

**Mendelova univerzita v Brně
Lesnická a dřevařská fakulta**

Ústav nábytku, designu a bydlení

Steampunk – nový styl designu, inspirace a filosofie

Bakalářská práce

2015/2016

Alena Machátová

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: **Steampunk – nový styl designu, inspirace a filosofie** zpracovala samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny. Souhlasím, aby moje bakalářská práce byla zveřejněna v souladu s § 47b Zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a pozdějších předpisů a v souladu s platnou *Směrnici o zveřejňování vysokoškolských závěrečných prací*.

Jsem si vědoma, že se na moji práci vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., autorský zákon, a že Mendelova univerzita v Brně má právo na uzavření licenční smlouvy a užití této práce jako školního díla podle §60 odst. 1 autorského zákona.

Dále se zavazuji, že před sepsáním licenční smlouvy o využití díla jinou osobou (subjektem) si vyžádám písemné stanovisko univerzity, že předmětná licenční smlouva není v rozporu s oprávněnými zájmy univerzity a zavazuji se uhradit případný příspěvek na úhradu nákladů spojených se vznikem díla, a to až do jejich skutečné výše.

V Brně, dne:

podpis: _____

Mé poděkování patří především vedoucímu mé bakalářské práce Ing. arch. Martinu Kovaříkovi, Ph.D. za odborné vedení, trpělivost, cenné rady a připomínky, které mi pomohly při zpracování této bakalářské práce. Také bych ráda poděkovala svému příteli a rodině, obzvláště pak mé sestře, Ing. Miroslavě Machátové za její podporu při studiu.

Abstrakt

Machátová A. Steampunk - nový styl designu, inspirace a filosofie. Bakalářská práce. Brno: Mendelova univerzita v Brně, 2016.

Závěrečná práce se zaměřuje na současný trend steampunk, jeho design, inspiraci a filosofii v souvislosti s životním stylem společnosti. Zabývá se vznikem steampunku, jeho typickými znaky, vývojem a inspirativními vlivy. Dále pojednává o významných autorech steampunku a jejich tvorbě.

Klíčová slova

steampunk, interiér, design, umělci, tvorba, inspirace, znaky, trend, styl.

Abstract

Machátová A. Steampunk – New Style of Design, Inspiration and Philosophy. Bachelor thesis. Brno: Mendel University in Brno, 2016.

This final thesis focuses on a current trend Steampunk, its design, inspiration and philosophy in connection with a lifestyle of today's company. It deals with the emergence of Steampunk, its typical features, development and inspiring influences. It also deals with major steampunk authors and their work.

Keywords

Steampunk, interior, design, artists, creation, inspiration, features, trend, style.

Obsah

1	Úvod a cíl práce	9
1.1	Úvod	9
1.2	Cíl práce.....	9
1.3	Metodika	9
2	Vznik steampunku	10
2.1	Definice.....	10
2.2	Vznik.....	10
2.2.1	Představy	11
2.3	Označení	11
2.3.1	Cyberpunk	11
2.3.2	Původ slov	11
2.4	Inspirativní vlivy.....	12
2.4.1	Příklady literárních děl	13
2.4.2	Industriální styl.....	13
2.4.3	Secese	14
2.4.4	Pára.....	14
3	Varianty	15
3.1	Literatura.....	15
3.2	Filmy a komiksy	15
3.3	Kategorizace	15
4	Charakteristické prvky	17
4.1	Znaky	17
4.2	Materiály.....	20
4.3	Prvky v interiéru	20
4.4	Mechanické prvky nábytku.....	21

5	Umělecké směry	22
5.1	Móda, oblečení a fotografie.....	22
5.1.1	První oblek	24
5.1.2	Módní vlivy.....	24
5.1.3	Dámské oblečení	25
5.1.4	Pánské oblečení.....	26
5.1.5	Šperky a doplňky.....	27
5.1.6	Pokrývky hlavy a účesy	28
5.2	Hudba.....	29
5.3	Současná literatura.....	29
5.4	Filmy.....	30
5.5	Společenské hry	30
5.6	Počítačové hry	31
5.7	Reklama	31
6	Firmy	32
6.1	SlavaTech	32
6.2	Steampunk Theater Company.....	32
6.3	Brute Force Studios	33
6.4	Retroscope Fahion	33
6.5	Scoundrelle´s Keep.....	33
6.6	Venusian Airship Pirate Trading	34
6.7	The Vintage Angel.....	35
6.8	KMK Designs	36
6.9	Hades Footware	37
7	Příznivci steampunku	38
7.1	Internet.....	38
7.2	Místa setkávání	38
7.3	Slovníček pojmů	38

8	Významní autoři	40
8.1	G. D. Falksen	40
8.2	Ann Pedro	41
8.3	Camryn Forrestová	42
8.4	Evelyn Kriete	43
8.5	Filip Sawczuk	44
8.6	Jessica Joslin	45
8.7	Joey Marsocci	46
8.8	Richard Nagy	46
8.9	Art Donovan	48
8.9.1	Výstava na Oxfordské univerzitě	48
9	Diskuze	50
10	Závěr	52
11	Summary	53
12	Literatura	54
13	Internetové zdroje	55
14	Seznam obrázků	56

1 Úvod a cíl práce

1.1 Úvod

Steampunk je nový umělecký směr, který se v posledních letech velice rozšířil. Jedná se o žánr inspirovaný vědeckými romány, které se odehrávají v 19. století. Steampunk má mnoho variant a projevuje se ve světě módy, architektury, designu, hudby, literatury, fotografií, filmu i videoher. Nadšenci toho stylu si nejraději vyrábí oblečení, šperky či doplňky vlastnoručně, pořádají srazy fanoušků a dokonce mají svůj malý slovník. V této práci jsou uvedeni autoři, kteří po tom co se seznámili se steampunkem, zasvětili celou svou tvorbu jen jemu. Tento styl si totiž oblíbili jak muži, tak ženy a to všech věkových kategorií.

1.2 Cíl práce

Cílem práce je vytvoření přehledové studie, která se zabývá novým uměleckým stylem steampunk. Dále se zkoumají jeho typické prvky a vliv na estetiku interiérů.

1.3 Metodika

V českém jazyce nebyla doposud vydána žádná publikace zabývající se steampunkem. Proto jsem ve své práci čerpala z obtížně získatelné cizojazyčné literatury. Dále jsem využívala internetové zdroje a to opět převážně cizojazyčné.

2 Vznik steampunku

2.1 Definice

Steampunk můžeme definovat jako „viktoriánské vědecko-fantastické“ umění. „Viktoriánské“ ale neoznačuje určitou kulturu, nýbrž je odkazem doby a její estetiky, tedy 19. století. Historicky, se toto období vyznačuje mnoha klíčovými faktory moderního světa: mechanizovanou výrobou, hromadnou urbanizací, elektrifikací, telekomunikacemi, parními stroji, životem v kanceláři, snazší dopravou apod. Steampunk používá úžasné technologie a struktury k představě ještě modernějšího světa. Často se tedy ve steampunku setkáváme se zázračnými stroji inspirovanými viktoriánskou dobou, jako jsou vzducholodě poháněné párou či mechanický počítač. Tím vzniká výrazný retro vzhled techniky. Steampunk tedy spadá do oblasti „retrofuturismu“, tedy pohledu do budoucna, který mohl vzniknout v dřívějších dobách. „Retrofuturismus“ vznikl spojením slov „retro“ a „futurismus“, v překladu „staremodní“ a „budoucí technologie“. Tento žánr zkoumá vztah mezi minulostí a budoucností a to zda nás technologie sblíží či naopak odcizují.

2.2 Vznik

Za předchůdce a inspirativní zdroj steampunku můžeme považovat literární autory 19. století. Jedny z nejznámějších prací stvořili Jules Verne a Herbert George Wells. Jejich díla byla označována jako „vědecké romány“, ačkoliv v dnešní době jsou chápána spíše jako science fiction. I přestože je science fiction primárně o budoucnosti, vždy jsou v něm zachované prvky přítomnosti. Právě kvůli tomu jsou díla výše zmíněných autorů plné módy a mravů 19. století.

Hranice mezi steampunkem a viktoriánským obdobím je velice úzká, proto jsou často od sebe nerozeznatelná. Dělí je od sebe pouze status steampunku jako science fiction, silně inspirované historickými fakty viktoriánského období. Příběhy „protosteampunku“ 19. století, můžeme vidět jako paralelní se science fiction, což je vidina budoucnosti v současné době. Pro populaci z 19. století to znamená představování si budoucnosti, která by v moderních očích byla již zastaralá. (Donovan, 2011)

2.2.1 Představy

Ponorky, cestování vesmírem, letadlem či mechanizovaný život, to vše si lidé tehdy představovali, ačkoliv se často přibližovali skutečnosti, pozdější realita byla přece jen jiná. Pro současné spisovatele, se znalostí moderních technologií a vědy, se steampunk stává pohledem z 19. století a znovu představování si kam věda jednoho dne dospěje. Takto steampunk často pracuje na přenesení moderních konceptů, jako je počítačová revoluce, špionáží thriller a internet, do kontextu viktoriánské doby a její technologie. Tento žánr je spojením historie a science fiction.

2.3 Označení

Označení „steampunk“ se poprvé objevilo na začátku 80. let 20. století a za jeho autora je považován spisovatel science fiction Kevin Wayne Jeter. Jeter tento název prvně použil jako souhrnný termín k označení knih od Time Powerse (Brány Anubisovy 1983), Jamese Blaylocka (Homunculus 1986) a své vlastní (Morlock Night 1979 a Infernal Devices 1987). Všechna tato díla se totiž odehrávají ve viktoriánské době a její kultuře.

