

# Steampunk

15.2.2009 Host str. 93 Studie

Markéta Straková Ostravská univerzita Ostrava

Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež

V poslední době se k nám díky překladům dostala řada knih, které bývají v angloamerické literárněvědné terminologii označovány jako steampunk. Název je kombinací anglických slov "steam" (pára) a "punk" - což je výraz doslovně nepřeložitelný, který se postupem času stal synonymem čehokoli "jiného", alternativního k většinovému pojetí; znakem jisté vzpoury a rebelie. Všechny tyto knihy značně zčeřily vody literárního světa a setkaly se rovněž s velkým čtenářským ohlasem. Následující text je pokusem o orientaci v tomto novém, expanzivním žánru, informativním shrnutím pro první seznámení - v žádném případě neaspiruje na vyčerpávající pojednání či definitivní zhodnocení problematiky, která je natolik široká, že vyžaduje rozsáhlejší studii.

1

Steampunk a cyberpunk Jedním z mnoha důvodů popularity steampunkových knih je jejich svébytná poetika a reálie, z nichž vycházejí. Je to svět Jiřího IV. a královny Viktorie, patří k němu romantismus, fraky, pestré vesty, nákladné dámské šaty, cylindry a paraplíčka; ale i balony, vzducho lodě, šlapací i jiné ponorky, parní tříkolky a malé strojky nejasného účelu. Nejedná se však o svět historický, jak by se na první pohled mohlo zdát, tedy o historickou fikci; steampunk je stav civilizace paralelně k naší. Spíše by se dalo říci, že tyto knihy se snaží vzkřísit ducha oné doby, jsou jakýmsi holdem nejen reáliím, ale především literatuře tehdejší doby - ve steampunkové literatuře dochází k doslovnému naplnění Liebnezovy teorie možných světů; doslovnému i v případě světů literárních, označovaných jako fikční, které se v tomto případě stávají hmotnými a je možno do nich cestovat a sledovat jejich prolínání. Steampunková rebelie porušující všechny možné zásady a konvence nám tak umožňuje ovlivnit osud Jany Eyrové, pozorovat spolupráci kapitána Nema, dr. Jekylla a Dorianu Graye či sledovat konfrontaci Frankensteinova monstra a hraběte Drákuly.

Kategorie steampunku se v angloamerické literárněvědné terminologii objevila relativně nedávno - během osmdesátých let minulého století. U jeho kolébky stál cyberpunk jako již existující podžánr science fiction, který dal steampunku pojmenování - poskytl praktický základ, který stačilo jen logicky obměnit - kybernetiku nahradila pára. Kromě podobně znějícího názvu měly steampunk a cyberpunk zpočátku mnoho společného, steampunk se cyberpunkem v mnohém inspiroval, některé rané steam punkové příběhy byly bytostně cyberpunkové, jen umístěné do minulosti užívající parní technologii namísto kybernetiky - není proto nijak udivující, že byl původně považován jen za jakousi jeho variaci. Zpočátku byl stejně jako cyberpunk typicky dystopický, často s noirovou a pulp fiction tematikou. Během rychlého a dravého vývoje, kdy se v krátké době vyvinul ve svébytný žánr, adoptoval mnoho z principů literatury období, jímž se inspiroval, včetně některých utopických rysů viktoriánských vědecko-fantastických románů a hlavně dickensovského ironického humoru, a stal se tak spíše reakcí na cyberpunk - učedníkem, který přerostl svého mistra; rebelujícím a odporujícím učedníkem, který se vyhraňuje v protikladu k původnímu učiteli.

Základní deficienci cyberpunku zůstaly informační technologie, počítače a zejména umělá inteligence; děj situovaný do velmi blízké budoucnosti (10-50 let vzdálené od současnosti), ve světě ovládaném nadnárodními společnostmi, proti nimž je postaven hrdina, hacker, který nemusí být tak zcela kladný. Steampunk naopak při svém explozivním rozvoji absorboval množství různých vlivů, které cyberpunk a science fiction minuly.

Ačkoli je mnoho steampunkových příběhů zasazeno do reálií viktoriánské doby, žánr brzy expandoval i do středověku a často zachází do hájemství hororu a fantasy. Různé tajné společnosti a konspirační teorie tvoří častý základ zápletek a mnohé steampunkové práce obsahují určující prvky fantasy. Významným rysem jsou lovecraftiánské a okultní motivy a vliv gotického románu.

Nedílnou součástí steampunku se však staly aluze, hry a mystifikace a jeho základní charakteristikou "literárnost" - vymanil se z područí literatury science fiction a stal se jakousi intelektuální hříčkou, vícevrstevnatým textem, který nenabízí jen příběh.

Podivuhodné cesty žánru Původ steampunku lze datovat daleko do minulosti, až k průkopnickým dílům Julese Verna, H. G. Wellse, Marka Twaina a Mary Shelleyové. Každý z těchto autorů ve svých dílech používá technologii přesahující devatenácté nebo rané dvacáté století, do nichž jsou situovány. Knihy Julese Verna, H. G. Wellse a Frankenstein Mary Shelleyové nepředkládají vizi

budoucnosti, jak je zažitým omylem; jejich stěžejním základem je vize alternativní viktoriánské současnosti (v případě Mary Shelleyové dokonce previktoriánské). Tato díla mají mezi ostatními knihami a literárními směry osmnáctého a devatenáctého století, které steampunk výrazně ovlivnily, na první pohled specifické postavení. Na utváření současného steampunku však mají vliv i společenské romány Jane Austenové či sester Brontëových. John Clute dále odvozuje původ steampunku od Charlese Dickense, přes jeho pozdější viktoriánské a edwardiánské imitátory včetně R. L. Stevensona a G. K. Chestertona.

