

VE STYLU



STEAMPUNK



Petra Slováková
Martina Bellovičová
Zdeňka Otípková
Rebecca Řeveř
Jana Hlavičková
Martina Eignerová
Klára Moúlisová
Inka Šrédlová
Lucie Lúkačovičová
Petr Důdek
Monsteraŋce
Ivana Bohušová
Petra Kamínková
Jiří Libánský



VE STYLU STEAMPUNK



Petra Slováková
Martina Bellovičová
Zdeňka Otipková
Rebeca Reveř
Jana Hlavinková
Martina Eignerová
Klára Moúlisová
Inka Šrédlová
Lucie Lúkačovičová
Petr Dúdek
Monsteraŋce
Ivana Božušová
Petra Kamínková
Jiří Libáňský

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.

VE STYLU STEAMPUNK

Kolektiv autorů

Vydala Grada Publishing, a.s.,
U Průhonu 22, Praha 7
info@grada.cz, www.grada.cz,
tel.: +420 234 264 401
jako svou 8131. publikaci



Texty: Petra Slováková, Martina Bellovičová, Zdeňka Otípková, Rebeca ReveR, Jana Hlavinková, Martina Eignerová, Klára Moulisová, Inka Šředlová, Lucie Lukačovičová
Monsterance, Ivana Bohušová, Petra Kamínková, Petr Dudek a Jiří Libánský

Fotografie: Jména autorů fotografií jsou uvedena uvnitř knihy.

Grafický návrh a sazba: Karolína Bendová

Odpovědná redaktorka: Jana Minářová

Počet stran 112

Vytisklo TISK CENTRUM s.r.o., Moravany u Brna

© Grada Publishing, a.s., 2021

Cover Design © Karolína Bendová, 2021

Názvy produktů, firem apod. použité v knize mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků. Doporučení a pracovní postupy v této knize byly autorem ověřeny, přesto nelze za ně převzít odpovědnost. Autor ani nakladatelství neručí za jakékoliv věcné, osobní ani majetkové škody.

ISBN 978-80-271-4376-4 (ePub)

ISBN 978-80-271-4375-7 (pdf)

ISBN 978-80-271-1225-8 (print)

Obsah

Vítejte ve světě zázraků!	5
Když se řekne steampunk	7
Literatura základ všeho	12
Český steampunk	15
Od subkultury k lifestylu	18
Steampunk jako hudební žánr	21
Jak jsem vyráběla steampunkové housle	28
Jak vytvořit steampunkovou postavu	35
Survivalisté aneb trocha diesel punku	36
Ephialthea Prokletá kapitánka	38
Móda steampunku a viktoriánské éry	43
Jak si sestavit steampunkový outfit	49
Výroba šitých kostýmů a doplňků	55
Steampunkový miniklobouček	61
Steampunker už od hlavy!	64
Maska „Poslední bůh“	72
Jak vytvořit steampunkový nátepník	78
Steampunkové brýle	85
Steampunkové potvůrky	90
Šperky z pryskyřice	96
Vyrobte si steampunkový měřák	102
Současné užité předměty s tváří steampunku	104
Dívejte se kolem sebe	108



Foto: Václav Eigner

Viktoriánský korzet a kombinované spodní prádlo

Krásné dámy a ctění pánové Vítejte ve světě zázraků!

Petra Slováková

Vynálezy plné ozubených koleček, ze kterých syčí pára. Gentlemani ve vysokých cylindrech, dámy v drahých róbach, vědci s kapsami plnými podivností či mechanici s brýlemi a tvářemi očazenými kouřem. Vzducholoď plné pirátů, obrovská mechanická zvířata či konstrukce z mosazi a mědi...

To vše se nám může vybavit, když se řekne steampunk.

Populární hnutí, které si získalo příznivce po celém světě, se nevyhnulo ani českým končinám. Původně literární subžánr, který se postupem let dostal do takřka všech uměleckých odvětví, představuje fantastický přístav pro všechny tvůrce s dobrodružným srdcem, ať už je láká vůně exotiky, prohnílé ulice viktoriánského města či světy plné bezbřehé fantazie.

