

Teljes gőzzel

Steampunk kalauz

Absztrakt. A tanulmány a steampunk szubzsáner és az alternatív történelmi zsáner összefonódó kérdésirányaira koncentrálna. Első, nagy szakaszában a steampunk műfajelméletét tárgyalja, melynek definiálásától az irányzat műfajközi kapcsolatainak boncolgatásán át a kezdeti művek bemutatásáig jut. A dolgozat jórészt az angolszász szakirodalomra alapoz, és magyar vonatkozásban hiánypótlónak bizonyul, hiszen hasonló összefoglaló munka ezen a nyelven még nem készült a steampunkról.

„A múlt értelmét jelenkori tetteink határozzák meg.”
Czesław Miłosz

*„A steampunk egy temetési színház. Egy színjáték...
Ám ha feltámasztod a holtakat, a poggyászukat is magukkal hozzák.”*
Bruce Sterling

Melyikünk ne emlékezne arra az ezredforduló környéki „megrázó” képsorra, amikor a már nevében is ördögi Dr. Loveless hatalmas, gőzhajtású fémtartuláján odacsörtet Ulysses S. Grant elnök-tábornok elé, hogy megakadályozza „a világ két nagy óceánját” összekötő vasútvonal átadását. Ha valakinek mégis csak homályosan derengene a dolog, segítünk: mindez a Barry Stonnenfeld rendezte *Vadiúj vadnyugat (Wild Wild West)*¹ című 1999-es film hetvennegyedik percénél látható. Különböző gőzhajtású masinériák – többek között a már emlegetett tudós kerekesszéke, a velocipéd, a lépegető vonat vagy a gramofontölcsért idéző hallókészülék – jellemzik a vászonra vitt vadnyugatot, s bár a film bezsebelt pár aranyálnát, saját szubzsánerének hangulatát mégis meggyőzően ábrázolja.

Könnyen megeshet azonban, hogy a magyar ajkú közönség számára még ma is a fenti film eszköztárával tudnánk a legkönnyebben körülhatárolni, hogy mi is az a steampunk – avagy kissé megerőszakolt magyarsággal: gőzpunk –, hiszen amennyiben a kedves érdeklődő az iménti kifejezés szócikkszerű kifejtését, mondhatni definícióját kívánná saját nyelvén felkutatni, bizony nagy bajban lenne. Elsősorban azért, mert a szóban forgó fogalmat egyetlen általunk felütitött értelmező szótár vagy idegen szavak szótára sem tartalmazta, sőt

1 *Vadiúj vadnyugat* (Rendező: Barry STONNENFELD, Gyártók: Peters Entertainment – Sonnenfeld Josephson Worldwide Entertainment – Todman, Simon, LeMasters Productions, USA, 1999.)

azok sokkal könnyebben frissíthető és bővíthető online verzióinál sem találkoztunk vele. Hasonló csaldás érné azt az érdeklődőt is, aki azokat a magyar nyelvű internetes adatbázisokat keresné fel, amelyek célzottan a peremműfajokkal foglalkoznak. Itt elsősorban a *Scifipedia*² névre keresztelt online enciklopédiára gondolunk, amely az AVANA³ (Magyar Tudományos Fantasztikus Művészetért Országos Egyesület) csoport gondozásában áll, noha ennek újított variánsa⁴, az *Enciklopedia Galaktika*⁵ is csak részleges magyarázattal szolgál. Bár ez utóbbi néhány szócikkében szerepel a steampunk kifejezés – konkrétan négyben, egyes opusok műfajaként, illetve bizonyos szerzők által művelt szubzsánerként –, saját definícióval mégsem rendelkezik. Amit az említett négy szócikkben keresgélve összesen megtudhatunk róla, annyi, hogy William Gibson „1991-ben barátjával, Sterlinggel közösen írta meg a Difference Engine című vaskos regényét, amellyel létrehozta a steampunk irányzatot. A regény azt a kérdést teszi fel, hogy mi lett volna, ha a viktoriánus korban Charles Babbage befejezi az általa tervezett számítógépet”, hogy China Miéville Bas-Lag világában „fantasy-stílusjegyek keverednek steampunk motívumokkal”, illetve hogy Jules Verne Nautilus a „legextrémebb megjelenést és felszereltséget a Szövetség című feldolgozásban kapta.”⁶ Noha a citátumok igazságtartalmával nincs baj, s a bennük foglalt információk is az alműfaj megismerésének kiindulópontját jelenthetik, kifejtettségük azonban mégis a nullához közelít.

Magyar nyelvű definíció utáni kutakodásunk végére ilyenformán azt kellett konstatálnunk, hogy a steampunk, illetve a vele azonos megnevezésű szubkultúra konkrét bemutatását kizárólag és legkiterjedtebben a *Wikipédia* vonatkozó szócikke végzi el, még ha önmaga is jelzi, hogy tartalma további fejlesztésre szorul. A sokak által kétes hitelűnek tartott felület bejegyzésének értékét azonban kétségkívül emeli, hogy több magyar gőzpunk művészoldalon – elsősorban a stílus termékeit készítő és forgalmazó webhelyeken – is erre hivatkoznak az irányzat jellegének meghatározásánál.⁷ A szócikk felütése szerint a steampunk „az 1980-as évek végétől megjelenő, elsősorban kortárs stílus és tematika⁸, másodsorban alternatív művészeti szubkultúra, amely a legkülönbözőbb művészeti formáktól kezdve (szépirodalom, képzőművészet, művészfilmek, ponyva-

2 <http://scifipedia.scifi.hu/index.php?paged=2> (Hozzáférés: 2015. február 6.)

3 <http://www.avana.hu/> (Hozzáférés: 2015. február 6.)

4 E megállapításra a rendszer folytonos és automatikus átirányítása enged következtetni (B. L. P.)

5 http://egalaktika.wikia.com/wiki/%C3%9Cdv%C3%B6z%C3%B6l_az_Enciklopedia_Galaktika (Hozzáférés: 2015. február 6.)

6 Az idézetek fellelhetősége, megfelelő sorrendben: http://egalaktika.wikia.com/wiki/A_g%C3%A9pezet és http://egalaktika.wikia.com/wiki/William_Gibson, http://egalaktika.wikia.com/wiki/China_Mi%C3%A9ville, <http://egalaktika.wikia.com/wiki/Nautilus> (Hozzáférés: 2015. február 6.)

7 PI. <http://www.newhorizon.hu/galleries/steampunk-szerkezetek/>, <http://www.bevezetem.hu/cikk/legmenobb-steampunk-telok>, http://logout.hu/cikk/steampunk_mint_modding_stilus/teljes.html, <http://szissz.com/>, <http://www.forumshopsblog.com/2012/07/kreativ-kedd-24-steampunk.html> (Hozzáférés: 2015. február 8.)

8 A fantasztikus irodalom tematikai-szemantikai megközelítése alapján. Lásd: MAÁR Judit, *A fantasztikus irodalom*, Budapest: Osiris Zsebkönyvtár, 2001, 13–15. (Hivatkozás az eredetiben – B. L. P.)

irodalom, popzene, számítógépes játékok, képregények stb.), a mindennapi tárgykultúrában és formatervezésben is egyaránt megmutatkozik. / A [steampunk mint stílus] az ún. neoviktoriánus stíusból (viktoriánus éra) meríti formáit, ezeknek egyfajta újraromantizálását vagy jelenkori dekadenciáját adja. / A [steampunk mint tematika] (és nem műfaj) a sci-fi egyik alternatívájának is tekinthető, amely az időbeli anakronizmus (kortévesztés) harmadik formájából, az elképzelt jövő tematikai elemeiből alkotja meg tartalmát⁹ (paleo-futurizmus). Ilyen elem a steampunkban az elképzelt technológiai vívmányok és találmányok szerepeltetése”.¹⁰ A szócikk részleteire nem térünk ki, hiszen az alábbiakban az ott olvasható megközelítések legjava mélyebb kifejtésre kerül majd.

Ugyanitt szükséges megemlítenünk, hogy bár a definiálással ellentétben több cikk is megjelent a szubkultúra és a zsáner, illetve az ez utóbbiba sorolható művek kapcsán, kizárólagosan a steampunk opusokra koncentrááló tudományos igényű szöveget azonban alig találni. Tulajdonképpen Gyuris Norbertnek a *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*. *Alasdair Gray: Poor Things*¹¹ címen két helyütt is megjelent tanulmánya az egyetlen ilyen. Ami viszont ezt a metatextust sajtószerű helyzetbe helyezi, az az, hogy az általa vizsgált regényt (még) nem fordították le magyarra; a kötet címet is csak Gyuris magyarította „Sanyarú sorsok”-ként.¹²

Noha ez utóbbi, igen jelentős munka a műfaj sarkalatos pontjainak bemutatásához is nagyban hozzájárul, jelen tanulmány arra törekszik, hogy a Gyuris Norbert által jegyzett megkerülhetetlen állításokat magába integrálva, elsősorban mégis az angol nyelvű szakirodalmat hívva segítségül mutassa be a steampunk, mint reneszánszát élő irodalmi irányzat fogalmát, jellemzőit, tudományos megítélését és feldolgozottságát; műfajközi megközelíthetőségét, párhuzamait és ellentéteit; az általa generált újabb áramlatokat; a szubzsáner fajtáit és történeti stratégiáit; s persze a berkeibe tartozó, és azokat egyszerűen meghatározó alapl műveket.

A steampunk fogalma – definíciók

A magyar nyelvű értelmező- és idegen szavak szótárainak némaságával ellentétben a steampunk fogalmának alapvető meghatározását ekként jegyzi az online angol *Oxford Dictionaries*: „Science fiction műfaj, melyet a fejlett technológia helyett általában gőzhajtású gépek jellemeznek.”¹³

9 FÓNAGY Iván, *Anakronizmus* (szócikk) = *Világirodalmi lexikon I.*, Budapest: Akadémiai Kiadó, 1970, 283. (Hivatkozás az eredetiben – B. L. P.)

10 <http://hu.wikipedia.org/wiki/Steampunk> (Hozzáférés: 2015. február 6.)

11 GYURIS Norbert, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*. *Alasdair Gray: Poor Things*, Prae, 2005/3, 27–45., valamint *Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionról és a cyberpunkról*, szerk. H. NAGY Péter, Dunaszerdahely: Lilium Aurum, 2007, 207–243. (Parazita könyvek 1.) A szöveg alábbiakban jelölt oldalszámai végig a 2007-es megjelenésre vonatkoznak.

12 *Uo.*, 208.

13 „A of that typically – rather than.” <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/steampunk> (Hozzáférés: 2015. február 8.) A szövegben szereplő, eredetileg angol nyelvű meghatározások végig saját fordítások; a szögletes zárójelbe került bővítések a gördülékenyebb magyar nyelvű megértést segítik.

A *Dictionary.com* már részletesebben fogalmaz, és a kettős jelentéstartalmat is érzékelteti. Eszerint a steampunk „1. a science fiction és a fantasy alműfaja, amelyet a 19. század gőzerejével működő fejlett gépezeteket és más technológiák jellemeznek, s [melynek cselekménye] egy felismerhető történelmi korban vagy fantasy világban játszódik. / 2. szubkultúra, melyet [az azonos megnevezésű] irodalmi és filmes alműfaj inspirált: steampunk divat és szerkentyűk.”¹⁴

A következő meghatározás az ugyancsak angol és ugyancsak online *Urban Dictionary* legjobbra értékelt definíciója, a felület ugyanis a steampunk esetében tíz (!) szócikket sorakoztat fel, melyek sorrendje a felhasználók értékelései szerint alakul. A *Kankuro* név alatt futó bejegyző meghatározása toronymagasan vezet; háromszor annyian értékelték pozitívan, mint a második helyre került. Eszerint „[a] steampunk a spekulatív fikció alműfaja, [melynek háttérét] jellemzően egy kortévesztő viktoriánus vagy kvázi viktoriánus alternatív történelem adja. Azzal a jelmonddal lehetne összefoglalni, hogy »Milyen lett volna a múlt, ha korábban jött volna el a jövő?« Science fiction, fantasy és horror tematikájú fikciókat foglal magába.”¹⁵

Ugyanez a szócikk közöl még egy steampunk-kategorizálást, ez azonban kikezdzhető és hiányos, így mellőzzük.

A főnév szócikkszerű magyarázataiból utolsóként a *Wattpad* kicsit hosszabb definícióját vonjuk be; e felületet többek között az teszi hasznossá, hogy a peremkultúra megannyi műfajának és alműfajának jellemzését egy helyen végzi el, szimpatikus mélységben. Az oldal szerint „[a] steampunk olyan környezetet jelent, ahol még mindig széles körben használják a gőzerőt – ez legtöbbször a viktoriánus kori Nagy-Britannia –, vegyítve a science fiction vagy a fantasy [bizonyos] elemeivel. A steampunk munkákat gyakran jellemzi az anakronisztikus technológia, illetőleg az olyan futurisztikus fejlesztések, melyeket [maguk] a viktoriánusok képzelhettek volna el, a viktoriánus divatnak, kultúrának, építészetnek, művészetnek stb. megfelelően. E technológiának részét képezhetik azok a képzeletbeli masinériák, amelyekkel H. G. Wells és Jules Verne műveiben találkozhattunk. / A steampunk további példái lehetnek az olyasféle alternatív történelmi technológiák, mint a levegőnél könnyebb gázokkal [telített] léghajók, az analóg számítógépek, vagy az olyan digitális-mechanikus számítógépek, mint Charles Babbage és Ada Lovelace analitikus gépezete. / A steampunk divatnak nincsenek meghatározott útmutatói, de többnyire a viktoriánus kor által befolyásolt modern stílus, [tehát] a kettő szintézise jellemzi. Így foglalhat magába talárok, fűzőket, alszoknyákat és turnűroket; öltönyöket és mellényeket; kabátokat és kamáslikat;

14 „1. a subgenre of science fiction and fantasy featuring advanced machines and other technology based on steam power of the 19th century and taking place in a recognizable historical period or a fantasy world. 2. a subculture inspired by this literary and film subgenre: the fashions and gadgets of steampunk.” <http://dictionary.reference.com/browse/steampunk> (Hozzáférés: 2015. február 8.)

15 „Steampunk is a subgenre of speculative fiction, usually set in an anachronistic Victorian or quasi-Victorian alternate history setting. It could be described by the slogan »What the past would look like if the future had happened sooner.« It includes fiction with science fiction, fantasy or horror themes.” <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=steampunk> (Hozzáférés: 2015. február 8.)

vagy katonai ihletésű viseletet. A steampunk ruházatot sokszor a technológia és a kor tartozékainak hangsúlyos elegye jellemzi: időmérők, napernyők, szemüvegek és sugárfegyverek. A steampunk felszereléseknek olyan modern kiegészítők is a részét képezhetik, mint a mobiltelefonok vagy a zenelejátszók, ha ezeket úgy módosították, hogy viktoriánus korabeli megjelenést nyertek.”¹⁶

Ezeken túlmenően a steampunk legkiterjedtebb és legprecízebb – mondhatni tanulmány-mélységű – kifejtését a *The Encyclopedia of Science Fiction (SFE)*¹⁷ online felülete szolgáltatja, ennek fordítását azonban itt nem közöljük, hiszen a továbbiakban, saját bemutatásunk vonatkozó szakaszaiban folyamatosan hivatkozunk majd rá.

Bár a felsorakoztatott négy citátum matrjoskababa-szerűen szerveződik – az elsőtől az utolsó, a kisebbtől a nagyobb felé haladva egyre aprólékosabb képet festve ugyanarról az alakról –, még így is csak kontúrokat mutat. Ahhoz, hogy a mélyebb rétegek is feltáruljanak, a műfajjal már szakszerűen foglalkozó szövegeket kell elővennünk.

A steampunk jellemzői és irodalomtudományi fogadtatása

A peremműfajok és alműfajaik kutatása az angolszász illetve a nyugati irodalomtudományokban már korántsem új keletű; e téren a mi régióknak vannak súlyos adósságai. El kell mondani azonban, hogy az eddig talán legjelentősebbnek számító angol nyelvű munkák egy része is vagy egyáltalán nem foglalkozott a steampunkkal – noha megjelenési évüket és az általuk vizsgált témát tekintve ez már módjukban állt volna¹⁸ –, vagy csupán a William Gibson – Burce Sterling szerzőpáros jegyezte meghatározó mű, *A gépezet*¹⁹ (The

16 „Steampunk involves a setting where steam power is still widely used – usually Victorian era Britain – that incorporates elements of either science fiction or fantasy. Works of steampunk often feature anachronistic technology or futuristic innovations as Victorians may have envisioned them, based on a Victorian perspective on fashion, culture, architectural style, art, etc. This technology may include such fictional machines as those found in the works of H. G. Wells and Jules Verne. / Other examples of steampunk contain alternative history-style presentations of such technology as lighter-than-air airships, analog computers, or such digital mechanical computers as Charles Babbage and Ada Lovelace’s Analytical engine. / Steampunk fashion has no set guidelines, but tends to synthesize modern styles influenced by the Victorian era. This may include gowns, corsets, petticoats and bustles; suits and vests, coats and spats; or military-inspired garments. Steampunk clothing will often be accented with a mixture of technological and period accessories: timepieces, parasols, goggles, and ray guns. Modern accessories like cell phones or music players can be found in steampunk outfits, after being modified to give them the appearance of Victorian-made objects.” <http://www.wattpad.com/2435321-sf-subgenre-definitions-steampunk> (Hozzáférés: 2015. február 9.)