Pro kořeny a literární inspirační zdroje steampunku je tedy třeba jít do doby, k níž se sám hlásí a z níž vychází. Vztah steampunku k viktoriánské a previktoriánské době je rovněž literární - literatura psaná v onom období ovlivnila steampunk stejně jako vynálezy, které tehdy byly patentovány, a móda, která se tehdy nosila.

Další vliv na formování steampunku měly takzvané "edisonády" (Edisonade stories) konce devatenáctého a počátku dvacátého století, psané Edwardem S. Ellisem, Luisem Senarenssem aj. "Edisonáda" je moderní termín, který pro tento typ literatury vytvořil John Clute v Encyklopedii science fiction; jedná se o eponymní označení odvozené od jména Th omase Edisona, vytvořené stejným slovtvorným postupem jako je od jména Robinson Crusoe odvozen již zažitý termín "robinsonáda". "Edisonády" jsou příběhy vzniklé ve viktoriánské a edwardiánské době, jejich hrdiny jsou stateční chlápci, geniální vynálezci a samozřejmě jejich vynálezy. Další příbuzná označení pro podobný typ literatury je invention fiction, vědecké romance (scientifi c romances) a voyages extraordinaires. Edisonády jsou americkou záležitostí, většinou publikované jako šestákové romány určené chlapcům, vezoucí se na vlně obliby importovaných románů Julese Verna a na fascinaci všemocností techniky konce devatenáctého století.

Hlavním hrdinou tehdejších příběhů (na rozdíl od současných) je vždy chlapec, statečný a technicky nadaný, vytvářející vynálezy - zbraně a dopravní prostředky, které mu umožňují zachraňovat dívky, svou zemi (Ameriku), potažmo celý svět, před různými nebezpečími - od cizinců, démonických vědců, vetřelců aj. Cílem jeho usilování jsou ony dívky a bohatství. Nejznámějšími protagonisty těchto příběhů jsou Johnny Brainerd, Frank Reade Jr., Tom Edison Jr. a Jack Wright - všichni používají párou poháněné a technologicky vylepšené dopravní prostředky k dobrodružství napříč Spojenými státy a kolem celého světa.

Nejznámějšími příběhy devatenáctého století - a tím i příběhy s největším vlivem na současný steampunk - byly následující tituly: nejranější zástupce této kategorie Th e Huge Hunter or the Steam2 Man of the Prairies (Velký lovec aneb Muž páry prérií, 1868) Edwarda S. Ellise, kde je hlavním hrdinou fiktivní vynálezce Johnny Brainerd; následuje série s hlavním hrdinou Frankem Readem, ta se poprvé objevila v roce 1876 a jejím autorem je Harold Cohen, publikující pod pseudonymem Harry Enton nebo "Noname" (Bezejmenný). Po čtyřech příbězích série pokračovala jako dobrodružství Franka Reada Jr., psaná neobyčejně "plodným" autorem Luisem Senarenssem, stále pod autorským pseudonymem "Noname". Další populární sérií byly příběhy s hlavním hrdinou Tomem Edisonem Jr. autora Philipa Reada, které se objevily mezi lety 1891-1892. Zajímavé je, že v těchto příbězích se patrně poprvé začíná projevovat žánr parodie - tak příznačný pro současný steampunk. Příběhy Tom Edison's Electric Mule or Snorting Wonder of the Plains (Elektrická mula Toma Edisona aneb Supící zázrak plání) z roku 1892 je parodií na ranější příběhy Franka Reada. V roce 1891 se objevuje série s Jackem Wrightem, vytvořená a psaná Luisem Senarenssem, která zahrnuje 121 příběhů. Th omas Edison jakožto skutečná historická postava byl hlavním hrdinou Edisonova dobytí Marsu (Edison's Conquest of Mars) autora Garetta P. Servisse (1898), neoficiálního pokračování Wellsovy Války světů. Další skutečný známý vynálezce, který se v příbězích objevuje, je Nikola Tesla - v příběhu To Mars With Tesla or the Mystery of Hidden World (S Teslou na Mars aneb Záhada utajeného světa).

Tyto příběhy měly klíčový vliv na vznik samostatné podkategorie sci-fi, tzv. "boy inventor", které jsou jednou z mála kategorií literatury science fiction, primárně adresované dětskému čtenáři. V současnosti jsou nejznámějšími příběhy tohoto typu dobrodružství Toma Swift a, která vycházejí skoro nepřetržitě již od roku 1910.

Během druhé poloviny dvacátého století se pak v tvorbě několika autorů objevily motivy, které předznamenaly vznik steampunku jako svébytné kategorie - například Titus Alone (1959), poslední kniha trilogie Gormenghast Mervyna Peakea, líčí příběh mladého hrdiny, který byl vychován spolu s jinými na izolovaném viktoriánském hradě obklopeném futuristickým světem. Ačkoliv tento příběh bývá zřídka zařazován ke steampunku, série obsahuje takřka všechny hlavní atributy žánru. Jinou dystopickou vizi britské alternativní historie založené na využívání parní technologie je možno nalézt v románu Keitha Robertse Pavane (1968). Dalšími ranými příklady užití steampunkových motivů je román Harryho Harrisona A Transatlantic Tunnel Hurray (1972), román Roberta A. Heinleina Th e Number of the Beast (1980), jehož hrdinové cestují mezi alternativními vesmíry, které jsou realizací

klasických sci-fi příběhů; a román Philipa J. Farmera *A Barnstormer in Oz*, jež je jakousi "invazí" do světa a stylu psaní Franka L. Baum, tvůrce čaroděje ze země Oz.

