traci swój urok, skrywający się w drobnych czynnościach, np. podczas czytania przy świetle lampy lub świecy. Miłośnicy steampunku uważają, że zgłębiając wiedzę na temat tego jak ludzie żyli ponad sto lat temu, można wyciągnąć pouczające wnioski odnośnie współczesności i ewentualnej przyszłości.

Przywołani na początku tego rozdziału James Carrott i Brian Johnson przeprowadzili szereg wywiadów z autorami, artystami, pionierami i entuzjastami związanymi ze steampunkiem, aby zrozumieć wzrost popularności tego nurtu. Wszyscy badani wyrazili podobne opinie na temat tego, czego brakuje w dzisiejszej technologii. To, co chcieliby, aby się w niej zawierało, można sprowadzić do trzech czynników: humorystycznego, historycznego i ogólnoludzkiego (*humor, history, and humanity*)¹⁷. Według badaczy steampunk gloryfikuje te właśnie atrybuty, dzięki czemu odnajduje swoje uznanie wśród tak wielu osób. Urządzenia konstruowane przez zwolenników steampunku łączą w sobie elementy futurystyczne z wyidealizowaną estetyką starego świata. Wielbicielsteampunku widzą w nich unikalną osobowość, którą próżno byłoby szukać w dzisiejszych iPhone'ach, iPodach i MacBookach. Czynniki humorystyczny można według Carrotta i Johnsona odnaleźć w samej konstrukcji tych urządzeń, którą cechuje ekscentryczność i dziwaczność, a także to, że jest ona zgodna z zachciankami twórcy, jakkolwiek nieracjonalne by one były. Wyraźne odwołania do dziewiętnastowiecznej mechaniki lub wiktoriańskich motywów odnoszą się do czynnika historycznego zaś siła twórcza i kreatywność wskazują na czynniki ludzkie¹⁸. Ideową ambicją fanów steampunku jest selektywny wybór najlepszych i najbardziej interesujących aspektów wieku XIX w celu ponownego ich zastosowania, a także zachęcenie innych osób do podążenia w ich ślady.

¹⁶ R. Onion, dz. cyt., s. 144.

¹⁷ S. Kiehlbauch, dz. cyt., s. 86.