17 Lásd: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/steampunk> (Hozzáférés: 2015. február 9.)

18 Pl.: Adam ROBERTS, *Science Fiction (The New Critical Idiom)*, London/New York: Routledge, 2000; *The Cambridge Companion to Science Fiction*, ed. by Edward JAMES – Farah MENDLESOHN, Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

19 William GIBSON – Bruce STERLING, *A gépezet*, Budapest: Galaktika Fantasztikus Könyvek/Nagual Publishing, 2005.

Differance Engine) apropóján tértek ki rá. Ez utóbbi írások némelyikénél az is érződik, hogy egykötetes irányvonalként kezelik a szubzsánert, s megfelelnek annak korábbi alkotóiról. Véleményünk szerint ez még akkor sem korrekt eljárás, ha *A gépezet* steampunk alfa-mű státuszához éppúgy nem fér kétség, mint a szubzsáner széles körű elterjesztésében és felvirágoztatásában játszott szerepéhez sem. Az ide tartozó szakszövegek esetében az alműfajra és *A gépezetre* vonatkozó megállapítások menthetetlenül egybecsúsznak, minek okán a regényről annak ellenére is számos bekezdésben szó esik majd, hogy tanulmányunk egy későbbi szakaszában külön is kitérünk majd rá. Alább tehát éppúgy vizsgáljuk e művek vonatkozó szakaszait – megjelenési évük szerinti sorrendben –, mint azokat a szakírói eszmefuttatásokat is, amelyek már elválasztják egymástól a fő művet és a szubzsánert. Megelőlegezzük továbbá, hogy az itt még jórészt csak félmondatokkal jellemzett, mára már klasszikusnak számító steampunk alkotások javát egy alábbi részben – *A gépezettel* együtt – részletesebben is bemutatjuk majd.

Bár Dani Cavallaro cyberpunkról és -kultúráról²⁰ írt millenniumi kötetében a steampunk kifejezés nem szerepel, a szerző Gibson központba helyezett munkássága révén kitér *A gépezetre*, mely a jövő látomása felől olvassa a múltat, a jelen és jövő jellemzői szerint formálja át azt, illetve csúsztatja egybe a három időt. Míg a cyberpunk a jelenünk felől értelmezi a lehetséges jövőt, *A gépezet* – s vele a meg nem nevezett, de hibátlanul jellemzett steampunk – a jelent és a jövőt egyszerre értelmezi a viktoriánus kor horizontja felől. Cavallaro a regény szövegét a jól időzített humor és az újraírt tizenkilencedik századi narratíva, képek és idiómák, világát pedig a cyberpunk és a gótikus stílus elegyének nevezi, ahol az ipari forradalom jellegét, a luddita mozgalmat és a kor társadalmát teljesen átforgatja a kor Newtonjának nevezett Charles Babbage gőzhajtású számítógépe – ennek nevéből ered a kötet cím is –, amelyet a tudós, a mi világunkkal ellentétben, *A gépezetben* sikerrel állított össze.²¹

Ugyancsak 2000-ben jelent meg Andrew M. Butler *Cyberpunk* című, vékonyka munkája, melyben a szerző már egyértelműen steampunk regénynek titulálja *A gépezetet*, az alműfajról pedig Rudy Rucker és Paul di Filippo pályája kapcsán is említést tesz. A szubzsáner korai alkotói közt Verne és Wells mellett megemlíti Dickenst is.²²

Roger Luckhurst *Science Fiction* című monográfiájában különböző technológiákat és különböző időket egyszerre mozgató műfajként aposztrofálja a cyberpunkot, s vele együtt a steampunkot is. Kollégái legjavához hasonlóan *A gépezetet*, illetve a műben szereplő Londont emeli ki, mely erőszakosságával, szennyezettségével, a beteljesült laissez-faire gazdaságpolitikával – amely szerint a kormánynak vagy nem szabad, vagy csak a lehető legkisebb mértékig áll módjában hatást gyakorolni a piacra; a 19. századi Anglia valóban

20 A téma kapcsán, magyar nyelven meghatározó munka Sánta Szilárd kortárs sci-fivel foglalkozó kötetének vonatkozó fejezete: SÁNTA Szilárd, *Volt egyszer egy cyberpunk = Üő, Mesterséges horizontok. Bevezetés a kortárs sci-fi olvasásába*, Dunaszerdahely: Liliium Aurum, 2012, 19–47. (Parazita könyvek 7.)

21 Dani CAVALLARO, *Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London: Athlone Press, 2000, 200–201.

22 Andrew M. BUTLER, *Cyberpunk*, Harpenden: Pocket Essentials, 2000, 16, 36, 42.

közel állt ehhez²³ –, s a szünni nem akaró anarchiával hasonlóképp szerveződik, mint a Gibson és Sterling által korábban felvázolt kietlen, posztindusztriális cyberpunk-közeljövő. Luckhurst nem a szubzsáner megteremtőiként hivatkozik *A gépezet* szerzőpárosára; mint mondja, ők annak csak kései periódusában írták meg kultikus steampunk művüket, s ez még akkor is igaz, ha végül éppen e szöveg virágoztatta fel leginkább az alműfajt, a traumatikus gyorsaságú technológiai fejlődés buktatóinak színrevitele által. A *Science Fiction*ben olvashatunk arról is, hogy a steampunkot az 1980-as évek elején Kaliforniában hívta életre a Tim Powers, James P. Blaylock és K. W. Jeter alkotta trió. Az ő munkásságukat vitte tovább Paul di Filippo *The Steampunk Trilogy*²⁴ című regényével.²⁵

Don D’Amassa ugyancsak 2005-ben megjelent sci-fi enciklopédiája bár közel az összes Luckhurst által említett steampunk szerzőre, s azok jelentős műveire is kitér – kivételt csak James P. Blaylock képez –, magáról a szubzsánerről azonban egy szót sem ejt. Ezzel a szerencsétlen eljárással volta-képpen függetleníti az egyébként egymásra is ható steampunk regényeket.²⁶

A hiányosság ellenére viszont sok fontos információt közöl di Filippo első regényéről, a *The Steampunk Trilogy*ról – amely három, lazán egymásba fonódó novella apropóján kapta címét –, például megtudhatjuk, hogy annak világában egy konkrétan erre a célra kitenyészített gőtére gond nélkül le lehet cserélni Nagy-Britannia királynőjét, hogy az óceánok partján ilyen-olyan lovecrafti szörnyek tanyáznak, s hogy arrafelé nemcsak az időutazás lehetséges, de a költők szerelme sem csupán plátói lehet. Don D’Amassa értékelése szerint a *The Steampunk Trilogy* olyan remekbe szabott történet, amely gond nélkül elhitheti az olvasóval minden abszurditásának valóságosságát.²⁷ Az enciklopédiaszerző Rudy Rucker *The Hollow Earth*²⁸ című munkájáról is szót ejt – amelyet egy későbbi írásában Mark Bould ugyancsak steampunk regényként aposztrofál majd –, melyben Edgar Allan Poe keveredik verne-i kalandokba: a Föld középpontja felé visz az útja.²⁹ D’Amassa K. W. Jeter *Morlockok éjszakája*³⁰ című művéről annyit mond, hogy az H. G. Wells *Az időgép*³¹ című klaszszikusának a folytatása, ahol London városára a távoli jövőből érkező, mutáns morlockok fenik a fogukat.³²

23 Vö. http://www.kislexikon.hu/laisser_faire_laisser_passer.html (Hozzáférés: 2015. február 9.)

24 Paul DI FILIPPO, *The Steampunk Trilogy*, New York, 1995.

25 Vö. Roger LUCKHURST, *Science Fiction*, Cambridge: Polity Press, 2005, 212–213.

26 Lásd: Don D’AMASSA, *Encyclopedia of Science Fiction: The Essential Guide to the Lives and Works of Science Fiction Writers*, New York: Facts On File, 2005, 114, 160–161, 202, 292–293, 361–362. A könyv az egyes műveket külön szócikkekben is tárgyalja, ezek oldalszámai itt nem kerültek jelölésre.

27 Vö. *Uo.*, 114.

28 Rudy RUCKER, *The Hollow Earth: The Narrative of Mason Algiers Reynolds of Virginia*, New York, William Morrow and Company, 1990.

29 Vö. D’AMASSA, *I.m.*, 204, 314.

30 K. W. JETER, *Morlockok éjszakája* = H. G. WELLS – Egon FRIEDEL – K. W. JETER, *Utazások az időgéppel*, Budapest: Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, 1990.

31 H. G. WELLS, *Az időgép*. Online elérhető: <http://mek.niif.hu/00500/00532/html/01.htm> (Hozzáférés: 2015. február 10.)

32 Vö. D’AMASSA, *I.m.*, 202.

Lisa Tuttle szórakoztató, a peremírás nüanszaival foglalkozó kézikönyve tovább bővíti az alműfaj szerzőinek sorát China Miéville-lel és Neal Stephensonnal, s az, hogy a gőzpunk ilyen jellegű művekben is megjelent, kétségkívül a szubzsáner térnyerését igazolja.³³

Korábbi kötetével ellentétben Adam Roberts *The History of Science Fiction* című könyvében már kitér a steampunkra, amely nála is az alműfaj jelentőségének növekedését jelenthetné, ha a szerző – Luckhursttal ellentétben – nem csupán egy olyan rövid életű irányzatként hivatkozna rá, mely a gőz korszakába ültette át a cyberpunk trükkjeit.³⁴ Roberts először Michael Moorcock Jerry Cornelius-sorozatának két kötete³⁵ kapcsán jegyzi meg, hogy azok elegáns edwardiánus világépítése a gőzpunk előfutáraként fogható fel.³⁶ Ezt követően csak a már emlegetett alfa-mű, *A gépezet* apropóján tér ki rá, amely szerinte jól kidolgozott 19. századi alternatív világával robbant be a peremirodalomba.³⁷

A Companion to Science Fiction című, kimagasló fontosságú kötetben Mark Bould tesz említést a steampunkról, a névadó jelentős leszármazottjaként a cyberpunk-családfán helyezve el azt. Az egyértelmű kapcsolódást azon túlmenően, hogy mindkét science fiction ágazatnak ugyanaz a két kardinális alak, William Gibson és Bruce Sterling az életre hívója – „előbbi volt a [cyberpunk] irányzat írója, az utóbbi pedig a mozgalom szóvivője”³⁸ –, elsősorban a jellegzetességeik hasonlósága³⁹ s egyszersmind ambivalenciája igazolja⁴⁰; ezekről a negyedik fejezetben esik majd több szó. Bould munkája Luckhursttal egyetértésben korántsem egykötetes alműfajként tekint a steampunkra, hanem az utóbbi kutató által felsorakoztatott szerzők sorát tovább bővíti Rudy Ruckerrel, akinek a *The Hollow Earth* című regényét közvetlenül *A gépezet* után említi meg. Bould tanulmányában már a nevek számának is jelentősége van, hiszen a cyberpunkból eredeztetett többi alműfaj egyikénél sem sorakoztat fel ennyi szerzőt.⁴¹

Amellett, hogy a *The Routledge Companion to Science Fiction* című monográfia tizedik fejezetében⁴² Peter Wright steampunk sorozatként aposztrofálja a tanulmányunk elején említett *Vadiúj vadnyugat* című mozi előzmény-

33 Lásd: Lisa TUTTLE, *Writing Fantasy & Science Fiction* (második kiadás), London: A & C Black, 2005, 7.

34 Vö. Adam ROBERTS, *The History of Science Fiction*, New York: Palgrave Macmillan, 2007, 319.

35 Michael MOORCOCK, *The English Assassin: A Romance of Entropy*, London: Allison & Busby, 1972; és Uő, *The Condition of Muzak*, London: Allison & Busby, 1977.

36 Vö. ROBERTS, *The History of Science Fiction*, 238.

37 Vö. Uo., 319.

38 SÁNTA, *Volt egyszer egy cyberpunk*, 26.

39 Vö. LUCKHURST, *Science Fiction*, 213.

40 Lásd: GYURIS, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*, 219–222.

41 Vö. Mark BOULD, *Cyberpunk = A Companion to Science Fiction*, ed. by David SEED, London: Blackwell Publishing, 2008, 217–218.

42 Vö. Peter WRIGHT, *Film and television, 1960–1980 = The Routledge Companion to Science Fiction*, ed. by Mark BOULD – Andrew M. BUTLER – Adam ROBERTS – Sherryl VINT, London and New York: Routledge, 2009, 94.

sorozatát, az 1965–1969 között futó *The Wild Wild West*.⁴³ *Time, possible worlds, and counterfactuals* című tanulmányában Matt Hills is értekezik a szubzsánerről, hasonló tónussal és kontextusban, mint tette azt Adam Roberts. Hills alapvetően alternatív történelmi⁴⁴ regényként tekint *A gépezet*-re, mely műfaj apropóján jegyzi meg, hogy általa a spekulatív fikció nemhogy nem áll szemben a posztmodern irodalmat jellemző kísérletezésekkel, hanem gyakran együtt rezonál velük. Peter J. Stockwell *The Poetics of Science Fiction* című kötetére hivatkozva az ontológiai zavarokat és eltolódásokat, a világalkotásból következő episztemológiai kérdéseket és a kinetikus jelleget hozza fel, mint a posztmodern irodalom, az alternatív történelem s vele a steampunk szubzsáner közös fundamentumait.⁴⁵ Gibson és Sterling alkotása Hills szerint nemcsak a múlt egy lehetséges variánsát adja, hanem elsősorban arra világít rá, hogy milyenné vált volna az emberi társadalom, ha százötven évvel korábban esik át a számítástechnika forradalmán. *A gépezet* világa innen nézve nem ürül ki egy ragyogó Londonnál, de egyszerre állít görbe tükört a kortárs társadalom elé, legyen szó aggodalmakról vagy a technológiai determinizmusra vonatkozó kérdésekről.⁴⁶

A 2009-es *The Science Fiction Handbook* a korábbiakhoz képest nem szolgál sok újdonsággal, legfeljebb megerősíti a gőzpunk pozícióit, a korai szerzők és vezéralakok mellett China Miéville *Perdido pályaudvar, végállomás*⁴⁷ című műve kapcsán is megemlíti azt.⁴⁸

David Seed munkája, a 2011-es *Science Fiction: A Very Short Introduction* a már sokat emlegetett alfa-mű mellett csak di Filippo *The Steampunk Trilogy*jára tér ki, amelyben – mint mondja – Viktória királynőt egy szexuálisan túlfűtött klónra cserélik, Emily Dickinson és Walt Whitman pedig nemcsak az illetet, de a ruháikat is a szélbe hajítják szenvedélyes légyottjukkor.⁴⁹

A *The Science Fiction Handbook* című 2013-as sci-fi kézikönyv mindössze Gibson kapcsán tér ki a steampunkra, illetve egy olyan alműfajként aposztrofálja azt, melyben visszaforgatják az órát a romantika, a kézművesek és meseteremberek, s az általuk kreált fetiszált tárgyak korába.⁵⁰

43 *The Wild Wild West* (Rendező: Michael GARRISON, Gyártók: Michael Garrison Productions – CBS Productions, USA, 1965–1969.)

44 A spekulatív fikció és az allohistorizmus jelenségével magyar nyelven a következő, megkerülhetetlen könyv foglalkozik: *Kontrafaktumok*, szerk. KESERŰ József – H. NAGY Péter, Komárom: Selye János Egyetem, 2011; de vizsgálja azt e sorok szerzőjének egy korábbi tanulmánya is: BAKA L. Patrik, *Mi lett volna, ha. Magyar földön Afrikában...*, Partitúra, 2014/1, 101–127.

45 Peter J. STOCKWELL, *The Poetics of Science Fiction*, New York: Longman, 2000, 104. (Hivatkozás az eredetiben – B. L. P.)