K formování žánru rovněž významně přispěl autor sci-fi fantasy Michael Moorcock několika časnými, často přehlíženými příspěvky - mezi nejpozoruhodnější z nich patří jeho román *The Warlord of the Air* (1971) a jeho následující pokračování z let 1974 a 1981 *The Land Leviathan* a *The Steel Tsar* (společně publikované jako *A Nomad of the Time Streams*). Moorcockovy práce byly jedny z prvních, které znovu oživily poetiku viktoriánských a edwardiánských dobrodružných příběhů, zasazených do nového ironicky futuristického pojetí. Měl rovněž silný vliv na pozdější přijetí fantasy prvků do celkové koncepce steampunku jako formujícího se žánru.

Nezanedbatelný vliv na steampunk měl rovněž film - a to jak původní němý film Georgese Méliése *Cesta na Měsíc*, tak filmy Karla Zemana *Vynález zkázy* (1958), *Baron Prášil* (1961), *Ukradená vzducholod'* a *Na kometě* (1970). Zvláště *Vynález zkázy* (v anglosaském světě známý pod příznačným názvem *Fabulous World of Jules Verne*) bývá považován za zakládající film žánru a Karel Zeman je v mnoha textech uváděn jako zakladatel filmového steampunku.<sup>3</sup>

Vlastní označení steampunk se poprvé objevuje na počátku osmdesátých let - za autora pojmu je považován K. W. Jeter, který toto pojmenování poprvé použil jako zastřešující termín, jímž označil knihy Tima Powerse (hl. *Brány Anubisovy* 1983), Jamese Blaylocka (*Homunculus* 1986) a své vlastní (*Morlock Night*, 1979, a *Infernal Devices*, 1987), které se všechny odehrávají ve viktoriánských reáliích. V dílech těchto autorů se steampunk zformoval a ustavil jako svébytný žánr - za jedno z nejdůležitějších děl, občas dokonce označované za zakládající, je ale pokládán román Williama Gibsona a Bruce Sterlinga *The Difference Engine* (1990, česky jako *Mašina zázraků*). Proč? Jejich román steampunk široce zpopularizoval, a to hlavně mezi fanoušky science fiction a cyberpunku, jehož jsou oba ti spisovatelé de facto zakladateli (jejich romány *Neuromancer* a *Shizmatrix* jsou jakousi "biblí" cyberpunku). Román *The Difference Engine* se odehrává v alternativním světě, jehož odlišnost lze shrnout do otázky: "Co by se stalo, kdyby Charles Babbage dokázal v devatenáctém století sestavit svůj parou poháněný počítač? Jaká by byla viktoriánská Anglie v takové realitě?" Po *Mašině zázraků* následovalo několik dalších steampunkových románů, k nejslavnějším z nich patří *Diamantový věk* Neala Stephensona či komiks *Liga výjimečných*. *Diamantový věk* líčí budoucnost poznamenanou využitím počítačů a nanotechnologie, kde prestižní postavení zaujímá skupina viktoriánů žijících podle morálních limitů viktoriánské Anglie. *Liga výjimečných* více než na technice staví na "literární alternativě". Ve světě, v němž Tesla spolupracuje s Edisonem, ožívají všechny postavy dobrodružné literatury předminulého století: Nemo, Tom Sawyer, dr. Jekyll a mnoho dalších. Dědic *Ztraceného ráje* Významné místo zastává v současné steampunkové produkci literatura určená dětem a mládeži - a to i přesto, že přesné určení cílové skupiny je čím dál spornější. Přímo ukázkovou v tomto případě může být trilogie Philipa Pullmana *Jeho temné esence*, sestávající z knih *Zlatý kompas*, *Jedinečný nůž* a *Jantarové kukátko*. Již od prvopočátku je to trilogie značně kontroverzní a důvodů je hned několik. Sám název trilogie je citátem z Miltonova *Ztraceného ráje*, významného díla anglické poezie, pojednávajícího o vzpouře andělů vedených Luciferem proti Bohu. Ona pasáž, ve které hledí démon do propasti na okraji pekla, jež je "lůnem přírody" a "zmatenou směsí svých vlastních prazárodků, jimž je vésti věčný boj spolu, pokud z nich všemocný Tvůrce neučiní své temné esence k tvorbě dalších světů..." je nejen úvodním citátem celé trilogie, ale zároveň klíčem k pochopení obliby tohoto druhu myšlení a následně i literatury v anglosaských zemích.<sup>4</sup> Pullman uvádí *Ztracený ráj* jako svůj hlavní inspirační zdroj, vedle něj potom práce Williama Blakea a von Kleistův *Kabinet marionet*.

Hlavními hrdiny knihy jsou dívka Lyra, která pochází ze světa paralelního k našemu (ten je klasickou ukázkou steampunkových reálií), a Will Parry, chlapec z našeho světa. Obě děti se setkávají, když se Lyřinu otci, který je vědcem, podaří otevřít brány mezi světy. Jak se děj trilogie rozvíjí, příběh dostává mnohem hlubší, alegoričtější význam, navíc zahrnuje teorie z širších a širších vědeckých oblastí - fyziky (a to především kvantové), filozofie, metafyziky, religionistiky a teologie. Posléze spolu s hrdiny zjistíme, že záměrem Lyřina otce je obnovit pradávno bitvu na nebesích a postarat se o to, aby tentokrát "vyhrála ta správná strana" - tedy vést novou vzpouru proti Bohu. Reakce katolické církve na sebe nenechala dlouho čekat, ovšem na druhé straně anglikánská církev knihy neztratila - Pullmanovým velkým zastáncem a fanouškem není nikdo menší než arcibiskup z Canterbury.