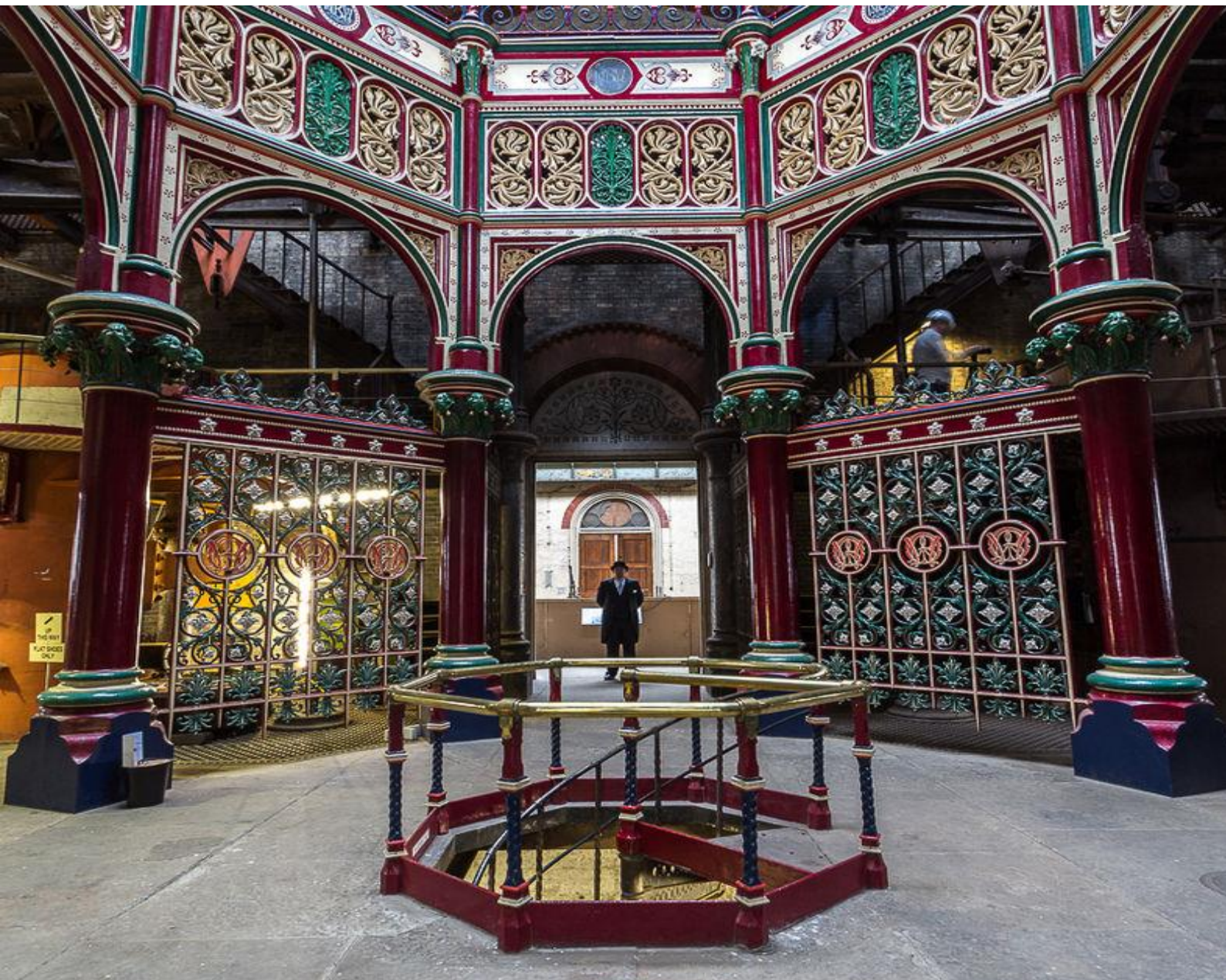
¹⁸ Tamże.

Współczesnej technologii, która jest produkowana masowo, łatwo fabrykowana i zastępowalna, brakuje prawdziwego charakteru albo, jak to lubią określać fani steampunku, „duszy”. Tym różni się ona od maszyn epoki wiktoriańskiej, które przez to, że wykonywano je ręcznie, były wyjątkowe, niepowtarzalne i posiadały swój urok. Spowijającą je atmosferę niepowtarzalności dobrze oddaje pojęcie „aury”, którym posługiwał się Walter Benjamin zwłaszcza w odniesieniu do sztuki istniejącej przed wprowadzeniem technicznej reprodukcji. Aura to według niego nienamacalny składnik dzieła przesądzający o jego autentyczności i oryginalnym, indywidualnym charakterze, będący równocześnie rezultatem umiejscowienia go w czasie i przestrzeni, a także w konkretnym kontekście¹⁹. Jak się okazuje, unikatową aurę można dostrzec także w dawnych twórcach technologicznych. Dziewiętnastowieczne maszyny często były bardzo dziwne i nietypowe, co sprawiało, że przyciągały zainteresowanie lub wywoływały rozbawienie. Niektóre z nich, takie jak skomplikowane mechaniczne krosna tkackie lub automaty do składania kopert czy produkcji papierosów, wymagały prawdziwego kunsztu, a wielkie parowozy były imponujące i wzbudzały podziw²⁰. Wynalazki te cechował artyzm, były one bowiem efektem wcielania w życie oryginalnych pomysłów i zastosowania wyobraźni. Dzisiejsze maszyny – przeciwnie – zaprojektowane są przede wszystkim po to, aby były wydajne, efektywne i opłacalne, lecz dzieje się to niejednokrotnie kosztem interesującej oprawy, wyrafinowania czy dbałości o detale²¹. Fani steampunku pragną powrotu praktyk łączenia użytecznego z wyszukany i osobliwym. Praktyki te wydają się być dla nich definicją progresu. Są oni zdania, że cofając się, można pójść naprzód – a zatem i patrząc w przeszłość, można uszlachetniać obecne, nad wyraz przyziemne czasy.