46 Vö. Matt HILLS, *Time, possible worlds, and counterfactuals = The Routledge Companion to Science Fiction*, 435.

47 China MIÉVILLE, *Perdido pályaudvar, végállomás 1-2.*, Budapest: Ulpius-ház, 2004.

48 M. Keith BOOKER – Anne-Marie THOMAS, *The Science Fiction Handbook*, Chichester: Wiley-Blackwell, 2009, 23, 117, 133, 149, 173, 311, 331.

49 David SEED, *Science Fiction: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford University Press, 2011, 112–113.

50 *The Science Fiction Handbook*, ed. by Nick HUBBLE – Aris MOUSOUTZANIS, London: Bloomsbury, 2013, 45, 248.

Utolsóként a Rob Latham szerkesztette, megjelenését tekintve legfrissebb, *The Oxford Handbook of Science Fiction* című monográfia vonatkozó bejegyzéseit tekintjük át, melyekben a steampunkkal foglalkozó eddigi legkifejtettebb információkat találja az érdeklődő. A szubzsáner jelentőségének növekedését mi sem támaszthatná alá jobban, mint hogy a kötetben való folyamatos felbukkanáson túl a monográfia egy teljes fejezete, az Elizabeth Guffey és Kate C. Lemay jegyezte *Retrofuturism and Steampunk* már a vizsgálat középpontjába állítja azt. E tanulmány írja le, hogy a retrofuturizmus és a steampunk irányzatok eredője azonos: a technokultúrába vetett, múlt század közepi hit fokozatosan szkepticizmussal telítődött, s ez lassanként a jelenből való kiábránduláshoz vezetett, egyszersmind nosztalgiát ébresztve aziránt a jövőkép iránt, amelyet valamikor, még a múltban megálmodtunk. Ennek a gondolkodásmódnak a steampunk a legemblemikusabb hordozója, mely stílusként és irodalmi irányzatként egyaránt elkerüli a mi huszadik századunkra rátelepedett technokultúrát, a helyébe pedig egy, bár fejletlenebbnek tetsző, mégis könnyebben kezelhető „bütykölő” kultúrát állítva. Az irányzatot jellemző mókás komolyság azonban olyan ironikus töltettel bír, hogy az az egész alműfajt egyfajta felforgató erővel ruházza fel.⁵¹ A kötet más kutatói közül Corey Creekmur a *The League of Extraordinary Gentlemen*⁵² című, Alan Moore (író) és Kevin O’Neill (rajzoló) nevéhez fűződő, 1999 óta megjelenő képregényt nevezi meg a gőzpunkhoz köthető legjelentősebbként a médiumból.⁵³ Gary K. Wolfe tanulmányában ugyancsak szó esik a szubzsánerről, s a szerző beemeli azt a K. W. Jeter által 1978 áprilisában a Locus magazinnak küldött levelet, melyben a viktoriánus éra technológiájára építő műveik apropóján „steampunkoknak” nevezi a Tim Powers, James P. Balylock és önmaga alkotta írót. Jeter ugyanebben a levelében a fantasztikus irodalom következő nagy dobásként hivatkozik a formálódó irányzatra. Ha – immár kellő távolságból – arra gondolunk, hogy a cyberpunk mellett kvázi leszármazottként a steampunk futott be leginkább; hogy életmódként lényegében egyedülálló – peremműfaj a gót stílust leszámítva még nem generált ilyet –; hogy a The New York Times divattal foglalkozó ágának 2008 májusában éppen ez az irányzat került a címlapjára⁵⁴; s hogy elsősorban a fantasyval párosulva olyan műfajkeverő és a poszt-modernség kérdései iránt érzékeny mozgalmak kialakulásában játszott szerepet, mint a Slipstream vagy a New Weird⁵⁵, úgy azt kell mondanunk, K. W. Jeter nagy igazságot írt le abban a levélben.⁵⁶

51 Elizabeth GUFFEY – Kate C. LEMAY, *Retrofuturism and Steampunk = The Oxford Handbook to Science Fiction*, ed. by Rob LATHAM, Oxford: Oxford University Press, 2014, 434–447.

52 Alan MOORE – Kevin O’NEILL, *The League of Extraordinary Gentlemen*, ABC – WildStorm – DC Comics, 1999–2007, Top Shelf – Knockabout Comics, 2007-től máig.

53 Corey K. CREEKMUR, *Comics = The Oxford Handbook of Science Fiction*, 215.

54 Lásd: http://www.nytimes.com/2008/05/08/fashion/08PUNK.html?_r=0 (Hozzáférés: 2015. február 10.)

55 Az irányzat kapcsán magyar nyelven Sánta Szilárd már említett kötetének vonatkozó fejezete ajánlott: SÁNTA Szilárd, *A brit sf boom = Uő, Mesterséges horizontok*, 48–57.

56 Gary K. WOLFE, *Literary Movements = The Oxford Handbook of Science Fiction*, 65–66.

A jelen fejezetben felsorakoztatott munkák lényegében azt visszhangozzák, hogy a steampunk az idő előrehaladtával egyre nagyobb jelentőségre tett szert a peremműfajok – vagy alműfajok – körében. Az a fajta szkepticizmus, amely az irányzatot taglaló, korai, szűkre szabott reflexiókat jellemezte, fokozatosan elhalványult. Ahhoz persze, hogy a friss megjelenéseket kellőképp objektíven lehessen értékelni, a kritikának ismét szüksége lesz egy kis időbeli távolságra. Figyelembe véve azonban a steampunk regények kiadási tendenciáit – melyek szerint bár a 2000-es évek elején még évente legfeljebb egy-két olyan kötet látott napvilágot, amely ebbe a szubzsánerbe volt sorolható, 2007 óta viszont már meghatározódott a megjelenések száma (2011-ben például, csak angol nyelven tizenegy steampunk regény jelent meg)⁵⁷ –, azt kell feltételeznünk, hogy az irodalomtudományi reflexiók száma is tovább növekszik majd. Ez a következtetés persze nem az iménti, számbeli növekedéssel támasztható alá – hiszen a mennyiség korántsem azonos a minőséggel –, hanem az olyan újító, műfajvegyítő és önreflexív steampunk-teljesítményekkel, mint amilyen Scott Westerfeld *Leviatán*-trilógiája.⁵⁸

Csak az a steampunk – Monográfiák és folyóiratok

A steampunk azon analízisein túl, amelyekkel a science fiction és a spekulatív fikció egészét taglaló monográfiákban találkozhattunk, a nem oly távoli múltban már olyan szakmunkák is megjelentek, amelyek kizárólag a steampunk-jelenségre koncentrálnak. Ezek közül minden bizonnyal a *The Steampunk Bible*⁵⁹ – továbbiakban csak Biblia – a legjelentősebb, melyet S. J. Chambers mellett az a Jeff VanderMeer jegyez, aki magyar nyelvterületen elsősorban a *Déli Végek*-trilógiával⁶⁰ vált ismertté. A Biblia legnagyobb érdeme az a teljességigény, amellyel a steampunk minden médiumra kiterjedő univerzumához nyúl, mindezt rendkívül látványos dizájn mellett. A cím kétségkívül kiérdemelt, hiszen a könyv a kezdetektől – sőt, ha az előzményeket ehhez képest különálló kategóriaként kezeljük, akkor már a kezdetek előtti felvillanásoktól – taglalja a gőzpunk történetét és teljesítményeit, elszeparált szövegblokkokban közölve a neves szerzők témába vágó leveleit, nyilatkozatait és interjúit, s mindezt közismert steampunk művészek látványos és szurreális szerkezeteinek, viktoriánus korabelivé varázsolt modern eszközeinek és létesítményeinek, rajzainak és festményeinek áradatával tarkítva. A proto-steampunk horizontján Poe, Verne, Wells víziói bontakoznak ki előttünk, majd a

57 A steampunk regények listáját lásd a http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_steam_punk_works webhelyen vagy a [goodreads.com](http://www.goodreads.com/list/show/618.Best_Steampunk_Books) vonatkozó felületén: http://www.goodreads.com/list/show/618.Best_Steampunk_Books (Hozzáférés: 2015. február 11.)

58 Scott WESTERFELD, *Leviatán*, ford. Kleinheincz Csilla, Budapest: Ad Astra, 2009; Uő, *Behemót*, ford. Kleinheincz Csilla, Budapest: Ad Astra, 2010; Uő, *Góliát*, ford. Kleinheincz Csilla, Budapest: Ciceró, 2014.

59 Jeff VANDERMEER – S. J. CHAMBERS, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, New York: Abrams Image, 2011.

60 Jeff VANDERMEER, *Expedíció*, ford. Török Krisztina, Budapest: Agave Könyvek, 2014; Uő, *Kontroll*, ford. Falvay Dóra, Budapest: Agave Könyvek, 2014; Uő, *Fantomfény*, ford. Bottka Sándor Mátyás, Budapest: Agave Könyvek, 2014.

szubzsáner születésénél a kaliforniai írótrío és Michael Moorcock munkásságáról, utánuk pedig az expanzióért felelős Gibson – Sterling műről olvashatunk. Amint azt a Biblia írja, néhány kivételtől eltekintve egyfajta interregnum követi őket, de aztán eljutunk az irányzat újjászületéséhez, Scott Westerfeld, Catherynne M. Valente, Gail Carriger, Cherie Priest, George Mann, Dexter Palmer, Karin Lowachee és mások művei által. Ez azonban csak az irodalom vonala, amelyet a legnevesebb képregények, sorozatok és filmek, majd művészi alkotások és átalakítások követnek, mind külön-külön fejezetben. A steampunk szubkultúrájáról – amelybe beletartozik a zene, a divat, az ékszerek és más kellékek – úgyszintén számos érdekességet tudhatunk meg, szinte végeérhetetlen képgalériával és ötlettárral, s nem mellesleg útjelző táblával ellátva, azok számára, akiknek mindez nem elég, akik tovább és tovább kívánnak menni e gőztől elhomályosult, barkács-álmösvényen.

A másik érdemleges munkát William H. Stoddard jegyzi, *GURPS Steampunk*⁶¹ címen, amely bár szerepjáték-kézikönyvnek íródott, a szubzsáner tárgyalásánál mégis megkerülhetetlen, hiszen az általa körülhatárolt steampunk-univerzum a korábbi gőzpunk regények felvetései, világformálása, jellege és karaktertípusai alapján, mondhatni azok egybegyűrésével jött létre. Mivel a munka 2002-ben jelent meg, egyértelmű, hogy a műfajjal foglalkozó anyagok közül az elsők közt foglal helyet, igaz, Stoddard csupán néhány oldalon, a kötet legelején foglalkozik a szubzsáner létrejöttével és alakulástörténetével. Nála a világépítés fonákjaira kerül a hangsúly, ami a könyv jellegéből adódik. A viktoriánus kor tudománya, találmányai és ipara, a korabeli földrajz, a hadviselés, a politikai berendezkedés, az egyes társadalmi osztályok, szervezetek és a mindennapi élet egyaránt asztalra kerülnek, miközben megannyi jellegzetes karaktertulajdonság alapján rakjuk össze saját hősünket, választunk harcászati feladatot, színteret – bárhol a világon –, vagy adunk egy örült találmányt a kezébe, amely egyik pillanatról a másikra felboríthatja azt az eddig stabilnak tetsző fantáziavilágot, amit felépítettünk. A mi világunkból (is) ismert feltalálók, uralkodók és kalandorok kerülnek bemutatásra, akiket és akiknek a művét teljességgel átalakította az, ami a világot is: a gőzerő.

A steampunkkal a részben vagy egészen ráirányuló monográfiákon túl folyóiratok is foglalkoznak. Elsőként a *Steampunk Magazine*-t⁶² kell megemlítenünk, amely – nevéből adódóan is – mindennel foglalkozik, ami gőzpunk; a hasábjain irodalmárok tanulmányaival, írók novelláival, költők verseivel és steampunk művészek beszámolóival/alkotásaival egyaránt találkozhatunk, a szinte már megszokott, előkelő környezetben. Nem maradnak ki az interjúk sem, mint ahogy az irányzat meghatározását is jó néhányan elvégzik, más-más megközelítésben. A *Worldshots* blogbejegyzője, aki az első két számot értékeli, a következőket mondja a lapról: „[Összességében] a Steampunk Magazine iszonyatosan jól indul. Ha az elméleti írások színvonalát sikerül tartani, ha a többi rovat kialakul, akkor megkerülhetetlen lesz.”⁶³ Máig nyolc szám látott napvilágot, melyek minősége vitathatatlanul beváltotta a projekthez fűzött reményeket.

61 William H. STODDARD, *GURPS Steampunk*, Austin: Steve Jackson Games, 2002.

62 Lásd: <http://www.steampunkmagazine.com/> (Hozzáférés: 2015. március 6.) A lap digitális variánsai egytől-egyig letölthetők a „Download” fejléc alatt.

63 <http://worldshots.hu/2007-06/sosevolt-mult-steampunk-magazine/> (Hozzáférés: 2015. március 6.)

A gőzpunkra nagy hangsúlyt fektető másik, ez esetben már csak online elérhető folyóirat a *Neo-Victorian Studies*⁶⁴, amely a viktoriánus korról foglalkozó esztétikai, szociológiai, historiográfiai munkák mellett esetenként egész számokat szentel a steampunk-jelenségnek, igaz, a szubzsánerrel foglalkozó dolgozatok közel minden számában felrémlenek. A lap a walesi Swansea Egyetem gondozásában jelenik meg, és szakfolyóiratról lévén szó, a Magazine-nal szemben már kizárólag tanulmányokat és kritikákat közöl.

Érdekességként megemlíthető még a gőzpunk – itt már a szubkultúráról van szó – kreációk végtelenül látványos tárházát jelentő, a Dr. Grymm és Barbe Saint John neve alatt megjelent *1000 Steampunk Creations: Neo-Victorian Fashion, Gear, and Art*⁶⁵ című kötet, amely a néhány elhanyagolható szövegblokkon túl kizárólag steampunk szerkesztetek, divatcikkek, kiegészítők és műalkotások ábráit tartalmazza, az összes elképzelhető képzőművészeti ágra kiterjedően.

A steampunk műfajközi megközelíthetősége – párhuzamok és ellentétek

Ahogy az a második fejezetben felsorakoztatott irodalomtudósok műveinél megfigyelhető volt, a gőzpunk szinte kizárólag két műfaj mellett, azokkal párhuzamba állítva vagy azokból adódóan került értelmezésre. Az alternatív történelemről és a cyberpunkról van szó.

A cyberpunk és a steampunk egymáshoz fűződő viszonya egyfajta mostoha apa-fiú kapcsolat, tele levetkőzhetetlen hasonlóságokkal és meredeken szembenálló ellentétekkel. Az előbbi felforgató és elbizonytalanító hatásához nem fér kétség, hiszen a hozzá képest időben korábbi, a technológia megváltó hatalmában bízó, cselekményüket mégis sokszor biztonságos távolba helyező, stabil science fiction világok helyett nem pusztán kietlen disztópiává festette át a jövőt, hanem a már általunk is használt technológiák kereteinek ok-okozatilag is könnyen követhető kitérésével ijesztően közelítette azt. A mesterséges intelligenciával szemben titáni harcot vívó hackerek működése nagyban megváltoztatta, mondhatni kifordította kereteiből az identitásról és a világról alkotott korábbi képünket.

Gyuris Norbert már emlegetett tanulmányában a cyberpunk – steampunk szembenállásáról értekezik. Az előbbi közege kapcsán mondja, hogy ott „a globális vállalati és bűnözői szféra behálózza az egész földet, újrakolonizálja a fogyasztói társadalom egyes szegmenseit, és mindezt a nem is oly távoli jövőbe helyezi [...]. [Míg az utóbbi] a múlt fantasztikus lenyomatának bizonyul, ahol nem a lehetséges jövő, hanem a lehetséges múlt alternatívája a kiindulópont [...], [telítve] a huszadik század és a harmadik millennium kezdetének legtöbb társadalmi, szociális, kulturális és (egzisztenciál)filozófiai kétegy[vel].”⁶⁶ A cyberpunk a közeljövő szimulációktól áthatott – világok a világban – univerzumát vázolja fel, melyben a teremtő embert rabul ejtheti, kijátszhatja,

64 <http://www.neovictorianstudies.com/> (Hozzáférés: 2015. március 6.)

65 DR. GRYMM – BARBE SAINT JOHN, *1000 Steampunk Creations: Neo-Victorian Fashion, Gear, and Art*, London: Quarry Books, 2011.