Třetí díl trilogie, *Jantarové kukátko*, dokonce v roce 2001 získal Whitebreadovu cenu. Whitebreadova cena je britskou nejprestižnější cenou za literaturu a nutno říct, že je určena knihám pro dospělé - toto je první případ v historii, kdy tuto cenu získala kniha pro děti.

A to je další z věcí, které přispívají ke kontroverznosti Pullmanovy trilogie - někteří kritici zastávají názor, že to zkrátka nejsou knihy pro děti. Pullman sám k tomu uvádí, že když trilogii psal, neměl na zřeteli žádnou věkovou skupinu. Možná i to vede k neobyčejné popularitě těchto knih jak

mezi dětmi, tak mezi dospělými, a podobně jako knihy J. K. Rowlingové vycházejí ve dvou mutacích - s obálkami pro děti a s obálkami pro dospělé.

Podobně lze nahlížet i na cyklus Řada nešťastných příhod Lemony Snicketa - hrdinové i zápletky spadají do rámce literatury pro děti (byť s výhradami), literární aluze, citace či metatextovost již nikoli.

Zdá se, jako by se ona věková nevyhraněnost v současnosti stávala jedním z charakteristických rysů steampunku, respektive post-steampunku. I u knih původně primárně určených dětskému čtenáři začíná převažovat dospělá čtenářská základna a sám steampunk se stal natolik pestrou a rozmanitou kategorií, že v něm lze rozlišovat několik základních typů.

Ačkoliv "původní" steampunk byl založen na principu viktoriánské sci-fi, termín posléze přešel do obecného užívání pro mnoho příbuzných forem "spekulativní fikce", situovaných do pre-elektrické éry. Zatímco mnoho původních steampunkových děl se odehrává na skutečném historickém pozadí, pozdější práce začaly často umisťovat steampunkové prvky do fantazijního světa - který obsahoval příbuzenské vazby na nějakou konkrétní reálně existující historickou dobu.

Pro první z nich bývá užíváno označení historický steampunk (historical steampunk). Lze říct, že historický steampunk má tendence být více "vědecko-fantastický": předkládá alternativní historii, používá skutečné reálie a osobnosti z historie v konfrontaci s rozdílnou technologií. Fantasy steampunk (fantasyworld steampunk), jak bývá označován druhý typ, naopak podává steampunkové prvky v kompletně imaginárním fantazijním světě, často oživeném stvořeními z bájí a legend, které koexistují pospolu s parní či dřívější technologií.

Historický steampunk Tato podkategorie zahrnuje nejrozšířenější a neznámější typ steampunku, odvozený od příběhů Julese Verna, odehrávajících se v rozpoznatelném historickém období (často v alternativní verzi historie daného historického období), kdy průmyslová revoluce právě probíhá, ale užití elektřiny ještě není široce rozšířeno, s důrazem na parní nebo vodou poháněné stroje. Nejběžnějším historickým steampunkovým pozadím je viktoriánská nebo edwardiánská doba, ačkoli některé z těchto "viktoriánských steampunků" mohou jít ještě hlouběji do historie - až k počátkům průmyslové revoluce. Ze současné produkce bývá k tomuto typu řazena komiksová série Liga výjimečných, animovaný film Atlantis: The Lost Empire z dílny studia Disney, román Mašina zázraků, série knih Lemony Snicketa Řada nešťastných příhod včetně filmového zpracování, televizní seriály The Secret Adventures of Jules Verne a Mysterious Island (oba odvozené z různých Verneových knih, druhý jmenovaný převážně podle stejnojmenné knihy) a v neposlední řadě počítačové hry Space: 1889 a The Chaos Engine.

Některé příběhy, jako třeba komiksová série Girl Genius, mají svůj vlastní jedinečný čas a prostor, a to navzdory tomu, že tento čas i tato místa mohou mít silný nádech skutečných historických epoch a reálií. Tvůrci série pro své dílo začali dokonce používat i vlastní označení - gaslamp fantasy (gaslamp je v překladu plynová lampa).

Další častou reálií je "Divoký západ". Vytváří speciální americkou podkategorii historického steampunku - takzvaný western steampunk. Je to dáno tím, že Američané obecně nechápou devatenácté století jako viktoriánské období, ale jako dobu Divokého západu. Svět vynálezů se v něm mísí s kovbojskými příběhy, indiánskými válkami a stavbou železnice napříč kontinentem. Vychází z tradice sci-fi westernů, jakými byly filmy Jesse James Meets Frankensteins Daughter (William Beaudine, 1966) a film Wild Wild West. To samozřejmě neznamená, že tato dělicí čára probíhá po linii národnosti spisovatelů, mnoho amerických autorů jsou tvůrci steampunku v typicky anglických reáliích - jako např. Tim Powers, K. W. Jester či Lemony Snicket.

Existuje i tzv. středověký steampunk (medieval steam punk), jehož příběhy se odehrávají v alternativní verzi středověku, v níž došlo k objevu parní technologie a průmyslu - to je případ série Crosstime Engineer autora Lea Frankowského.