¹⁹ Zob. W. Benjamin, *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*, w: *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty*, red. H. Orłowski, tłum. K. Krzemieniowa i inni, Wyd. Poznańskie, Poznań 1996.

²⁰ S. Kiehlbauch, dz. cyt.

²¹ Tamże. Doskonałym przykładem tego, w jaki sposób inżynierowie epoki wiktoriańskiej potrafili połączyć ze sobą te cechy jest wybudowany w 1858 roku w Londynie budynek pompowni ścieków, który przyczynił się do uratowania miasta przed epidemią cholery. Przypomina on gotycką kaplicę i stoi do dzisiaj.



Ilustracja 1. Pompownia ścieków w Londynie

Źródło: Wikipedia, the free encyclopedia, 2015, Crossness Pumping Station, https://en.wikipedia.org/wiki/Crossness_Pumping_Station [dostęp: 01.05.2015]

Krytyka materialnego krajobrazu współczesności i niezadowolenie z jego ekspansywnego, ofensywnego charakteru, nie są domeną przypisaną wyłącznie fanom steampunku. Istniało w przeszłości, tak jak istnieje obecnie dużo grup i ruchów społecznych deklarujących powrót do natury czy do rozwiązań sprzed ery nowoczesnej. Można jednak zauważyć, że fani steampunku nie kierują się w swoim „manifestie powrotu” ani pobudkami ekologicznymi, ani ideami antyrozwojowymi. Gdyby tak było, z pewnością nie spoglądaliby z nostalgią na epokę wiktoriańską.

Na pierwszy plan wysuwa się tutaj kwestia estetyczna i specyficzna wizja utopijnego świata. Maszyny i wynalazki, za którymi tęsknią miłośnicy wieku pary – oryginalne, proste i dostępne – traktują jak elementy naturalnego krajobrazu, stawiając je na równi z górami, lasami czy jeziorami²². Tym zaś, co prezentuje się dla nich jako nienaturalne, jest współczesna technologia i inżynieria, która wprowadziła element obcy, niezgodny z naturą, naruszający istniejący wcześniej ład. O nienaturalności obecnej technologii i przedmiotów użytkowych, oprócz sztucznych materiałów, z których są wykonane, decyduje ich identyczność i monotonia – „wszystko jest pokryte odmiennymi kolorami, tworząc iluzję różnorodności, ale właściwie na ogół wykonane jest w takim samym kształcie [*everything is differently coloured, creating the illusion of difference, but is actually executed in fundamentally the same shape*]”²³. Wszechobecny design²⁴ drugiej połowy XX wieku nie zyskuje uznania wśród projektantów czy majsterkowiczów, którzy próbując odzyskać romantyczną aurę otaczającą przedmioty, budynki, wnętrza czy stroje, skłaniają się ku steampunkowej estetyce. Rebecca Onion tłumaczy, że:

Fanom steampunku zależy nie tyle na odtwarzaniu charakterystycznych technologii minionego czasu, ile w większym stopniu na przywróceniu i udostępnieniu tego, co uważają za odwołującą się do ich uczuć wartość materialnego świata XIX wieku. Ideologia steampunkowa wysoko ceni mosiądz, brąz, miedź, drewno, skórę i *papier-mâché* – materiały konstrukcyjne tego minionego czasu. Wielbicielsteampunku fetyszyzuje koła zębate, sprężyny, tryby, wahadła, przekładnie i dźwignie. Uwielbiają widok obłoków pary, która unosi się z urządzeń napędzanych jej energią²⁵.

Pierwsza rewolucja przemysłowa w Anglii, do której nawiązuje estetyka steampunku, była jednym z najbardziej przełomowych wydarzeń w historii ludzkości. Po raz pierwszy rozwój (z wykorzystaniem mechanizacji) stał się tak szeroko rozpowszechniony²⁶. W latach czterdziestych XIX wieku „siła napędowa pary zastąpiła energię ludzi i zwierząt, ludzie migrowali do miast, żeby pracować w nowo budowanych fabrykach, lokomotywy

²² Przekład własny za: „Steampunks seek less to recreate specific technologies of this time than to re-access what they see as the affective value of the material world of the nineteenth century. The steampunk ideology prizes brass, copper, wood, leather, and papier-mâché – the construction materials of this bygone time. Steampunks fetishise cogs, springs, sprockets, wheels, and hydraulic motion. They love the sight of the clouds of steam that arise during the operation of steam-powered technology”. R. Onion, dz. cyt., s. 143.