Odkud se však steampunk vzal? Jak vznikl a jak se vyvíjel, než se stal z myšlenky spisovatelů známým fenoménem, či dokonce lifestylem? Tato kniha předkládá informace obecné povahy o tom, co byste o steampunku měli vědět v případě, že s ním začínáte. Pokud se vám tento styl vizuálně líbí, jste na dobré cestě k tomu zapojit se do hry a vyzkoušet si vlastní tvorbu.



Foto: Vít Švajcar

VOLUME ONE

STEAM PUNK

W R I T E R S
← →
A R O U N D
← →
T H E W O R L D

Zahraníční steampunková sbírka povídek

Když se řekne **STEAMPUNK**

Petra Slovákova

Steampunk se zaměřuje na historickou fikci, alternativní realitu, fantasy z viktoriánského světa, neoviktoriánskou nebo vědeckofantastickou dobrodružnou literaturu čerpající z fiktivního 19. století.

Slovo „steam“ nemusí nutně ukazovat jen na výhradní použití páry v daném díle, ale odkazuje na „století páry“ čili inspiraci 19. stoletím. Parní stroj byl vynalezen již roku 1765 (James Watt), kdybychom šli historicky do hloubky, zjistíme, že ještě dříve, ale teprve v 19. století se začal plnohodnotně využívat například v dopravě – parní lokomotivy, parníky, jako zdroj energie – a značně přispěl k rozmachu technologií a průmyslové revoluci. Proto je 19. století označované za „Století páry“.

Název „steampunk“ použil K. W. Jeter v dopise pro časopis Locus, kde jím označil svou knihu *Morlock night* (dle názvu lze tušit inspiraci dílem *Stroj času* od H.G Wellse), knihy J. P. Blaylocka (*Homunculus*, *Lord Kelvin's Machine*) a *Brány Anubisovy* (1983) od Tima Powerse. V dílech těchto autorů se steampunk zformoval do své podoby a ustanovil se jako samostatný subžánr. Nutno dodat, že pojmenování „steampunk“ se objevilo teprve po vydání všech těchto knih (v roce 1987) a uplatnilo se až zpětně. Překlada do českého jazyka se dočkalo pouze dílo Tima Powerse *Brány Anubisovy*, které je historickou fikcí, v níž se prolíná technologie s magií. Už v této knize si můžeme povšimnout prvních charakteristických rysů steampunkové literatury, které jsou dodnes užívané i současnými autory. Setkáme se zde s takřka typickými archetypy postav, s cestováním časem nebo okultismem a nechybí ani exotické krajiny či historizující viktoriánské prostředí.

Je velmi pravděpodobné, že K. W. Jeter vycházel z již známého názvu „cyberpunk“, který v té době existoval, a koncovku „punk“ využil pro zdůraznění jisté revolty, nadsázky či protikladu k upjaté viktoriánské době. Steampunk ovšem nemá s kyberpunkem jako takovým příliš společného, ačkoliv jsou oba tyto styly často spojovány a bohužel se jedná o nejčastější mystifikaci těchto dvou subžánrů. Oba se vyvíjely paralelně, ale samostatně. Svůj podíl na tomto zaměňování má i fakt, že mnozí autoři steampunku se věnovali i kyberpunku, jedním z nich byl i samotný Jeter, a podobně to měli i američtí autoři Sterling a Gibson, kteří napsali jak kyberpunkové knihy, tak i společné steampunkové



Foto: Mubert Malibjo Hrtibos

Studio E. c. Atelier Kunst

dílo – Mašinu zázraků. Tato kniha zaznamenala velký úspěch a steampunk v literatuře celosvětově zpopularizovala. Vzhledem k určité oblasti zájmu, prvkům a stylům, kterými se steampunk zabývá, je to v současnosti jeden z mnoha subžánrů řazených do retrofuturismu. V této kategorii anglosaské terminologie najdeme i další, se steampunkem často zaměňované subžánry jako dieselpunk nebo atompunk.