Obecně lze říct, že historický steampunk zpravidla tíhne víc směrem k science fiction než k fantasy, existuje ale řada historických steampunkových příběhů, které obsahují magické prvky. Například v Morlock Nights K. W. Jestera kouzelník Merlin povolává krále Artuše k ochraně Británie v roce 1892 od invaze Morlocků přicházejících z budoucnosti, zatímco v Branách Anubisových Tima Powerse se mágové na počátku devatenáctého století pokoušejí povolat starověkého egyptského boha, aby zbavili Egypt britské nadvlády.

Fantasy steampunk a další varianty žánru Od devadesátých let se používání steampunkové roviny rozšířilo od děl situovaných do rozpoznatelné historické epochy (obvykle do devatenáctého století) k dílům odehrávajícím se ve fantazijních světech - cyklus Úžasná zeměplocha Terryho Pratchetta obsahuje s postupujícími díly víc a víc steampunkových významů a motivů, obzvláště díly situované do Ankh-Morporku. Neznámějším autorem fantasy steampunku je vedle Terryho Pratchetta China Miéville. Na steampunkových reáliích je vybudován svět Lyry z Pullmanovy trilogie Jeho temné esence, který je popsán v díle Zlatý kompas (v originále Northern Lights), a principy fantasy

steampunku rovněž beze zbytku naplňuje kouzelnický svět obsažený v příbězích Harryho Pottera, což bývá často přehlíženo.

Hlavní těžiště fantasy steampunku však leží ve světě deskových a počítačových her, japonských anime a mangách.

Mimo historickou a fantasy podkategorii steampunku existuje ještě styl, který je situován do hypotetické budoucnosti nebo fantasy varianty současnosti či blízké budoucnosti, kde je dominantní steampunková technologie a estetika (Philip Reeve, *Kroniky hladových měst*; Frank Herbert, *Duna*), a to často jako důsledek skutečnosti, že moderní počítačová technologie byla zapomenuta nebo přímo zakázána. Tento typ bývá často označován jako apokalyptický steampunk či retro-futurum a je silně dystopický.

V současné době již je možno rozlišit několik dalších variací steampunku - obecně označované jako timepunk (tj. jakékoliv historické variace steam punku), což jsou konkrétně: bronzepunk (odehrávající se v době bronzové), sandalpunk (lokalizován do starověkého Řecka či Římské říše), stonepunk (doba kamenná, Flinstonovi) a clockpunk (situovaný do renesance, román Pasquale's Angel Paula J. McAuleyho či cyklus Úžasná zeměplocha Terryho Pratchetta).

V komiksově a filmově podobě pak lze ještě rozlišit tzv. dieselpunk, který vychází z doby následující po době edwardiánské - doby prvních spalovacích motorů, aviatiky. Autorem termínu dieselpunk je tvůrce počítačových her Lewis Pollack, sám ho označuje jako "svět brusného písku a oleje, prachu a bahna, jedním z těch, v nichž se kombinuje technika s magií. Dieselpunk je temnější, špinavější stranou steampunku".<sup>5</sup> Z komiksů a jejich filmových zpracování se sem řadí *Batman*, *Sin City* (Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005), neo-noir film *Renaissance* (Christian Volckman, 2006) a v neposlední řadě filmy s Indiana Jonesem. Vzhledem k silné dystopičnosti dieselpunk inklinuje spíše k retro-futuru než ke "klasickému" (tj. historickému) steampunku.

Mystifikace Všechna třídění a kategorizace jsou však v případě tohoto žánru jen velmi hrubá, valná většina děl kombinuje prvky hned několika zmiňovaných podkategorií a steampunk se tak stává jakýmsi pomezím žánrem mezi science fiction a fantasy, který v sobě spojuje principy obou. V současné době navíc steampunková tvorba přibírá nové impulzy - hovoří se již o post-steampunku. Ten v sobě zahrnuje vše z předchozího vývoje, ale na rozdíl od předešlých příběhů (snad s výjimkou Powersových *Bran Anubisových*) v sobě stále častěji a markantněji zahrnuje "intelektuální" substrát - vědomé historické hry, mystifikace, literární aluze, metatextovost...

Mystifikace je nedílnou součástí steampunku již od jeho prvního zásadnějšího díla - *Bran Anubisových* Tima Powerse, skrytý náznak se však objevuje již ve *Stáčení temného piva* téhož autora, které je však ve své podstatě ještě spíše fantasy. Zde je však poprvé citován básník (jako autor úvodního citátu celé knihy), který významně ovlivnil steampunk osmdesátých let a stal se jeho hlavní ikonou.

Jedná se o Williama Ashblesse, fiktivního básníka devatenáctého století, kterého společně stvořili Tim Powers a James P. Blaylock - a mnoho čtenářů i překladatelů v jeho reálnou existenci uvěřilo.

William Ashbless je badatelským zájmem hlavního hrdiny *Bran Anubisových*, literárního vědce Brendana Doylea, který přijíždí do Londýna, aby přednesl přednášku o básníku Tayloru Coleridgeovi a zároveň pátral po Ashblessových stopách - Ashblessovův životopis je totiž "zdokumentován jen skromně".<sup>6</sup> Ashbless je prezentován jako málo známý básník, jehož kusé a náročné dílo by bylo, nebýt několika hanlivých poznámek, které o něm učinili Hazlitt a Wordsworth, zcela zapomenuto - takto bylo čas od času přetiskováno v pověstně úplných antologiích. Cituje ho i Powers, úryvky z údajně nejlepší a nejnáročnější Ashblessovy básně "Dvanáct hodin dlouhá noc" uvozují nejen jednotlivé kapitoly, ale spolu s Hérakleitovým citátem i celou knihu.