²³ Tamże, s. 144.

²⁴ Słowa „design” używam tutaj w znaczeniu zarówno wyglądu przedmiotów użytkowych, jak i sposobu ich projektowania.

²⁵ R. Onion, dz. cyt., s. 138.

²⁶ S. Kiehlbauch, dz. cyt., s. 87.

pohukiwały mknąc przez krajobraz [*steam had replaced human and animal power, people migrated to cities to work in the newly constructed factories, and locomotives rumbled through the countryside*]²⁷. W różnych krajach zaczęto organizować słynne wystawy światowe, na których prezentowano rozmaite wynalazki i nowinki techniczne. Związane z nimi przedsięwzięcia budowlane, jak na przykład Kryształowy Pałac w Londynie lub wieża Eiffla w Paryżu, ujawniały imponujący poziom wiedzy inżynierskiej.

Rewolucja przemysłowa nie była jednak wyłącznie okresem dominacji zachwytu i zbawiennej siły rozwoju. Gorączkowa pogoń za postępem niosła za sobą także wiele dramatycznych zjawisk, takich jak zatłoczone, zanieczyszczone miasta, szerzące się choroby, fatalne wypadki w fabrykach i niskie płace. Ponadto niepokój wzbudzało potencjalne zagrożenie wynikające z niekontrolowanej mocy nowej technologii²⁸. Pomimo, że niektóre utwory steampunkowe, jak chociażby *Maszyna Różnicowa* Williama Gibsona i Bruce'a Sterlinga, starają się ukazać także ten aspekt, to w większości przypadków steampunk skupia się na pozytywach związanych z rewolucją przemysłową. Michaela Sakamoto twierdzi, że:

W steampunku mamy rewolucję przemysłową bez zanieczyszczeń, ubóstwa i chorób. W rzeczywistości, to jest prawdziwy świt nadziei na przyszłość. W tych światach nadejście nowych odkryć podtrzymuje obietnicę Utopii – świata idealnego²⁹.

Zwolennicy steampunku chcieliby odzyskać wiktoriańskie poczucie podziwu, zdumienia i cudowności otaczające swą aurą technologię. Tak jak w epoce wiktoriańskiej, obecnie wynajduje się mnóstwo przełomowych rozwiązań technologicznych, które mają niezmiernie wielki potencjał do tego, aby zmieniać życie ludzi. Różnica polega na tym, że dziś przełomowość i doniosłość tych postępów w bardzo dużym stopniu jest niezauważalna. Ich powszechność wiąże się z tym, że odbierane są jako oczywiste, w efekcie czego nie doświadczają już tego samego uczucia podekscytowania, które towarzyszyło ludziom epoki wiktoriańskiej³⁰. Osiągnięcia, które w XIX wieku były całkowicie poza obszarem możliwości – podróże kosmiczne, inżynieria genetyczna, komputery, które mieszczą się w dłoni –

²⁷ Tamże.

²⁸ Tamże.

²⁹ Przekład własny za: „We have the Industrial Revolution sans pollution, poverty, and disease. Indeed, it is truly the dawn of hope for the future. In these worlds that advent of new discovery holds the promise of Utopia, a perfected world”. Tamże, s.88.