2.3.1 Cyberpunk

Ve zmíněné tvorbě tedy steampunk získal svou formu a stal se svébytným žánrem. Jedním ze základních knížek tohoto žánru je pokládán román Williama Gibsona a Bruce Sterlinga (The Difference Engine 1990), který mezi fanoušky science fiction a cyberpunku široce zpopularizoval steampunk. Oba autoři také položili základní kámen pro cyberpunk. Jejich díla Neuromancer a Shizmatrix jsou velmi významná pro tento žánr, protože se od této tvorby mnoho odvíjelo. Cyberpunk má se steampunkem mnoho společného. Děj se většinou odehrává v blízké budoucnosti, nebo naopak o mnoho století vzdálené budoucnosti. Hrdina má většinou jedinečnou práci, která nebývá legálního charakteru. (Straková nedatováno)

2.3.2 Původ slov

Jeterovo žertovné označení románů jako „steampunk“ se okamžitě ujalo, čímž vznikl nový žánr. Označení „steampunk“ je složenina slov „steam“ a „punk“, v překladu tedy „pára“ a „punk“. Punk je hudební a životní styl oblíbený velkou skupinou lidí. Vznikal

ve druhé polovině 70. let převážně v Anglii. Slovo „punk“ ale můžeme také přeložit jako „bezecný“, „mizerný“ nebo „výtržník“. Často se také lze setkat s tvrzením, že základem punku je provokace. Tento styl nemá žádný jednotný ideový směr, často se ale setkáme s odporem k nacismu, komunismu, politice, komerci, rasové diskriminaci a válkám. Punk se nejvíce projevuje v hudbě a módě. Hudebně se punk rock vrací k počátkům rocku a rock'n'rollu, tedy k jednoduchým melodiím a ostrému, někdy i satirickému textu.

V módě bylo hlavním cílem punkerů šokovat ostatní. U spousty punkových skupin nalezneme velmi extravagantní oblečení, které mělo za cíl provokovat okolí. Typickými prvky této módy jsou roztrhané jeany či silonky, různé nášivky, piercingy, tunely v uších, spínací špendlíky, těžké boty a účes „čiro“. Termín „steampunk“ je spíše odkaz ke stylu cyberpunku, než podkultura či odkaz punku.

Co se týká hnutí a uměleckého žánru steampunk, je část slova „punk“ spíše synonymem pro filosofii a životní úroveň. Příznivci steampunk se považují za hnutí namířené proti moderně, oslavují estetiku pístů, čepů a ozubených kol. Naopak opovrhují nic neříkajícími, bezduchými a čistě funkčními obrazovkami počítačů.

2.4 Inspirativní vlivy

Jistý inspirativní vliv pro steampunk lze přičíst takzvaným „edisonádám“ z konce 19. a počátku 20. století. „Edisonáda“ je označení literatury, které v Encyklopedii science fiction vytvořil John Clute. Jedná se o označení odvozené od jména Thomase Edisona, vytvořené na principu slovní báze jako je odvozený, od jména Robinson Crusoe, už zažitý termín „robinsonáda“.

První edisonáda, „*The Huge Hunter, or the Steam Man of the Prairies*“, vyšla v roce 1868, napsaná Edwardem S. Ellisem. Vypráví v ní o dobrodružstvích protagonisty a jeho společníka, kteří v rikši poháněné párou kočují „divokým západem“ a domů se vrátí jako hrdinové. Obecně za „edisonády“ označujeme příběhy, které vznikly ve viktoriánské a edwardiánské době. Hlavními hrdiny jsou chlapci jako geniální vědci a jejich vynálezy. Příbuzná označení pro podobný typ literatury je „invention fiction“, vědecké romance a „voyages extraordinaires“. (Straková nedatováno)

2.4.1 Příklady literárních děl

Dobrymi příklady druhu literárních děl, která vedla ke zformování pojmu steampunk, jsou:

- Patrick Moore a Desmonda Leslie „*How Britain Won the Space Race*“;
- Steven Utley a Howard Waldrop „*Custer's Last Jump*“ a „*Black as the Pit, from Pole to Pole*“;
- Kevin Wayne Jeter „*Morlock Night*“;
- Howard Waldrop „*The World as We Know't*“ a „*Night of the Cooters*“.

Za předchůdce steampunku lze považovat i jiné povídky a romány, ve kterých byly již dříve použity prvky tohoto žánru:

- Avram Davidson „*I Do Not Hear You Sir*“ a „*What Strange Stars and Skies*“;
- Brian Wilson Aldiss „*The Saliva Tree*“;
- Michael Moorcock „*The Warlord of the Air*“;
- Edmund Cooper „*The Overman Culture*“;
- Harry Harrison „*Tunnel Through the Deeps*“;
- Richard Allen "Dick" Lupoff „*Into the Aether*“.

Kromě toho existuje několik děl, která s podobnými prvky experimentovala podobně jako ve steampunku, a která měla odpovídající vliv na vývoj žánru:

- Manly Wade Wellman a Wade Wellman „*Sherlock Holmes's War of the Worlds*“;
- Poul Anderson „*A Midsummer Tempest*“;
- Arthur Byron Cover „*Autumn Angels*“.

2.4.2 Industriální styl

Tento žánr interiérů je inspirován továrními halami či průmyslovými provozy. Obvyklý je recyklovaný nábytek, rezné zdivo a otevřené dispozice. Typickým materiálem je staré železo, ocel, dřevo a beton. Žádné materiály se neimitují.

2.4.3 Secese

Secese vznikla na konci 19. století jako protest proti historizujícím tradicím klasického umění. Tento umělecký směr se stal životním stylem Evropy 20. století, zasáhl literaturu, malířství, hudbu, módu i vzhled interiérů. Secesní sloh působí harmonicky, v souladu s lehkostí a ladností tvarů. Často se zde vyskytují přírodní tvary a motivy, mořské vlny a rozevláté vlasy.

2.4.4 Pára

Pára zde odkazuje na více než jen samotné technologie, ačkoliv parní motory jsou v tomto stylu životním aspektem. Po vzniku parní technologie se tento nový poznatek stal velice dominantním a produktivním. Během viktoriánského období moc páry způsobila převrat téměř ve všech ohledech života. Parní motor umožnil industrializaci v plném rozsahu a přinesl vyšší výkon mechanické energie. Mechanizovaná výroba způsobila otřes ve struktuře života, protože dramaticky zvýšila produktivitu společnosti a dala vzniknout celé skupině jednotlivců, která utvořila moderní třídu odborníků a úředníků. Změny způsobené parní industrializací vyvolaly ve společnosti nevídaný vývoj ve vědě, společnosti a zboží. Steampunk si z těchto proměn bere inspiraci. (Donovan, 2011)

3 Varianty

3.1 Literatura

V současnosti můžeme rozlišit mnoho dalších variant steampunku, jako:

- „timepunk“, což je jakákoliv historická varianta steampunku;
- „bronzepunk“, který se odehrává v době bronzové;
- „sandal punk“, ten je umístěný do starověkého Řecka a Římské říše;
- „stonepunk“, situovaný do doby kamenné;
- „clockpunk“, který pojednává o příbězích z dob renesance. (Straková nedatováno)

3.2 Filmy a komiksy

Dále ve filmové a komiksové podobě můžeme steampunk rozdělit na:

- „teslapunk“, kdy se jedná o styl charakteristický kreativním využitím elektřiny;
- „atompunk“, který se stal populární v letech 1945-1965 a atomy zde vlastně přejímají úlohu parního stroje;
- „dieselpunk“, což je styl inspirovaný dobou prvních spalovacích motorů. Dieselpunk bývá označován jako svět brusného písku, oleje, prachu a bahna. Z toho vyplývá, že tento styl je tou špinavější a temnější stránkou steampunku. Sem můžeme zařadit například filmy s Indiana Jonesem.
- „DIY steampunk“ označuje životní styl, který praktikuje opravy a recyklaci starých technických věcí. Přitom jde o to, dlouhodobě a trvale zachovat robustní, opravitelné a užitečné věci, předělat díly nebo si věci vyrobit sám, případně kolektivně.
- „Gaslamp“ se odehrává buď ve Viktoriánské éře, nebo v době, kdy vládl král Edward VII (1901-1910). Hodně témat a charakteristických prvků pochází z gotické literatury, která ve čtenáři vzbuzuje emoce. Většinou jde o spojení romantických prvků s těmi hrůznými, které vyvolávají strach a obavy.