Tato brilantní směs historických faktů a vlastní fantazie předznamenala a inspirovala následné "zliterárnění" steampunku, kdy hlavními reáliemi, se kterými se pracuje, jsou kromě těch historických ve stejné míře i literární reálie dané doby. Kniha jako taková se stává nezbytnou součástí post-steampunku.

Knihy, které tvoří současný kánon steampunkové literatury pro děti (cyklus *Řada nešťastných příhod* Lemony Snicketa, knihy Philipa Reeva *Kroniky hladových měst*, *Larklight*, *Starcross*, či již zmíněný kontroverzní triptych *Jeho temné esence* Philipa Pullmana), předkládají každá jinou alternativní historii, ale všechny jsou založeny na anglické tradici "nenásilného" vzdělávání a šíření informací. Kromě základního příběhu obsahují další významové roviny a neuvěřitelné množství druhotných informací a reálií, z nichž vždy nejméně devadesát procent vychází ze skutečnosti, je ověřitelných a dohledatelných, čímž vzniká prostor nejen pro vlastní čtenářskou "detektivní" práci, ale i pro vznik sekundárních literatur.

A samozřejmě nabízejí dobrý příběh - zcela v duchu tradic, ke kterým se hlásí: dobrodružný, napínavý, používající lovecraftiánské, okultní a hororové prvky; často využívající motivu různých tajných společností a konspiračních teorií.

Nešťastné příhody tří sourozenců Nejilustrativnějším příkladem toho, jak výbušnou směs aluzí, parodičnosti, mystifikací, noiru a intelektualismu může současný "steampunk" (někdy již označovaný za post-steampunk) čtenáři nabídnout, je pak třináctidílný cyklus (počet dílů zdaleka není náhodný!) Řada nešťastných příhod autora Lemony Snicketa, s jednotlivými výmluvně pojmenovanými díly Zlý začátek, Temné terárium, Strohá akademie, Ponurá sluj či prostě Konec.

V úvodu jsem zmínila jméno anglického romanopisce Charlese Dickense a jeho "monopol" na zlé osudy sirotek a jejich hrdinné boje s nepřízní osudu. Knihy Lemony Snicketa vycházejí z této tradice, ovšem v duchu Dickensova pozdějšího humoru ji obrací o 180 stupňů - do parodična a nadsázky. Základní dějovou zápletkou jsou tedy osudy tří sirotek - sourozenců Baudelairových. Jméno není náhodné, jednak odpovídá "noirovému" ladění příběhu, jednak naznačuje, že náhodné nebude žádné ze jmen postav vyskytujících se v příběhu - a tak se posléze setkáváme např. s paní Dallowayovou, panem Poem, Mirandou Calibanovou, záhadnou Beatricí, sourozenci samotného autora a ve všudypřítomných zmínkách a narážkách i s autorem samotným.

Hlavními hrdiny jsou tedy tři sourozenci Baudelairovi: čtrnáctiletá Violet, která dovede zručně zacházet s nástroji a je vynálezkyň, dvanáctiletý Klaus, vášnivý čtenář s hlavou nabitou encyklopedickými znalostmi, a Sunny, batole s nesmírně ostrými zoubky. Děti byly vychovávány laskavými, moudrými a nesmírně vzdělanými a bohatými rodiči, kteří však hned na počátku příběhu uhořeli při strašném požáru rodinného domu. Sourozenci zdědí po rodičích obrovský majetek, jehož správcem je až do Violetiny plnoletosti ustanoven dobrosrdečný, leč nechápvavý bankovní úředník pan Poe. Právě toto dědictví přitahuje pozornost zločinného hraběte Olafa, který je vzdáleným strýcem dětí... Sečtělému čtenáři již je v tuto chvíli patrně jasné, jak se bude osud hrdinů odvíjet, i to, že brzy zjistíme, že s požárem Baudelairovic domu to nebylo jen tak. Objevují se hned dvě tajné organizace bojující proti sobě (ano, rodiče dětí byli členy jedné z nich) a navíc, požár možná někdo přežil...

Autorova hra se čtenářem je promyšlena do sebemenšího detailu. Stačí, když se zastavíme u autora samotného, který se stylizuje do role badatele a detektiva, jenž pátrá po osudech sourozenců Baudelairových (v průběhu děje stále jasněji vyplývá, že jeho důvody jsou mnohem soukromější a citově angažovanější, než by se zpočátku mohlo zdát); a sám je pronásledován útrapami a nebezpečím. Sám sebe charakterizuje takto: "Lemony Snicket soustavně a neúnavně zaznamenává osudy sourozenců Baudelairových pouze s občasnými přestávkami na jídlo, odpočinek a soudně stanovené šermířské souboje. K jeho koníčkům patří nervózní předtuchy, vzrůstající děs a utkvělé představy, zda jeho nepřátelé nemají nakonec přece jen pravdu."

Výsledky svých objevů s nasazením života zasílá nakladateli, aby je zveřejnil, jelikož považuje za "svou smutnou povinnost" odhalit pohnuté osudy sourozenců Baudelairových. Součástí knih jsou tak i průvodní Snicketovy dopisy nakladateli, které hru na "realitu" s čtenářem umocňují. Zároveň se autor v drobných narážkách neustále zpřítomňuje i v knihách samotných, jakoby mimoděk, ale pomocí tak tajemných a lehce nadnesených narážek a průpovědek, až nás jeho osud začne zajímat pomalu stejně tolik, jako osud Violet, Klause a Sunny Baudelairových, neboť tyto narážky s postupem děje naznačují další vrstvy a hlubiny příběhu, podobně bizarní a neuvěřitelné "nešťastné příhody".