³⁰ Tamże.

teraz są akceptowalnymi faktami stanowiącymi tło codzienności. Ponadto nadmiar informacji przyczynia się do tego, że wszelkie nowatorskie odkrycia są niedostrzegane³¹. Wszystko to przywołuje na myśl rozważania Wolfganga Welscha na temat anestetyzacji, czyli wzmagającego się otępienia na bodźce estetyczne w wyniku coraz bardziej natężonej obecności rzeczywistości medialnej w życiu codziennym. Anestetyka, zgodnie z wykładnią Welscha, to efekt zniesienia zdolności doznawania będącej elementarnym warunkiem estetyki³². Zdolność doznawania, zwłaszcza silnych uczuć i stanów takich jak wzniosłość³³, podziw i groza, według nostalgików wychwalających urok wieku dziewiętnastego, opuściła współczesnego człowieka, ustępując miejsca obojętności. W roku 1876 miliony ludzi zjeżdżały na wystawę światową do Filadelfii, by na własne oczy zobaczyć niezwykle wytwory techniki, w szczególności największy na świecie silnik parowy Corlissa o mocy czterystu koni, wadze siedmiuset ton i wymiarach kilkupiętrowego budynku. Wtedy było to coś niewyobrażalnego. W informacji zawierającej opis tej maszyny można było przeczytać:

Poeci widzą wzniosłość w oceanie, w górach, w wiecznych niebiosach, w tragicznych elementach pasji, szaleństwa, losu; my widzimy wzniosłość w tym wspaniałym kole zamachowym, w tych potężnych atmosferycznych silnikach parowych i cylindrach, w tym wale korbowym, w tych korbowodach i tłoczyskach – w całej okazałości wielkiego silnika Corlissa³⁴.

Opis ten doskonale oddaje uczucie wzniosłości związane z bezpośrednim i intensywnym doświadczeniem potęgi maszynierii, które zdaniem fanów steampunku zostało utracone przez współczesnych. Wyraz tego doświadczenia można znaleźć także w utwo-

³¹ Tamże.

³² W. Welsch, *Estetyka i anestetyka*, tłum. M. Łukasiewicz [w:] *Postmodernizm. Antologia przykładów*, red. R. Nycz, Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 1998.

³³ *Wzniosłość* to kategoria estetyczna posiadająca wiele wykładni filozoficznych. W tekście używam tego pojęcia, powołując się na interpretację Immanuela Kanta, według której wzniosłość, podobnie jak piękno, jest doznaniem związanym z działaniem wyobraźni, jednak znacznie różni się od piękna rodzajem przyjemności, która pojawia się w momencie jego doświadczenia. Wzniosłość nie może przybrać formy materialnej, ponieważ odnosi się do takich idei rozumu, których nie sposób sobie wyobrazić w stanie przedmiotowym. Idee te mogą jednak zostać pobudzone poprzez pewne przedstawienia przywodzące na myśl raczej chaos i spustoszenie (np. burza na morzu) niż harmonię i porządek, które przypisane są pięknu. Poczucie wzniosłości może być też wywołane przez ogrom jakiegoś bytu lub zjawiska, wobec którego wszystko inne zdaje się być małe (zob. I. Kant, *Krytyka władzy sądzenia*, tłum. M. Żelazny, Toruń 2014).

³⁴ Przekład własny za: „Poets see sublimity in the ocean, the mountains, the everlasting heavens; in the tragic elements of passion, madness, fate; we see sublimity in that great fly-wheel, those great walking-beams and cylinders, that crank-shaft, and those connecting rods and piston-rods, – in the magnificent totality of the great Corliss engine”. R. Onion, dz. cyt., s. 153.

rach steampunkowych, zwłaszcza w filmach lub komiksach, czyli w wizualnej ekspresji gatunku, by przypomnieć doniosły okręt podwodny Nautilus wynurzający się nad powierzchnię oceanu w *Lidze Niezwykłych Dżentelmenów*³⁵ lub kolosalnego mechanicznego pająka wyłaniającego się z kanionu nad bohaterami w *Wild Wild West*³⁶.