66 GYURIS, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*, 219–220.

sőt akár létének értelmét is megkérdőjelezheti az általa teremtett intelligencia. Az informatika és a biotechnológia románcából fogant kiborgok kora ez, melynek éppúgy a társadalom peremterületeiről érkezik a hőse, mint teszi azt az irodalom vonalán a cyberpunk műfaj maga. S amíg az előbbi a mindenséget behálózó, sokkal inkább technológiai, mintsem emberi alapú multinacionális cégek ellen vívja harcát, addig az utóbbi is saját anarchikus módszereivel bontja meg az addigi mainstreamet; keresi a helyét. A világ jegyeit a műfaj fogalma is magába integrálja. A *Cyber-*, mint gépi és mesterséges alapú, az embert bio- és nanotechnológiával feljavított, s drogokkal a racionalitás és a stabil érzékelés határain túlra juttatott társadalom, vegyítve – vagy talán inkább tovább mélyítve – a *-punk* marginalizált, felforgató tónusával.⁶⁷

A nosztalgiával átítatott steampunk ezzel szemben a múltba tér vissza, „és olyan technológiai újítások köre szöv[í] az eseményeket, amelyeket az adott kor technikai szintje nem tesz lehetővé. A kibernetika világát felváltja a tág értelemben felfogott gőzerő, valamint a mechanikus, rugóvezérlésű találmányok kora.”⁶⁸ Az idézett szakaszt követően Gyuris *A gépezet* – éppen azt a művet, amelynek apropóján a kutatók a legfeszesebben kötik a steampunkot a cyberpunkhoz; nem véletlenül – hozza fel annak demonstrálására, hogy a két vonal egymásnak merő ellentéte. „A cyberpunk pesszimista, sötét, alvilági ellenkultúrája, a lőporos hordó gyutacsaként viselkedő lázadó fiatalok attitűdje, a mindent felforgató agresszió nem jellemző a steampunk karaktereire. Ópiumfüggők, a *perpetuum mobile* megszállottjai, kalózok, szerencsejátékosok, felfedezők, örültek és kékharisnyák népesítik be a steampunk regényeket, amelyek az elektronika helyett a mechanika törvényeire épülnek.”⁶⁹

70

A citált fejtegetést olvasva mindazonáltal egyfajta belső szembenállás, mondhatni paradoxon fedezhető fel, hiszen annak ellenére, hogy Gyuris szövege hibátlanul rajzolja meg a gőzpunk kontúrjait, az arra irányuló törekvése, hogy a steampunkot a cyberpunk ellentétéként mutassa be, önmaga cáfolatává válik. *A gépezet* – és vele sok más steampunk regény – sztorija hiába kerül a múltba, a téma és a probléma lényegében ugyanaz marad. A társadalom peremterületéről érkező karakter – legyen az hacker vagy felfedező, anarchista punk vagy kalóz –, aki az elnyomó, kvázi emberfeletti hatalmat – a mesterséges intelligencia által fenntartott szimulált univerzumot vagy az alattvalóit rabságban tartó királynő uralta világbirodalmat úgy bojkottálja – egy vírussal vagy éppen egy hajónyi lőporos hordóval –, hogy előtte kellőképp bedrogozza magát – stimulánsokkal vagy ópiummal –, nagyon hasonló forgatókönyvnek tűnik. Sőt a konfliktus múltba történő áthelyezésével a steampunk univerzumokban még az a probléma sem igazán áll fenn, hogy ne lennének elérhetőek hasonló szupereszközök és lehetőségek, hiszen Dr. Loveless óriástarantulája vagy a *Leviatán*-trilógia barkácsainak gőzhajtású lépegetői ugyancsak komoly pusztításra képesek. A cyberpunk által vizionált jövőbeli társadalom bizonyos problémái értelemszerűen kiesnek, de helyette ott vannak a viktoriánus kor sajátjai, gondoljunk csak a gépromboló ludditákra, a rabszolgasorban

67 Vö. Thomas FOSTER, *Cyberculture = The Oxford Handbook of Science Fiction*, 421–433.

68 GYURIS, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*, 222.

69 Uo., Kiemelés az eredetiben.

tartott feketékre vagy a korabeli feministák – a szüfrazsettek – küzdelmére a női emancipációért. Az pedig, hogy a pesszimista hackerekkel szemben a steampunk hősök kissé vígabban teszik a dolgukat, nem érvényes a szubzsáner egészére, csupán annak nosztalgikus vonalára. A melankolikus gőzpunk hősei lényegében ugyanazzal az attitűddel bírnak, mint a cyberpunk hackerek.

A másik meghatározó műfaj, amely felől a gőzpunk megközelíthető, s amely felől egyszersmind magyarázható, az alternatív történelem. Az allohistorizmus mint zsáner s egyben nem hagyományos történelemszemléleti mód⁷⁰ talán legjelentősebb kutatója, Gavriel D. Rosenfeld professzor ekként határozza meg az irányzatot: „A történelmi tényeknek ellenszegülő, kontrafaktuális (*counterfactual*) történelmi spekuláció műfaja, amely »alternatív történetírás-ként« ismert, szinte a semmiből tűnt fel a legfiatalabb történész generáció körében, leginkább az elmúlt évtizedben, hogy a történelmi vizsgálódás legtermékenyebb területévé váljon. Az alternatív történelem számtalan meséje, elegánsabb megnevezéssel élve »alternatív történelmi narratívák« (*allohistorical narratives*) az utóbbi években jelentek meg igen széles témakörben: a nácik megnyerték a II. világháborút, nem került sor az amerikai függetlenségi háborúra, Jézust nem feszítették keresztre, a Dél megnyerte a polgárháborút, az atombombát nem dobták le Japánra, Hitler megszökött és bujkál a háború után, és még több ezekhez hasonló téma.”⁷¹

Az alternatív történelmi regények legjava olyan meghatározó történelmi események – Rosenfeld szerint divergáló⁷², H. Nagy Péter meghatározásában neuralgikus pontok⁷³ – megváltoztatásával építi fel saját alternatív s egyszersmind párhuzamos univerzumát⁷⁴, melyek kimenetele vagy nagyon kevésen – mondhatni a pusztá véletlenül – múlt, vagy a fennálló lehetőségek egymáshoz képest merőben más eseménysorozatot vontak volna maguk után. Erre egytől egyig remek példák a Rosenfeld által felsoroltak, magyar vonatkozásban pedig minden bizonnyal Hegedűs Orsolya hívja fel figyelmünket⁷⁵ arra a talán legfrappánsabb neuralgikus pont-sorozatra, amelyet az *István, a király* című rockoperában vonultat fel Torda, a sámán: „Mohácsnál győzni fogunk, / Dózsa

70 Vö. SZÉLPÁL LÍVIA, *A történelem jövője: bevezetés egy nem hagyományos történetírás (unconventional history) elméletébe*, AETAS, 2007/1, 145–146. Online elérhető: http://epa.oszk.hu/00800/00861/00036/pdf/aetas_2007-01.pdf (Hozzáférés: 2015. február 17.)

71 Gavriel D. ROSENFELD, *Miért a kérdés, hogy „mi lett volna, ha ...?” Elmékedések az alternatív történetírás szerepéről*, ford. Szélpál Lívia, AETAS, 2007/1, 147. Kiemelések az eredetiben.

72 Uo., 151.

73 H. NAGY PÉTER, *Imaginárium IX. SF: A képzelet mesterei*, Opus, 2009/2, 27.

74 H. NAGY PÉTER, *A sokvilág-elmélet filmes alkalmazásai*, Opus, 2012/6, 49. Noha H. Nagy írása elsősorban a Hugh Everett III sokvilág-elméletére alapozó filmekről értekezik, a tézis az alternatív történelmi világokkal is kapcsolatba hozható.

75 HEGEDŰS ORSOLYA, *Alternatív történelmi fantasy (Gáspár András: Ezüst félhold blues) = Uő, A mágia szövedéke. Bevezetés a magyar fantasy olvasásába I.*, Dunaszerdahely: Lilium Aurum, 2012, 134. (Parazita könyvek 8.) A fejezet mélyrehatóan taglalja az alternatív történelmi regény műfaját, annak jellemzőit, kialakulását, expanzióját, s a legmeghatározóbb világirodalmi művek bemutatása mellett a címben foglalt magyar regény elemzését is elvégzi.

lesz György királyunk, / Nagyhatalom századokon át. // Rákóczi világot hódít, / Kossuth-tal valóra válik / A Duna-menti Köztársaság.”⁷⁶ A közismert sorok közül az utolsó kettő alternatív történelmi telítettségét tovább erősíti Pintér Bence és Pintér Máté koprodukciója, *A szivarhajó utolsó útja*⁷⁷, mely ifjúsági és allohistorikus kalandregényként épp a Duna-menti Köztársaság sikeres létrejöttére építi fel saját alternatív univerzumát.

A „mi lett volna, ha...?” kérdése azonban a fentiekén túl kétségkívül alapot szolgáltat a steampunk szubzsáneréhez is, hiszen ha felelevenítjük például a már sokat emlegetett alfa-művet, *A gépezet*et, úgy konstatálhatjuk, hogy az is e kérdés mentén bontakozik ki: Mi lett volna, ha Charles Babbage-nek sikerül megépítenie gőzhajtású számítógépét? Könnyen lehet, hogy pontosan az, amit a Gibson – Sterling mű elénk tár: egy teljes gőzzel robogó steampunk világ. Scott Westerfeld *Leviatán*-trilógiája ezen túl annak lehet remek példája, hogy miként lehetséges neuralgikus pontok egész sorát módosítani. A regény főhőseinek ténykedése nyomán az első világháború egynéhány, önmagában kisebb jelentőségű eseménye alakul másként, mint történt az a mi világunkban, ezek összehatása azonban már egy egészen más befejezést előlegez meg. Innen nézve *A gépezet* és a *Leviatán*-trilógia joggal tarthatók alternatív történelmi regényeknek is.

Noha a műfajt magát nem nevezi meg, Gyuris Norbert is pontosan körülhatárolja azt – a Gray-regény apropóján – vonatkozó tanulmányában: „A lineáris történetmondás hézagaiba, annak fragmentált szerkezetében húzódó törésvonalakba utólag beleírt, de lehetséges történet. A steampunk történeli jellege az újraírás ezen vonásával jellemezhető legjobban; kiindulópontként a történelem egyik kora szolgál, és olyan modellt alkot, amely lehetővé teszi, hogy az írói fantázia lehetséges mikrotörténetekkel népesítse be az egyébként történetileg hiteles(nek látszó) metanarratívát. Ennek azonban a gyökerei elsősorban nem a steampunk, hanem a posztmodern regény öntükröző és fikatív történetírási stratégiájában keresendők.”⁷⁸ Gyuris szavai határozottan összecsengenek Peter J. Stockwell megállapításaival, akire az alternatív történelem, a steampunk és a posztmodern rokonításakor – a második fejezetben említett – Matt Hills is hivatkozott.

A gőzpunkról tehát a fentiek összegzéseként megállapítható, hogy az a cyberpunk és az alternatív történelem műfajának tulajdonképpeni ötvözete, mely magán hordozza azok jellemzőit és világépítési stratégiáit is.

A steampunk a műfajok és alműfajok hálójában – Zsánerek és szubzsánerek genealógiája

Mint azt az iménti fejezet egyértelművé tette, a gőzpunk az alternatív történelem és a cyberpunk „leszármazottjaként” egyaránt felfogható. A műfaji család-

76 SZÖRÉNYI Levente – BRÓDY János, *Véres kardot hoztam = István, a király. Rock-opera* [Audio CD], Hungaroton Records Kft., Budapest, 1993.

77 PINTÉR Bence – PINTÉR Máté, *A szivarhajó utolsó útja. Fejezetek a Duna-menti Köztársaság történetéből*, Budapest: Agave Könyvek, 2012.

78 GYURIS, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*, 223.

fa azonban igen sokfelé burjánzott, a mi kereteink pedig nem teszik lehetővé, hogy az ősököt és a féltestvéreket is behatóan vizsgáljuk. Előbbiekről csupán annyit jegyeznénk meg, hogy bár mindkettő a sci-fi alműfajaként van számon tartva, mégis ha egy képzeletbeli science fiction skálán kellene elhelyeznünk őket, úgy annak ellentétes pólusaira kerülnének; az egyik oldalt „hard (kemény) science fictionnek”⁷⁹, a másikat „soft (lágú) science fictionnek”⁸⁰ nevezik. A két, kvázi ellentétes pólust jelölő kifejezés a természettudományok és a társadalomtudományok szembeállításából ered. A természettudományos szakaszon értelemszerűen a technológiákra, az egyes eszközök felhasználhatóságára és a fizika, kémia, biológia szabta keretek korrekt betartására kerül nagyobb hangsúly, míg a társadalomtudományi szakaszon elhelyezhető szövegek nagyobb – vagy kizárólagos – teret hagynak az antropológiának, szociológiának, pszichológiának és politológiának, a jellemek és a társadalom berendezkedésének kifejtésén túl pedig a spekulációknak⁸¹ is. A két pólus közti határ nincs szilárdan meghúzva, ezért az egyes műveket nem egyszerűen csak a „kemény” vagy a „lágú” kategóriákba lehet besorolni, hanem a kettő közötti szélesebb skálán.⁸² Innen nézve az alternatív történelem egyértelműen a „lágú” oldalra kerülne, hiszen ezek a művek a legtöbb esetben alig – vagy egyáltalán nem – ejtenek szót tudományos kérdésekről, míg a cyberpunk már sokkal inkább a „hard” pólus felé közelít (azért csak közelít, mert egyes értelmezések szerint ez az irányzat is legfeljebb a határon volna elhelyezhető).⁸³ A steampunk a fentiekből vont átlag szerint tehát a „lágú” térfelre kerülne.

A cyberpunk és az alternatív történelem azonban már a korábban lejegyzettek szerint sem csupán a sci-fi felől közelíthető meg – mondhatni ezek sem egyetlen szülőltől eredeztethetőek –, hiszen mindkettőt jellemzik a posztmodern különböző szövegalkotási stratégiái és annak bizonytalansága is. Ezt a megállapítást erősíti és építi tovább H. Nagy Péter írása, amely, noha alapvető szándéka szerint pusztán Németh Zoltán *A posztmodern magyar irodalom hármas stratégiája* című könyvéhez fűz kritikai megállapításokat, a kontextus⁸⁴ révén negyediknek számító stratégia lényegének kifejtésével megkerülhetet-

79 Lásd: a *The Encyclopedia of Science Fiction (SFE)* online szócikkét: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/hard_sf (Hozzáférés: 2015. február 17.)

80 Lásd: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/soft_sf (Hozzáférés: 2015. február 17.)

81 Keserű József eszmefuttatását olvasva a spekulatív fikció részben leválaszthatónak tűnik a science fictionról: „Elsősorban olyan alkotások (regények, esszék, filmek) sorolhatók ide, amelyek a »mi történe, ha«, illetve a »mi lett volna, ha« típusú kérdésekből indulnak ki. Mi történe, ha földönkívüliek szállnák meg a bolygónkat? Mi történik, ha valaki egy nap arra ébred, hogy bogárrá változott? Mi lett volna, ha az Aranycsapat nyeri a berni vb-döntőt?” KESERŰ József, *Előszó = Kontrafaktumok*, 7.

82 A „hard” mellett a „soft” sci-firől is értekeznek: Gary WESTFAHL, *Hard Science Fiction = Companion to Science Fiction*, ed. by David SEED, London: Blackwell Publishing, 2008, 187–201; főként: 188–189.

83 Vö. http://www.sf-encyclopedia.com/entry/soft_sf (Hozzáférés: 2015. február 17.)

84 A posztmodernizmus hármas stratégiája Németh Zoltán szerint a következő: korai posztmodern, a referenciális posztmodern és antropológiai posztmodern. Lásd: NÉMETH Zoltán, *A posztmodern magyar irodalom hármas stratégiája*, Pozsony: Kalligram, 2012, 15.

len hivatkozási alappá teszi önmagát. A *negyedik*⁸⁵ című szöveg felhívja a figyelmet arra, hogy amennyiben „a posztmodern szerzők műveiben keverednek a populáris és az elit irodalom kódjai”⁸⁶, és hogyha a posztmodern „nyelv-játéokra összpontosító technikája vált leginkább alkalmassá arra, hogy az ún. populáris regiszter elemeit magába ötvöz[ze]”⁸⁷, úgy a „spekulatív fikció műfaji spektrumába tartozó zsánerekből a sci-fi, a fantasy és az alternatív történelmi regény feltétlenül részét képezheti egy [olyan] vállalkozásnak”⁸⁸, amely a posztmodern fundamentális szervezőelemeinek ered a nyomába. Utóbbi hatása tehát nemcsak, hogy jelen volt az irodalmi peremen, hanem maga az irodalmi perem vált a posztmodern negyedik alappillérvé.