Že je Lemony Snicket mystifikační polomytickou postavou, rodným bratrem našeho Járy Cimrmana, není třeba nijak složitě dokazovat - s autorem se lze seznámit na jeho webových stránkách, které skvěle doplňují noirovou atmosféru knih (najdete zde několik úchvatných fotografií typu "Lemony Snicket v mlze na hřbitově" či "Lemony Snicket z dálky a zezadu") nebo z jeho Neautorizovaného životopisu, který v rámci hry nakladatelství rovněž vydalo, stejně jako jeho Dopisy Beatrici.

Bohužel mi zbývá jen vyjádřit lítost a zkritizovat autorovo domovské nakladatelství HarperCollins Children's Book, které při promoakci k poslednímu třináctému dílu autorovo inkognito prozradilo, čímž pro budoucí čtenáře příběh připravilo o jeden ze základních pilířů tajemna a záhad a jednu z vrstev autorské hry.

Každá ze třinácti knih je uvozena věnováním záhadné, v duchu tradice mrtvé Beatrici, kterou autor podle všeho miloval a které je tak celý cyklus věnován - např.: "Když jsem byl s tebou, ani jsem nedýchal, teď však nedýcháš ty" či "Beatrici - budeš stále v mém srdci, v mé mysli a ve svém hrobě". Každá z knih je zároveň uvozena (na zadní straně přebalu) adresným varováním autora čtenáři před četbou jeho knih.

Beatrice, zpočátku jen záhadná autorova láska, jejíž ztráty v duchu Dantově želí a již je celý cyklus věnován, se však postupně spolu s postavou autorovou a jeho příbuzných dostává víc a víc do centra dění, stává se jednou z klíčových postav, až se v závěru dozvíme, že záhadná cukřenka, po níž všichni pátrají, je "stejně důležitá pro Baudelairovy jako Snicketovy". Identita záhadné Beatrice je tak

další Snicketovou hrou, plnou literárních aluzí. Tou nejmarkantnější je samozřejmě Beatrice, již je věnována Dantova Božská komedie, stejně jako ve Snicketově případě ztracená, mrtvá láska vypravěče. V Dopisech Beatrici, které byly publikovány ještě před závěrečným Koncem, třináctým dílem cyklu, se objevuje informace, že celé jméno záhadné Beatrice je Beatrice Baudelairová, což ji staví do příbuzenského vztahu se sourozenci Baudelairovými - a zároveň si uvědomíme, že jsme se vlastně dosud nesetkali s informací, jak se matka sourozenců Baudelairových jmenovala křestním jménem.

To je však jen jedna z mnoha Snicketových her se čtenářem, všech těch jiskřivých literárních a historických aluzí, postmoderních citací, neuvěřitelných zápletek a bizarních detailů, intertextuality a vrstvení vyprávění, včetně mystifikace s vlastní totožností, které činí z tohoto "gotického románu pro děti" román právě nejen pro děti. Ať už to jsou výmluvná jména evokující jakýsi kánon evropské vzdělanosti nebo vyjadřování batolete Sunny, které hovoří zdánlivě nesrozumitelně, takže autor cítí potřebu jeho promluvy překládat, ve skutečnosti jsou však jeho průpovědky nositelem nejkurióznějších intelektuálních aluzí.

Třináctidílný cyklus tak v jakémsi humorném a brilantním koktejlu předkládá souhrn evropského vzdělání, civilizace a historie, zabalený do nejčernějšího humoru a morbidity, jaké kdy světu dala anglosaská literatura prostřednictvím Charlese Dickense, Arthura Conana Doylea či jejich velkého amerického žáka Davida Lynche. Přes všechna "nešťastná" a neuvěřitelná dobrodružství, která sourozenci prožijí, se vždy ocitají na místech, kde Violet může něco vynalézat, Klaus nachází (byť sebezabárnější) knihovny, ve kterých může bádát, a Sunny něco, co může žvýkat, nebo (v pozdějších knihách) něco, na čem si může tříbit své objevované kulinářské vloh.

Tento trojlístek zálib hlavních hrdinů - vynálezy, literatura a kulinářství - jsou tak přímým odkazem na dobu, z níž si steampunk bere inspiraci; dobu, kdy byl básník Shelley pro své fyzikální pokusy vyloučen z Oxfordu a "nová divadla byla antická, kostely gotické a muzea egyptská", jak uvádí Paul Johnson.

Záhady kolem Beatrice Baudelairové však spíš narůstají, než aby byly vysvětlovány, a rovněž o hraběti Olafovi, jeho původu a vazbách na rodinu Baudelairovu a Snicketovu se dozvídáme pouze narážky. A tak když překonáme hořké rozčarování, že nám autor po třinácti dílech uspokojivě nezodpověděl ani tu první a nejzákladnější otázku a místo toho jen naznačoval další a další záhady a souvislosti, zamyslíme se a "zadíváme se do stropu", jak nám to sám doporučuje, zjistíme, že místo odpovědí na otázky nám dal mnohem víc. Dal nám celou tu báječnou hru, jejíž rozluštění je jen na nás a jež nás vede k přemýšlení o tom, že záhady a knihy jsou všude a že ta prokletá cukřenka, za kterou se všichni celých třináct dílů honili, aniž by ji našli nebo byť jenom zjistili, proč je tak důležitá a co ukrývá, že tedy ta inkriminovaná cukřenka může být právě ta, co stojí u nás na stole a stačí ji jen otevřít - a uvěřit autorovi, že "všichni rodiče mají nějaké tajemství, člověk jen musí vědět, kde je hledat".<sup>7</sup> Dystopie Philipa Reevea V neposlední řadě bych se chtěla alespoň stručně zmínit o tvorbě Philipa Reevea, a to o česky právě vydávaném cyklu Kroniky hladových měst a o knihách Larklight (česky Tajemství prstenců Saturnu) a Starcross, které otevírají novou sérii a v Británii se setkaly s obrovským ohlasem.