Jest jeszcze jeden powód, dla którego twórcy i zwolennicy steampunku tak szczególnie upodobili sobie wiek pary. Dla wielu jest to epoka wyjątkowa, posiadająca nadzwyczajny urok pionierstwa, odkrywczości i śmiałości wobec wyzwań. Steampunk odwołuje się do „uromantycznionego” i wyidealizowanego obrazu tego etapu dziejowego, przedstawiając go jako czas, w którym istniało o wiele mniej ograniczeń niż teraz i wszystko było na wyciągnięcie ręki. Zgodnie z tym obrazem każdy zwykły człowiek miał szansę stać się odkrywcą, wynalazcą i biznesmenem, a osiągnąwszy to, mógł decydować o rozwoju świata i zmieniać oblicze historii. Pomysłowość oraz nieograniczona wyobraźnia były na pierwszym miejscu i to one decydowały o kształcie wielkich projektów, które dzisiaj nie tylko mogłyby być uznane za szalone, ale przede wszystkim w ogóle nie miałyby szans na realizację, gdyż nie dopuściłby do tego rozbudowany aparat urzędniczy.

Popularność steampunku stała się także sposobem na wyrażenie chęci powrotu do minionego czasu, gdy nie tylko było mniej przepisów i organów zarządzających, ale także gdy opanowanie pełnej wiedzy potrzebnej do zrozumienia technologii wieku było wyzwaniem osiągalnym dla przeciętnego samouka. Fani tego nurtu buntują się przeciw temu, co nazywają „opresyjną kulturą specjalizacji [*oppressive culture of specialisation*]”³⁷. W dzisiejszym krajobrazie technologicznym przyswojenie zaawansowanej wiedzy technicznej i zdolność kontrolowania ważnych części maszynierii jest ekskluzywną domeną zastrzeżoną wyłącznie dla ekspertów³⁸. Nie wystarcza już znajomość mechaniki i podstaw fizyki, dzisiaj trzeba być inżynierem, elektrykiem, technikiem komputerowym czy informatykiem i mimo że bycie zwolennikiem steampunku nie kłóci się przecież z reprezentowaniem jednej z tych specjalizacji, to jednak wielu majsterkowiczów nie tylko tęskni za epoką, w której kompletna wiedza mechaniczna była przystępna dla każdej osoby, ale też widzi potencjalne niebezpieczeństwo związane z faktem, że wiedza ta jest coraz zelitaryzowana. Wszak wiele

³⁵ Alan Moore (scen.), Kevin O’Neill (rys.), *Liga Niezwykłych Dżentelmenów (The League of Extraordinary Gentlemen)*, tom 1, przekł. Paulina Braiter, Warszawa: Egmont 2012.

³⁶ *Bardzo Dziki Zachód (Wild Wild West)*, reż. Barry Sonnenfeld, USA 1999.

³⁷ R. Onion, dz. cyt., s. 151.

³⁸ Tamże.

narracji steampunkowych opiera się na fabule, w której naukowcy i eksperci technologii całego narodu są porywani przez złych geniuszy i zmuszani do stworzenia potężnej, śmiercionośnej broni, która posłużyć ma do kontroli nad światem³⁹.

Miłośników steampunku fascynuje dziewiętnastowieczny duch wynalazczości. Duchowym patronem tego nurtu stał się utalentowany i ekscentryczny naukowiec, Nikola Tesla, sławny pomysłodawca zawrotnej liczby patentów, które zrewolucjonizowały ówczesny świat. Co ciekawe, niektórzy wielbiciele wieku pary odwołują się też do epoki renesansu, a konkretnie do jej najwybitniejszego przedstawiciela – Leonarda Da Vinci, widząc w nim wzór godny do naśladowania, z uwagi na to, że był człowiekiem wszechstronnym, potrafiącym zatrzeć granicę pomiędzy inżynierią a sztuką⁴⁰.