Samotný steampunk se dá rozdělit na několik dalších podžánrů, z nichž pravděpodobně nejznámější je clockpunk, v jehož duchu se autoři zaměřují na používání všemožných propriet ze starých strojů, a především také na využití dílů a součástí z hodin a hodinek. Literárně populární je zase například historický steampunk, který se odehrává ve fiktivních světech inspirovaných historickými reáliemi.

Narozdíl od jiných alternativních subžánrů se steampunk vyvíjel velmi specificky. Vlna směřovala přes literaturu k módnímu vizuálu, umění a téměř až ve finále současné podoby k hudbě. Mnoho děl je do tohoto okruhu přiřazováno zpětně, případně jim dnes vzdáváme hold jakožto něčemu, co by mělo ve steampunku mít své místo. Autory 19. století označované jako „praotce steampunku“ J. Verna a H. G. Welse ke steampunkovým autorům neřadíme, ale považujeme je za předchůdce, inspiraci, jejichž charakteristický styl je dodnes používán a napodobován. Vedle těchto dvou velikánů vědecko-fantastické literatury existuje samozřejmě mnohem větší spektrum autorů, kteří slouží jako zdroj inspirace, například M. Shelleyová, B. Stoker nebo R. L. Stevenson. Podobným způsobem jsou v souvislosti se steampunkem také zmiňována díla Karla Zemana, české filmy Tajemný hrad v Karpatech nebo Adéla ještě nevečeřela Oldřicha Lipského. I zde totiž můžeme najít jistou steampunkovou poetiku, různé žánrové prvky nebo specifický styl zpracování. Jejich tvůrci je ovšem za steampunk cíleně nepovažovali. Subžánrovým fanouškům ovšem některými jednotlivými charakteristikami steampunk připomínají nebo si ho v tomto stylu představují, a tak řečeno si je „adoptovali“. Karel Zeman bývá často označován jako zakladatel či předchůdce filmového steampunku, zda se s touto interpretací dá ztotožnit, už záleží na každém individuálně.

Steampunk se může prolínat mezi žánry a díky své variabilitě využívá hororu, scifi i fantasy.



Foto: Lenka Řondenvalová

Ačkoliv tíhne spíše k minulosti, nevyhýbá se alternativním budoucnostem, sci-fi tématům a existenciálním otázkám. Vedle toho se mnohdy setkáváme s různým pojetím frašky, komediálním vyzněním děl či nadsázkou. Tento subžánr také dokáže nejen vzkřísit ducha doby, ale využívá i rozličných možností civilizace a jejího rozvoje. Časovým dějištěm příběhu je období viktoriánské doby ve Spojeném království, jako kulisy se ovšem občas používají i předcházející či nastávající období.

Dnes se však díky celosvětové oblíbenosti steampunk objevuje téměř všude – nevyjímaje Indii, Japonsko, Čínu (kam tamní autoři také zasazují své příběhy) a zdomácněl i na americkém kontinentu. V USA se objevuje i v podobě tzv. westernpunku, což je způsobeno tím, že Američané nezažili 19. století tak jako lidé v Evropě, ale mají jiné významné a oblíbené období ve své kultuře – Divoký západ. Westernpunk je tedy jednou z amerických steampunkových variací, jejíž podobu nám může přiblížit například film *Wild Wild West*.

Dobře použitelné jsou pro různé umělecké využití dobové kulisy a styl oblékání, který steampunk upravuje dle svých potřeb. Objevují se rozličné vynálezy a módní doplňky. Častější je však spíše pokus vzdát hold této době, jak si ji představujeme dnes, než striktní dodržování skutečných reálií.