Kroniky hladových měst jsou čtyřdílný cyklus, který patří do zmiňované apokalyptické tradice steampunku - do světa existujícího po strašlivé katastrofě označované jako Šedesátiminutová válka. Jednou z nejzajímavějších myšlenek knihy je doslovné ztvárnění teorie "urbanistického darwinismu" - města mohou fyzicky požírat a pohlcovat druhá města, neboť jsou pohyblivá, vybavena pásy a mechanismy sloužícími k pohybu; pohybují se po svých lovištích a přežívají jen ta nejsilnější - na začátku příběhu jsou to např. Londýn, Panzerstadt Linz či severské město Archangelsk.

Neexistují národy ani státy, jen pustina a izolovaná města; obchod se uskutečňuje pomocí vzducholodí. Nejmocnějším a nejrespektovanějším cechem jsou historikové, protože znají historii, vědí, co se stalo a proč; a archeologové, kteří mají ke starobylým nebezpečným technologiím přístup. Oproti těmto zavedeným skupinám stojí tzv. Antimobilistická liga, která usiluje o to, aby se města přestala pohybovat (a ničit tím zemi) a lidé se vrátili k statickému životu. Alegorii a poselství věčného pohybu, spěchu a urbanistického darwinismu myslím není třeba hlouběji vysvětlovat.

Larklight a Starcross, nejnovější Reevovy knihy, jsou pak překrásnou ukázkou "imperiálního" steampunku, viktoriánského do morku kostí a propojujícího literární a výtvarnou stránku. Britské impérium v této realitě sahá až po hranice sluneční soustavy, naše civilizace není první v historii vesmíru, dozvíme se, kdo stvořil svět, tak jak ho známe, že Stvořitel nerovná se Bůh - a že naši vlastní rodiče, obzvláště matky, jsou tvorové mnohem komplikovanější, než bychom si kdy pomysleli.

Závěrem nezbyvá než dodat, že steampunk již dávno není záležitostí jen literární či filmovou - vzhledem k jeho rozšíření se hovoří již o subkultuře. Kromě literárního světa zasahuje do oblasti výtvarného umění, filmu, ale i architektury, hudby, designu a módy; postupně se stává kulturním

fenomémem a životním stylem. V současné době plně převrstvil původní cyberpunkovou subkulturu a rozšířil se i mezi fanoušky fantasy či anime.

Toto hnutí lze rovněž definovat (a často tak také bývá nazýváno) jako "neo-viktorianismus", v němž se principy původní viktoriánské estetiky mísí se současnými technologiemi a cítěním. Příznivci se ke svému stylu hlásí kromě četby oblečením, hudbou a stavbou nebo spíše přestavbou domácích spotřebičů do steampunkové podoby. Steampunková subkultura není jen sdružení kopií filmových a literárních postav. Steampunkem jeho vyznavači skutečně žijí a i jejich šaty jsou spíše obleky než kostýmy. Úpravy domácího vybavení vytvářejí úplně nové předměty, které se nikde v literatuře ani ve filmu nevyskytují. Můžeme proto mluvit o steampunkovém designu a steampunkové módě. Vzácněji se objevují i skutečně nové konstrukce strojů - výtvarných objektů, které (méně často) opravdu fungují. Někdy se v domácnostech takových nadšenců objevují dokonce i parní stroje nebo dopravní prostředky na parní pohon. Tím steampunk několikanásobně překonává nejen všechny ostatní druhy science fiction, ale ve svém širokém a inspirujícím dopadu na čtenáře a jejich životní styl je nesrovnatelný patrně se všemi literárními směry od dob romantismu.

\*\*\*

Literatura Philip Pullman: Jeho temné esence (Zlatý kompas, Jedinečný nůž), Praha 2007. Philip Reeve: Smrtné stroje, Praha 2005; Pomsta jedooké letkyně, Praha 2006; Larklight, London 2007; Starcross, London 2008.

Lemony Snicket: Řada nešťastných příhod 1-13, Praha 2001-2007.

Paul Johnson: Zrození moderní doby, Praha 1998.

Poznámky 1 Tou by měla být připravovaná disertační práce pod stejným názvem.

2 Slovo pára je pravidelnou součástí titulů vycházejících v devatenáctém století.

3 Aniž bychom si to uvědomovali, rovněž filmy jako Tajemství hradu v Karpatech (1981) a Adéla ještě nevečeřela (1977) od Oldřicha Lipského lze považovat za ukázkou čistého filmového steampunku.

4 Ztracený ráj vznikl v roce 1667 a v Anglii je povinnou školní četbou.

5 Lewis Pollak: "The Evolution of Dieselpunk", Game trade magazine 30 (srpen 2002).

6 Tim Powers: Brány Anubisovy, Plzeň 2005, s. 29.

7 Lemony Snicket: Řada nešťastných příhod 10, s. 179.

Foto popis| Stolní počítač ve stylu steampunk

Foto autor| FOTO ARCHIV

Foto popis| Steampunková kytara

Foto autor| FOTO ARCHIV

O autorovij **Markéta Straková, Autorka (nar. 1974) působí na Filozofické a Pedagogické fakultě Ostravské univerzity.**

---