A steampunk tulajdonképpeni féltestvéreiként volnának felsorakoztathatók azok az irányzatok, amelyek ugyancsak a cyberpunkból alakultak ki. Ezek legjaváról elmondható, hogy a gőzpunkkal ellentétben egész szűk alkotói bázissal s ebből adódóan kevés művel rendelkeznek, az esetek többségében pedig egyfajta fellángolásoknak tekinthetők. Mindegyik irányzat megnevezése magába foglalja az eredeti fogalom *-punk* tagját, a konvenciók felforgatásának kifejezésén túl önnön származását és kialakulásának kvázi generálóját is jelöli általa. A teljesség igénye nélkül ide tartoznak a következők:⁸⁹

- *Cowpunk* (tehenészpunk) – a western regények újjáélesztését tűzi ki célul, új sajátosságokkal telítve azt.
- *Elfpunk* (tündepunk) – a fantasyn belül elsősorban a tolkien jellegzetességekkel bíró heroikus/epikus high fantasy reneszánsza vagy épp ellentétpárja kíván lenni, urbánus közegben.
- *Ciderpunk* (almaboros punk) – a nyugat-angliai kocsmarock irodalmi manifesztációja.
- *Splatterpunk* (loccsanó punk) – vérgőzös, horrorszerű művek; Clive Barker, Joe Lansdale és John Shirley írásai tartoznak ide.
- *Ribofunk* – Paul di Filippo terminusa saját, biotechnológián alapuló műveire.
- *Bad grrrl Cyberpunk* (rosszlányok cyberpunkja) – a Misha, Lisa Mason és Melissa Scott alkotta női cyberpunk-írótrío munkássága.
- *Gothpunk* (gótpunk) – a gótikus rémtörténetek és a science fiction keveréke. Előbbiből a szörnyeket, a mitológiát és akár a mágiát is átemeli, utóbbi segítségével pedig tudományos magyarázatot szolgáltat ezekre. Jó példa a vámpírok létrejöttének magyarázata egy vérbajra alapozva.⁹⁰
- *Mythpunk* (mítikus punk) – Catherynne M. Valente író megnevezése azon posztmodern műveire, amelyeket mítikus és mesés elemekkel telít.⁹¹

85 H. NAGY Péter, *A negyedik. Kiegészítés Németh Zoltán A posztmodern magyar irodalom hármastriplójára című könyvéhez*, Opus, 2015/1, 76–87.

86 NÉMETH, I.m., 12.

87 Uo., 33.

88 H. NAGY, *A negyedik*, 81.

89 Vö. Mark BOULD, *Cyberpunk = Companion to Science Fiction*, 217–218; illetve SÁNTA Szilárd, *Volt egyszer egy cyberpunk = Uő, Mesterséges horizontok*, 26.

90 Vö. <http://www.wattpad.com/16462937-sf-sub-genre-definitions-gothpunk> (Hozzáférés: 2015. február 22.)

91 Vö. Catherynne M. VALENTE, *Marija Morevna és a Halhatatlan*, Budapest: Ad Astra, 2012, fűlszöveg.

- *Nowpunk* (most-punk) – Bruce Sterling kifejezése azokra a hacker-tematikájú kötetekre, amelyek a jelenünkben játszódnak.⁹²
- *Dreampunk* (álompunk) – az alkímia és az okkultizmus egyéb jegyei mellett elsősorban az álmokra koncentrál; a szövegek álmologikát használnak, ami a teljes kiszámíthatatlanságot is magával von(hat)ja. Az egyes álmok magyarázatai különböző klasszikusokból, mesékből és álmoskönyvekből erednek.⁹³
- *Greenpunk* (zöldpunk) – a jövő vagy a múlt világi helyett a jelenben játszódik; az irányzat a technológia tudatosan Föld- és természetbarát eszközeivel látja el társadalmát, felfüggesztve a környezetszennyezést.⁹⁴

Az előbbiekkal szemben jóval több szerzőt megmozgató, s így gyümölcsözőbb leágazásoknak bizonyultak a következők:

- *Biopunk* – a cyberpunk technológiai szingularitáson alapuló jövőképe helyett a biopunké a szintetikus biológia és a felgyorsult biotechnológia mentén szerveződik. Amíg az előbbiben hackerek, addig az utóbbiban biohackerek tevékenykednek, akik a virtuális világok szoftverei helyett az élő szervezetek DNS-ét manipulálják, nem egy esetben mutánsokat hozva létre.⁹⁵ A Gyuris Norbert által taglalt cyberpunk – steampunk ellentétpár helyett talán szerencsésebb volna cyberpunk – biopunk szembenállásról beszélni.
- *Nanopunk* – a biopunkkal rokon irányzat, amely a nanotechnológiában rejlő lehetőségek különböző mélységű kihasználása mentén építi fel világait.⁹⁶

75

Az alternatív történelem vonalán hasonló leszármazás nem található; ott az egyes regényeket legfeljebb aszerint osztályozhatnánk, hogy mely korban is helyezhető el azok divergáló pontja.

Érdekességként megemlíthető a történelmi regények bizonyos jellegzetességeinek rokonsága az alternatív történelmi regényekkel, valamint a steampunkkal; ezekre ugyanis éppúgy érvényes Gyuris Norbert fentebb már citált megállapítása: „A lineáris történetmondás hézagaiba, annak fragmentált szerkezetében húzódo törésvonalakba utólag beleírt, de lehetséges történet.”⁹⁷ A történelmi regények végig fikcióval telítik a történelmet, főként azokon a szakaszokon, ahol az egyik ismert történelmi eseménytől eljutnak a másik ismert történelmi eseményig; ezeket akár stabil neuralgikus pontoknak is nevezhetnénk. Innen nézve lényegében a történelmi regények is alternatív történelmi művekké válnak, hiszen a kitöltött hézagokban a múlt egy lehetséges variánsát vázolják fel.⁹⁸

92 Vö. <http://www.wattpad.com/2435343-sf-sub-genre-definitions-nanopunk> (Hozzáférés: 2015. február 21.)

93 Vö. <http://dreampunk.me/blog/what-is-dreampunk/> (Hozzáférés: 2015. február 21.)

94 Vö. <http://www.wattpad.com/2445099-sf-sub-genre-definitions-greenpunk> (Hozzáférés: 2015. február 21.)

95 Lásd még a következő felületen: <http://www.wattpad.com/2435338-sf-sub-genre-definitions-biopunk> (Hozzáférés: 2015. február 21.)

96 Lásd: <http://www.wattpad.com/2435343-sf-sub-genre-definitions-nanopunk> (Hozzáférés: 2015. február 21.)

Az eredők és a párhuzamosan kialakult irányzatok taglalása után most már térjünk vissza a steampunkhoz, az ebben rejlő lehetőségek skálája ugyanis oly szélesnek bizonyult, hogy a cyberpunk által generált szubzsánerek legjavával ellentétben nemcsak hogy a folyamatos térnyerés lett a jellemzője, hanem a belőle kiinduló, újabbnál újabb leágazások is, melyeket idézőjelesen akár „al-alműfajokként” is emlegethetnénk.

Ezek felsorakoztatása előtt azonban még érdemes szót ejtenünk a *proto-steampunk* kategóriáról, ahová azok a művek tartoznak, amelyek bár még az alműfaj kikiáltása előtt keletkeztek, annak jellegzetességeit valamilyen mértékben mégis magukon hordozzák. A szakirodalom elsősorban azokat az opusokat sorolja ide, amelyek a science fiction előfutárainak vagy megteremtőinek is számító 19. századi tudományos fantasztikus románcokhoz nyúlnak vissza, azok újraírásai, átértelmezései. A proto-steampunk művek közé tartozik Christopher Priest *The Space Machine*⁹⁹ című műve, amelyben H. G. Wells jelenik meg rekurziós szerepben, Michael Moorcock már említett Jerry Cornelius-sorozatának egyes kötetein túl a szerző Oswald Bastable-trilógiája is¹⁰⁰, mely az edwardiánus éra optimista technológiafelfogását hordozza magán, továbbá Ronald W. Clark *Queens Victoria's Bomb*¹⁰¹ című kötete, de ide tartozik a már említett *The Wild Wild West* című sorozat is 1965–69-ből. Más megközelítésben, ha az időbeli távolság ellenére nem függesztjük fel jelenkori olvasási normáinkat, a 19. századi klasszikus szerzők, Mary Shelley (*Frankenstein, avagy a modern Prométheusz* [1818])¹⁰², Jules Verne (*Utazás a Föld középpontja felé* [1864], *Utazás a Holdba* [1865], *Nemo kapitány. Húszezer mérföld a tenger alatt* [1870], *Utazás a Hold körül* [1870])¹⁰³ és H. G. Wells (*Az időgép* [1895], *Szörnyetegek szigetén / Dr. Moreau szigete* [1896], *A láthatatlan ember* [1897], *Világok harca* [1898])¹⁰⁴ művei szintén olvashatók proto-steampunk alkotásokként.¹⁰⁵

97 GYURIS, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*, 223.

98 A történelmi regények alternatív történelmi jellege kapcsán részletesebben lásd: BAKA L. Patrik, *Mi lett volna, ha. Magyar földön Afrikában...*, 107–108.

99 Christopher PRIEST, *The Space Machine*, New York: Harper & Row, 1976.

100 Michael MOORCOCK, *The Warlord of the Air*, New York: Ace Books, 1971; Uő, *The Land Leviathan*, New York: Doubleday, 1974; és Uő, *The Steel Tsar*, London, 1981.

101 Ronald W. CLARK, *Queens Victoria's Bomb*, London: Jonathan Cape, 1967.

102 Mary SHELLEY, *Frankenstein, avagy a modern Prométheusz*. Online elérhető: <http://mek.oszk.hu/02700/02735/02735.htm> (Hozzáférés: 2015. február 21.)

103 Jules VERNE, *Utazás a Föld középpontja felé*. Online elérhető: <http://mek.oszk.hu/05300/05388/05388.htm>; Uő, *Utazás a Holdba*. Online elérhető: <http://mek.oszk.hu/00500/00521/html/>; Uő, *Nemo kapitány. Húszezer mérföld a tenger alatt*. Online elérhető: <http://mek.oszk.hu/00500/00524/00524.pdf>; Uő, *Utazás a Hold körül*. Online elérhető: <http://mek.oszk.hu/00500/00521/html/> (Hozzáférések: 2015. február 21.)

104 H. G. WELLS, *Szörnyetegek szigetén – Dr. Moreau szigete*, Budapest: Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, 1990; Uő, *A láthatatlan ember*. Online elérhető: <http://mek.oszk.hu/02500/02521/02521.htm>; Uő, *Világok harca*. Online elérhető: <http://mek.oszk.hu/03000/03018/03018.htm> (Hozzáférések: 2015. február 21.)

105 Vö. VANDERMEER – CHAMBERS, *The Steampunk Bible*, 16–48.; és <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/steampunk> (Hozzáférés: 2015. február 21.)

A gőzpunk művek körülhatárolására vonatkozóan Gyuris Norbert a következőket jegyzi meg: „A steampunk talán egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy a steampunk fikciót jellemzően nem a regényírók szerzik [...], hanem az értelmezői közösségek értékelik át a korábban megjelent SF írásokat és sorolják a steampunk műfajába.”¹⁰⁶ Noha a mondat első szakaszát elvethetjük, hiszen ennek éppen az ellentétét igazolja a szubzsáner alakulástörténete – Gyuris mindazonáltal nem követett el hibát; írásának idejében megállapítása helytálló volt, hiszen az irányzat akkor jórészt stagnált –, az átértékelést említő rész azonban tökéletesen lefedi a proto-steampunk kategóriába való besorolás irányelveit.

Alább azok az ágazatok következnek, melyeknek bár a gőzpunk az alapja, világépítésük egynéhány pontján, ilyen-olyan mértékben mégis elkanyarodnak attól. Noha a szigorú megközelítés szerint ezek az al-alműfajok mind önálló kategóriát alkotnak – a steampunk alap gondolata által generált irányzatok közel átláthatatlannak tetsző hálóját –, az egyes művekben egymással és a gőzpunkkal való gyakori találkozásuk azonban tovább erősíti az összetartozásukat. E kategóriákat két nagyobb csoportra oszthatjuk:¹⁰⁷

I. Azok az irányzatok, melyek a gőzpunktól kortörésükben különböznek:

- *Stonepunk* (kőpunk) – a kőkorszak neolitikus forradalmára alapoz; minden a kő felhasználásával történik. Akár olyan „fejlettségű” kőkor is kialakulhat, mint amilyen a *Frédi és Béni, avagy a két kőkorszaki szaki* (*The Flintstones*)¹⁰⁸ című rajzfilmsorozat világa. Ez utóbbi a műfaj tulajdonképpeni klasszikusa.
- *Bronzepunk / sandalpunk* (bronzpunk / sarus punk) – a teljes antik korra, az akkor virágzó társadalmak működésére és a technológiáikban rejlő, felturbóozható lehetőségekre alapoz. Kimagasló vonala a *latinpunk*, ahol a Római Birodalom tovább él, saját társadalmi berendezkedésével és elvrendszerével, de merőben újszerű technológiákkal. Emailező legátusok, lézerfegyveres gladiátorok, mechanikus utcalányok és rabszolgák jellemzik. A jövőbe is áttörőn áttranszponálható, ha a társadalom a római útra tér vissza. Remek példa Suzanne Collins nagysikerű trilógiája, *Az Éhezők Viadala*¹⁰⁹, ahol a gyerekgladiátorok arénaküzdelmein, a hánytató lakomákon és az elvégzendő munka szerint szektorokba rendezett rabszolgákon túl még az uralkodó réteg karaktereinek neve is a római világot eleveníti fel.

106 GYURIS, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*, 208–209.

107 A felsorakoztatott irányzatok bemutatását lásd: VANDERMEER – CHAMBERS, *The Steampunk Bible*, 54–55.; és a <http://www.wattpad.com/story/616257/parts>, illetve a <http://www.sf-encyclopedia.com/> oldalak vonatkozó szócikkeit. (Hozzáférések: 2015. február 23.)

108 *Frédi és Béni, avagy a két kőkorszaki szaki* (Rendezők: Joseph BARBERA – William HANNA, Gyártó: Hanna-Barbera Productions, USA, 1960–1966.)

109 Suzanne COLLINS, *Az Éhezők Viadala*, ford. Totth Benedek, Budapest: Agave Könyvek, 2009; Uő, *Futótűz*, ford. Totth Benedek, Budapest: Agave Könyvek, 2010; Uő, *A kiválasztott*, ford. Tóth Benedek, Budapest: Agave Könyvek, 2011.

- *Candlepunk / middlepunk / castlepunk* (gyertyás punk / középkori punk / várpunk) – a felturbózott középkor; lovagok, királyok és szerzetesek konferenciahívásai. Alá rendelhető a *dungeonpunk* (alvilági punk), melynél a candlepunk művekbe mágia vegyül; és a *plaguepunk* (járvány- vagy pestispunk), ahol a felpörgetett középkori történetek a járványokat és a pestis okozta pusztítást mesélik újra.
- *Clockpunk* (óraműpunk) – a gőzt pöfögő masinériák helyére az óraművek fogaskerék-technológiája kerül. A steampunkhoz képest időben is korábban játszódik. A reneszánsz (ultra)technológiája, Leonardo da Vinci kora ez.
- *Piratepunk* (kalózpunk) – a történelem bármely korában játszódhat, noha a kalózkodás 17-18. századi aranykora a leggyakrabban választott időszak. Kulcsszavai: kalózélet, fosztogatás, szuperágyúk / lézerágyúk, rumos hangulat.
- *Teslapunk* – a feltaláló, Nikola Tesla nevéből eredeztetett irányzat. Az ide tartozó regényekben Tesla sikerrel használja fel az elektromos energiát, s alakítja át a teljes viktoriánus és edwardiánus kori technológiát.
- *Edisonade* (edizonád) – a robinzonád kifejezésen alapuló meghatározás, mely úgy emeli központi figurává Thomas Alva Edisont, mint teszi azt a teslapunk Nikola Teslával. Edison találmányait a legelképezetőbb továbbgondolásokban láthatjuk itt.
- *Dieselpunk* (dízelpunk) – a steampunk eretneksége, melyben a gőzerőt a gázolaj váltja fel, amely az esetek többségében politikai és háborús nézeteltérésekkel jár. A dieselpunk művek java a két világégés között játszódik – a közeg jellege legalábbis ezt az érárt idézi. Az irányzat alá rendelhető a *decopunk* (krómpunk), mely a dieselpunk kvázi felújított változata, de a gépek felújításának értelmében. Itt a fémes tompaságot a króm csillogása váltja fel.
- *Transistorpunk / atompunk* (tranzisztor- és atompunk) – a második világháború utáni időszak, de még a digitális korszak előtt. Kulcsszavak: hidegháború, paranoia, kémhálózatok, besúgók, atomkor, Csernobil, úrutazás, Szputnyik.
- *Spacepunk* (űrpunk) – fejlett technológiával felszerelt, de a ma és a múlt politikai gondolkodásával és hierarchiai berendezkedésével bíró népek és fajok viadala.
- *Surprisepunk* (meglepipunk) – kiindulópontja – a történelem bármely időszakában – a meglepetés. A neandervölgyieké, amikor a tűz helyett az elektromosságot fedezik fel; a szerzeteseké, amikor az énekeikbe csempészett néhány új ütemmel beatboxolni kezdenek; vagy a tudósoké, akik az atombomba helyett megtanulnak fénysebességgel utazni.