3.3 Kategorizace

Jakákoliv kategorizace steampunku je ale jen hrubá, protože spousta děl v sobě ukrývá prvky i několika výše zmiňovaných podkategorií. Proto se steampunk stává žánrem

na pomezí science fiction a fantasy. Nyní je tato tvorba obohacena o nové podněty, kdy hovoříme o „post-steampunku“. Ten je na rozdíl od předešlých příběhů bohatší o intelektuální substrát, čímž se myslí vědomé historické hry, mystifikace a podobně. Celé hnutí steampunku lze definovat i jako „neo-viktorianismus“, které spojuje právě viktoriánskou dobu se současnou technologií a kulturou. (Straková nedatováno)

4 Charakteristické prvky

4.1 Znaky

Ať už se jedná o steampunkový interiér nebo pouze nábytek či doplňky, vše spojují podobné znaky. Mezi ty hlavní symboly patří:

- ozubená kolečka;
- chobotnice;
- vzducholodě;
- parní stroje;
- brýle „googles“



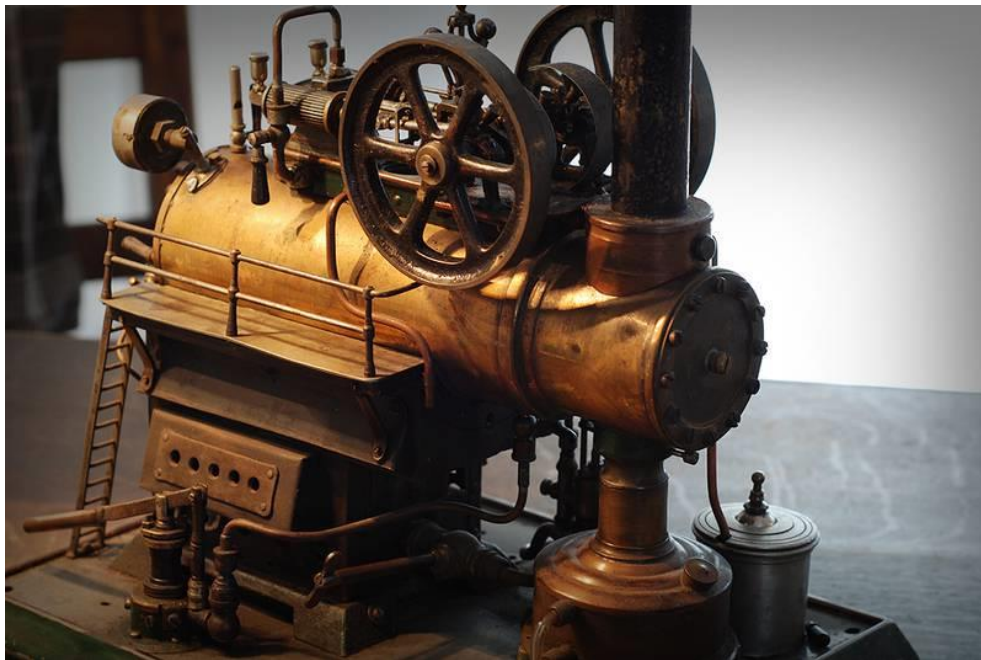
Obr. 1 Ozubená kolečka



Obr. 2 Chobotnice



Obr. 3 Vzducholod'



Obr. 4 Parní stroj



Obr. 5 Goggles

4.2 Materiály

Materiály spojené se steampunkem:

- dřevo;
- kov;
- kůže;
- tkané textilie;
- zdivo.

4.3 Prvky v interiéru

Steampunk zasáhl i do veřejných interiérů, ačkoliv zatím v malém měřítku. Můžeme se setkat s hotely, restauracemi, bary, saunami, obchody, butiky, kancelářemi nebo nádražními halami, které zasáhl tento žánr. Architektura ovlivněná tímto stylem je hitem hlavně posledních 10 let.

Abychom dosáhli požadovaného stylu v interiéru, můžeme stěny vymalovat ideálně šedou barvou. Je vhodný nábytek s patinou, kovovými či plechovými prvky a kůží. Někteří umělci se zabývají tvorbou steampunkového nábytku, jiní jej restaurují nebo starému kusu dávají nový vzhled. Nábytek tohoto stylu lze koupit i v bazarech.

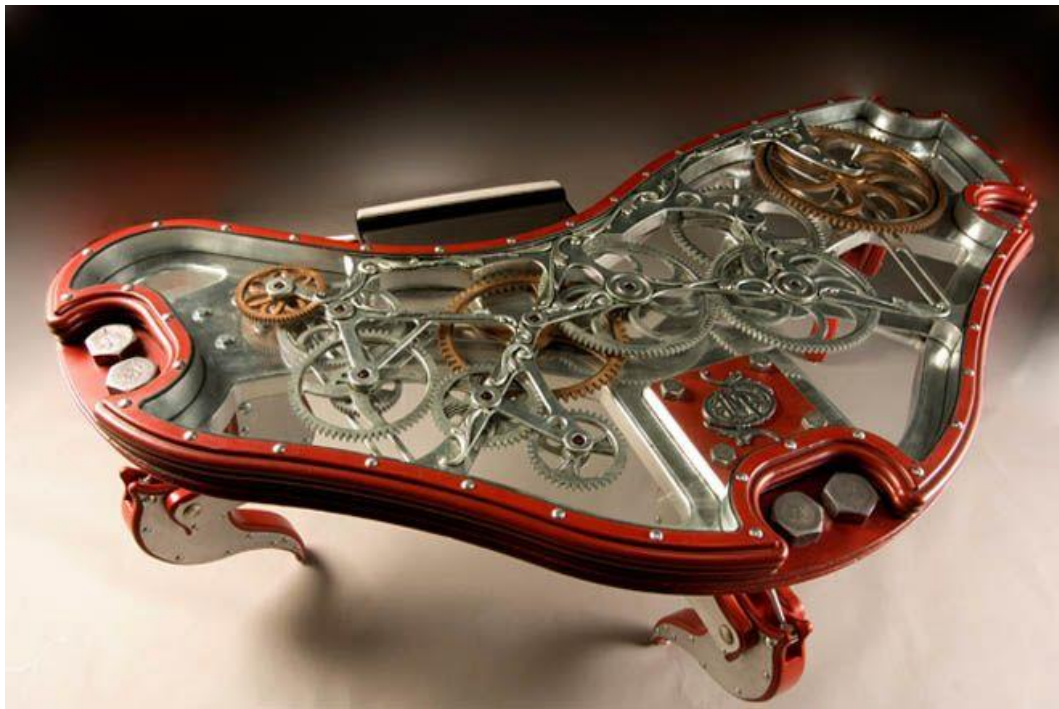
Již vybavený interiér lze doplnit mnoha doplňky či dekoracemi, např. funkčním zmenšeným modelem parního stroje, stylovými nástěnnými hodinami, sochami nebo zarámovanými ilustracemi žánrových knih. Vhodné jsou i vintage prvky. Mezi doplňky by měly dominovat hodiny nebo lampy.



Obr. 6 Ukázka interiéru

4.4 Mechanické prvky nábytku

Jak již bylo zmíněno, steampunk si zakládá na období páry. Proto můžeme v tomto stylu často najít mechanicky pohyblivé a zajímavé prvky. Můžeme se tedy setkat s tím, že stůl či křeslo jsou nějakým způsobem mechanicky rozkladatelné, často pomocí ozubených koleček nebo různých táhel. Vzhledem k tomu, že se jedná původem o science fiction a fantasy žánr, tak spousta mechanických strojů postrádá v reálném světě opravdovou funkčnost. To se promítá do skutečného designu nábytku. Můžeme najít určité kusy nábytku či příslušenství, které na první pohled vykazují mechanické vlastnosti, ty ale kolikrát ani nemohou být funkční a jedná se pouze o výtvarný prvek.



Obr. 7 Mechanický stůl

5 Umělecké směry

Steampunk můžeme najít snad ve všech uměleckých směrech. Na světě existuje již spousta módních značek, které staví pouze na oblibě toho stylu. Výjimkou nejsou ani dopravní prostředky jako auto, motorka, rikša, trojkolka a jiné.

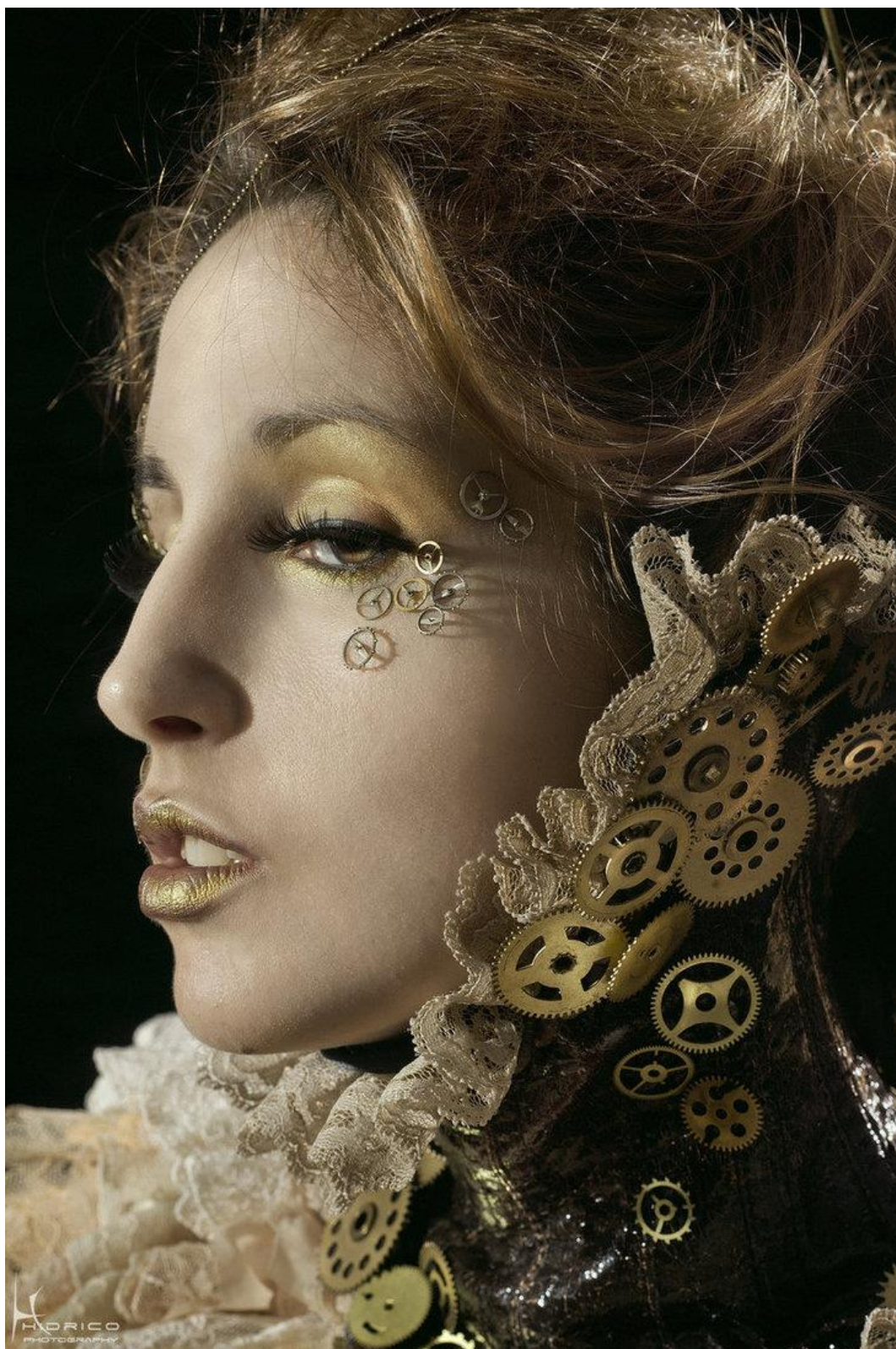
„Díla steampunku mohou být mechanická, sochařská, či pouze dekorativní. Design může být praktický nebo pouze zdobný. Bez ohledu na použití, umění je úspěšné, pokud je vyrobeno talentovanými, nezávislými řemeslníky a vynálezci. Nikoliv velkými korporacemi.“¹(překlad vlastní) uvádí ve své knize Donovan (2011), jako jeho vlastní heslo.