Powyższe przesłanki tworzą układankę elementów, na podstawie których można by scharakteryzować filozofię wyznawaną przez fanów steampunku. Osią centralną tej filozofii jest niezgoda na zastaną rzeczywistość technologiczną, która ma zły, przytłaczający i odepiający wpływ na żyjących współcześnie ludzi, a także pragnienie powrotu niektórych utraconych aspektów przeszłości, które nie tylko dodawały życiu uroku, ale też sprawiały, że człowiek był bardziej kreatywny, natchniony i wynalazczy. Jest to także przekonanie, zgodnie z którym produkty powinny odznaczać się trwałością i wysoką jakością, a także łączyć funkcjonalność i użyteczność z artystycznym wyrafinowaniem i walorami estetycznymi. Antypatia wobec taśmowego, masowego wytwarzania produktów, które skutkuje tym, że wszystkie one zdają się wyglądać identycznie, wiąże się z dążeniem do wyjątkowości produktów otaczających człowieka i upodobnienia ich do dzieł sztuki. Wyrazem tego dążenia są praktyki rękodzielnicze miłośników steampunku i udostępnianie swoich technik zgodnie z ideą „zrób to sam” (*Do It Yourself*). Wyraźnym postulatem ideologicznym steampunku jest pragnienie dostępności technologii, możliwości jej zrozumienia oraz manipulacji nią bez wymogu posiadania określonej specjalizacji. Głównym punktem filozofii steampunku jest zgłębianie pytań, które rodzą się w momencie zestawienia przeszłości reprezentowanej przez epokę wiktoriańską, czasów obecnych oraz możliwej przyszłości. Jej wyznawcy,

³⁹ Tamże.

⁴⁰ Catastrophone Orchestra and Arts Collective, *What Then, is Steampunk? Colonizing the Past So We Can Dream the Future*, "SteamPunk Magazine" 2006, nr 1, <http://www.steampunkmagazine.com/faq/> [dostęp: 01.05.2015], s. 4.

pobudzając świadomość tego, że obecne wzorce konsumpcji nie są zrównoważone, zachęcają do ponownego przyjrzenia się naszemu życiu, jak też naszym interakcjom z ludźmi i technologią. Życie człowieka, zgodnie z niniejszą filozofią, nie powinno być uzależnione od nowoczesnej technologii, a jego wybory nie powinny być podporządkowane różnym instytucjom, korporacjom i władzy urzędniczej. Człowiek powinien mieć możliwość, aby wziąć życie w swoje ręce, odkrywać, tworzyć, czerpać z tego satysfakcję i przyczyniać się do rozwoju świata, nie zaś być częścią ogromnej maszyny instytucjonalnej, która kontroluje jego życie, pozbawia go entuzjazmu i woli istnienia. Przede wszystkim powinien odnaleźć on w sobie ducha wynalazczości i wykorzystać bogactwo oraz potencjał swojej wyobraźni obracając ją w produktywność.

Źródła cytowań

1. Appadurai, Arjun, *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, tłum. Zbigniew Pucek, Kraków: Universitas 2005.
2. Benjamin, Walter, *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*, w: *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty*, red. Hubert Orłowski, tłum. Krystyna Krzemieniowa i inni, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1996.
3. Carrott, James H., Brian David Johnson, *Vintage Tomorrows. A Historian And A Futurist Journey Through Steampunk Into The Future of Technology*, Sebastopol: Maker Media, Inc, 2013.
4. Catastrophone Orchestra and Arts Collective, *What Then, is Steampunk? Colonizing the Past So We Can Dream the Future*, "SteamPunk Magazine" 2006, nr 1, <http://www.steampunkmagazine.com/faq/> [dostęp: 01.05.2015].
5. Kiehlbauch, Solange, *Man and Machine in the World of Steam: The Emergence of Steampunk as a Cultural Phenomenon*, "The Forum: Journal of History" 2015, tom 7, nr 1, <http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1114&context=forum> [dostęp 08.06.2015].
6. Onion, Rebecca, *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice*, "Neo-Victorian Studies" 2008, nr 1, http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS%201-1%20R-Onion.pdf [dostęp: 08.06.2015].
7. Różycka, Aleksandra, *Współczesna nostalgia w obliczu globalizacji*, „Kultura, historia, globalizacja” 2014, nr 16, http://www.khg.uni.wroc.pl/files/14_khg_16_Rozycka_t.pdf [dostęp: 26.06.2015].
8. Welsch, Wolfgang, *Estetyka i anestetyka*, tłum. Małgorzata Łukasiewicz, w: *Postmodernizm. Antologia przykładów*, red. Ryszard Nycz, Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 1998.
9. Niewiadomski Andrzej, Smuszkiewicz Antoni, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań: Wyd. Poznańskie 1990.
10. *Słownik literatury popularnej*, red. Tadeusz Żabski, Wrocław: Tow. Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej 2006.