II. Azok az irányzatok, melyek a gőzpunk-világ eltérő megközelítését adják:

- *Boilerpunk* (bojlerpunk) – az arisztokratikus steampunkra adott kékgaléros válasz. A boilerpunk irányzat a kétkezi munkások nehézségeire és élettapasztalataira épít, akik nap-nap után szenet lapátolnak, hogy gőzzel lássák el a felsőbb rétegeket. De mindebből egy idő után elég lesz. Az ipari forradalmat más jellegű is követheti...
- *Gaslight romance* (gázlámpás románc) – a britek kifejezése a viktoriánus korban játszódó, azt idealizáló és futurizáló romantikus-nosztalgikus tör-

- ténetekre. Voltaképpen egy belső használatú kifejezés a gőzpunkra. Ugyanezt a terminust használják azonban a fantasy steampunk regényekre is, ahol a gőzhajtású technológia pusztán díszletként szolgál.
- *Mannerspunk* (módos punk) – leginkább a módos, elitista társadalmi rétegek viszáljai, intrikája és a szereplők végeérhetetlen szópárbajai adják az irányzat kereteit. No és persze a táncok, az estélyek és a csillogó udvarházak.
 - *Raygun gothic* (sugárfegyveres gótika) – a retrofuturista, a krómmal díszített és a sci-fi filmekből ismert legkülönbébb eszközök kerülnek elő, átalakítva, gőzpunk formában. A névadás a legrégebbi filmekben látott spirálos, giccsesen csillogó lézerfegyverekre utal, melyek egy kis irányzatkeveréssel jól beolvadnak a közegbe.
 - *Stitchpunk* (fércpunk) – a kézművesség egyes válfajainak keveredése a „csináld magad” (DIY) felfogással. Ezekben a művekben a takácsok, az esztergályosok, a drótosok és a stoppolók munkáin van a hangsúly. Remek példa a 9 című animációs film¹¹⁰, ahol az egymást zsákcafatokból összevarró, kedves Frankenstein-babák mentik meg a világot.

A steampunk fajtái és történeti stratégiái

Az előző fejezetben felsorakoztatott műfajközi és alműfajközi kapcsolatrendszer nem hiába nevezhető hálónak, hiszen, amint arról már szó esett, a gőzpunk-világ megközelítései – de még a kortörések is – ilyen-olyan mértékben összefonód(hat)nak. Ahogy a teória szintjén az egyes irányzatok is előzményei vagy következményei egymásnak, úgy a művek történeti síkján az egyes technológiák és társadalmi változások is előzményként és következményként manifesztálódhatnak egy korábbi vagy későbbi stációhoz képest. E kapcsolatháló milyenségétől és feszességétől függetlenül azonban a történetsszerveződés ok-okozatisága, a világépítés megoldásai, illetve annak keretei alapján a steampunk eltérő fajtáit és történeti stratégiáit különböztethetjük meg.

A gőzpunknak Cory Gross értelmezése szerint¹¹¹ voltaképpen két fajtája van, amelyeket Celeste Olalquiaga giccselméletét¹¹² segítségül hívva különített el. Az egyik a *nosztalgikus steampunk*, amely optimista, hajlamos az idealizálásra és egyfajta romantikus szemléletet követ. Elsősorban a kvázi proto-steampunk művek sorolhatók ide, melyek jó része még hitt a technológiai fejlődés megváltó erejében. Közülük is a legmarkánsabb példa Jules Verne munkássága.

110 9 (Rendező: Shane ACKER, Gyártók: Relativity Media – Starz Animation – Tim Burton Productions – Bazelevs Animation, USA, 2009. [9. 9.]

111 Cory GROSS, *Varieties of Steampunk Experience*, Steampunk Magazine, 1. sz., 60–63. Online elérhető: <http://www.combustionbooks.org/downloads/SPM1-web.pdf> (Hozzáférés: 2015. március 4.)

112 Celeste OLALQUIAGA, *The Artificial Kingdom: A Treasury of the Kitsch Experience*, New York: Pantheon Books, 1998, főként 28–29, 68–74, 293. (Hivatkozás az eredetiben – B. L. P.)¹¹³ A <http://www.geocities.com/SoHo/9094/STEAMFAQ.html>, illetve a <http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk> oldal is részletesen hozza a steampunk fő irányzatait.

A másik lényegében az első ellentéte: a *melankolikus steampunk*. Ez elsősorban a gőzpunk-világ árnyoldalait domborítja ki; elveszti a pozitív megközelítés tónusát. Piszkos, szennyes, bűdös város és emberek, nyomorúság, szegénység jellemzik. Kétségkívül *A gépezet* a legjobb példa a melankolikus irányzatra, amely a cyberpunk által vizionált életterlen jövő után az életterlen múltat mutatta be.

A történeti stratégiák szerinti kategorizálást Gyuris Norbert is elvégzi: „A történeti steampunk (más néven *timepunk*) egyfajta alternatív történetírásként működik, valamely többé-kevésbé távoli korszakba helyezi a cselekményt; ennek számos változata létezik, amelyek nagyjából a kor és kultúra jellege szerint tagozódnak.¹¹³ A fantasy steampunk ezzel ellentétben egy kitalált, fikatív világot állít össze a fantasy szabályai szerint, miközben gőzerő hajtotta találmányok fűszerezik a gyakran varázslatra és mágiára épülő fikatív civilizációt.”¹¹⁴

A teljességigény apropóján még elmondható, hogy a történeti (historikus) gőzpunk cselekménye – a fogalom alapvető jelentéstartalmával szemben – a múlt mellett akár a jövőben is játszódhat, ha elkerüli a gőzenergiánál fejlettebb technológiák térnyerését, és helyettük végig gőzerőn alapuló eszközökkel oldja meg az emberiség problémáit, például az információtechnológia forradalmához szükséges lépéseket. Ezen felül még azok a regények is idesorolhatók, amelyek társadalmi valamiféle világméretű probléma okán kénytelenek a korábbi korok technológiáját előhalászni, hogy biztosítsa fennmaradását. Az ide vonatkozó kimagasló példa Paolo Bacigalupi Hugo-, Nebula- és Locus-díjas regénye, *A felhúzzhatós lány*¹¹⁵, amelynek energiaválsággal küzdő, hozzánk képest jövőbeni univerzumát Sánta Szilárd ekként mutatja be: „Az információs társadalom összes kutyüje eltűnt az ellenutópia világában, a stratégiailag legfontosabb minisztériumokon van ugyan néhány számítógép, a vállalatokban azonban pedálos számítógépeken dolgoznak, a légkondicionáló berendezések helyett pedig kurbli ventilátorok igyekeznek elviselhetőbbé tenni a hőséget. Időnként az olvasó úgy érezheti, hogy egy steampunk regényt olvas. [...] A fosszilis energiahordozók szinte elfogytak [...] [A]z energiát ököl nagyságú lendrugókban tárolják, az energiátárolás a gazdaság egyik kulcskérdése.”¹¹⁶

A fantasy steampunk művek jórészt teljesen nélkülözik a tudományos háttérrel, ezekben a világokban ugyanis a gőzpunk pöfögése, fogaskerekes-viktóriánus öltözéke és masinériái csupán díszletnek számítanak; az irányzat életre hívásáért felelős regények szinte kizárólag így szerveződnek. A korábbi fejezetek fényében szükséges megjegyezni azonban, hogy a historikus steampunkkal ellentétben, amely a műfaji genealógiában egyértelműen az alternatív történelem és a cyberpunk leszármazottja volna, a fantasy gőzpunk előzményeként már sokkal inkább a maga teljességében vett fantasy tűnik fel, okozati eljárásai miatt is.

113 A <http://www.geocities.com/SoHo/9094/STEAMFAQ.html>, illetve a <http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk> oldal is részletesen hozza a steampunk fő irányzatait.

114 GYURIS, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben*, 218–219. Kiemelés az eredetiben.

115 PAOLO BACIGALUPI, *A felhúzzhatós lány*, ford. Horváth Norbert, Budapest: Ad Astra, 2012.

116 SÁNTA Szilárd, *Génhekkelt jövőképek: A felhúzzhatós lány = Uő, Mesterséges horizontok*, 111.

A fenti két történeti stratégián túl lehetséges harmadikként volna megemlíthető a variációk kategóriája, ahová az alműfaji és al-alműfaji kapcsolathálót szövegszinten is működtető regények kerülnének, igaz, ezek továbbra is besorolhatóak volnának a történeti vagy a fantasy ágak valamelyikébe. Variációkként említhetnénk a *Leviatán*-trilógia köteteit, amelyek a steampunkot a teslapunkkal és a biopunkkal keverik, de *A felhúzzhatós lány* is újra szóba hozható, hiszen elsősorban az is biopunk regény.¹¹⁷

A steampunk alfái – Az irányzat hajnala

Jelen szövegrésznek nem célja a mélységi elemzés, ezt a keretei sem teszik lehetővé. Célja azonban szűkre szabottan bemutatni azokat a műveket, amelyek a gőzpunk tulajdonképpeni létrejöttéért felelnek. Nem foglalkozunk proto-steampunk szövegekkel, s nem térünk ki az 1995 utáni opusokra sem. A fejezetbe bekerült kötetek esetében nem számított kritériumnak a magyar nyelvű fordítás, így az alábbiakban olyan művekről is szó esik, amelyek magyarul (még) nem érhetők el. Válogatásunk két legfontosabb kritériuma közül az egyik a reflektáltság volt – elsősorban a fentebb bevont angolszász szakirodalom által –, a másik pedig az alműfaj kialakulásában és/vagy térnyerésében játszott meghatározó szerep. Hat szerző öt kötetéről lesz szó. Az első három mű a steampunk fogalmát életre hívó kaliforniai írótrío tagjainak egy-egy regénye. Ezek után a szubzsáner expanziójáért felelős alfa-műről értekezünk – ami magyarul is a legreflektáltabb –, zárásként pedig a gőzpunk-hagyomány első jelentősebb továbbvivőjének „három az egyben” kötetéről lesz szó.

81

K. W. Jeter: *Morlockok éjszakája*

Azon túlmenően, hogy a steampunk kifejezés is K. W. Jeter nevéhez fűződik – levél a Locus magazinnak –, a szerző az első, hivatalosan is gőzpunknak titulált regényt is a magáénak tudhatja: ez a *Morlockok éjszakája*. Amint azt Kat Hooper írja kritikájában, a mű eredetileg egy kiadói felkérésre íródott, melyben pusztán annyit szabtak meg feltételként, hogy a történetnek a brit történelem valamely szakaszában kell játszódnia, s hogy a birodalmat olyan veszély kell fenyegetse, amitől csak egy más korból/idősíkról érkező hős mentheti meg.¹¹⁸ Az már nem volt feltétel, hogy a szövegnek H. G. Wells *Az időgép* című klasszikusához is vissza kellene nyúlnia, Jeter mégis annak tulajdonképpeni folytatását írta meg. Könyvében a morlockok az időgép segítségével jutnak a viktoriánus kori Londonba, hogy a várossal kezdve megszállják a világot, miközben deus ex machina-szerű időutazást követ el a megmentő, Artúr király is. Voltaképpen ez a két esemény jelenti a neuralgikus pontokat.

A történetben az Artúr-mondakör ismert elemei közül több is felrémlik, a jóként s rosszként egyaránt és egyszerre megtestesülő doppelgänger-Merlinen túl a legfontosabb mégis az Excalibur, amelynek segítségével a király

117 Vö. <http://hu.wikipedia.org/wiki/Steampunk> (Hozzáférés: 2015. március 4.)

118 Lásd: <http://www.fantasyliterature.com/reviews/morlock-night/> (Hozzáférés: 2015. március 4.)

is véghezvihette időutazását. A regény kalandszerűségét az időutazás során három darabra tört pallos részeinek felkutatása adja, melynek során a félénk narrátor és egy férfiruhás hölgy segítik az emlékezetét vesztett mondabeli királyt. A szöveg humora meggyerően viktoriánusra sikeredett, s a keresés során kibontakozó London csatatér-utcaszakaszai, sikátorai és csatornáit is fel-felvillantják már annak a disztópikus-melankolikus szörnyeteg-polisznak a jellemzőit, amelyet Gibson és Sterling rajzolnak majd meg még élesebb kontúrokkal. A regényben azonban nem egy következetlenség is felfedezhető, amelyekre kritikájában Kat Hooper is kitér: Miért épp csak Artúr mentheti meg az országot? Hol a hadsereg, s a végső megoldás felől nézve miért olyan sikertelen? Mi a szereplők motivációja? Ezek a kérdések valóban válasz nélkül maradnak.

A Jeter-regényről született legterjedelmesebb magyar nyelvű írást minden bizonnyal Sanawad blogján találjuk, amelyről általános körülményessége és túlonúl szerteágazó megközelítés-rendszere ellenére is elmondható, hogy a regény részletes bemutatását adja. Szót ejt többek közt a világkeret fokozatos elmosódásáról és szürreálisá válásáról, melyhez a beszüremlő álmokon és a hirtelen szituációváltásokon túl elsősorban a környezet fantasy-elemekkel való telítődése vezet; ez utóbbira tetszetős példa Atlantisz felfedezése a londoni csatornahálózat alatt. A legértékesebbek mégis Sanawad kritikai meglátásai – amelyek erősen összezsengenek a Hoopernél olvashatókkal – a *Morlockok éjszakájának* ironikussá válásáról az instabil karakterek és az időnkénti, kikezdzhető ok-okozatiság által.¹¹⁹

82

H. Nagy Péter vonatkozó írása az időutazás-problémát boncolgatja, melyben az időutazásból adódó „paradoxonokat” tematizáló regények közt említi Jeter művét. Hogy miért? Az már Wells opusában kiderül, hogy a morlockok az emberiség távoli leszármazottai, akik ilyenformán a saját őseiket próbálják meg elpusztítani. A Jeter-regény szerint ez a katasztrófa – az úgynevezett nagymama-paradoxon¹²⁰ – az idő kilyukadásához vezetne. „Tehát ha a morlockok elfogyasztják elődeiket, meg sem szülehetnek. Az időparadoxonok felvonultatása közkedvelt írói eljárás [...], de a század közepe óta megkerülhetetlen, hogy minden olyan konstrukció bukik, amely figyelmen kívül hagyja a kvantummechanikát.”¹²¹ Ez ugyanis – a tudomány jelenlegi állása szerint kikezdzhetetlen – megoldást kínál a problémára, mégpedig Hugh Everett III sokvilág-elméletét, amely azt állítja, hogy „[...] ha az univerzum kvantumszintű döntésre kényszerül, megduplázódik. Az időutazás révén – mivel minden

119 Vö. <http://sanawad.sfblogs.net/2009/11/24/rt-35-jeter-es-a-morlockok-kw-jeter-morlockok-ejszakaja/> (Hozzáférés: 2015. március 4.)

120 „Tegyük fel, hogy van már időgép, és egy fiatalember visszamegy a múltba, hogy megnézzze a nagyanyját lány korában. Sikerül a dolog, megismerkedik a lánnyal, akinek természetesen fogalma sincs arról, hogy leendő unokájával beszélget. Ezt követően sétálni mennek a hegyekbe, ahol a »nagymama« véletlenül belezuhan egy szakadékba, és meghal. Ha nagymama nem ment férjhez, nem szülte meg az időutazó apját, akkor maga az időutazó sem lehet a világon. Ha viszont nincs a világon, hogyan mehetett vissza az időben?...” NEMERE István, *Az idő csapdái*. Online elérhető: <http://www.nemere.hu/n127.htm> (Hozzáférés: 2015. március 7.)

121 A citátum származási és a téma mélyrehatóbb kibontásának helye: H. NAGY Péter, *Utazások az időgéppel. Wells-továbbbírások*, Opus, 2014/2, 61.

pillanat potenciális elágazási pont – végtelen számú alternatív [világ] hozható létre [...] (paradoxonok feloldva), s ezek között a kommunikáció vagy átjárási lehetőség akkor szakad meg, amikor meghozzák a jövőt befolyásoló döntéseket.”¹²² Összefoglalva tehát, ha K. W. Jeter kicsit mélyebben tanulmányozta volna az időutazásra is kiterő tudományos szakirodalmat, kikerülhette volna műve paradoxonját.