5.1 Móda, oblečení a fotografie

Móda, stejně jako literatura, kombinuje prvky viktoriánské doby s prvky moderními a doplňuje je fantastickou technikou. Móda je v zásadě okénkem do subkultury steampunku. Móda vždy byla a bude zachycována, ať už na plátnech umělců nebo v hledáčkách fotografů.

Steampunkové fotografie se těší veliké oblibě a dnešní době existují fotografové, kteří se zbývají pouze fotografiemi toho stylu. Jedním z nich je i Jerry Abuan, který již nafotil několik steampunkových akcí, např. v San Diegu nebo Jižní Kalifornii. Disponuje ale i ateliérem vybaveným doplňky a kostýmy tohoto stylu, kde se příznivci steampunku mohou nechat zvětšit. (Jerry Abuan Photography, 2016)

¹ Steampunk creations may be mechanical, sculptural, or purely decorative. The designs may be practical or completely fanciful. Whatever the application, the art celebrates a time when new technology was produced, not by large corporations, but by talented and independent artisans and inventors.



Obr. 8 Ukázka steampunkové fotografie

5.1.1 První oblek

V 90. letech 20. století vytvořil Kit Stolen první steampunkový oblek. Od té doby se z toho, podobně jako u jiných subkultur a mládežnických kultur, vyvinul módní styl. Móda steampunku je v zásadě založena na odívání lidí z viktoriánské doby, čímž se velmi podobá japonskému oblečení lolitek. Ty existují ostatně i ve steampunkovém provedení. (Donovan, 2011)

5.1.2 Módní vlivy

Určitý vliv mají i kovbojské oděvy, odívání gotiků a regionální kroje. Toto doplňují vždy prvky pocházející ze steampunkové fikce, kterými mohou být např. mobilní telefon nebo kamera v tomto stylu. Veškeré oblečení a kostýmy jsou tradičně ruční výroby. Ale existují i online obchody specializované na prodej již vyrobeného oblečení. Výroba oblečení je nákladná, často upravená na míru zákazníkovi s přihlédnutím k individuálním zálibám.



Obr. 9 Ukázka odívání gotiků

5.1.3 Dámské oblečení

Ženy nosí často sukně nebo šaty a spodničky, korzety, elegantní rukavice (i bezprstové) a pokrývku hlavy. Jako svršek se k tomu nosí jezdecké nebo letecké bundy. Neobvyklé není ani potkat ženu oblečenou za pilota, vzdušného piráta či inženýra.



Obr. 10 Dámský kostým pilotky

5.1.4 Pánské oblečení

Muži nosí často pokud možno nažehlený oblek s vestou nebo cylindrem a dlouhým hladkým pláštěm, bundou či žaketem. K tomu ještě vysoké kožené boty, rukavice a ochranné brýle. Velmi často se vyskytuje v pánském šatníku také frak. Typické jsou kostýmy jako šílený vědec, pilot, voják, inženýr.



Obr. 11 Pánský kostým šíleného vědce

5.1.5 Šperky a doplňky

Kapesní hodinky jsou klíčovým doplňkem každého steampunkového kostýmu. Vzhledem k tomu, že ve fiktivním steampunkovém světě často neexistují hodinky náramkové, musí se používat alternativní časomíra. Vedle toho jsou častou součástí steampunkových kostýmů ochranné brýle „goggles“. Ty vyjadřují sounáležitost s ideály punku („do-it-yourself“ a inovátorství). V těchto alternativních světech jsou goggles používány k různým účelům: jako ochrana při cestování časem, před jiskrami při vynalézání, před létajícími hmyzem při řízení vzducholodí nebo pro zlepšení vidění. Tudíž mohou v reálném světě působit lehce nesmyslně. Dalšími důležitými doplňky jsou nástroje, stroje či zbraně. Zde se může jednat o fiktivní věci ze steampunkových románů nebo o věci reálné v designu steampunku. Protagonistou takovéto povídky je často šílený vědec, který ve smyslu „do-it-yourself“ své vynálezy i sám vyrábí nebo již existující věci na vlastní pěst opravuje nebo vylepšuje.



Obr. 12 Kapesní hodinky

5.1.6 Pokrývky hlavy a účesy

Pokrývka hlavy je důležitou součástí steampunkového kostýmu. Obvyklé jsou cylindry, kožené letecké helmy, melone klobouky, tropické helmy, deerstalker klobouky (inspirace Sherlockem Holmesem), šátky nebo čapky v pirátském stylu. To všechno bylo ve viktoriánské době obvyklé. Přesto se řídí méně viktoriánskými styly, spíše punkem. Vlasy mohou být ozdobené copy, péry, skleněnými perlami, dráty, sítkami, dredy či jinými punku podobnými prvky.



Obr. 13 Ukázky klobouků

5.2 Hudba

Tématiku si přivlastňuje několik skupin. Pokouší se zhudebnit svoji verzi vnímání steampunku nebo realizovat hudebně určitý literární koncept. Hudební skupiny Abney Park, Jordan Reyne, Vernian Process, Steampowert Giraffs a Pentaphobe jsou skupiny, které se s žánrem steampunk cítí být spojené.

Skupina Schwefel vydala v roce 1985 koncertní album "*The Dancing Partner*", podle krátké povídky Jerome K. Jerome z roku 1893. Ve které jeden hodinář ze Schwarzwaldu vynalezne mechanicky poháněného tanečníka. Otočením jednoho šroubku se jeho taneční pohyby zrychlují. Zpočátku nadšená partnerka-tanečnice umírá v náručí stroje. Zmiňovány jsou rovněž Clockwork Quartet a Tough Love (obě z Londýna), zatímco jako německá skupina se nejčastěji objevuje Coppelius. Steampunkové skupiny jako Drachenflug, Aeronautica, Off Limits nebo Jessnes rozšiřují postupně německou hudební scénu. Patří sem dále několik známých skupin, které při svých jevištních vystoupeních a v hudebních videích používají více či méně prvky steampunku (například Smashing Pumpkins).

Hudební open air festival Tomorrowland realizoval v roce 2014 areál a jeviště ve stylu steampunku, a to včetně vystavovatelů a mediální prezentace. Ještě předtím se festival v belgickém městě Boom vyznačoval podobně pohádkovým ztvárněním.

V září 2014 byla v Neunkirchenu uvedena premiéra muzikálu s názvem "*STEAM.Das Fantasy–Musical. Ein Augenblick in der Ewigkeit*". Muzikál pochází od trojice Francesco Cottone, Ellen Kärcher a Amby Schillo. Děj muzikálu byl inspirován steampunkovou scénou. (Musical Projekt Neunkirchen, 2016)

5.3 Současná literatura

Významnou část příznivců steampunku zajímá v současnosti literatura určená dětem a mládeži. Ačkoliv přesná specifikace cílové skupiny, pro kterou je tato literatura adresována, je čím dál spornější. Ukázkovým případem je trilogie Philipa Pullmana složená z knih: Zlatý kompas, Jedinečný nůž a Jantarové kukátko.

Nejen v těchto knihách spadají hrdinové a zápletky do rámce dětské literatury. Věková nevyhraněnost se tedy nyní stává jedním z charakteristických prvků steampunku.

5.4 filmy

Díky filmům se podařilo steampunk dostat do širšího spektra veřejnosti a povědomí lidí. Filmy toho žánru v současné době slaví úspěch a domnívám se, že i proto je steampunk jako styl na vzestupu. Filmy kde můžeme najít tematiku steampunku se řadí tyto:

- „*Vynález zkázy*“ Československo, 1958, režie Karel Zeman, předloha Jules Verne;
- „*Nemo*“ Francie/ Velká Británie/ USA, 1984, režie Arnaud Ségnac;
- „*Wild Wild West*“ USA, 1999, režie Barry Sonnenfeld;
- „*Zlatý kompas*“ USA/ Velká Británie, 2007, režie Chris Weitz, předloha Philip Pullman;
- „*Hellboy*“ USA, 2004, režie Guillermo del Toro, předloha Mike Mignola;
- „*Sherlock Holmes: Záhada potopené lodí*“ USA, 2010, režie Rachel Goldenberg;
- „*Stroj času*“ USA, 2002, režie Simon Wells, předloha Herbert George Wells.