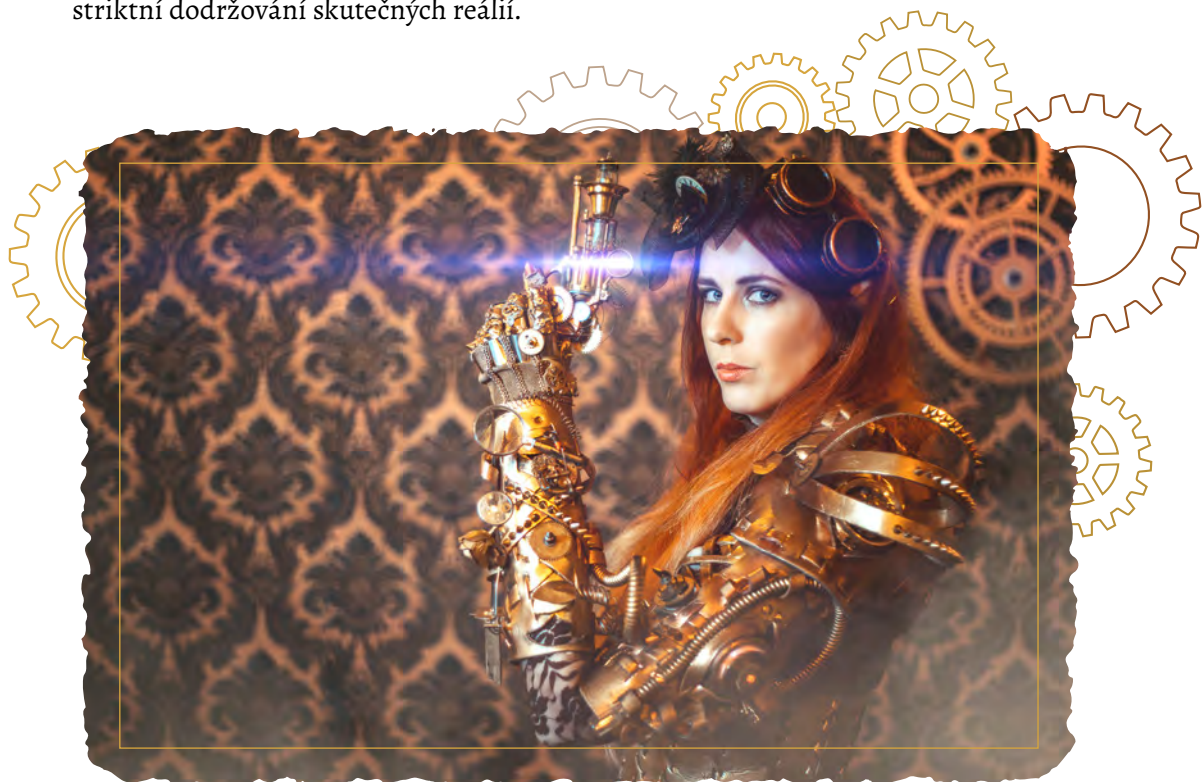


Foto: Roman Pipin Čierný



Foto: Petra Slovákova

Tento styl naopak využívá kreativitu a fantazii a také smyšlené či skutečné technologie (například využívá prototypů vynálezů, které se objevily až v pozdější době, nebo čistě fiktivních strojů). Steampunk si s historií pohrává, ale programově se jí nedrží, tudíž se v naprosté většině případů jedná o fikci. Zvláště v módě si můžeme povšimnout punkového vlivu, většina steampunkových kostýmů by totiž v tehdejší době nebyla pro běžné oblékání vůbec vhodná.

Samozřejmě se i steampunk časem vyvíjel jako jiné literární subžánry a z původní vize „moderních verneovek“ se v něm začaly uplatňovat principy poplatné současné fantastice. Původní autoři měli vizi psát dobovou literaturu „moderně“, ale současně zachovali aktuální reflexi společnosti, kde můžeme vnímat kritiku a individuální názorová vyjádření. Poptávka po steampunku zvláště v USA rapidně stoupala a rozšíření základny autorů přineslo mnohé inovace. Steampunk se nevyhýbá ani trendům, a tak do sebe vstřebal například paranormální romance nebo motivy zombie a apokalypsy.

LITERATURA

základ všeho

Petra Slováková



Steampunk byl od počátku vesměs literárně zaměřený a jeho expanzi do ostatních oblastí zájmu můžeme přisuzovat jak fantastickým představám kreativních umělců, tak vizuální líbivosti nebo příběhové promyšlenosti. V roce 2011 vyšla v zahraničí kniha *Steampunk Bible*, jejíž editoři Jeff Vandermeer a S. J. Chambers si dali za cíl předložit široké veřejnosti současnou steampunkovou vizi. Kromě odkazů na slavné autory 19. století se zde mohli čtenáři setkat i s moderním využitím tohoto hnutí ve filmech, módě či umění. Kniha byla nominována na cenu Hugo za nejlepší sci-fi literaturu faktu a dodnes patří mezi nejužší díla, která slouží jako všeobecný přehled i mainstreamovým zájemcům.