A *Morlockok éjszakája* mindazonáltal sodró lendületű, szórakoztató melanholikus steampunk fantasy, tele váratlan fordulatokkal és a biztonságérzet álmainkból jól ismert felfüggesztésével.

Tim Powers: *Anubisz kapui*

A következő kötet, amely nagyban hozzájárult a már önálló irányzatként szerveződő steampunk kánonépítéséhez, Tim Powers 1983-as megjelenésű *Anubisz kapui* (*The Anubis Gates*)¹²³ című műve volt. A regény bravúros ötvözete a korai gótikus horroroknak, a „titkos történelem stílusának”¹²⁴, a fantasynek és a wellsi tudományos-fantasztikus időutazásnak, mindezt György király uralkodásának idejébe vetítve, amely akár previktóriánus korként is bemutatható volna.¹²⁵ A Jeter-kötettel való hasonlóság nem véletlen, mert amint arra hivatkozott kritikájában Kat Hooper rávilágít, mindkét mű egyazon kiadói pályázat apropóján született – már most megelőlegezzük, hogy később a kaliforniai steampunk-trió harmadik tagja, Blaylock is csatlakozott a projekthez.

Az *Anubisz kapuinak* konfliktusát egy, az ősi egyiptomi mágiához értő mester idézi elő, aki a nilusi országot uralni kívánó briteket igyekszik megleckéztetni, bármi áron. A birodalom szívében, Londonban végrehajtott szeánsz azonban nem várt következményekkel jár: több helyütt lyukakat üt az időben, melyek összekapcsolódva tulajdonképpen átjárókként manifesztálódnak a történelem egyes korszakai között. Ezek Anubisz kapui. A „napjainkban” játszódó idősíkból egy olyan milliárdos fedezi fel az átjárót, aki eredetileg súlyos betegségének gyógy módját kutatta – ez a kvázi meglepetés a regényt egy szersmind a surprisepunk irányzatába is besorolhatóvá teszi. Powers milliárdosa úgy dönt, hogy kihasználja a semmiből jött lehetőséget, és jó pénzért kirándulásokat szervez a múltba, a befolyó összegből pedig tovább folytatja a gyógy mód utáni kutakodását. A regényben egy exkluzív Coleridge-előadást kíván elérhetővé tenni időutazó turistáinak, ám ennek könnyebb értelmezéséhez szüksége van egy Coleridge-szakértő irodalomprofesszorra. Ő lesz

122 *Uo.*, 62.

123 TIM POWERS, *Anubisz kapui I-II.*, ford. Juhász Viktor, Budapest: Valhalla Páholy, 2001–2002.

124 Powersnek mondhatni stílusjegye, hogy az alaposan áttanulmányozott történelem bármely korába képes beleszőni a fantasztikumot. Mint nyilatkozta: „Alapszabálynak vettem, hogy nem változtathatom meg és nem is hagyhatom figyelmen kívül a feljegyzett tényeket, illetve nem változtathatok az események sorrendjén – ezután pedig megpróbáltam kitalálni, milyen lényeges, de nem dokumentált tények adhattak volna magyarázatot mindezekre.” <http://sfmag.hu/2014/09/30/tim-powers-a-vampirok-megmentoje-the-stress-of-her-regard/> (Hozzáférés: 2015. március 8.)

125 Vö. VANDERMEER – CHAMBERS, *The Steampunk Bible*, 48–49.

Brendan Doyle, a főhős, aki végül nem várt kalandokba keveredik: az Anubisz kapu bezárul, az irodalomtudós pedig ott ragad 1810-ben – ez a divergáló pont. A regény fő szála Doyle megpróbáltatásait tárja elé, aki rögtön beleesdródik a korabeli London alvilágának hálójába, és hamar az ősi Egyiptom és isteneinek hatalmát visszaállítani kívánó mágus legfőbb ellenfelévé válik.

A korhű ábrázolás alapos kutatómunkát feltételez, s az árnyoldal, a nyomornegyedek mélyreható bemutatása a melankolikus gőzpunk felé tolja el a regényt, míg a háttérben ott húzódó mágia a fantasy steampunkhoz, az ugyancsak részletesen bevont egyiptomi mitológia pedig annak is mitikus vonalához rendeli. A korhúséget erősíti a britek által megszállt Egyiptom politikai válságának releváns bevonása, a szabadkőműves páholyok működésének hiteles ábrázolása s a korabeli sajtócikkek, memoárok és egyéb feljegyzések generálta farkasember-hisztéria továbbgondolása is, amely ugyancsak fontos szerepet kap a műben, kidomborítva annak gótikus horror-vonalát. Az *Anubisz kapui* továbbá irodalmi vonatkozásokban is bővelkedik, s az olyan romantika korabeli alkotók, mint Coleridge és Byron szerepeltetésével az említett költők lírájára is kapukat nyit, mondhatni háttértartalmakat ír a sorai közé. Powers egyébiránt előszeretettel szerepelteti műveiben a 19. század lírikusait: a *The Stress of Her Regard*¹²⁶ című, újító vámpírregényének története is Keats, Shelley és Byron révén bontakozik ki, ahol úgyszintén – a titkos történelem elvárásainak megfelelően – a feljegyzett múlt sorai közé írja be saját vámpírhistóriáját.

84

A Jeter-könyvhöz hasonlóan mellékszereplőként Powersnél is találkozunk a férfiruhás lánnyal, akit Hooper *Az időgépben* megismert Weenával azonosít. Az *Anubisz kapui*ban Doyle professzor másik kedvenc romantikus költőjeként számon tartott William Ashbless pedig James P. Blaylock trilógiájában rémlik majd fel.

Az *Anubisz kapui* kapcsán zárásképp még elmondható, hogy noha Jeter kötete volt a steampunk elindítója, Powers jóval átgondoltabb, szerteágazóbb, s a kritika által is sokkal pozitívabban értékelt műve ért el világsikert: a Philip K. Dick-díj elnyerését követően számos nyelvre lefordították.¹²⁷

James P. Blaylock: *Lord Kelvin's Machine (Lord Kelvin gépezete)*

A trió harmadik szerzőjének, James P. Blaylocknak egy lazán összekapcsolódó sorozata ismeretes *Steampunk*-trilógiaként.¹²⁸ Ennek legjelentősebb darabja azonban a harmadik kötet, a *Lord Kelvin's Machine*, amelyet még a Biblia is a megelőző két műről leválasztva kezel – a következőkben mi is így járunk el.

126 Tim POWERS, *The Stress of Her Regard*, New York: Ace Books, 1989.

127 Ajánlható olvasónaplók: <http://lfg.hu/4582/ismerteto/tim-powers-anubisz-kapui/>; <http://shanarablog.blogspot.sk/2014/10/tim-powers-anubisz-kapui.html>; (Hozzájárulás: 2015. március 8.)

128 James P. BLAYLOCK, *Digging Leviathan*, New York: Ace Books, 1984; Uő, *Homunculus*, New York: Ace Books, 1986; Uő, *Lord Kelvin's Machine*, Sauk City: Arkham House, 1992.

Lord Kelvin, azaz William Thompson egy 19. századi fizikus, matematikus és mérnök volt, aki a legfontosabb kutatási eredményeit a termodinamika területén érte el – róla kapta nevét a Kelvin-skála, amely az abszolút hőmérsékletet méri. Kutatásaiban kiemelkedő helyet foglalt el a kormányozható léghajó, amely iránt Blaylock is nagy érdeklődést mutatott. A steampunkra vonatkozóan így fogalmazott a regényíró: „Főként a kellékeihez vonzódok: a léghajókhoz, a tengeralattjárókhoz, az óraművekhez és a gőztechnológiához. Biztos vagyok benne, hogy gyerekként az emberek legjava szerette szétszerelni az öreg órákat, csak hogy egy pillantást vethessen a fogaskerekekre és az elromlott szerkezetekre odabent. Szeretem józan ésszel és tudományosan is magyarázni és meghatározni [az alműfajt], de a jelmezek és a szemüvegek, amelyeknek fogaskerekek állnak ki hajlataiból, no meg a gőzhajtású sugárfegyverek egyszerűen csak szórakoztatóak.”¹²⁹

A *Lord Kelvin's Machine* mellett, hogy egy kvázi trilógia harmadik darabja, maga is három részből áll. A kötet prologusában a főhős, Langdon St. Ives szeretett felségének haláláról olvashatunk, akit a főellenség, Dr. Ignacio Narbondo öl meg – a szereplők visszatérő alakjai a korábbi két regénynek. Az első rész egy évvel később játszódik, ahol a felesége halála okozta depresszióban szenvedő St. Ives-nek tudomására jut Dr. Narbondo következő ördögi terve: a tudós úgy kívánja uralma alá hajtani a Földet, hogy előbb egy üstökös segítségével elpusztít mindent, ami a bolygón található. Számításai csakis Lord Kelvin gépezetével húzhatók keresztül, amely képes megfordítani a Föld polaritását, hogy ezáltal a bolygó kikerüljön az üstökös útjából – mindez természetesen abszurd, de Blaylock regényeiben mégis természetessé válik. St. Ives és társai végül sikeresen akadályozzák meg Narbondo tettét, sőt meg is ölik a doktort – ideiglenesen legalábbis.

A másik történet Langdon nagy tisztelőjének, Jack Owlesbynek a szemzögéből bontakozik ki, aki egy papírgyári robbantásnak lesz a szemtanúja. Az egész persze nem véletlen, a létesítménynek és a Királyi Akadémia múzeumának ugyanis közös az egyik fala – ez utóbbiban őrzik Lord Kelvin masináját. Arra a kérdésre pedig, hogy miként kapcsolódik össze egy gumielefánt, egy jégverem, egy amerikai tengerész, egy szadista fiú, egy gyümölcsöskosár és egy ponty, az alkímia, az élveboncolás és a szellemidézés ad választ: Dr. Narbondo nem is volt egész annyira halott, amint azt képelték.

A harmadik rész nyilvánvalóvá teszi a rokonságot a három kaliforniai szerző művei között, hiszen itt újra az időutazásé lesz a főszerep: Langdon St. Ives ellopja a Királyi Akadémia múzeumából Lord Kelvin gépét, hogy ezáltal egy időparadoxonokban dúskáló történet vegye kezdetét, melynek célja megmenteni az imádott hitvest a haláltól.¹³⁰

129 „Mostly I'm attracted to the stuff: the airships, submarines, clockwork / steam technology. I'm pretty sure that most people were happy to dismantle old clocks when they were kids, just to take a look at the gears and mechanical debris inside. I like intellectual/scholarly efforts to explain and define it but the costumes and the goggles with gears sprouting from the corner and the steam-powered rayguns are simply a lot of fun.” VANDERMEER – CHAMBERS, *The Steampunk Bible*, 48–49.

130 Vö. <http://www.fantasyliterature.com/reviews/lord-kelvins-machine/comment-page-1/> (Hozzáférés: 2015. március 8.)

A viktoriánus Londonban játszódó regény úgy lesz rendkívül szórakoztató és abszurd olvasmány, hogy közben az emberiség sorsa feletti elmélkedésekre, szívszorító drámákra és a halál után maradt úr meggyőző elmesélésére is marad tér. A műben bemutatott, örületes Kelvin-találmány pedig – melynek létrehozása jelenti a neuralgikus pontot – nemhogy nem kíván igazodni a tudomány szabta keretekhez, hanem minduntalan szétfeszíti azokat, minek folytán a *Lord Kelvin's Machine* a nosztalgikus és melankolikus steampunk közt látszik lavírozni, közben azonban egyértelműen gőzpunk fantasyvé válik.

William Gibson – Bruce Sterling: *A gépezet*

A steampunk tényleges expanziójáért kétségkívül a Gibson – Sterling kooperáció eredménye, *A gépezet* felel. A regény a melankolikus gőzpunk legtipikusabb példája, miközben a fantasy elemeket mellőzve immár egyértelműen a historikus történeti stratégiát követi. Megjegyezhető továbbá, hogy amennyiben a szubzsáner kánonját egészében vizsgáljuk, *A gépezet* tehető felelőssé a korábban divó fantasy alapú történeti stratégia súlyának csökkenéséért, az önmaga által implikált historikus jellemzők térnyeréséért, és a megjelenéséig nyomokban még megmaradt nosztalgikus jelleg majdhogynem véglegesnek mondható felszámolódásáért.

Mindezen felül ebben a regényben lesz először igazán hangsúlyos az alternatív történelmi származás is, hiszen a korábbi opusok nem helyeztek túl nagy hangsúlyt az általuk színre vitt univerzum miéntől való eltérésének okára vagy okaira. Jeternél, Powersnél és Blaylocknál mindennek magyarázatára nemes egyszerűséggel ott voltak a deus ex machinaként beavatkozó fantasy elemek, amelyek a tizenkilencedik századi túlfeljett masinériák létrehozásának mikéntjéről is elterelték a figyelmet, hiszen ahol egy szeánsz vagy egy mágikus tárgy segítségével lehetséges az időutazás, sőt a bolygó polaritását megfordítani képes gépezet a halál kijátszására is felhasználható, ott a szupereszközök feltalálása is belesimul a világba; ami nem melleleg szimpla díszletként is szolgálhat egy tényleges, logikailag védhető valóság helyett. Egy ilyen forgatókönyv a cyberpunk alapító atyáinak viszont már nem volt elég. Az ő regényük egy technológiai neuralgikus pontnál ágazik el, s egy – számunkra – múltbéli technológia kereteinek ok-okozati kitérítésével építi ki saját, korafejlett tizenkilencedik századát. „A több szálon futó cselekmény egy átrajzolt viktoriánus kori Angliában játszódik. A szigetország szuperhatalom, a brit gyarmatrendszer a fél Földre kiterjed, London a világ közepe. A Radikális Párt került hatalomra, melyet Lord Byron vezet, aki – eszerint – anno nem csatlakozott a görög szabadságmozgalomhoz (vagy legalábbis nem adta érte az életét)”¹³¹ – írja a *Kontrafaktumok* vonatkozó fejezetében H. Nagy Péter. Innen nézve *A gépezet* az alternatív történelmi regényeknek is új irányvonalát indította el, felvillantva egy, a Philip K. Dick *Az ember a Fellegvárban* (*The Man in the High Castle*)¹³² című kultikus regénye nyomán járó szerzők szá-

131 H. Nagy Péter, *A képzelet nagymesterei – Dicktől Robinsonig = Kontrafaktumok*, 41.

132 Philip K. Dick, *Az ember a Fellegvárban*, ford. Gerevich T. András, Budapest: Agave Könyvek, 2010.

mára megszokott, háborús/politikai töréstől eltérő, más jellegű divergáló pont mentén szerveződő történeti stratégiát.

Különös és egyszersmind szerencsekerülő életút az, ami Charles Babbage-nek, az angol matematikusnak jutott, hiszen ő az, aki egy hajszálynyra került attól, hogy ma a (gőzhajtású) számítógép feltalálójaként emlegetjük. Babbage-t leginkább azok a számítási hibák bosszantották, amelyek az emberi figyelmetlenségből adódtak és okoztak torzulást. „Adná az Úr, hogy ezeket a számításokat is a gőz erejével lehetne elvégezni!” – idézi a mestert Simon Singh¹³³, aki szerint Babbage „első, [majd] második számkülönböztető gépezetének” tervéhez is ez a probléma vezetett. Mivel azonban az első, államilag is támogatott variáns nem működött, a második már nem részesült a korona juttatásaiban, így azt Babbage nem is tudta megépíteni, csupán vázlat formájában maradt meg. 1991-ben a Science Museum viszont elkészítette a második változatot is – amely hibátlanul működött!¹³⁴ Ám ez csupán a mi világunk története; Gibson és Sterling alternatív univerzumának másként-alakulásában – divergáló pont – éppen Babbage számítógépének sikeres megépítése játszott kulcsszerepet. „[H]atására megjelen[t]ek mindazon innovációk, amelyek valójában csak az információs technológiák és az internet forradalmával valósultak meg, de ennél jóval messzemenőbb következményei is lesznek az idejekorán felgyorsult és túlpörgő technológia keltette hullámoknak”¹³⁵ – írja Hegedűs Orsolya.