5.5 Společenské hry

Jako první sáhla po steampunkovém tématu hra z roku 1988 Sky Galleons of Mars tím, že pro do kolonizačních bitev ve sluneční soustavě nasadila „éterová“ plavidla, z čehož se ještě v tom samém roce vyvinula hra Space: 1889, aniž by ovšem již použila pojem steampunk. Castle Falkenstein z roku 1994 tento pojem ale již používá, explicitně ve zdrojových knihách uvádí aspekty žánru přesněji: Comme Il Fault objasňuje pravidla chování viktoriánské doby, zatímco Wunderwerke des Dampfzeitalters představuje nejrůznější fantastické techniky. Midgard - Abenteuer 1880 z roku 1994 se odehrává v posledních letech 19. století a vykazuje výrazné prvky steampunku, stejně tak hra Deadlands. Dále tyto znaky můžeme najít v hrách, které jsou pojaté ve středověkém a dark fantasy stylu.

5.6 Počítačové hry

Prvky steampunku můžeme najít např. v těchto hrách:

- Fable III;
- Arcanum: Von Dampfmaschinen und Magie;
- Thief;
- Gun Valkyrie;
- Dishonored: Die Maske des Zorns;
- BioShock: 1, 2;
- Infinite a Guild Wars 2;
- Fallout.

Dále existují v Diablo III technicky poměrně vyspělé ruční zbraně, ve World of Warcraft žijí technologicky nadané postavy, které vyrábí, prodávají a vyvíjejí třeba bomby, prachovnice nebo parní stroje a dokonce auta a letadla se spalovacími motory. V The Order: 1886 nalezneme spoustu prvků jako např. visuté dráhy, vzducholodě a parou či elektricky poháněné stroje.

5.7 Reklama

V poslední době se prvky steampunku, zejména fantastická technika, dostaly do reklamy. Tak např. loterijní firma Millionenlos používá ve své reklamě velký steampunkový stroj, Saturn natočil hned několik reklamních spotů s tyranosaurem na páru a Renault takto dělá reklamu svým elektromobilům.

6 Firmy

Vzniklo již několik firem, které nabízejí sortiment ve stylu steampunku, patří mezi ně např.:

6.1 SlavaTech

Tato firma se nachází v Lotyšsku, zboží vyrábí ručně a výhradně z přírodních materiálů, jako je měď, mosaz, nerezová ocel. V jejím sortimentu je kromě jiného USB disk ve tvaru pentody nebo disk obsahující drahokamy křemene.



Obr. 14 USB disk 8 GB (cena \$39)

6.2 Steampunk Theater Company

Steampunk Theater Company v Kalifornii (USA) je divadelní soubor. Tvrdí o sobě, že trvají na tradicích divadla, ale ukazují jejich nové, odvážné způsoby.

6.3 Brute Force Studios

Brute Force Studios v Pennsylvanii (USA) nabízí vlastní korzety, kožené doplňky, ale můžete zde koupit také knihy, obal na tablet nebo náhradní umělou paži.



Obr. 15 Náhradní paže (cena \$2,500)

6.4 Retroscope Fahion

Retroscope Fashion v Nevadě (USA) prodává velkou škálu steampunk oblečení, včetně klobouků a slunečníků. Z doplňků zde můžete nakoupit knoflíky, hodinky, přívěsky, náhrdelníky, náušnice, tašky a peněženky.

6.5 Scoundrelle's Keep

Scoundrelle's Keep v Minnesotě (USA) se zabývá módou nejen pro příznivce steampunku. Firma se specializuje na výrobu vysoce kvalitních korzetů pro muže i ženy. Společnost pořádá i své vlastní módní přehlídky.



Obr. 16 Nixia Corset (cena \$270)

6.6 Venusian Airship Pirate Trading

Venusian Airship Pirate Trading v Georgii (USA) nabízí příznivcům steampunku cenově dostupné zbraně. Do prodejny i dílny se kdokoliv může přijít podívat a případně darovat společnosti mosaz, měď, zbraně či jiné zajímavé předměty. Ty budou zužitkovány pro výrobu nových zbraní.



Obr. 17 Sanders Handcranked HMG (cena \$40)

6.7 The Vintage Angel

The Vintage Angel v Ohio (USA) prodává mnoho různých módních doplňků, jako jsou přívěsky, náhrdelníky, náušnice, kovová i kožená pouta, medailonky s parfémou uvnitř nebo citáty na přívěsku či klíčence. Ačkoliv většina produktů je určena ženám, nemalé zastoupení sortimentu je určeno i mužům.



Obr. 18 Kožený náramek (cena \$18)

6.8 KMK Designs

KMK Designs v Minnesotě (USA) vytváří alternativní, steampunkové, gotické a neo-viktoriánské oblečení. Společnost se zaměřuje více na dámskou část populace, proto můžeme v jejich nabídce najít sukně, spodničky, korzety, bundy, ale i svatební šaty. Veškeré zboží se vyznačuje kvalitním řemeslným zpracováním, samozřejmostí je také úprava oděvů na míru.



Obr. 19 Svatební šaty (cena \$ 1,295)

6.9 Hades Footware

Hades Footwear v Kalifornii (USA) nabízí originální a velice kvalitní boty, některé mají dokonce svůj vlastní příběh. Hades vyrábí a navrhuje boty jak pro muže, tak pro ženy. Obzvláště ženy, která mají rády vysoké podpatky a steampunk si u této firmy přijdou na své. Americká značka se od roku 2010, kdy byla založena, velmi rozrostla. Nyní má své klienty v Evropě, Kanadě, Austrálii a Japonsku.



Obr. 20 Kozačky Ventail (cena \$280)

7 Příznivci steampunku

Díky rozmanitosti má tento žánr širokou sféru fanoušků. Vyvinul se z původní literární podoby až v životní styl. Někteří z nich tíhnou k tomuto stylu díky lásce k viktoriánskému období. Dalším se líbí jedinečný přístup steampunku k technologiím, které mají moderní schopnosti, ale jsou vyrobené ze strojů z 19. století.

Mnoha lidem se také líbí módní stránka steampunku, která jim dovoluje vyzkoušet či dokonce kombinovat rozsáhlý šatník a doplňky společnosti, která žila v 19. století. Steampunk podporuje také hnutí „neo vintage“, které je stále na vzestupu díky hlavnímu proudu módy, filmu a estetiky.

7.1 Internet

Internet je primárním komunikačním prostředkem steampunkové scény. Nadšenci zde pečlivě dokumentují své projekty a probíhá zde živá výměna názorů, materiálů, technik zpracování a výsledků. Na webových stránkách můžeme najít tipy na stylové přestavby laptopu, dále internetové časopisy nebo parodizující filmové projekty na stránkách YouTube.com.

7.2 Místa setkávání

Významným místem střetávání této scény je každoroční Steamcon v Seattlu (USA), který se v roce 2011 konal již potřetí. Dalším místem je California Steampunk Convention konaná v roce 2008 a také Great Exhibition of 2010 v Londýně, která byla inspirována velkou londýnskou světovou výstavou z roku 1851. V Bratislavě se konal v roce 2015 již pátý ročník festivalu AnimeSHOW, kde se fanouši steampunku také mohli setkat. (Donovan, 2011)

7.3 Slovníček pojmů

Dalším nápadným znakem steampunku je výběr již nepoužívaných či neobvyklých názvů pro předměty moderního každodenního života, to znamená pro anachronismy vyskytující ve steampunku. Zdrojem těchto názvů jsou téměř vždy starší, z módy vyšlé pojmy. Často

se opisuje prostě funkce předmětu. Někdy se používají i pojmy pocházející z viktoriánských pseudo věd či vědeckých hypotéz, které mezitím byly překonány.

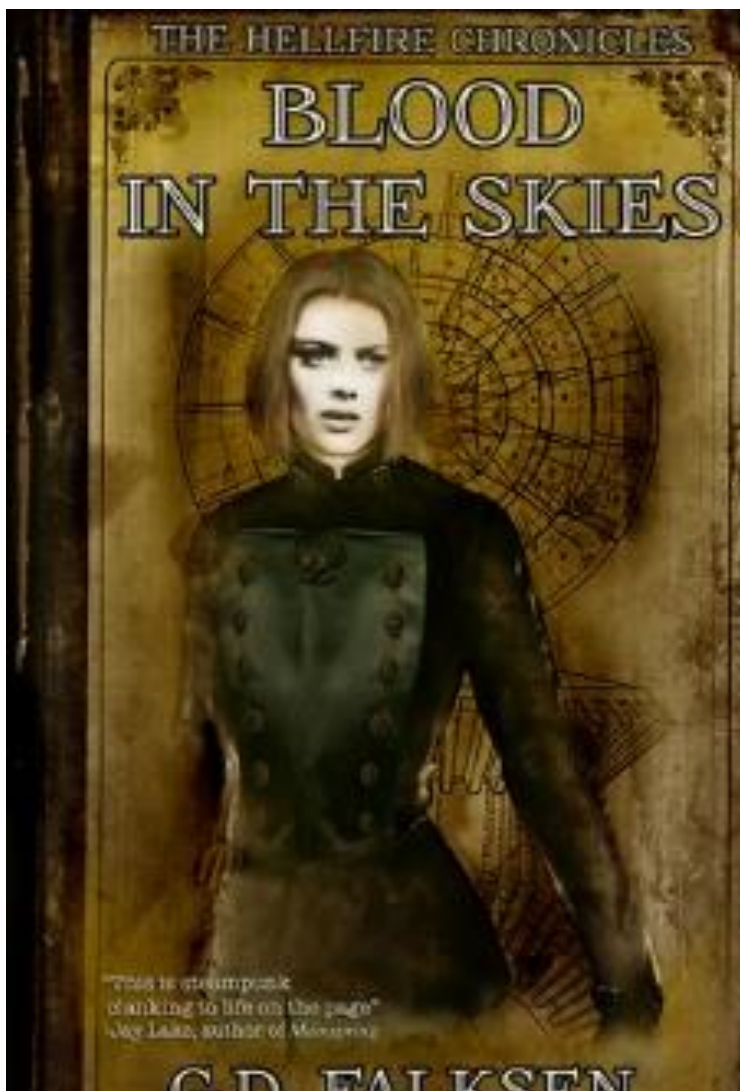
Několik příkladů:

