

VE STYLU



# STEAMPUNK



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



---

---


# VE STYLU STEAMPUNK



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

---

---



Grada Publishing

## **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 Jíří 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: Miroslav Malibor Hrtiboš

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.

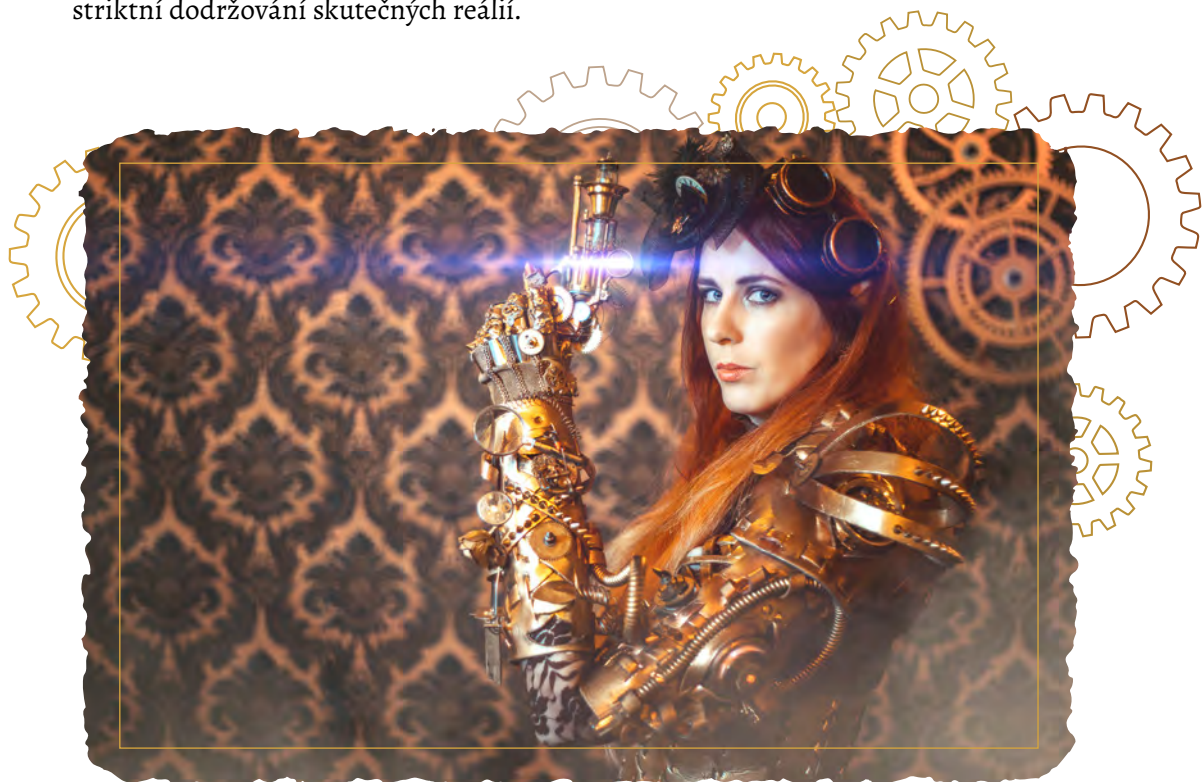


Foto: Roman Pipin Čierný



Foto: Petra Slováková

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 Hrtoň

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, kniha 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 nejocetovanějším 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: Satko art, Martin Dobias

# Český STEAMPUNK

Petra Slováková



V tuzemském prostředí byl steampunk ještě před rokem 2010 víceméně neobjeveným a velmi okrajovým subžánrem. Samozřejmě se již dříve objevovaly tituly, které by se daly klasifikovat jako více či méně inklinující ke steampunku, či obsahující prvky a motivy s ním spojené. Za prvního významného žánrového autora na tomto poli můžeme považovat Petra Schinka, jehož povídky vyšly ve sbírce Století páry (Triton, 2010). Petr Schink nezastíral svou inspiraci hrou Arcanum. Jeho knihy se odehrávají v drsném a špinavém fiktivním světě a jsou částečně také přiřaditelné k tzv. české akční škole.