A gépezet azonban metaforikus kapcsolásaira és mediális rétegzettségére nézve is jóval kifinomultabb szövegszervezési eljárásokat működtet, mint elődei. Ezek remek összefoglalását ugyancsak H. Nagy Péter hivatkozott tanulmánya végzi el: „Egyrészt a regény metaforikus kapcsolásai a »gőz« alakzataira épülnek (pl. a szeretkezők gépekként zihálnak; a társalgás alábbhagy, mert XY-ból kifogy a gőz; Z meglepetésében felszisszen, mintha gőzt engedne ki stb.), s ezzel az elbeszélés egymásba ékeli az antropomorf és a technológiai szinteket. Másrészt a szöveg folyamatosan mediális rétegzettséget tematizál (pl. a látószög optikai lencseként, dagerrotípiaként stb. azonosítható) azaz – önreflexív módon – hangsúlyossá teszi, hogy a technológia tükröződik az elbeszélésben.”¹³⁶

Paul di Filippo: *The Steampunk Trilogy (Gőzpunk-trilógia)*

Utolsóként azzal a regénnyel foglalkozunk, melyet a szakirodalom a kaliforniai trió által megalapozott steampunk-irányvonal továbbvivőjének titulált.¹³⁷

Paul di Filippo írói munkásságának nyitó kötete, szerkezetét és címét tekintve is James P. Blaylock előtt tiszteleg, hiszen amíg ez utóbbi szerzőnek tényleges trilógiája jelent meg azonos cím alatt, addig di Filippo három kisre-

133 SIMON SINGH, *Kódkönyv. A rejtjelzés és a rejtjelfejtés története*, Budapest: Park, 2007, 72–74.

134 Részletesebben lásd: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/710950.stm> (Hozzáférés: 2015. március 9.)

135 HEGEDŰS, *I.m.*, 48.

136 H. NAGY, *A képzelet nagymesterei – Dicktól Robinsonig*, 42.

137 Lásd: BUTLER: *I.m.*, *Uo.*; és LUCKHURST: *I.m.*, *Uo.*

gényt/novellát rendezett el *The Steampunk Trilogy* című könyvében, s ez a hármastörténetrendezési stratégia is Blaylock *Lord Kelvin's Machine*-jének szerkezetét idézi. Di Filippo egyszerre bizarr és humoros történeteiben Viktória királynő kétéltű másáról, rasszista tudósokról és fekete mágiáról, valamint a dimenziókon átvélő költői szerelemről is olvashatunk. Amit pedig már a felvillantott címszavak is egyértelművé tesznek, az a *The Steampunk Trilogy*-ban újra teret nyerő fantasy történeti stratégia, a melankolikus helyett inkább a nosztalgikus irányzat felé való eltolódás és a jól kijelölhető neuralgikus pont hiánya. Mindezen jellemzők kétségkívül az alműfajteremtő szerzők kvázi hagyományához rendelik di Filippo könyvét, aki *A gépezet* által kijelölt utakat elkerülve inkább csak háttéranyagként tekintett az ok-okozati steampunk-világra.

Az első, nemes egyszerűséggel *Victoriára* keresztelt kisregény az örült felaláló, Cosmo Cowperhwait történetét meséli el, aki egy olyan kétéltű-ember hibridet hoz létre, melynek legjelentősebb tulajdonsága – a kielégíthetetlen szexuális éhségen túl – az, hogy a megtévesztésig hasonlít öfelségére, Viktória királynőre. Egy bordélyba zárva persze mindez még nem lenne érdekes, ám a királynő egyszer csak eltűnik a trónról, s amíg a megtalálására indított hajtóvadászat nem jár sikerrel, az udvar kénytelen a hibrid tarajosgöte-Viktóriával helyettesíteni uralkodóját, mindezt úgy, hogy az alattvalók semmiképp se szerezzenek erről tudomást. A sztori voltaképpen a viktoriánus erkölcsök és a korabeli politika szatírája, nyakon öntve egy örült tudós ügyködésével, ami a gőzpunk történetekből szinte kimaradhatatlan. Az események áradata a teljesen összezavarodott Cosmót a brit igazságszolgáltatás vaskarmin át egy mindent eldöntő párbajig sodorja, de közben – még ha csak rövid időre is – megtapasztalhatja az igazi szenvedélyt.¹³⁸

A másik, *Hottentots (Hottentották)* című novella – a felszínen legalábbis – már kevésbé tűnik viccesnek, ugyanis a svájci születésű, elképesztően arrogáns, rasszista természetbúvár, Louis Agassiz szemszögéből kerül elbeszélésre. A történet lényegében arra fut ki, hogy az antihőst egy afrikai házaspár – egy fehér férfi és fekete hottentotta felesége – a lehető legelképesztőbb kalandra invitálja: meg akarnak szerezni egy elloptott fétist, amely által eljuthatnak az élet forrásához. A küldetés során Agassiz anarchistákkal, vuduboszorkányokkal és a lovecrafti horrorok szörnyeivel kerül szembe, a legnagyobb kihívást mégis az jelenti számára, hogy egy afrikai börtönben sínylőde fel ne fedje rasszizmusát. De hiába minden megpróbáltatás, a természet-tudós jellemén és stílusán semmi nem képes változtatni, még az sem, hogy közben ő is a fajgyűlölet áldozatává válik. A karakter-horizonttól elrugaszkodva persze már ez a történet is az előzőhöz hasonlóan szatirikusként tűnik fel.¹³⁹

A befejező sztori, a *Walt and Emily (Walt és Emily)* a két neves alkotó, Emily Dickinson és Walt Whitman virágzó szerelmét meséli el, akik egy olyan spiritiszta és „tudományos” expedíció részesei lesznek, amely a túlvilágra tart,

138 <https://antoniourias.wordpress.com/2014/07/11/book-review-the-steampunk-trilogy-by-paul-di-filippo/> (Hozzáférés: 2015. március 9.)

139 <https://mervih.wordpress.com/2010/07/16/paul-difilippo-the-steampunk-trilogy/> (Hozzáférés: 2015. március 9.)

s ahol még a jövőbeni Allen Ginsberg, Sylvia Plath és Ezra Pound szellemével is összefuthatnak. A mű dúskál az irodalmi és irodalomtörténeti utalásokban, játékosan újrahasznosítja és újraértelmezi az ismert tényeket, beemelve a két költő legkülönbélebb műveinek részleteit. Egy mélyebb szövegelemzés esetén a három közül kétségkívül ez az utolsó történet szolgálja a legtöbb fedeznivalóval.¹⁴⁰

Irodalom

- BACIGALUPI, Paolo, *A felhúzzhatós lány*, ford. Horváth Norbert, Budapest: Ad Astra, 2012.
- BAKA L. Patrik, *Mi lett volna, ha. Magyar földön Afrikában...*, Partitúra, 2014/1, 101–127.
- BLAYLOCK, James P., *Digging Leviathan*, New York: Ace Books, 1984.
- BLAYLOCK, James P., *Homunculus*, New York: Ace Books, 1986.
- BLAYLOCK, James P., *Lord Kelvin's Machine*, Sauk City: Arkham House, 1992.
- BOOKER, M. Keith – THOMAS, Anne-Marie, *The Science Fiction Handbook*, Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.
- BOULD, Mark, *Cyberpunk = A Companion to Science Fiction*, ed. by David SEED, London: Blackwell Publishing, 2008.
- BUTLER, Andrew M., *Cyberpunk*, Harpenden: Pocket Essentials, 2000.
- CAVALLARO, Dani, *Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London: Athlone Press, 2000.
- CLARK, Ronald W., *Queens Victoria's Bomb*, London: Jonathan Cape, 1967.
- COLLINS, Suzanne, *Az Éhezők Viadala*, ford. Totth Benedek, Budapest: Agave Könyvek, 2009.
- COLLINS, Suzanne, *Futótűz*, ford. Totth Benedek, Budapest: Agave Könyvek, 2010.
- COLLINS, Suzanne, *A kiválasztott*, ford. Tóth Benedek, Budapest: Agave Könyvek, 2011.
- CREEKMUR, Corey K., *Comics = The Oxford Handbook of Science Fiction*, ed. by Rob LATHAM, Oxford: Oxford University Press, 2014.
- D'AMMASSA, Don, *Encyclopedia of Science Fiction: The Essential Guide to the Lives and Works of Science Fiction Writers*, New York: Facts On File, 2005.
- DICK, Philip K., *Az ember a Fellegvárbán*, ford. Gerevich T. András, Budapest: Agave Könyvek, 2010.
- DI FILIPPO, Paul, *The Steampunk Trilogy*, New York: , 1995.
- FÓNAGY Iván, *Anakronizmus (szócikk) = Világirodalmi lexikon I.*, Budapest: Akadémiai Kiadó, 1970.
- FOSTER, Thomas, *Cyberculture = The Oxford Handbook of Science Fiction*, ed. by Rob LATHAM, Oxford: Oxford University Press, 2014, 421–433.
- GIBSON, William – STERLING, Bruce, *A gépezet*, Budapest: Galaktika Fantasztikus Könyvek/Nagual Publishing, 2005.
- GROSS, Cory, *Varieties of Steampunk Experience*, Steampunk Magazine, 1. sz., 60–63.
- GRYMM, DR. – SAINT JOHN, Barbe, *1000 Steampunk Creations: Neo-Victorian Fashion, Gear, and Art*, London: Quarry Books, 2011.
- GUFFEY, Elizabeth – LEMAY, Kate C., *Retrofuturism and Steampunk = The Oxford Handbook to Science Fiction*, ed. by Rob LATHAM, Oxford: Oxford University Press, 2014, 434–447.

- GYURIS Norbert, *Metafikció, történelem és identitás a steampunk regényben. Alasdair Gray: Poor Things = Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionról és a cyberpunkról*, szerk. H. NAGY Péter, Dunaszerdahely: Liliium Aurum, 2007, 207–243. (Parazita könyvek 1.)
- HEGEDŰS Orsolya, *A mágia szövédéke. Bevezetés a magyar fantasy olvasásába I.*, Dunaszerdahely: Liliium Aurum, 2012. (Parazita könyvek 8.)
- HILLS, Matt, *Time, possible worlds, and counterfactuals = The Routledge Companion to Science Fiction*, ed. by Mark BOULD – Andrew M. BUTLER – Adam ROBERTS – Sherryl VINT, London/New York: Routledge, 2009.
- H. NAGY Péter, *Imaginárium IX. SF: A képzelet mesterei*, Opus, 2009/2.
- H. NAGY Péter, *A sokvilág-elmélet filmes alkalmazásai*, Opus, 2012/6.
- H. NAGY Péter, *A negyedik. Kiegészítés Németh Zoltán A posztmodern magyar irodalom hármass stratégiája című könyvéhez*, Opus, 2015/1, 76–87.
- H. NAGY Péter, *Utazások az időgéppel. Wells-továbbbírások*, Opus, 2014/2.
- H. NAGY Péter, *A képzelet nagymesterei – Dicktól Robinsonig = Kontrafaktumok*, szerk. KESERŰ József – H. NAGY Péter, Komárom: Selye János Egyetem, 2011.
- HUBBLE, Nick – MOUSOUTZANIS, Aris, szerk., *The Science Fiction Handbook*, London: Bloomsbury, 2013.
- JAMES, Edward – MENDLESOHN, Farah, szerk., *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- JETER, K. W., *Morlockok éjszakája = H. G. WELLS – Egon FRIEDEL – K. W. JETER, Utazások az időgéppel*, Budapest: Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, 1990.
- KESERŰ József – H. NAGY Péter, szerk., *Kontrafaktumok*, Komárom: Selye János Egyetem, 2011.
- KESERŰ József, *Előszó = Kontrafaktumok*, szerk. KESERŰ József – H. NAGY Péter, Komárom: Selye János Egyetem, 2011.
- LUCKHURST, Roger, *Science Fiction*, Cambridge: Polity Press, 2005.
- MAÁR Judit, *A fantasztikus irodalom*, Budapest: Osiris Zsebkönyvtár, 2001.
- MIÉVILLE, China, *Perdido pályaudvar, végállomás 1-2.*, Budapest: Ulpius-ház, 2004.
- MOORCOCK, Michael, *The English Assassin: A Romance of Entropy*, London: Allison & Busby, 1972.
- MOORCOCK, Michael, *The Condition of Muzak*, London: Allison & Busby, 1977.
- MOORCOCK, Michael, *The Warlord of the Air*, New York: Ace Books, 1971.
- MOORCOCK, Michael, *The Land Leviathan*, New York: Doubleday, 1974.
- MOORCOCK, Michael, *The Steel Tsar*, London, 1981.
- MOORE, Alan – O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen*, – – , 1999–2007, – , 2007-től máig.
- NÉMETH Zoltán, *A posztmodern magyar irodalom hármass stratégiája*, Pozsony: Kalligram, 2012.
- OLALQUIAGA, Celeste, *The Artificial Kingdom: A Treasury of the Kitsch Experience*, New York: Pantheon Books, 1998.
- PINTÉR Bence – PINTÉR Máté, *A szivarhajó utolsó útja. Fejezetek a Duna-menti Köztársaság történetéből*, Budapest: Agave Könyvek, 2012.
- POWERS, Tim, *Anubisz kapui I-II.*, ford. Juhász Viktor, Budapest: Valhalla Páholy, 2001–2002.
- POWERS, Tim, *The Stress of Her Regard*, New York: Ace Books, 1989.
- PRIEST, Christopher, *The Space Machine*, New York: Harper & Row, 1976.
- ROBERTS, Adam, *Science Fiction (The New Critical Idiom)*, London/New York: Routledge, 2000.
- ROBERTS, Adam, *The History of Science Fiction*, New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- ROSENFELD, Gavriel D., *Miért a kérdés, hogy „mi lett volna, ha ...?” Elmélekedések az alternatív történetírás szerepéről*, ford. Szélpál Livia, AETAS, 2007/1.
- RUCKER, Rudy, *The Hollow Earth: The Narrative of Mason Algiers Reynolds of Virginia*, New York, William Morrow and Company, 1990.

- SÁNTA Szilárd, *Mesterséges horizontok. Bevezetés a kortárs sci-fi olvasásába*, Dunaszerdahely: Liliium Aurum, 2012. (Parazita könyvek 7.)
- SEED, David, *Science Fiction: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford University Press, 2011.
- SINGH, Simon, *Kódkönyv. A rejtjelzés és a rejtjelfejtés története*, Budapest: Park, 2007.
- STOCKWELL, Peter J., *The Poetics of Science Fiction*, New York: Longman, 2000.
- STODDARD, William H., *GURPS Steampunk*, Austin: Steve Jackson Games, 2002.
- SZÉLPÁL Lívía, *A történelem jövője: bevezetés egy nem hagyományos történetírás (unconventional history) elméletébe*, AETAS, 2007/1.
- TUTTLE, Lisa, *Writing Fantasy & Science Fiction* (második kiadás), London: A & C Black, 2005.
- VALENTE, Catherynne M., *Marija Morevna és a Halhatatlan*, Budapest: Ad Astra, 2012.
- VANDERMEER, Jeff – CHAMBERS, S. J., *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, New York: Abrams Image, 2011.
- VANDERMEER, Jeff, *Expedíció*, ford. Török Krisztina, Budapest: Agave Könyvek, 2014.
- VANDERMEER, Jeff, *Kontroll*, ford. Falvy Dóra, Budapest: Agave Könyvek, 2014.
- VANDERMEER, Jeff, *Fantomfény*, ford. Bottka Sándor Mátyás, Budapest: Agave Könyvek, 2014.
- WELLS, H. G., *Szörnyetegek szigetén – Dr. Moreau szigete*, Budapest: Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, 1990.
- WESTERFELD, Scott, *Leviatán*, ford. Kleinheincz Csilla, Budapest: Ad Astra, 2009.
- WESTERFELD, Scott, *Behemót*, ford. Kleinheincz Csilla, Budapest: Ad Astra, 2010.
- WESTERFELD, Scott, *Góliát*, ford. Kleinheincz Csilla, Budapest: Ciceró, 2014.
- WESTFAHL, Gary, *Hard Science Fiction = Companion to Science Fiction*, ed. by David SEED, London: Blackwell Publishing, 2008, 187–201.
- WOLFE, Gary K., *Literary Movements = The Oxford Handbook of Science Fiction*, ed. by Rob LATHAM, Oxford: Oxford University Press, 2014.
- WRIGHT, Peter, *Film and television, 1960–1980 = The Routledge Companion to Science Fiction*, ed. by Mark BOULD – Andrew M. BUTLER – Adam ROBERTS – Sherryl VINT, London/New York: Routledge, 2009.

With full steam. Guide to steampunk

This paper focuses on the interlocking questions of the genre of alternate history and the steampunk subgenre. The first and longest part deals with the genre theory of steampunk. It starts with the definition of the subgenre, continues with the analysis of the inter-genre connections of steampunk, and ends with the introduction of the initial works of the subgenre. The study is based on literature available for the most part in English, and since no contribution has been made on the topic in Hungarian yet, the paper seems to fill in a crucial gap of the field.

Keywords: steampunk, alternate history, inter-genre network, strategies for text organization, worldbuilding