- Anbaric- Tento pojem popisuje elektrické fenomény resp. přístroje. Je odvozen z arabského jazyka. V moderním jazyce je slovo elektrický odvozeno ze starořečtiny.
- Éter- Již před viktoriánskou dobou byl pojem „éter“ používán pro vysvětlení určitých světelných a elektrodynamických jevů. Ve steampunku je tento pojem s oblibou dále používán, pokud se mají specifikovat tajemné, neviditelné, ale vědecké účinky. Z internetu tak éter přenáší jemné vibrace vycházející z lidského mozku, nebo éter existuje v meziplanetárním prostoru sluneční soustavy, ve kterém se mohou pohybovat speciální plavidla.
- Ikonograf- Místo obvyklého použití pojmu ikonografie, nabývá tento pojem nový význam díky interpretaci slova „eikon“ jako obraz a slova „grapho“ jako psát, takže ve steampunku tento pojem popisuje většinou druh fotoaparátu. Na rozdíl od toho jsou fotografie označovány jako fotogramy. Ve svých románech o zeměploše používá i Terry Pratchett pojem ikonograf pro druh fotoaparátu, kde ovšem příslušný obrázek malují hrdinové v příběhu.
- Informační kabinet- Tento výraz je synonymum pro USB disk. Je odvozen ze způsobu fungování a vzhledu USB disku, který v zásadě představuje schránku (= kabinet) pro úschovu informací.
- Kinematograf- Kinematograf je vlastně pojmem, ze kterého je odvozeno moderní slovo kino. Protože ale ve viktoriánské době byl kinematograf jediným přístrojem, který dokázal reprodukovat pohyblivé obrázky, je tento pojem ve steampunku často používán, a to pro popis jakéhokoliv způsobu prezentace pohyblivých obrázků, včetně anachronicky vypadajících televizních přístrojů.
- Marconiphon- Ital Guglielmo Marconi byl ve viktoriánské Anglii průkopníkem bezdrátové telekomunikace, a proto je jeho jméno ve steampunku s oblibou používáno pro pojmenování anachronických, na této technice založených přístrojů jako například rádio, mobilní komunikační prostředky a mobilní telefon. (Straková nedatováno)

8 Významní autoři

8.1 G. D. Falksen

Falksen působí jako lektor, veřejný mluvčí a spisovatel. Studoval historii a pracuje jako konzultant pro světově známou společnost Disney a webové stránky Tor.com a ComicMix.com. Ačkoliv jeho repertoár má široké rozpětí, proslavily jeho steampunkové práce. Díky kterým se stal jednou z nejvyhledávanějších osobností toho žánru a podobných subkultur. Známým se stal jeho příběh The Strange Case of Mr. Salad Monday, dále seriál An Unfortunate Engagement a také seriál The Mask of Tezcatlipoca.

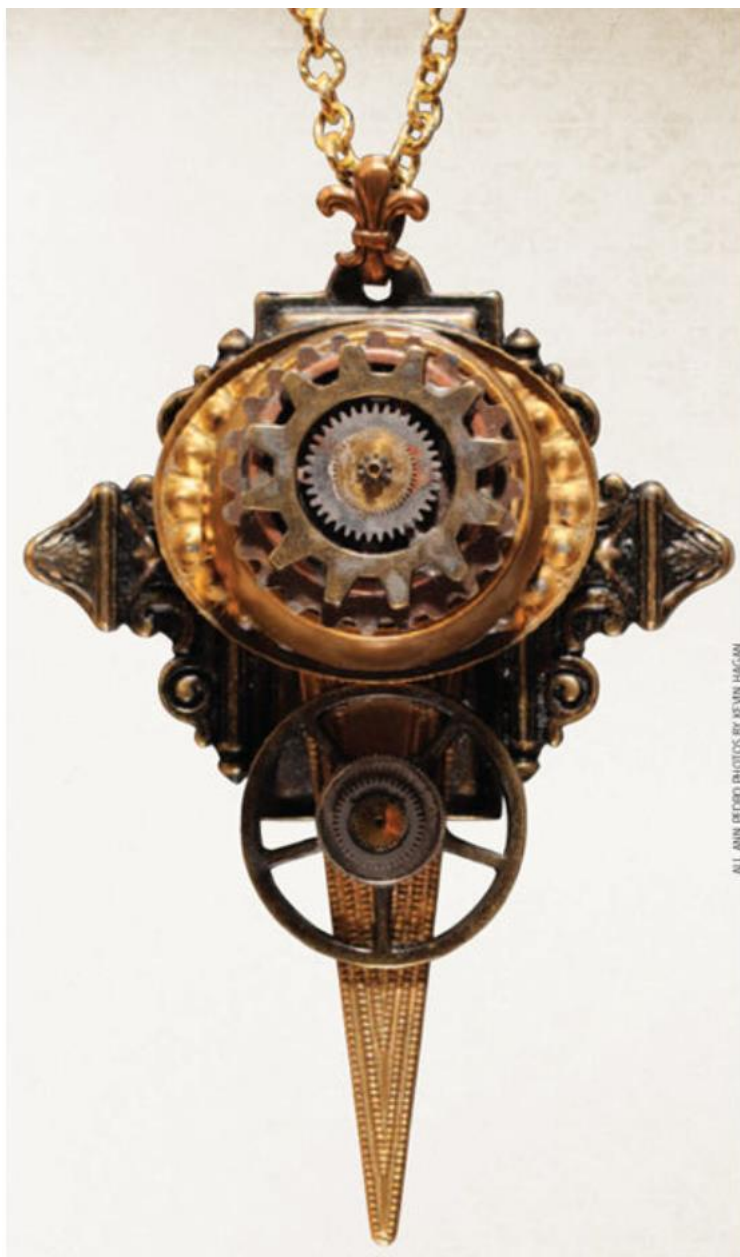


Jeho díla se také objevují v pracích jako je Steampunk Tales, Steampunk Magazine, The Chap, Egophobia, Footprints, Steampunk Reloaded. Objevil se také jako host několika významných událostí, jako je World Steam Expo nebo Dragon. (G. D. Falksen nedatováno)

Obr. 21 Novela: The Hellfire Chronicles: Blood in the Skies

8.2 Ann Pedro

Ann Pedro se zabývala výrobou šperků, jakmile narazila na knihu o steampunku, okamžitě ji oslovil a ona začala vyrábět šperky v tomto stylu. O několik měsíců později se zúčastnila jedinečné výstavy Nemo's Steampunk Art and Invention Gallery, pro kterou navrhla tři medailonky jménem Medallions of Neptune. V roce 2006, Ann získala stipendium Eunice mil od Gemological Institute of America a o rok později získala diplom Accredited Jewellery Professional. Její práce byly vystavovány ve více než



25 muzeích, přes Connecticut, Massachusetts, Pennsylvanii až po Floridu. Obdržela několik ocenění šperků. Steampunk si zamilovala, protože oceňuje řemeslo a původní design věcí, kterým může dát nový vzhled. (Donovan, 2011)

Obr. 22 Náhrdelník „Floating Time“

8.3 Camryn Forrestová

Camryn prožila většinu života v Coloradu. Studovala žurnalistku a umění na Coloradské univerzitě v Boulderu. Byla fascinována sněhovými koulemi a malými předměty, tato kombinace ji přivedla k tvorbě těžíttek. Tato těžítka ale nejsou pouhou dekorací nebo suvenýrem, je to forma moderního umění. Camryn do tekutiny přidala kovové flitry a metalický prach, což při zatřesení těžítkem, podtrhuje jeho industriální styl. Těžítka mají uvnitř např.: vzducholodě, modely cívek, ozubená kola nebo staré hodiny. Všude je



Obr. 23 Circular Logic

Sacramento Steampunk Society Display Globe vznikla roku 2012. Toto dílo bylo navrženo pro steampunkovou událost. První myšlenkou Camryn bylo, že těžítka nejsou dostatečně velká, aby z dálky zaujala návštěvníky. Proto vytvořila dílo téměř 30 cm vysoké. Je dvoupatrové, v prvním patře se nachází vintage motocykl a cestovní křeslo, nahoře je skleněná koule, uvnitř které nalezneme sépiově tónovanou fotografii soch. (Camryn Forrest Designs, 2016)

vidět textura dřeva, kůže a skla, stejně tak vizuální humor a optimismus, dále historie s pohledem do budoucnosti.

Circular Logic byla vytvořena v roce 2012 a soška uvnitř koule měří pouhých 6,5 cm. Uvnitř skleněné koule jsou části hraček, ozubená kolečka, podpora koule je mosazná deska s plastickými kovovými a koženými detaily. *Circular Logic* se točí dokola a vždy končí i začíná na stejném místě. Když se těžítkem zatřese, tato skleněná koule se naplní metalickým prachem, což připomíná stroje poháněné uhlím a párou.