Po roce 2010 se zřídka objevovaly různé inspirace steampunkem potažmo retrofuturismem v povídkách či románech různých českých autorů. Ze spisovatelů, kteří se programově nevěnovali fantastickým žánrům, lze zmínit Vratislava Maňáka a jeho knihu Muž z hodin aneb Proč se na podzim mění čas. Pozoruhodným českým steampunkovým komiksem je Serpens Levis: Ve smyčkách hada – dua Gutwirth a Kocián, který původně vycházel v časopisu ABC. V roce 2012 vyšla v editaci Vlada Říši první steampunková sbírka Mrtvý v parovodu a o dva roky poté Excelsior, gentlemani nakladatelství Straky na vrbě. Obě sbírky ovšem více mapovaly pohledy autorů tehdejší současné české fantastiky než subkulturní zaměření, i když v obou sbírkách se samozřejmě najdou výjimky. Určitou spojitost se steampunkovým subžánrem, za využití mnoha principů této literatury, má i cyklus Dobrodruh Leonarda Medka.

V roce 2015 vyšel Démon z East Endu (Brokilon) Petry Slovákové, který lze považovat za první český steampunkový román ve formátu srovnatelném se zahraniční tvorbou a současně populární steampunkovou vizí. Démon z East Endu obsahuje detektivní zápletku, historizující prostředí i mix alternativních technologií a fantasy prvků. Ústředními postavami jsou sourozenci Kelbyovi, kteří se objevili již v některých z mnoha povídek předcházejících románů, které autorka publikovala v ČR i na Slovensku.

V témže roce, jen o něco později, vyšel také román Jak lvové, kde Schink znovu využil Fastyngera van Hautena, oblíbeného hlavního hrdinu svých povídek. Nový přístup k tématu přinesl Daniel Tučka, jehož trilogie Pelyněk začala vycházet od roku 2017. Jsou u něj patrné verneovské inspirace a vzdávání holdu dobové literatuře. Daniel Tučka tak předvedl jiné možné pojetí české steampunkové literatury.



Mezi dalšími můžeme zmínit také postapo s nezanedbatelným steampunkovým vlivem Mesopotamis (Epocha, 2018) autora Lukáše Vavrečky. V roce 2019 přispěla do tohoto subžánru i Lucie Lukačovičová svou knihou Poslední bůh (Klub Julese Vernea, 2019), která se odehrává v indickém orientálním prostředí, což je významnou přidanou hodnotou. Poslední bůh se opět drží v duchu dobrodružných knih a viditelně také inklinuje k fantasy. Zmínění autoři zformovali různými přístupy pestrý kolorit a rozvinuli jeden z nových směrů české fantastiky. Dalo by se tedy říct, že český literární steampunk se z počátečního rozpačitého hledání sebe sama vyvinul v poměrně zajímavý a osobitý subžánr zastoupený i na tuzemské fantastické scéně.

Ze sousedních slovenských autorů nelze nezmínit Petera Jelínka, který se představil svým paranormálním vyšetřovatelem Norrem v knihách Norr, ochraňuj Británii! a Alternauti. Nejnověji zpracoval téma alternativní Paříže na přelomu 19. a 20. století v knize Le sabotage. Různě dávkované příměsi steampunku a alternativní historie najdeme také v díle Martina Jurika či s fraškou hraničícím titulu Juraj Janošik a Dračí řád autora, který píše pod pseudonymem Svetozár Olovrant.