O tři roky později se objevil nástupce *The Steampunk User's Manual: An Illustrated Practical and Whimsical Guide to Creating Retro-futurist Dreams*, kde se editoři Jeff VanderMeer a Desirina Boskovich zajímali o steampunk z pohledu tvůrců a kreativního využití. Autoři se zde zabývají také retrofuturismem, tvorbou příběhů a mnoha zajímavými umělci.

Překládová steampunková literatura se v tuzemské produkci objevila mnohokrát, ovšem málokdy jí byla z pohledu čtenářů věnována náležitá pozornost a většina titulů spíše zapadla. Mezi nejzajímavějšími díly vyniká antologie retrofuturistických povídek editora Martina Šusta – *Plnou parou*. V češtině vyšly i světově úspěšné série *Mechanické století* Cherie Priest nebo *Burton & Swinburne* Marka Hoddera. Promyšleným počinem je *Mapa času* F. J. Palmy, která je prvním dílem nedovydané trilogie s ústředním motivem cestování časem. Poctou brakovým krvákům ve steampunkovém hávu je román Kima Newmana *Anno Dracula*.

Nutno říci, že steampunk nebyl vždy až tak literárně vyhraněný a většinou se pod tímto pojmem objevovaly různé syntézy, které se později ustálily pod označením „retrofuturismus“. Jednotlivé pojetí a přístupy v tomto závisí převážně na autorech. Mnoho těch, kteří své knihy řadí ke steampunku a k tomuto hnutí se hrdě hlásí, využívali ve svých dílech také dieselpunk, atompunk, darwinpunk atd. Ve svých dílech pak využívají



Foto: Pavel Hrtouň

rozličné technologie i prostředí a dobu. Je tedy ze zpětného pohledu těžko určitelné, kde je jasná hranice pro to, co steampunk je a není a proto je pojmenování retrofuturismus vhodnější a přesněji vyjadřuje okruh, kterému se autoři věnují. Označení steampunk je proto třeba vnímat s jistým nadhledem a brát ho jako jeden z aspektů rozmanité retrofuturistické tvorby. Zajímavým mixem různých retrofuturistických subžánrů je například trilogie S. Westerfelda *Leviatan*.

Trh nabízí také mnoho titulů pro děti. Oblíbě se těší i díla P. Pullmana – série *Jeho temné esence*, *Knihy prachu* nebo Sally Lockhartová, první zmíněné se dočkalo jak filmového, tak seriálového zpracování. Filmu se dočkalo také dílo P. Reeva *Smrtné stroje* ze série *Kroniky hladového města*, kde se rovněž prolíná více vlivů než jen steampunk. Nelze nezmínit též populární sérii *Pekelné stroje* od Cassandry Clare. V nepřeberném množství autorů pro děti a mládež můžeme zmínit i významnou zahraniční steampunkovou osobnost Gail Carriger a její *Trochu jiný penzionát*. Velmi zdařilou hříčkou kombinující v sobě mnoho literárních prvků s velkou porcí nadsázky a humoru je *Řada nešťastných příhod Lemony Snicketa*, steampunk ve fantasy hávu najdete třeba v knize *Děti víl* Stefana Bachmana.

Co se týče komiksové tvorby, od roku 2018 vydává nakladatelství Argo nejslavnější steampunkovou hrdinku – *Lady Mechaniku*. Neméně známá je *Moorova Liga výjimečných*. Zároveň se objevují steampunkové komiksy i v produkci nakladatelství Crew, z nichž nejoceňovanějším titulem poslední doby je pravděpodobně *Netvora*. Za zmínku stojí také mezi jinými série *Grandville* Briana Talbota, která uspokojí jak fanoušky dobrodružné literatury, tak i milovníky detektivek ve stylu Sherlocka Holmese.



Foto: Šatko art, Martin Dobias