Obr. 24 Sacramento Steampunk Society Display Globe

8.4 Evelyn Kriete

Evelyn Kriete je editorka, umělkyně, módní návrhářka, marketingová poradkyně a stylistka. Je produkční událostí s aktivním vlivem v širokém spektru trendů a pomáhá k celosvětovému úspěchu steampunku. Objevila se v New York Times a San Francisco Chronicle, stejně jako na MTV, NBC a VBS. Programuje pro New York Comic Con a je spoluzakladatelkou Gilded Age Records. Pracovala na výstavě v Oxfordu, Maker Faire v New Yorku, na filmech Repo!, Genetická opera a Válka světů: Goliáš a na online seriálu Svět páry. Je kreativní ředitelkou a editorkou Steampunkových příběhů. Je autorkou komiksové knihy o steampunkové módě. (Jaborwhalky Productions, 2014)



Obr. 25 Ilustrátorka knihy: A Cats Steampunk Alphabet

8.5 Filip Sawczuk

Jde o svobodomyšlného umělce, který pracuje jako malíř domů a dělník. Inspiraci k tvoření umění našel v práci. V roce 1986 byl poslán zaměstnavatelem z Polska, do Powerhouse Muzea v Sydney. Během jeho návštěvy ho velice zaujaly všechny unikátní a vintage předměty. Obzvláště pak kus hliníkového nábytku od Marca Newsona, který mu byl inspirací. Zpočátku restauroval staré vintage lampy, které ho dovedly k navrhování a stavbě svých vlastních lamp z různých, často nalezených částí. V posledních letech začal vyrábět abstraktní futuristické sochy. Již od dětství ho fascinovalo UFO a sci-fi filmy. Tato záliba ovlivnila jeho sochy a dává jim futuristický,



steampunkový vzhled. Snaží se věnovat zvláštní pozornost práci s kovovými částmi. Stejně tak se snaží, aby sochy vypadaly velmi futuristicky a abstraktně. Jeho sochy jsou vyráběny z nalezených kovových částí, jako jsou např.: staré části aut, psacích či šicích strojů. (Donovan, 2011)

Obr. 26 Lampa

8.6 Jessica Joslin

Výrobky, které proslavily Jessicu Joslin jsou složitě vyrobeny z kostí a mosazi. Typické jsou viktoriánskou érou, historií, inženýrskou precizností a technologiemi. Joslininy sošky reflektují živé i imaginární zvířata, život a smrt.

Inspirována krásou skeletální architektury a vášní pro smontované sousoší, začala Jessica tvořit svůj „bestiář mechanických zvířat“ v roce 1992. Její kolekce zahrnuje spoustu druhů a hybridů, celkem více než 200 soch. Joslin vybrousila svoje umění



stavěním prototypů hraček, modelů architektury, foto rekvizit. Její monografie „Zvláštní příroda“ byla vydána v roce 2008 a její práce byla představena v množství knih, magazínů a výstav po celém světě. (Jessica Joslin, 2016)

Obr. 27 Soška Hermes

8.7 Joey Marsocci

Jeey Marsocci alias Dr. Grymm vystudoval Kalifornský institut umění v oboru film a animace a stal se nezávislým designerem tematických parkových atrakcí, hraček, panenek, marketingových produktů a filmových rekvizit na více než 18 let.

Marsocciho společnost, Laboratoře Dr. Grymma, poskytují design rekvizit pro film napříč Spojenými státy. V létě roku 2009 hostil a dělal Marsocci kurátora První bizarní steampunkové výstavy v Connecticutu. Událost se stala tak populární, že Třetí bizarní steampunková výstava se konala v domě Marka Twaina v Hartfordu, Connecticut v říjnu roku 2011.

Marsocci vydal v roce 2011 dvě publikace: „1000 Steampunk Creations“ a „How to Draw Steampunk“. Vystupoval v BBC America, CBS Sunday Morning a The New York Times. (IMDb: Joey Marsocci, 2016)



Obr. 28 Brýle goggles vystavené na Oxfordské výstavě

8.8 Richard Nagy

Richard Nagy je autorem snad nejznámějších soch steampunku. Stal se jedním z prvních a nejlepších umělců tohoto žánru. Byl to samouk a tvořil s respektem ke klasickým liniím a pohybu. Vystupoval v televizních pořadech, jako je třeba Warehouse 13 a četných uměleckých výstavách po celém světě. Zúčastnil se také několika rozhovorů, které byly

publikovány, např.: ve ForbesLife Magazine, New York Times, Bizarre Magazine, CIO Magazine, The Boston Globe, Newsweek. (Datamancer, 2013)

Richard se proslavil zejména tím, že vytvořil laptopy, které jsou technologickými poklady steampunku. Nagy poskytuje k notebooku velký antický klíč, který se používá k zapnutí laptopu. Pomocí otočení klíčem, které je doprovázeno autentickým cvaknutím, se Nagyho laptop nastartuje stejně rychle, jako nejlepší počítač na trhu. Tyto počítačové designy, stejně jedinečné, jako krásné, si žádají otázku: Proč by někdo navrhoval počítač nebo laptop, který by na prvním místě vypadal takhle?



Obr. 29 Laptop

8.9 Art Donovan

Art Donovan patří mezi přední světové umělce a autory steampunku. Mezi velmi významné klienty Donovana patří Tiffany&Co, Bennetti Luxury Yachts a Churchill Down Casino.

Donovan také zorganizoval úplně první světovou výstavu zasvěcenou steampunku, která se konala v srpnu roku 2008 na území New Yorku v Bridgehamptonu.

8.9.1 Výstava na Oxfordské univerzitě

V roce 2009 Donovan působil jako kurátor na výstavě v Muzeu vědy na univerzitě v Oxfordu ve Velké Británii. Tato výstava se stala nejvíce navštěvovanou exhibicí v historii muzea. V duchu výstavy, hodně fanoušků steampunku přišlo do muzea v kostýmu. Donovan (2011) o této výstavě napsal:

„Bylo mi ctí stát se kurátorem výstavy Steampunku od 13. 10. 2009 do 21. 2. 2010, která se konala v Muzeu historických věd na Oxfordské univerzitě. Tato událost byla první výstavou o steampunku vůbec a zprostředkovávala práci od 18 nejproslulejších umělců z celého světa. Za čtyři měsíce trvání výstavy na ni dorazilo více než 70 tisíc návštěvníků, kteří se zúčastnili lekcí, workshopů a událostí týkajících se steampunku. Od té doby, bylo mou radostí sledovat nárůst v oblasti steampunkových žánrů a umělců z oxfordské univerzity, kteří produkují výjimečné kusy nevídané kvality.“²(překlad vlastní)

² From October 13. 2009, to February 21. 2010, it was my great honor to act as curator for Steampunk exhibition held at the University of Oxford's Museum of the History of Science. The event was first museum exhibition of Steampunk art ever, and featured work from eighteen of the most renowned Steampunk artists from around the world. More than 70 000 guests arrived at the museum during the exhibition's four-month span to attend lectures, workshops, and holiday events that all revolved around Steampunk. Since then, it has been my joy to watch the evolution of the Steampunk genre as artists from Oxford exhibition continue to produce extraordinary pieces of exquisite quality.

Stěžejní věcí výstavy byla steampunková webkamera vyrobená Cliffem Overtonem. Událost oxfordské výstavy byla dlouho očekávaná. Přestože, většina lidí o tom na internetu nikdy neslyšela, steampunk narostl na popularitě za méně než rok, rozprostřel se do aktuální filosofie a životního stylu mezi své fanoušky (Donovan, 2011).



Obr. 30 Webcamera od Cliffa Overtona

9 Diskuze

Ve světě steampunku nemusí být přístroje pouze praktické, musí být také kusem umění. Během viktoriánské éry, objekty nebyly ohromující pouze funkčností, ale také formou. Umění steampunku pokračuje ve filosofii oslavování objektu tak, jak byl stvořen. V myslí steampunkového umělce, počítač nepracuje pouze na nejvyšší technické obrátky, ale je také ozdoben nejlepším dřevem a kovem. Hudbu z iPodu nemusíte poslouchat pouze prostřednictvím plastových sluchátek, ale můžete je produkovat pomocí lesklého gramofonu. Je pravda, že díky moderním metodám masivní produkce a potřebě levně produkovat miliony jednotek, moderní design nyní trpí hermafroditní „digitální siluetou“ kde jeden nedokáže vizuálně popsat rozdíl mezi mobilním telefonem a ovladačem nebo TV obrazovkou a monitorem. Abychom mohli čelit současnému obecnému vzhledu moderních produktů, steampunkoví umělci věnovali hodiny ruční výrobě jejich kousků, takže každý vás vnese do vlastního stylu.

Vzhledem k současnému trendu oblíbenosti období páry zvětšovanému v přehnaných fantasy formách se z tohoto stylu stal velmi oblíbený styl pro mladou populaci. Hlavně pro lidi, které tato doba fascinuje. Někdy jsou to také jedinci, kteří mají rádi fantasmii a utíkají do těchto světů, které neexistují a jsou tím pro ně zajímavé, výjimečné. Mají prostor být něčím odlišným pro své okolí, v tom skutečném světě. Je to jejich vysněný, paralelní svět k tomu skutečnému, který je vůči nim „zlý“.

Steampunk oslovuje i kreativní lidi, kteří se rozhodli v jeho duchu tvořit. Necháávají se inspirovat dobovými motivy a vnášejí svou svéráznou osobnost do každé věci, kterou vytvoří, koupí, nosí. Tento žánr je také pro nadšence, kteří se nebojí experimentovat. Ani je neomezuje to, že jsou steampunkové věci dost nákladné. Lidé se ke steampunku nedostávají většinou hned, ale obvykle se propracovávají skrze jiné styly, jako je gothic, romantismus, atd. Většina z nich hledá ve steampunk kultuře to, co jim chybí v reálném světě. Chtějí se touto kulturou odlišit od ostatních. Obecným nešvarem je, že steampunkeři sice mají plno hodinek, ale ani jedny většinou nejdou. Zdraví se slovy: „Tak jak ti to tiká?“ a když neví, řeknou: „Nemám páru!“

Z osamocených umělců se postupem času stalo hnutí s vlastní subkulturou, skupinou tvořenou nostalgiky, umělci a vynálezci. Ti všichni si kladou otázku: Jaké by bylo, kdyby se z tehdejší parní techniky vyvinuly podobné produkty, jako je dnes známe

v elektronické a digitální podobě? Viktoriánská doba přitom byla v popředí, byla podle nich poslední epochou, ve které odvážní laici dokázali přispět k vědeckému pokroku a v technice byla vždy přítomna i estetická komponenta.