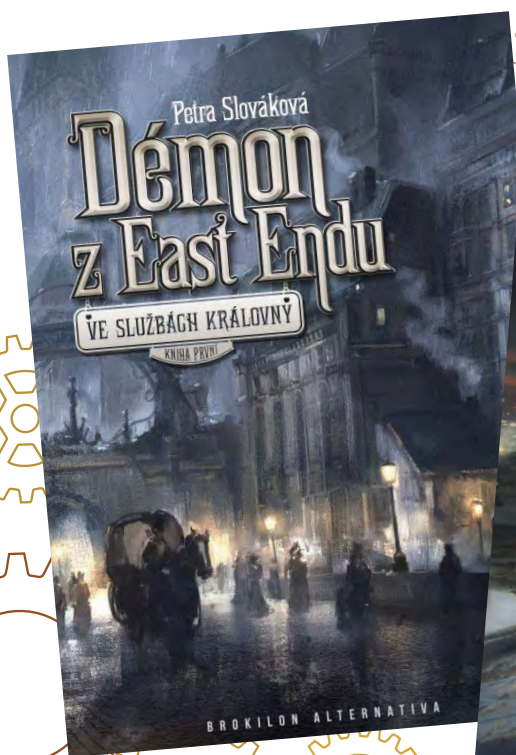




Foto: Hana Wimmer Lilith's eye

# Od subkultury K LIFESTYLU

Petra Slováková



Jak již bylo řečeno, steampunkový lifestyle vznikl velmi netypickým způsobem. Proces adaptace steampunku do módy se pojí zvláště s gothickou subkulturou. Na konci sedmdesátých let vznikla alternativní subkultura vycházející z nových hudebních směrů tvořících se z punkového odkazu, která dostala označení *goth*. Toto gothické hnutí, které posléze opět zapustilo kořeny natolik, že se přesunulo až do *lifestylu*, začalo koncem devadesátých let expandovat a prolínat se s mnoha tehdejšími vlivy, a to jak hudebními, tak módními. Jelikož *gothic styl* se dá rozdělit na mnoho druhů na základě odlišností, můžeme pro naše účely vypíchnout, že se objevila také odnož „*victorian goth*“, kde byla využita inspirace viktoriánskou módou, a odtud byl už jen krůček ke steampunkové estetice, jejíž syntézou vznikl tzv. *steamgoth*. Později začal i tento směr žít vlastním životem a nyní máme vedle *steamgoth*, které s nadsázkou můžeme označit za *gotiky*, kteří objevili hnědou barvu, také čistokrevné *steampunkery*, jež často ani nejsou ovlivnění původní subkulturou.

Problematika steampunkového módního stylu oblékání je samozřejmě složitější, ale její detailní syntézy a ovlivnění různými směry není pro pochopení samotného steampunku pro běžného konzumenta až tak důležité. Nutno také dodat, že chápání steampunku a jeho interpretace jsou odlišné i v rámci kontinentů a národů. Jinak se k němu staví lidé v USA a jinak ho chápe evropská základna příznivců.

Můžeme tedy říct, že možnosti steampunkového oblečení a kostýmů jsou nepřehledné a jejich pojetí je vždy zcela individuální. Někdo vnímá steampunkera jako člověka nosícího volnou inspiraci oblečením z 19. století, jiní se zaměřují na steampunkovou estetiku, inspiraci průmyslovou revolucí či vlivy fantastiky. Na současnou podobu steampunkové módy působili přední tvůrci z oblasti alternativních stylů. Z nich by se dala vyzvednout původně britská modelka Kate Lambert, známá pod uměleckým jménem Kato, která pro svou značku *Steampunk Couture* navrhla mnoho různých (dnes takřka typických) modelů, jako jsou třeba pruhované legíny či *bolerko* s kruhovým výstřihem. Sama Kato bývá často inspirací pro steampunkové umělce, jak můžeme vidět např. v komiksech o *Lady Mechanice*. Její osobnost steampunk výrazným způsobem zpropagovala zvláště proto, že mnohé její kreace v sobě mají velkou dávku erotiky.