10 Závěr

Tato práce obsahuje přehledovou studii stylu steampunk. Tento styl totiž začal ovlivňovat vše od produktového designu, přes umění, až po módu. Je to unikátní fantastická verze viktoriánské Anglie 19. století, nyní obohacena unikátní high-tech digitálními přístroji, fantastickými zařízeními fungující na páru, které mohou být vyčarovány pouze šílenými vědci 20. století.

Steampunkoví umělci vyrábějí nové, romantické standardy pro moderní zboží, berou tradiční materiály 19. století a aplikují na ně technologie 21. století. Pro dosažení minulosti a budoucnosti, kombinují prvky obou dob tak, aby byly pro oko příjemné. Všichni tito umělci preferují transparentnost, čest a ručně vyráběné objekty.

Tento styl oslovuje jak muže, tak ženy, starší i mladší. Nadchnul nejen skupinu lidí, kteří si oblíbili Viktoriánskou éru, tedy dobu, ve které byl gentleman skoro každý muž. Byly to také časy, kdy muži byli plně uctíváni pro svou povahu a mužnost a ženy byly přijímány jako bohyně, které gentlemani dobývají. Myslím si, že i právě proto se v dnešní uspěchané době, kdy není čas vůbec na nic, spousty lidí vrací k tomuto viktoriánskému stylu s touhou po romantice.

11 Summary

This thesis contains an overview study of the style of Steampunk. This style has begun to affect everything from product design through art to fashion. It is an unique fantastic version of Victorian England of the 19th century now enriched of unique high-tech digital devices, fantastic devices running on steam which can be conjured only by mad scientists of the 20th century.

Steampunk artists produce new, romantic standards for modern goods, take the traditional materials of the 19th century and apply to them technologies of the 21st century. To achieve the past and the future they combine elements of both periods so it is pleasant to the eye. All of these artists prefer transparency, honesty and handmade objects.

This style appeals both men and women, older and younger. It has enthused not only the group of people who love the Victorian era, a period where there was a gentleman almost every man. It has been a time when men were fully revered for their characters and manliness and women were accepted as goddesses conquer by gentlemen. I assume that is why that in today's hectic times when there is no time at all to anything a lot of people are coming back to this Victorian style with a desire for romance.

12 Literatura

DONOVAN, Art. *The Art of Steampunk: extraordinary devices and ingenious contraptions from the leading artists of the steampunk movement*. East Petersburg, PA: Fox Chapel Pub., 2011. ISBN 15-652-3573-8.

GLEASON, Katherine a K.W. JETER. *The Anatomy of Steampunk: The Fashion of Victorian Futurism*. [2013 ed.]. New York, N.Y: Race Point Pub, 2013. ISBN 19-379-9428-7.

STRAKOVÁ, Markéta. *Viktoriánský svět v současné fantastické literatuře: steampunk, urban fantasy a manga*.

DOI: www.phil.muni.cz/wucl/home/veda/projekty/strakova.doc.

VANDERMEER, Jeff a Desirina BOSKOVICH. *Steampunk user's manual: an illustrated practical and whimsical guide to creating retro-futurist..* S.l.: Harry N Abrams, 2014. ISBN 14-197-0898-8.

VANDERMEER, Jeff a 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. ISBN 08-109-8958-1.

13 Internetové zdroje

Camryn Forrest Designs: Waterglobes and Curious Inventions [online]. 2016 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://camrynforrest.com/articles-and-snow-globe-links/>

Datamancer: Prestidigital Datamancery & Paraphrenalic Technofetishism [online]. 2013 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.datamancer.net/interviews/interviews.htm>

Geoffrey D. Falksen: *About G. D. Falksen. G. D. Falksen* [online]. [cit. 2016-03-31]. Dostupné z: <http://www.gdfalksen.com/about>

IMDb: Joey Marsocci [online]. 2016 [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm3215574/bio>

Jaborwhalky Productions [online]. 2014 [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.jaborwhalky.net/bio>

Jerry Abuan Photography: Agezinder Arts [online]. San Diego, CA United States, 2016 [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://jerryabuan.zenfolio.com/>

Jessica Josslin [online]. 2016 [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://jessicajoslin.com/jessica/>

Musical Project Neunkirchen. *Musical Project Neunkirchen* [online]. Kreisstadt Neunkirchen: Markus Müller/Nicolas Schneider, 2016 [cit. 2016-03-31]. Dostupné z: <http://www.musicalprojekt-neunkirchen.de/index.php?id=12>

14 Seznam obrázků

- Obr. 1 Ozubená kolečka 17**
Zdroj: <http://citycyclegoingnowhere.tumblr.com/post/36271927589>
- Obr. 2 Chobotnice 18**
Zdroj: <https://cz.pinterest.com/pin/410179478542151710/>
- Obr. 3 Vzducholod' 18**
Zdroj: <https://plus.google.com/+Steampunktendencies/posts/PEEDrKtMKDH>
- Obr. 4 Parní stroj 19**
Zdroj: <http://steampunker.de/en/rental-sale/show/dampfmaschine-sp0010002/#.Vx52claLTIU>
- Obr. 5 Googles 19**
Zdroj: <http://steampunkforkids.blogspot.cz/2013/01/steampunk-goggles.html>
- Obr. 6 Ukázka interiéru 20**
Zdroj: <https://cz.pinterest.com/pin/575475658604570839/>
- Obr. 7 Mechanický stůl 21**
Zdroj: <https://cz.pinterest.com/pin/109775309639811116/>
- Obr. 8 Ukázka steampunkové fotografie 23**
Zdroj: <http://hidrico.deviantart.com/art/Steampunk-shoot-3-322181816>
- Obr. 9 Ukázka odívání gotiků 24**
Zdroj: <http://www.stuff.co.nz/travel/international/3103103/Twilight-unearths-Whitbys-vampire-roots>
- Obr. 10 Dámský kostým pilotky 25**

Zdroj: <https://www.indiegogo.com/projects/adventures-of-victoria-clarke-development-package#/>

Obr. 11 Pánský kostým šíleného vědce 26

Zdroj: <http://www.dverro.com/339/stark-raving-wines-steampunk-photography/>

Obr. 12 Kapesní hodinky 27

Zdroj: <https://www.zibbet.com/LadyPirotesa/1057244>

Obr. 13 Ukázky klobouků 28

Zdroj: <http://www.medievalcollectibles.com/s-199-steampunk-hats.aspx?ob=3&flt=1&pagenum=1>

Obr. 14 USB disk 8 GB (cena \$39) 32

Zdroj: <http://www.slavatech.lv/product-category/usb-flash-drives/>

Obr. 15 Náhradní paže (cena \$2,500) 33

Zdroj: <http://www.bruteforceleather.com/Scripts/prodView.asp?idproduct=200>

Obr. 16 Nixia Corset (cena \$270) 34

Zdroj: <http://www.scoundrelleskeep.com/nixia.html>

Obr. 17 Sanders Handcranked HMG (cena \$40) 35

Zdroj: <http://www.venusianairshippiratetrading.com/>

Obr. 18 Kožený náramek (cena \$18) 35

Zdroj: http://thevintageangel.com/item_832/Dark-Crystal-Leather-Cuff.htm

Obr. 19 Svatební šaty (cena \$ 1,295) 36

Zdroj: <https://www.kmkdesigns.org/product/alternative-wedding-gown-steampunk-corset-jacket-dress-custom-to-order/>

Obr. 20 Kozačky Ventail (cena \$280) 37

Zdroj: <https://hadesfootwear.com/shop/boots/ventail/>

Obr. 21 Novela: The Hellfire Chronicles: Blood in the Skies 40

Zdroj: <http://www.goodreads.com/book/show/12020927-blood-in-the-skies>

Obr. 22 Náhrdelník „Floating Time“ 41

Zdroj: DONOVAN, Art. *The Art of Steampunk: extraordinary devices and ingenious contraptions from the leading artists of the steampunk movement.* East Petersburg, PA: Fox Chapel Pub., 2011. ISBN 15-652-3573-8.

Obr. 23 Circular Logic 42

Zdroj: DONOVAN, Art. *The Art of Steampunk: extraordinary devices and ingenious contraptions from the leading artists of the steampunk movement.* East Petersburg, PA: Fox Chapel Pub., 2011. ISBN 15-652-3573-8.

Obr. 24 Sacramento Steampunk Society Display Globe 42

Zdroj: DONOVAN, Art. *The Art of Steampunk: extraordinary devices and ingenious contraptions from the leading artists of the steampunk movement.* East Petersburg, PA: Fox Chapel Pub., 2011. ISBN 15-652-3573-8.

Obr. 25 Ilustrátorka knihy: A Cats Steampunk Alphabet 43

Zdroj: <http://www.goodreads.com/book/show/13589913-a-cats-steampunk-alphabet>

Obr. 26 Lampa 44

Zdroj: <https://cz.pinterest.com/pin/545991154798196249/>

Obr. 27 Soška Hermes 45

Zdroj: <http://jessicajoslin.com/jessica/gallery/new-work#>

Obr. 28 Brýle googles vystavené na Oxfordské výstavě 46

Zdroj: <http://steampunk.wonderhowto.com/inspiration/steampunk-r-d-podcast-02-joeymarsocci-professional-steampunking-0139522/>

Obr. 29 Laptop 47

Zdroj: <http://technabob.com/blog/2011/06/12/datamancer-steampunk-laptops-for-sale/#>

Obr. 30 Webcamera od Cliffa Overtona 49

Zdroj: <http://steampunkworkshop.com/mad-uncles-webcam-sale/>

Přílohy